

el SEÑOR de los anillos™

JUEGO DE AVENTURAS BÁSICO

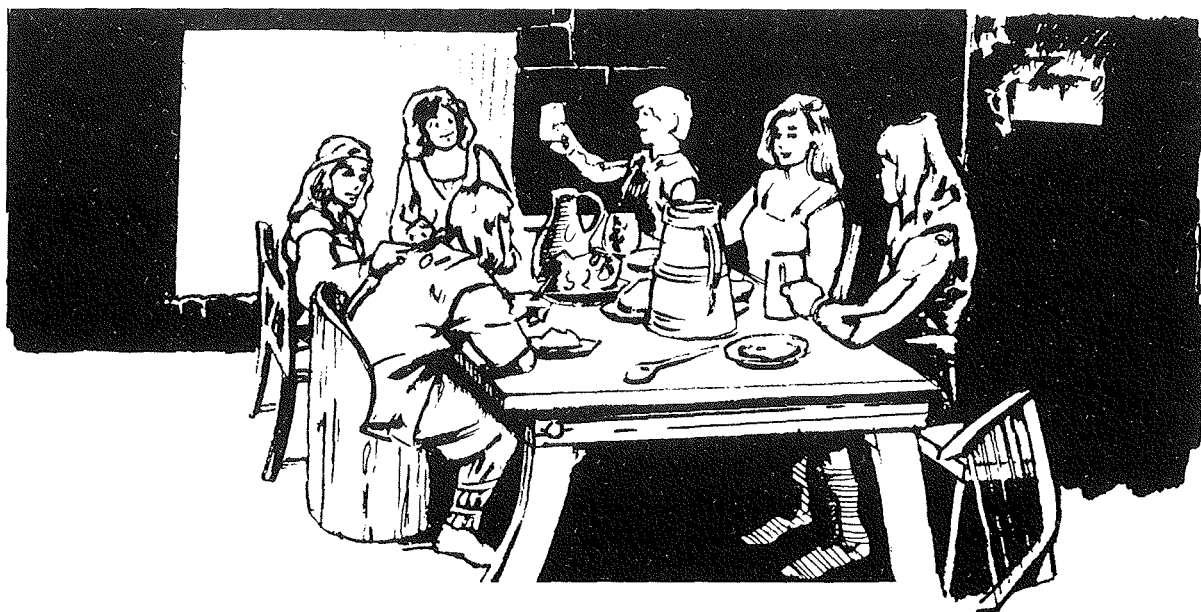


tierra  media

JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA DE J.R.R. TOLKIEN

el SEÑOR de los anillos™

JUEGO DE AVENTURAS BÁSICO



El señor de los anillos

Juego de aventuras básico

Título original: *Lord of the Rings, Adventure Game*

Edición en castellano: marzo, 1992

Autores/Diseñadores: Jessica M. Ney y S. Coleman Charlton

Director/Desarrollo: Jessica M. Ney

Ilustración Portada: Angus Mc Bride

Mapa a Color: Eric Hotz

Figuras de personajes: Marco Aidala, Liz Danforth

Ilustraciones Interiores: Liz Danforth, Marco Aidala, Ron Hill, Jaime Lombardo

Mapas en blanco y negro: J.M. Ney

Contribuciones Específicas: Edición serie: Jessica M. Ney; Editor de Contenido:

Peter C. Fenlon; Play Testing: Brian S. Perry, Dare Lemon, Stephen Verity;

Contribuciones Editoriales: Kevin Barret, Coleman Charlton, Pete Fenlon,

Olivia Johnston, Monte Cook; Lectura de prueba: Sharon Bouton

Director edición en castellano: José López Jara

Producción edición en castellano: Albert Monteys Homar

Traducción: Oscar Buenafuente Pac

Publicado por JOC Internacional, S.A. con autorización de
Iron Crown Enterprises (ICE), Inc.

Copyright © 1991 TOLKIEN ENTERPRISES, una división de
Elan Merchandising, Inc., Berkeley, CA.

El señor de los anillos juego de aventuras básico, El Hobbit y

El señor de los anillos y todos los personajes y lugares que en ellos aparecen,
son propiedad registrada de TOLKIEN ENTERPRISES.

Publicado por JOC Internacional S.A.
c/. Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona – España

Compaginación: Edilínia, S.L. – c/. Sant Bernat de Menthon, 2 – Cornellà

Impreso en Hurope, S.A. – c/. Recared, 2 – Barcelona

D.L.: B-568-1992

Impreso en España – Printed in Spain

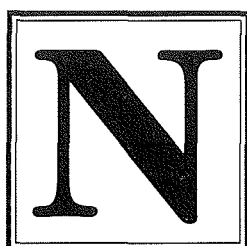
ÍNDICE

EL AMANECER LLEGA TEMPRANO	5	LOS CONSEJOS	67
1. INTRODUCCIÓN	7	1. PRINCIPIOS BÁSICOS	69
¿Qué es un Juego de rol de fantasía?	7	¿Por qué <i>consejos</i> ?	69
Qué esperar a continuación	8	Consejos frente a reglas	70
Maniobras	9	Tiradas de dados	70
Actividades	9		
Texto destacado y encuadrado	9	2. MANIOBRAS Y ACTIVIDADES	71
Tiradas de dados	10	Maniobras de probabilidad fijada	71
2. EMPEZAR A JUGAR	11	Maniobras juzgadas por el DJ	71
Escoger un DJ	11	Maniobras típicas	72
Elección de los personajes	12	Daño recibido	72
¡Empecemos!	12	Curación	72
El relato	14		
Solo para tus ojos	15	3. CREAR UN PERSONAJE	
3. RESUMEN DE LOS PERSONAJES	16	Escogiendo un tipo de personaje	73
Tolman Pulgarverde	17	Características	73
Lily Pulgarverde	17	Asignación de bonificaciones	
Gallind	17	a las habilidades	74
Tatharína	17	Bonificaciones totales	74
Gláin	18	Equipo	75
Hojas de Personaje	19	Sortilegios	76
4. ESCENA 1: EL TÚNEL HOBBIT	21	Descripción de los sortilegios	76
“¡A tu servicio!”	21		
Compañeros de conspiración	23	4. HOJAS DE PERSONAJES	78
5. ESCENA 2: LA PRISIÓN	26	Explorador Hobbit	79
Escabullirse a través de Bree	26	Explorador Elfo	79
Desplegarse alrededor del cautivo	30	Guerrero Humano	79
Descerrajar la prisión	31	Guerrero Enano	80
Buscar las sombras	35	Guerrero Elfo	80
6. ESCENA 3: EL PUENTE	38	Montaraz Humano	80
“La oscuridad es para		Montaraz Medio-elfo	81
asuntos oscuros”	38	Bardo Humano	81
Hacia el puente	40	Bardo Elfo	81
Irritar a los trolls	42		
“¡Que sea piedra para vosotros!”	46	5. COMBATE	82
La buena voluntad de Gandalf	50	Las Escenas de Combate	82
7. ESCENA 4:		El orden de las Acciones	82
EL TÚNEL DE LOS TROLLS	53	Ataques	84
Un alboroto inesperado	53	Tabla de combate	84
El botín de los trolls	59		
Bien está lo que mejor acaba	61	6. FACTORES DE COMBATE	86
		Representación de la situación física	86
		Encaramiento	86
		Acciones conflictivas	87
		Orientación	87
		Percepción básica	87
		Comunicación entre los personajes	87

7. GUÍAS PARA			
EL DIRECTOR DE JUEGO.....	88	Escapar tras ser capturados.....	96
El paso del tiempo	88	Robar de un bolsillo.....	97
Puntos de experiencia	88	Rastrear en campo abierto	98
Comida y agua	89	Seguir una presa.....	98
		Efectuar una distracción	99
8. SECUENCIAS DE ACCIÓN.....	90	9. “LA ÚLTIMA PALABRA”	100
Escabullirse a través			
de una ciudad en la noche.....	91		
Tomar posiciones.....	91	HOJAS DE PERSONAJES	101
Abrirse paso y entrar.....	92	Toman Pulgarverde	103
Retirarse de una posición	92	Lily Pulgarverde.....	107
Huir de un enemigo	92	Gallind	111
Combate.....	93	Tatharína.....	115
Escabullirse a través del campo.....	94	Gláin	119
Explorar lo desconocido.....	95	Rilwen.....	123
Emboscar a un enemigo	95		

El amanecer llega temprano





o hables solo— dijo Tom—,pero si quieres sentarte sobre el último, hazlo. ¿Cuál es?

— El de las medias amarillas— dijo Berto.

— Tonterías, el de las medias grises— dijo una voz que parecía la de Guille.

— Me aseguré de que eran amarillas — dijo Berto.

— Amarillas eran— corroboró Guille.

— Entonces ¿por qué dijiste que eran medias grises?— preguntó Berto.

— Nunca dije eso. Fue Tom.

— Yo no lo dije. Fuiste tú— dijo Tom.

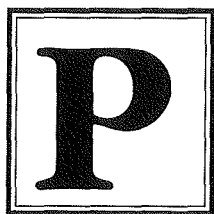
— Apuesto dos contra uno, ¡Así que cierra la boca!— dijo Berto.

— ¿A quién le estás hablando?— preguntó Guille.

— ¡Basta ya!—dijeron Tom y Berto al mismo tiempo—. La noche avanza y amanece temprano. ¡Sigamos!

— ¡Que el amanecer caiga sobre todos y que sea piedra para vosotros!— dijo una voz que sonó como la de Guille. Pero no lo era. En ese preciso instante, la aurora apareció sobre la colina y hubo un bullicioso gorjeo en la enramada. Guille ya no dijo nada más,pues se convirtió en piedra mientras se encorvaba, y Berto y Tom se quedaron inmóviles como rocas cuando lo miraron. Y allí están hasta nuestros días, solos, a menos que los pájaros se posen sobre ellos; pues los trolls, como seguramente sabéis, tienen que estar bajo tierra antes del alba, o vuelven a la materia montañosa de la que están hechos, y nunca más se mueven.

*— J.R.R. Tolkien, **El Hobbit**, páginas 56 - 57.*



ssst! Tolman, ¿estás ahí? –susurró Gláin. El eneno frunció el ceño, mientras el silencio continuaba. Miró por encima del hombro. La plaza de la ciudad estaba desierta, con la excepción de sus compañeros, pero asaltar una prisión no era exactamente una tarea

relajante.

–¿Crees que se habrá dormido? –murmuró la medio elfo que estaba junto Gláin. –Es un hobbit y estas gentes están muy apegadas a su cena, su hierba para pipa y su siesta.

–¡Le chamuscaré los pelos de los pies con un atizador caliente como esté durmiendo! Probemos la ventana de la otra celda.

Largas sombras, arrojadas por la luna llena, siguieron sus pasos, mientras giraron la esquina del edificio. La túnica de color teja del enano parecía negra a la luz de la luna, pero Rilwen (la medio elfa) no estaba tan bien camuflada. La capucha de su capa no cesaba de caerle hacia atrás, revelando los brillantes mechones de su rubio cabello.

• UNO •

INTRODUCCIÓN

Estarás sentado alrededor de una mesa, quizá con tu familia y unos amigos. Habréis pedido una pizza (o comida china para llevar), os habréis tomado un refresco (o un vaso de agua), y habréis abierto este juego de aventuras. Como nosotros, pensarás que ***El Hobbit*** fue una gran lectura, y ***El Señor de los Anillos*** insuperable. Y ahora esperas encontrar algo más de la magia de Tolkien en un juego. ¡Sigue leyendo!

El Señor de los Anillos: Juego de aventuras básico (SDA) te introduce al juego de rol de fantasía en la Tierra Media. Nosotros pensamos que la Tierra Media es un escenario ideal para un juego de rol de fantasía. Es un reflejo de nuestro mundo, a la vez que la construcción mitológica de un gran erudito.

Probablemente nos dirás que la Tierra Media es en sí misma inmortal. Su gran fuerza épica permanece en las mentes y los corazones de todos los que han leído sobre ella. Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras, soñando despierto con realizar grandes hazañas y llevar a cabo retos imposibles –siguiendo los pasos de Frodo y Sam.

Por ello es natural que usemos estos increíbles fundamentos en el contexto de un juego de

rol de fantasía. Jugando al **SDA** (***El Señor de los Anillos: Juego de aventuras básico***), vivirás la Tierra Media de un nuevo modo –más cercano que los libros y más estimulante que el soñar despierto. Como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, descubrirás bosques olvidados, artefactos poderosos, y antiguos conocimientos de los distantes Años de los Dos Árboles –todo ello insinuaciones de los misterios eternos– en la tierra de los dragones y los elfos.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL DE FANTASÍA?

Esperando esa pizza de champiñones, con doble ración de queso (o un arroz cantonés y una sopa wonton), tu estómago ruge. Bebes un trago de tu refresco: –¿Qué es un juego de rol de fantasía?

Toma otro trago, y empieza a leer en voz alta (si no lo estás haciendo ya). De este modo, tus amigos podrán saberlo al mismo tiempo que tú. ¡Y no tendrás que volver a leerlo!

Probablemente ya habéis jugado a rol, pero le llamabais “Policías y ladrones”, “Indios y vaqueros” o “Papás y mamás”. En estos juegos, representabais el papel (rol) de otras personas –atracadores y detectives, o Mamá y Papá, o

Billy el Niño y Toro Sentado. Actuando y hablando como lo harían ellos, representabais vuestras historias. Estabais jugando a rol.

Jugar a ser otro personaje es el elemento clave del **SDA**, pero un juego de rol de fantasía difiere en elementos importantes de estas “simulaciones”. En lugar de corretear por vuestro patio o vecindario, estaréis cómodamente sentados alrededor de la mesa del comedor de alguien, hablando. Y un arbitro presidirá el juego del mismo modo que lo haría un moderador en un debate.

Un juego de rol de fantasía es parecido a una historia o una representación. En una historia, el autor escoge el escenario y las acciones de todos los personajes. J.R.R. Tolkien creó la Tierra Media y la hizo escenario de **El Señor de los Anillos**. Escogió las decisiones y acciones de Frodo, Gandalf, Saruman, Sauron, y todos los otros personajes, y de este modo creó el argumento de la historia.

En un juego de rol de fantasía, el arbitro (al que llamamos Director de juego o DJ) elige el escenario. Él o ella también elige las acciones y decisiones de algunos personajes, pero no de todos. Estas elecciones son la base de la aventura a seguir. En el **SDA**, la Tierra Media es el escenario elegido. Y muchos de los personajes de las historias de Tolkien aparecen a lo largo del juego.

En cuanto empecéis a jugar, acomodados en vuestras sillas, uno de vosotros, será el DJ (director del juego). El resto seréis jugadores. ¡Ambos papeles son muy divertidos!

A lo largo del juego, cada jugador elige las acciones de su personaje jugador (o PJ). Por ejemplo, puedes representar a Gallind, un bardo elfo, en busca de la corona mágica que le fue robada a su familia. Harás el papel de Gallind de la misma manera que Mark Hamil hace el papel de Luke Skywalker en la película “La guerra de las Galaxias” o un gran actor Shakespeariano el de “MacBeth”, el trágico rey escocés, en la obra de teatro.

Tú decides cuándo habla Gallind, y tú decides lo que tiene que decir. Tú decides cuándo lanza un hechizo, y tú le dices al DJ de qué hechizo se trata. Las reglas (de las que hablaremos más tarde) determinarán si este hechizo funciona o no.

El director de juego decide las acciones de los personajes restantes (llamados personajes no jugadores o PNJs). Por ejemplo, el DJ tomará



el papel de Gandalf cuando el Mago se encuentre a los personajes jugadores (PJs) en el camino. Él o ella dirá lo que Gandalf diga a los PJs y decidirá si se entretiene en aconsejarles o sale corriendo en pos de asuntos de mayor importancia en otros lugares.

Cada jugador toma el papel de su personaje y el Director de Juego el de los personajes no jugadores. Un juego de rol de fantasía es la historia viva que resulta de la interacción entre los personajes, creando una emocionante y dinámica aventura.

QUÉ ESPERAR A CONTINUACIÓN

El resto del primer capítulo explica los pocos conceptos básicos que necesitas conocer antes de empezar a jugar.

Los capítulos dos y tres pondrán en marcha la aventura, mientras que del capítulo cuatro al siete continuará la diversión con un enredo con... bien, ya descubrirás con que se enredan tus personajes cuando llegues ahí.

Los Consejos (la otra sección del **SDA**)

contienen todas las reglas (o consejos), recopilados en un solo lugar para facilitar su consulta. Hemos preferido el término *consejos* por que no se tratan de aburridas listas de negaciones sino de un conciso conjunto de ayudas para hacer más emocionante el juego de rol.

MANIOBRAS

Durante la partida, los jugadores intentarán llevar a cabo una serie de acciones. Les hemos llamado *actividades* y *maniobras*. Puedes llamarlas como prefieras. En el siguiente ejemplo, escrito por J.R.R. Tolkien, Bilbo el hobbit está intentando una “maniobra de subterfugio”.

“...De los muchos procedimientos de saqueo de que había oído, hurgonear en el bolsillo de los trolls le pareció el menos difícil, así que se arrastró hasta un árbol, justo detrás de Guille.

Berto y Tom iban ahora hacia el barril. Guille estaba echando un trago. Bilbo se armó de coraje e introdujo la manita en el enorme bolsillo de Guille. Había un saquito dentro, para Bilbo tan grande como un zurrón. “¡Ja!” pensó, entusiasmándose con el nuevo trabajo, mientras extraía la mano poco a poco, “y esto es solo el principio!”

¡Fue un principio! Los sacos de los trolls son engañosos, y este no era una excepción. –¡Eh!, ¿quién eres tú?– chilló el saco en el momento en que dejaba el bolsillo, y Guille dio una rápida vuelta y tomó a Bilbo por el cuello antes de que el hobbit pudiera refugiarse detrás del árbol.”

–**El Hobbit**, p. 51

Las *maniobras* tienen una probabilidad de éxito que depende de las *bonificaciones* del personaje. (Más información sobre bonificaciones en *Los consejos*.) Y, realmente Bilbo a fallado en su *maniobra de subterfugio* al intentar quitarle el saquito a Guille del bolsillo del troll.

En el **SDA**, puedes ser Tolman, un explorador hobbit, tratando de robar un tesoro de los trolls de un cofre. Abrir la cerradura del cofre es una *maniobra*. ¡Esperemos que lo hagas mejor que Bilbo! Buena suerte cuando llegue el momento.

ACTIVIDADES

Las *actividades* son las acciones que se llevan a cabo automáticamente, cuando se tiene el tiempo suficiente y las circunstancias son las

adecuadas. En la siguiente cita, también de Tolkien, Frodo está “haciendo su equipaje” y “preocupándose”. ¡Tiene el tiempo y los útiles necesarios para estas actividades por lo que tiene éxito en ambas!

“Muy entrado el otoño, la suerte de Gandalf comenzó a inquietar de nuevo a Frodo. Terminaba setiembre y no habían noticias del mago. El cumpleaños y la mudanza se acercaban y no había aparecido ni había enviado ningún mensaje. Comenzó el ajeteo en Bolsón Cerrado. Algunos amigos de Frodo llegaron para ayudarlo a embalar: allí estaban Fredegar Bolger, Folco Boffin y los más íntimos: Pippin Tuk y Merry Brandigamo. Entre todos dieron vuelta la casa.”

–**La Comunidad del Anillo**, p. 99

En el **SDA**, puedes interpretar el rol del guerrero enano Gláin, al que le gusta afilar su hacha antes de dejar la ciudad. A menos que Gláin pierda su afilador, afilar su arma es una “actividad” y tiene éxito automáticamente. No hay lugar al error.

Actividades y *maniobras* pueden combinarse para formar “secuencias de acción”. Algunas secuencias son únicas y ocurren tan solo una vez en la partida. La mayoría son muy comunes. Escabullirse en una ciudad y combatir al enemigo son *secuencias* comunes.

TEXTO DESTACADO Y ENCUADRADO

A lo largo de este juego de aventuras, encontrarás cinco tipos diferentes de texto, correspondientes a los diferentes componentes de un juego de rol.

Las descripciones narrativas e instrucciones (1) para el DJ aparecen como párrafos de texto normales como este. La mayoría de párrafos que has leído hasta ahora son de esta primera categoría. Las *secuencias de acción* compuestas solo de *actividades* (no *maniobras*) también aparecen como simples párrafos.

EJEMPLO

Los ejemplos (2) se presentan en cuadros como este. Están incluidos para hacer más claras al DJ las instrucciones. El título EJEMPLO aparece en lo alto del cuadro para hacerte saber que se trata de un ejemplo.



Las explicaciones que han de ser leídas en voz alta a los jugadores (4) están destacadas, como este párrafo. Estas explicaciones son generalmente descripciones del marco en que se mueven los personajes jugadores (PJs), narraciones de las acciones de los personajes no jugadores (PNJs), o lo que dicen los PNJs.

Las *secuencias de acción* (5) guían al DJ y a los jugadores (PJs y PNJs) durante acciones de juego tales como escabullirse a través de un escabroso brezal, combatir con un enemigo, o escalar el muro de una fortaleza. La mayoría de las *secuencias de acción* tienen maniobras, que aparecen de la forma que sigue.

NOTA PARA EL DJ

Las notas para el DJ (3) también aparecen encuadradas. Algunas son recomendaciones sobre cómo manejar correctamente una situación complicada. Otras explican las razones (que pueden no resultar del todo claras inicialmente) que hay detrás de determinadas instrucciones al DJ. El título NOTA PARA EL DJ aparece en lo alto del cuadro para hacerte saber que se trata de una nota destinada al director de juego.

1

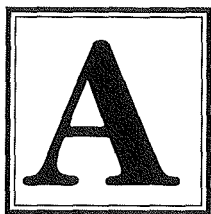
Las *secuencias de acción* se componen de diversos párrafos. Cada párrafo o grupo de párrafos tiene un número como título. Este párrafo, ejemplo de una “secuencia de acción”, tiene como título el número 1. Normalmente, la última frase de un párrafo numerado dirá al DJ que pase a la “escena 2” (ó 3, ó 4, etc.) de la *secuencia de acción* siguiente. Ahora debes pasar a la “escena 2” de este ejemplo de *secuencia de acción*.

2

¡Y aquí estás, leyendo la escena 2! Es realmente sencillo. Las *secuencias de acción* pueden incluir de dos a tres secciones numeradas hasta más de veinte. Pero cada sección (a la que llamaremos “escena”) siempre te dirá a qué número debes dirigirte después, así que es tan fácil como leer un libro. Las “secuencias de acción” pueden incluir alguna de las otras cuatro categorías de texto (instrucciones, ejemplos, notas del DJ, y explicaciones para ser leídas en alto), o bien todas.

TIRADAS DE DADOS

El **SDA** necesita un par de dados. Frecuentemente a lo largo de vuestras aventuras tendréis que tirar los dados para obtener un número entre el 2 y el 12. La tirada resultante está a menudo referida en el texto como “2D6” (una abreviación de tirar 2 dados de 6 caras).



quién vais a escoger?—dijo Sandra sacándose su pesado flequillo rubio de los ojos. —creo que yo seré Rilwen, la medio elfo.

—¡Uau! Sandra tendrá las orejas puntiagudas—bromeó José, su hermano, dándole un golpe a su amigo Miguel por debajo de la mesa. Miguel sonrió.

—Lo dudo. Los elfos de Tolkien no tienen las orejas puntiagudas, y creo que yo también seré uno. O tal vez un enano. Tanto Gallind como Gláin me intrigan. —Le guiñó el ojo a Sandra, metiéndose en la boca un wonton de su sopa.

José, nada avergonzado por la bronca de su amigo, cogió un papel y empezó a leer.

—¡Escuchad! Tolman el hobbit tienen una daga mágica y es un Buscador. Encuentra personas y cosas desaparecidas. Lo voy a coger. Es un explorador así que seré capaz de escabullirme y salir de las esquinas para asustar a Jenny. —José dejó de hablar, mirando a su hermana por el rabillo del ojo. No parecía nada preocupada por las amenazas de su hermano. —Estaba bromeando—, añadió, por si acaso.

• DOS •

EMPEZAR A JUGAR

En los juegos de rol de fantasía, a diferencia de en los juegos de tablero, no necesitas leer todas las reglas antes de empezar a jugar y a divertirte. Aprender a jugar puede hacerse experimentando. No hay una manera correcta o equivocada. Mientras todos os divirtáis y participéis, estáis en el buen camino. Imagínate este libro como un amigo que se sienta a tu lado y te ayuda cuando “te olvidas de tu texto”, te explica en qué te has confundido, y te da más información en cuanto estás listo para recibirla.

Si realmente quieres leer todas las reglas antes de empezar a jugar, puedes repasar la sección *Los consejos* donde están compiladas para su fácil consulta. Pero no pienses que has de hacerlo para poder empezar. Puedes empezar a jugar, y aprender mientras lees los siguientes párrafos. Para hacer el juego más fluido, recomendamos que al menos uno de los jugadores (preferiblemente el Director de Juego) lea las normas antes de empezar. No obstante, si los “baches” y las momentáneas faltas de comprensión que llevan consigo probar algo nuevo son para ti parte de la diversión, eres libre de adentrarte en el juego. Las páginas

siguientes pondrán en marcha la aventura sin más demora.

ESCOGER UN DJ

La primera cosa que debéis hacer es decidir quién será el arbitro o DJ (director del juego) en vuestro grupo. El DJ tendrá el papel de varios personajes, en lugar de centrarse en las acciones y pensamientos de uno solo. Él o ella tendrá siempre la última palabra en el resultado de cualquier *actividad* o *maniobra* de los jugadores. Estas amplias responsabilidades significan que el DJ, más que ningún otro jugador, es quien marca la tónica del juego.

Si eres el padre de chicos jóvenes, probablemente deberías ser tú el que tomara este papel, en lugar de ellos. En otros casos, deberíais escoger a alguien con fama de justo y un cierto “aire” para el drama y contar historias.

Tal vez estéis todos de acuerdo en quién ha de tomar el papel de DJ. Esto facilitará la decisión. Pero si la elección no es tan obvia, haced una votación o sacad nombres de un sombrero.

Cada uno de vosotros puede ser el DJ durante un tiempo. Esto aportará distintos puntos

fuertes a este papel, aportando divertidas variantes en el juego.

ELECCIÓN DE LOS PERSONAJES

Cuando hayáis elegido al DJ, el resto del grupo, los jugadores, escogeréis personajes. Este juego de aventura incluye seis personajes creados previamente. El juego será más fluido si sois cinco o seis jugadores (además del DJ, claro).

Persuadid a Mamá de sacar su nariz del periódico, si es necesario. O telefonead a vuestro mejor amigo y decidle que jugar a rol es mucho más divertido que el último episodio de "Star Trek". Podéis jugar con menos de cinco jugadores, pero el DJ tendrá que ser algo más inventivo de lo normal para mantener la pelota en juego. Esto es un auténtico reto si nunca has hecho de DJ anteriormente.

¿Qué quiere decir *creados previamente* en el término *personajes creados previamente*? Significa que se proporcionan las capacidades físicas y mentales de cada personaje. Los personajes están listos para empezar a jugar.

Fuerza, inteligencia, y agilidad son unos pocos ejemplos de las capacidades provistas (llamadas *características*). Estas determinarán el resultado de las acciones emprendidas por un personaje durante el juego.

Piensa en esto durante un momento. ¡Sandra, Miguel y José no saltarán por encima de un precipicio sin fondo en su sala de estar! Estarán confortablemente sentados en sus sillas, hablando. Entonces, ¿cómo decidir si Rilwen, Gláin, y Tolman (sus personajes) llegan al otro lado del precipicio o caen por toda la eternidad? Miras sus *características*.

Para saber más sobre características y acciones del juego, busca las páginas 73-74 en la sección de consejos. De cualquier modo, no necesitáis conocer todo esto al detalle ahora mismo. Lo cogeréis fácilmente y de forma natural cuando hayáis llegado a una fase más avanzada del juego.

Los personajes creados previamente tienen también unos historiales desarrollados para cada uno de ellos. Las actitudes, sentimientos, y lealtades surgidas de pasadas experiencias ayudarán a los jugadores en la personificación de sus personajes. Tolman el hobbit (uno de los seis) es más que una ficha en un tablero. En el mundo de la imaginación se convierte en un personaje que vive y que respira, con res-

puestas originales y únicas a los acontecimientos y a las gentes que le rodean.

Aquí hay una lista de los personajes previamente creados disponibles:

Tolman Pulgarverde	Explorador hobbit
Lily Pulgarverde	Exploradora hobbit
Gallind	Bardo elfo
Tatharína	Barda humana
Gláin	Guerrero enano
Rilwen	Montaraz medio elfo

El historial de cada personaje, junto con su historia personal y una ilustración, están recopilados en otra sección (junto a algunos mapas y planos). Tendréis que haceros fotocopias del de vuestro personaje. Así dispondréis de toda la información durante la partida.

Los jugadores querrán leer el historial de cada personaje antes de decidir cual escogerán. No obstante, hay ciertos secretos en las fichas de cada personaje que pueden resultar divertidos de descubrir por sus compañeros a lo largo de la partida. Te recomendamos que tanto tú como tus amigos leáis los breves resúmenes de personaje en el capítulo tres. Esto os dará información suficiente para hacer una buena elección.

Si sois seis jugadores, cada jugadores tendrá el rol de un personaje. Si sois cinco, el DJ hará el papel del personaje restante como un personaje no jugador (PNJ).

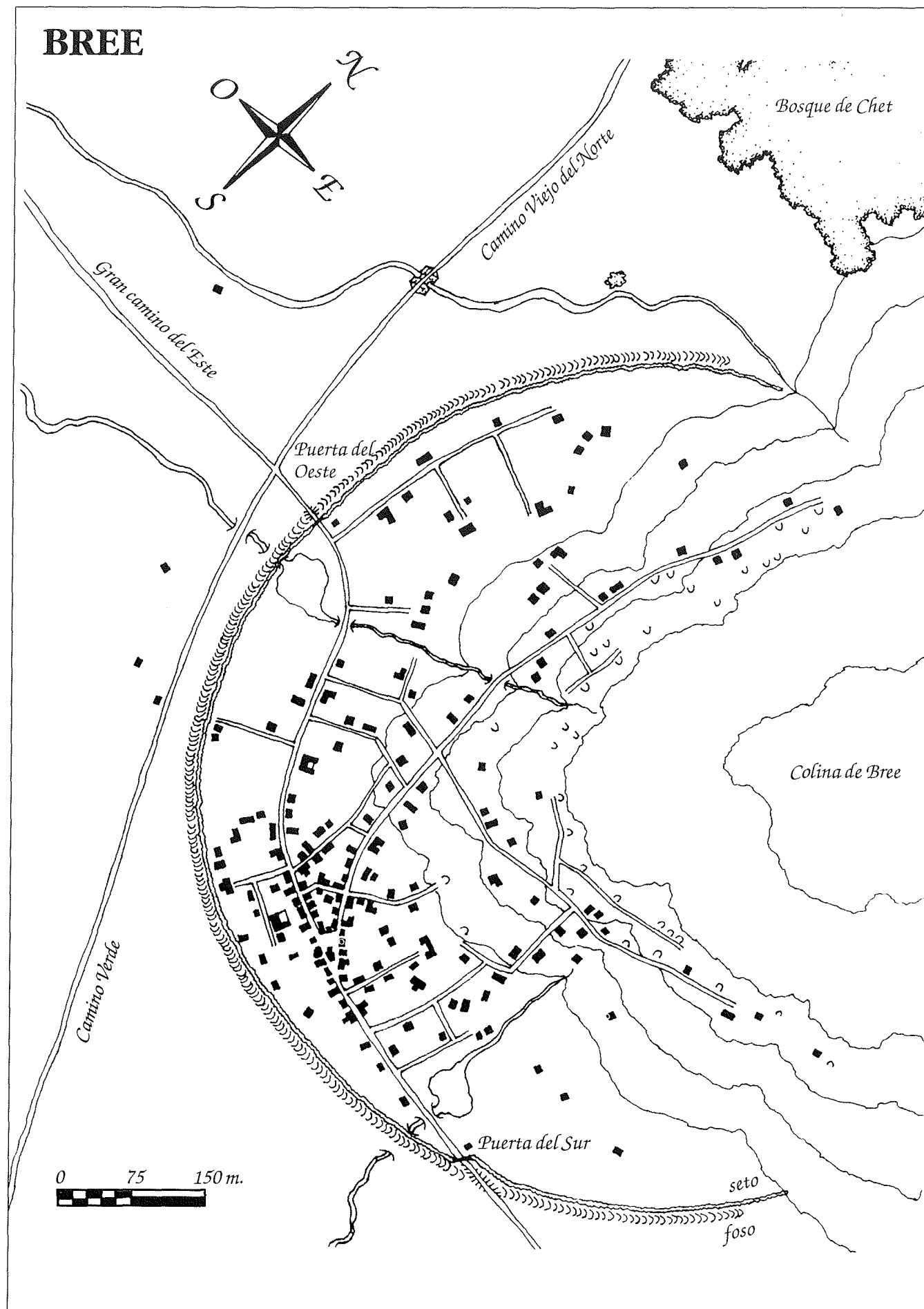
¡EMPECEMOS!

Tal vez estés pensando: –Este material preliminar es interesante, pero ¿cuándo empezamos?. La respuesta es: ¡Ya has empezado! Elegir los personajes es parte de la diversión en un juego de rol de fantasía. Dejemos que los jugadores se tomen su tiempo en decidirse por sus personajes.

Mientras los jugadores se deciden por sus personajes y leen sus historiales, el DJ deberá leer **EL RELATO** (en esta página) y **SÓLO PARA TUS OJOS** (página siguiente). Solamente el DJ puede leer estos apartados, ya que contienen información que los personajes jugadores **no deben saber**.

Una vez que tú, el DJ, hayas leído este material –te ayudará a ir siempre por delante de tus jugadores– puedes echar un vistazo a los historiales de los PJs (personajes jugadores). Tal vez puedas mirar por encima del hombro de tus jugadores mientras leen. Como mínimo, debes

BREE



releer el resumen de los personajes (capítulo tres) para una buena comprensión de sus personalidades.

EL RELATO

Wûlafûrad, un troll de piedra que estaba casi siempre hambriento y era siempre un bravucón, parpadeó, bostezó, y estiró los brazos. Había estado durmiendo durante mucho tiempo, y sus articulaciones crujieron. Quizás una bonita y gorda oveja estuviera rondando cerca de su agujero de troll justo a tiempo para un tentempié de medianoche. Lo más probable era que tuviese que cazar su comida. Wûlafûrad (o Wilfred) se restregó los ojos y le dio una patada a su hermano, que todavía dormitaba bajo una manta raída.

—¡Larûnag! ¡Levanta tu trasero de la cama! —dijo dándole otra patada. —Si lo que quieres es comida, mejor que te levantes antes de que se ponga la luna.

La manta se levantó y cayó al suelo, revelando las grises matas de pelo que se aferran al escamoso cuero cabelludo de muchos trolls de piedra. Larûnag (o Lawrence) eructó y gruñó, —Ve a coger tu propia comida. ¡No voy a coger ninguna oveja para que tú la roas hasta los huesos antes de que pueda pegarle ni un bocado!

Los hermanos continuaron discutiendo mientras Wilfred se ponía un gran jubón de piel (talla de troll), un gastado sombrero de fieltro, y unas enormes botas. Lawrence descolgó sus pies por el lado de la cama y empezó a hurgarse los dientes con una astilla de hueso. Sus ojos miraron ociosamente los tobillos de su hermano, mientras sus pensamientos vagueaban atrás en el tiempo. Sólo se levantó cuando Wilfred se dirigía hacia la puerta, sopesando una enorme maza de madera.

—¿Dónde se ha metido ese granuja? preguntó.

Wilfred frunció el ceño.

—¿Qué granuja? eres un bobo, Lawrence. No hay nadie más que tú y yo en este agujero.

—El tonto del violín, —insistió Lawrence. —¡Tocó y tocó hasta que te dormiste! Caíste redondo, Wilfred. En todo el tiempo que te conozco, no te había visto nunca parecer tan estúpido.

Wilfred golpeó su maza contra el suelo disgustado.

—¡Eres un soñador, Lawrie! La otra vez eran elfos bailando en el valle, ahora un violinista

que hace dormir a los trolls. Déjalo ya. ¡Y ayúdame a encontrar algo de papearl!

La pareja nunca llegó a tener claros los acontecimientos, pero, cien años atrás, un joven y su viola habían hechizado a los dos hermanos trolls, haciéndoles dormir. Fiorin, un trovador itinerante, a petición de los hobbits y los hombres de Bree, intervino para salvar a las ovejas y cabras que alimentaban el voraz apetito de los trolls. Sus tonadas fueron efectivas, pero sólo como solución temporal. Un siglo después, Wilfred y Lawrence se habían despertado para molestar de nuevo a la ciudad de Bree.

Los habitantes de Bree hacía tiempo que habían olvidado a Fiorin y su viola, así como a los trolls que fueron sus enemigos. Polo Jamoncillo, un hobbit que poseía grandes rebaños y extensas granjas, fue el primero en sufrir su despertar. Denunció al alguacil el robo de una hermosa oveja y sus corderos esperando que éstas fueran todas sus desgracias por esta temporada. La desaparición de otro cordero al cabo de dos días enterró su optimismo. Polo ordenó a sus hijos que hicieran pastar a las ovejas cerca de casa.

La siguiente semana, Odo Sototúmulo perdió tres ovejas antes de trasladar su ganado a los campos que rodeaban sus establos. Al no ser tan rico como su vecino Polo, Odo teme que incluso estas pocas pérdidas le obliguen a vender parte de sus tierras para hacer cuadrar sus números. Está seguro de que no se trata de cazadores furtivos, ya que, mientras vigilaba el ganado, vio huir de sus campos a una sombra bestial. Odo sospecha que en el Bosque de Chet, al norte, lobos o gatos salvajes se alimentan de corderos.

Odo y Polo no son los únicos habitantes de Bree que se han dado cuenta de las desapariciones de corderos. Nat Vainadesémola y su amigo Gil Tumbademusgo comparten una choza en los límites de la ciudad. Nadie sabe con certeza de que viven, pero no les gustan demasiado ni al alcalde ni al alguacil. Nat es un hombre delgado, con el pelo color tierra y una eterna mirada de desprecio en sus grandes ojos verdes. Gil es más calmado, más discreto, pero la tensión de los músculos de alrededor de su boca y la extraña indiferencia de su mirada asustan a los que llegan a darse cuenta de su presencia. Es más grueso que Nat, y peina su larga cabellera morena en una trenza (algo muy inusual en Bree).

Poco después de la desaparición de la primera oveja del rebaño de Jamoncillo, Gil salió de Bree por unos días. Las gentes de la ciudad no sabían a dónde había ido (ni les interesaba saberlo), pero les gustó librarse de su presencia. Tal vez se hubiesen interesado más, de haber visto como Imledair, el rey de los bandidos, daba la bienvenida a Gil al final de su viaje. De este modo, solamente refunfuñaron por lo bajo cuando regresó.

Gil volvió con instrucciones e información para él y para Nat. Se tenía que instigar a los trolls a que siguieran atacando los rebaños de ovejas. Los habitantes de Bree debían ser estorbados en sus esfuerzos por acabar con la amenaza desconocida (para ellos). Nat alargó las horas que solía pasar en “El Pony Pisador” para empaparse de los cotilleos locales. Las noticias de que los granjeros desplazaban sus ganados más cerca de la ciudad, provocaron otro misterioso viaje de Gil, esta vez hacia el Bosque de Chet. Sus acciones hicieron que Wilfred y Lawrence tuvieran que mudarse de su agujero de troll a un ancho puente de piedra, con unas sombras tan espesas bajo su arco que el sol no podía penetrar en ellas ni cuando estaba bajo en el horizonte. El puente estaba más cerca de la ciudad que su agujero, y los trolls celebraron su mudanza con un festín.

La noche siguiente Nat le dijo a Gil que Tolman Pulgarverde había prometido encontrar las ovejas desaparecidas.

—Una vez que ese buscador hobbit se meta en este asunto, lo resolverá en un abrir y cerrar de ojos, Gil Tumbademusgo —concluyó hoscamente.

—No si hacemos bien nuestro papel— insistió Gil. —Tengo un plan, y si funciona el pe-queño ratero va a estar entre rejas unos días, como mínimo.

Los dos villanos conferenciaron antes de acercarse a Milt Cano, Chas Marchito, Boffo Casahueca y Gorum Pederanal. Estos hombres y hobbits (todos bastante hoscós, insatisfechos, y antojadizos) no fueron difíciles de convencer de que el propio Tolman, extraño y atolondrado, era el responsable de la desaparición de las ovejas. Se presentaron como un solo hom-

bre ante Holfast Bunce, el alguacil principal, exigiendo el arresto de Pulgarverde por cazador furtivo.

Milt recordó haber visto a Tolman acechando (según sus palabras) los establos de Polo Jamoncillo, mientras que Boffo afirmó haber vislumbrado como el hobbit volvía de los pastos con una oveja sobre los hombros. El alguacil Holfast, aunque apreciaba sinceramente a su sobrino Tolman y estaba seguro de que era inocente, no podía dejar de actuar ante tal evidencia. Con Nat a su lado (el granuja no estaba seguro de que el alguacil llevara a cabo el arresto si no se le punzaba a que lo hiciera), Holfast encerró a Tolman en el calabozo en cuanto el hobbit regresó de sus primeras investigaciones respecto a las ovejas desaparecidas.

SOLO PARA TUS OJOS

¿Qué se supone que debe ocurrir en la aventura llamada “**EL AMANECER LLEGA TEMPRANO**”? Los jugadores no pueden saberlo, pero el DJ gozará más del juego si lo sabe previamente. ¡Lee el esquema siguiente para ser un DJ informado!

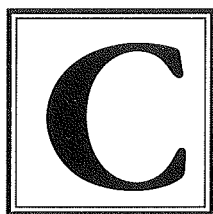
“Escena primera”: Los PJs se reúnen en el túnel de hobbit de los Pulgarverde. Se hacen presentaciones cuando es necesario. Planean liberar a Tolman del calabozo.

“Escena segunda”: Los PJs sacan a Tolman del calabozo y se esconden en el Bosque de Chet.

“Escena tercera”: Los PJs planean cómo derrotar a los trolls y luego llevan a cabo sus planes. Después, aparece Gandalf y los envía a apoderarse del tesoro de los trolls.

“Escena cuarta”: Los PJs se encuentran a Nat Vainadesémola y a Gil Tumbademusgo en el túnel de los trolls. Vencen a los dos villanos y descubren que estos dos han estado ayudando a unos bandidos a asaltar a los viajeros en el Gran Camino del Este. Los PJs consiguen el botín de los trolls y vuelven a Bree. Se hace una fiesta en su honor en “El Pony Pisador”.

¡Eso es todo! Ahora ya sabes lo que ellos sabrán cuando acabe la aventura. Ojea por encima el historial de los jugadores y luego pasa rápidamente a la página 21.



ris, querida, ¿puedes acercarme mis gafas de leer? Creo que están detrás tuyo, encima de la mesilla.” Le dijo el tío Esteban a su sobrina Diana, guiñándole el ojo mientras sostenía sus hojas de personaje lo más lejos que le permitían los brazos. “¡Que me aspen si mis brazos no son más cortos cada vez! ¡Si no supiera que aquí pone Gallind juraría que estaba en chino!”

Cris se giró, haciendo crujir los catálogos, las cartas y los aviones de papel que se apilaban sobre la mesilla. “Creo que las has dejado arriba, sobre la mesita de noche. ¿Estás seguro que las has bajado? ¡Lo que está claro es que aquí no están!”

“Será mejor que le pase el libro a José mientras voy a buscarlas. Conociéndole, ya debe estar quejándose por lo bajo de estos lentos carrozas.” Esteban sonrió y se levanto de la mesa.

“¡Oh! ¡Papá!” gruñó Esteban. “Tú sabes que yo no haría esto.”

Diana se puso a reír. “No, pero has dicho algo sobre los hábitos dilatorios de un subproducto de la caña de azúcar en los meses de invierno.”

Esteban se la miró. “¡Maldita sea! ¡Si papá no es más lento que la melaza en enero, me gustaría saber quién lo es!” ignorando las gracias de su prima, cogió el lápiz con más fuerza. “La bonificación de fuerza de Tolman es de menos dos. Era de esperar. Es un hobbit. Los Medianos no son muy fuertes, pero son resistentes y escurridizos. ¡Su resistencia es de cuarenta y cinco, y su bonificación de subterfugio es de cuatro! Es capaz de atravesar una cabalgata de enanos en una noche tranquila, ¡sin que ellos se enteren!”

Sandra se removió en su silla y se levantó de pronto. “¡Ya se donde están las gafas de papá! Mejor que vaya a buscarlas porque él nunca las encontraría. Las dejó en mi habitación, porque estaba leyendo las instrucciones para cambiar la instalación de la lámpara para poder poner una de esas luces fluorescentes compactas.” Subió corriendo las escaleras. “Ahora mismo vuelvo. ¡Papá! ¡Papá!”

• TRES •

RESUMEN DE LOS PERSONAJES

El DJ y los jugadores deberán leer en voz alta los resúmenes de los personajes siguientes. Esto familiarizará al DJ con las personalidades de los héroes y heroínas de la aventura que está a punto de empezar, y los jugadores conocerán a quienes serán sus compañeros en los peligros que les esperan.

Cada jugador deberá utilizar esta información para escoger su propio personaje.

Las Hojas de Personaje de los seis personajes creados previamente también aparecen

en este capítulo. Los números de sus características aparecen en los espacios en blanco correspondientes. Has de hacer que los jugadores escriban en lápiz, estos números en las Hojas de Personaje individuales. Durante sus aventuras en la Tierra Media, estos números cambiarán. Los jugadores han de poder borrar los números desfasados para poder sustituirlos por los actuales.

Adicionalmente, el material y demás posesiones que llevan los personajes puede per-

derse, ser robado, o dejarse de usar durante el transcurso de las aventuras. El equipo inicial de cada jugador está impreso en estas Hojas, y también se deberá pasar en lápiz a las Hojas de Personaje individuales. Cuando los PJs encuentren un tesoro, o reciban recompensas o regalos, estos elementos pueden añadirse a las Hojas (siempre en lápiz). Así, el material perdido, robado, o abandonado podrá borrarse si es necesario.

TOLMAN PULGARVERDE

Tolman (Tom para abreviar) es un hobbit de aspecto atolondrado y con facilidad para hacer amigos. Se gana la vida como Buscador –alguien que localiza personas y cosas desaparecidas, por un sueldo. Debido a su gran éxito, sus servicios están muy solicitados. Vive en Bree, pero a diferencia de la mayor parte de sus conciudadanos, ha visitado las cuatro Cuadernas de La Comarca, así como los pueblos cercanos a su casa.

Tolman y su hermana Lily comparten el smial (túnel de hobbit) donde crecieron. Sus padres han muerto y, salvo un puñado de primos muy lejanos, no tienen parientes vivos. Son grandes amigos y hay una excelente relación entre ellos.

Durante su última visita a “El Pony Pisador”, Tolman oyó noticias de la desaparición de unas ovejas. Se le encomendó la tarea de encontrarlas y descubrió a un troll que merodeaba por los campos cercanos a Bree. Por desgracia, los Pulgarverde no son del agrado de todos los habitantes de Bree. Algunos de los hobbits y hombres menos satisfechos consideran que el temperamento alegre de Tom es una afrenta para sus bien alimentadas envidias. Ellos convencieron al alguacil de que debía arrestar al joven Buscador ya que era él mismo el que robaba las ovejas para conseguir que le dieran trabajo en un período en el que tenía muy poco. ¡La aventura **“EL AMANECER LLEGA TEMPRANO”** empieza con Tolman en el calabozo de la ciudad!

LILY PULGARVERDE

Lily es una hobbit de talento y con diversas inquietudes. Pinta paisajes y retratos, cocina dulces para “El Pony Pisador”, y cultiva gran variedad de hierbas en el jardín de su cocina. Vive en Bree, compartiendo con su hermano

Tolman el smial (túnel de hobbit) en el que nacieron.

A consecuencia del extraño trabajo de su hermano y su tendencia a vagabundear, Lily tiene unos amigos inusuales –entre los que se encuentran un enano (Gláin) y una elfo (Rilwen). La mayoría de la gente de Bree son más rígidos en sus gustos –desconfían de los extranjeros como hacen la mayoría de los lugareños en todas partes.

Lily recibió una nota de Tolman una noche después de que se embarcara en la búsqueda de unas ovejas perdidas. ¡Había descubierto que un troll era responsable de las desapariciones, y que el ganado no podía ser devuelto a sus propietarios! En todo caso, no pudo convencer a su tío, el alguacil principal de Bree, de que el peligro acechaba en la pastoral belleza de los alrededores de la ciudad. Holfast insistió en encerrar a Tolman por unos días como sospechoso del hurto de las ovejas.

Su hermana ha reunido a sus amigos comunes para actuar antes de que el troll cause un daño importante.

GALLIND

El hogar de Gallind es Rivendel, el mágico valle gobernado por Elrond Medio Elfo. Toda la poesía y la música del lugar llenó sus primeros años, afinando su corazón para la música. Como es Bardo, toca el arpa y la flauta de Pan, compone canciones, y realiza sortilegios.

Sus talentos atraen a gentes con intereses complementarios a los suyos. Se pasa más de una tarde en los bosques o en los prados observando la vida salvaje e improvisando melodías. Rilwen, una medio elfo fascinada por los animales y las plantas de la Tierra Media, le acompaña frecuentemente. Y a Lauriel, una cantante con una voz de oro, le encanta bailar su música.

Al inicio de “El amanecer llega temprano”, Gallind regresa de los Puertos Grises junto a Rilwen. Sus padres se han marchado al Oeste, dejando a su hijo con escasas pistas sobre el paradero de unos recuerdos de familia que habían sido robados.

TATHARÍNA

Tatharína es una curandera. En sus curaciones utiliza hierbas medicinales pero también puede recurrir a la magia cuando se trata de heridas o enfermedades más graves. Aprendió los

rudimentos de la preparación y aplicación de las hierbas en las rodillas de su madre adoptiva, cuando era niña. Algunos de sus recuerdos más queridos son de esas primeras lecciones.

Unos años después, Tatharína dejó su hogar para profundizar en sus conocimientos, bajo la tutela de Fallura Edhellammen. Vivía en casa de su tutora, en Bree, estudiando duro por las mañanas y jugando juegos de colegiala con Lily Pulgarverde por las tardes. En ocasiones, Tolman las acompañaba a pescar a la Cañada Torcida.

Los tres continuaron siendo amigos con el paso del tiempo, lo que hizo natural que los hobbits acudieran a ella buscando ayuda cuando el alguacil no quiso creer el relato de Tolman de que un troll robaba las ovejas del pueblo.

GLÁIN

Gláin creció en Merlost, los ruinosos salones de la antigua ciudad enana de Belegost. Lís, su madre, cuyo corazón ardía por las injusticias hechas a los enanos en el pasado, incitó a su hijo a entrenarse como guerrero. El chico desarrolló grandes aptitudes con el hacha de guerra, pero no el ansia de venganza que poseía a su madre.

En su lugar, Gláin siguió los pasos de su jovial padre en el negocio de la venta ambulante. Sus viajes le llevaron por muchos lugares, incluyendo numerosos viajes a la ciudad de Bree.

Gláin se hospedaba normalmente en "El Pony Pisador", y su primer encuentro con Tolman (y

la contratación de sus servicios), tuvo lugar en la posada. Con el paso de los años, el enano se hizo muy amigo de los dos Pulgarverde, así como de Tatharína. Cuando Tolman tuvo problemas con la ley, Lily no dudó en pedirle ayuda.

RILWEN

Rilwen es una naturalista que goza del estudio de los animales y plantas de la Tierra Media. Su búsqueda de conocimientos sobre especies poco conocidas, hace que la medio elfo se aventure lejos de los territorios de Rivendel, su hogar.

Aunque son muchos los peligros que acechan fuera del Refugio, Rilwen nunca ha sufrido percances de consideración.

Rilwen nació en el Bosque Negro, pero pasó pocos años allí antes de que sus padres atravesaran las Montañas Nubladas

hacia Rivendel. Su hermana estuvo durante poco tiempo en el valle. Cabalgó hacia los Puertos Grises, hacia el Oeste.

Cuando Gallind viajó a los Puertos para despedir a sus padres, Rilwen acompañó a su amigo. En su regreso a casa, descansaron en los bosques al norte de Bree y a ellos acudió la hobbit Lily. En el pasado, Tolman le había prestado sus servicios de Buscador y ahora su hermana les pedía ayuda en su nombre.



Nombre: <i>Tolman Pulgarverde</i>				CLASE DE PERSONAJE Explorador Hobbit				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIONES								Equipo: Daga mágica, honda y 30 piedras, mochila, cinturón y bolsa, comida y agua para 3 días. Otro material: juego de ganzúas, linterna, cuerda. Notas:			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.				
Fuerza	NP	+	-2	+		= -2	Fuerza				
Agilidad	NP	+	3	+		= 3	Agilidad				
Inteligencia	NP	+	0	+		= 0	Inteligencia				
Movimiento	NP	+	-2	+		= -2	Movimiento				
Defensa	NP	+	+3	+		= 3	Defensa				
B.O. C. a C.	1	+	-2	+	(Daga, -1 daño)	= -1	B.O. C. a C.				
B.O. Proyectil	1	+	2	+	(Honda)	= 3	B.O. Proyectil				
Generales	1	+	0	+		= 1	Generales				
Subterfugio	2	+	2	+		= 4	Subterfugio				
Percepción	1	+	1	+		= 2	Percepción				
Magia	-2	+	-3	+		= -5	Magia				
Resistencia	NP	+	45	+		= 45	Resistencia				

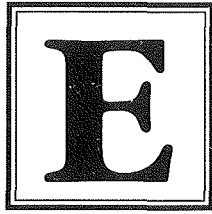
Nombre: <i>Lily Pulgarverde</i>					CLASE DE PERSONAJE Explorador Hobbit			Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIONES								Equipo: Daga, honda mágica y 30 piedras, mochila, cinturón y bolsa, comida y agua para tres días. Otro material: Libro de bocetos, tizas de dibujo, pigmentos para acuarela, pincel, gorro para la lluvia. Notas:				
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total					CARACT.
Fuerza	NP	+	-2	+		=	-2					Fuerza
Agilidad	NP	+	3	+		=	3					Agilidad
Inteligencia	NP	+	0	+		=	0					Inteligencia
Movimiento	NP	+	-2	+		=	-2					Movimiento
Defensa	NP	+	+3	+		=	3					Defensa
B.O. C. a C.	-2	+	-2	+	(Daga, -1 daño)	=	-5					B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	1	+	2	+	+1 (Honda)	=	4					B.O. Proyectil
Generales	1	+	0	+		=	1					Generales
Subterfugio	2	+	2	+		=	4					Subterfugio
Percepción	2	+	1	+		=	3					Percepción
Magia	-2	+	-3	+		=	-5					Magia
Resistencia	NP	+	45	+		=	45					Resistencia

Nombre: <i>Gallind</i>					CLASE DE PERSONAJE Bardo Elfo			Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIONES								Equipo: Cayado, arco y 12 flechas, mochila, cinturón y bolsa, comida y agua para 3 días. Otro material: Arpa, capa. Sortilegios: Análisis de objetos, Escudo, Rayo de fuego, Velocidad. Notas:			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.				
Fuerza	NP	+	-1	+		= <i>(-1)</i>	Fuerza				
Agilidad	NP	+	1	+		= <i>(1)</i>	Agilidad				
Inteligencia	NP	+	2	+		= <i>(2)</i>	Inteligencia				
Movimiento	NP	+	1	+		= <i>(1)</i>	Movimiento				
Defensa	NP	+	1	+		= <i>(1)</i>	Defensa				
B.O. C. a C.	<i>1</i>	+	-1	+	(Cayado, +1 daño)	= <i>(0)</i>	B.O. C. a C.				
B.O. Proyectil	<i>-2</i>	+	0	+	(Arco)	= <i>(-2)</i>	B.O. Proyectil				
Generales	<i>-2</i>	+	0	+		= <i>(-2)</i>	Generales				
Subterfugio	<i>-2</i>	+	-1	+		= <i>(-3)</i>	Subterfugio				
Percepción	<i>1</i>	+	1	+		= <i>(2)</i>	Percepción				
Magia	<i>2</i>	+	2	+	+1 (Arpa)	= <i>(5)</i>	Magia				
Resistencia	NP	+	30	+		= <i>(30)</i>	Resistencia				

Nombre: <i>Tatharina</i>				CLASE DE PERSONAJE Barda Humana				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN								Equipo: Armadura de cuero, cayado, 2 dagas, mochila, cinturón y bolsa, comida y agua para 3 días. Otro material: Brazaletes mágico. Hierbas: 5 piñas de Cetro de la Noche (cada piña recupera 1-2 puntos de vida), 3 penachos de Pluma de Pez (cada penacho recupera 1-4 puntos de vida), 2 pétalos de Gloria de Venado (cada pétalo recupera 2-8 puntos de vida), 1 hoja de Castigo de Nieve (cada hoja recupera 2-10 puntos de vida), 1 Baya Joya (cada baya recupera 10 puntos de vida). Sortilegios: Curación, Encantar Animal, Calma, Camuflaje. Notas:			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total				
Fuerza	NP	+	0	+	_____	=	<u>0</u>	Fuerza			
Agilidad	NP	+	0	+	_____	=	<u>0</u>	Agilidad			
Inteligencia	NP	+	2	+	_____	=	<u>2</u>	Inteligencia			
Movimiento	NP	+	0	+	-1 (Armadura de Cuero)	=	<u>-1</u>	Movimiento			
Defensa	NP	+	0	+	+2 (Ar. Cue., Brazaletes)	=	<u>2</u>	Defensa			
B.O. C. a C.	<u>-2</u>	+	0	+	__ (Cayado, +1 daño)	=	<u>-2</u>	B.O. C. a C.			
B.O. Proyectil	<u>-2</u>	+	-1	+	___ -1 (Daga, -1 daño)	=	<u>-4</u>	B.O. Proyectil			
Generales	<u>1</u>	+	0	+	_____	=	<u>1</u>	Generales			
Subterfugio	<u>-2</u>	+	-1	+	-1 (Armadura de Cuero)	=	<u>-4</u>	Subterfugio			
Percepción	<u>1</u>	+	2	+	_____	=	<u>3</u>	Percepción			
Magia	<u>2</u>	+	2	+	_____	=	<u>4</u>	Magia			
Resistencia	NP	+	35	+	_____	=	<u>35</u>	Resistencia			

Nombre: <i>Gláin</i>					CLASE DE PERSONAJE Guerrero Enano			Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN								Equipo: Hacha de guerra mágica, lanza, cota de malla, mochila, cinto y bolsa, comida y agua para 3 días. Otro material: Yesca y pedernal, baraja de cartas, dados, tienda de campaña pequeña. Notas:			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total				
Fuerza	NP	+	2	+	_____	=	<u>2</u>	Fuerza			
Agilidad	NP	+	-1	+	_____	=	<u>-1</u>	Agilidad			
Inteligencia	NP	+	0	+	_____	=	<u>0</u>	Inteligencia			
Movimiento	NP	+	0	+	___-1 (Cota de Malla)	=	<u>-2</u>	Movimiento			
Defensa	NP	+	0	+	___+2 (Cota de Malla)	=	<u>2</u>	Defensa			
B.O. C. a C.	<u>2</u>	+	2	+	+2 (Hacha gue. +3 dañ.)	=	<u>6</u>	B.O. C. a C.			
B.O. Proyectil	<u>2</u>	+	0	+	_____ -1 (Lanza)	=	<u>1</u>	B.O. Proyectil			
Generales	<u>1</u>	+	1	+	_____	=	<u>2</u>	Generales			
Subterfugio	<u>-2</u>	+	1	+	___-2 (Cota de Malla)	=	<u>-3</u>	Subterfugio			
Percepción	<u>1</u>	+	0	+	_____	=	<u>1</u>	Percepción			
Magia	<u>-2</u>	+	-3	+	___-2 (Cota de Malla)	=	<u>-7</u>	Magia			
Resistencia	NP	+	60	+	_____	=	<u>60</u>	Resistencia			

Nombre: <i>Rilwen</i>				CLASE DE PERSONAJE Montaraz Medio-elfo				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN								Equipo: Espada, escudo, arco y 20 flechas, mochila, comida y agua para 3 días.			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total	CARACT.			
Fuerza	NP	+	0	+	_____	=	(0)	Fuerza	Otro material: Medallón, capa.		
Agilidad	NP	+	1	+	_____	=	(1)	Agilidad	Hierbas: 4 semillas de Saeta de agua (cada semilla recupera 1-3 puntos de vida), 3 agujas de Aguijón de Bruja (cada aguijón recupera 1-5 puntos de vida).		
Inteligencia	NP	+	1	+	_____	=	(1)	Inteligencia			
Movimiento	NP	+	1	+	_____	=	(1)	Movimiento			
Defensa	NP	+	1	+	_____+1 (Escudo)	=	(2)	Defensa			
B.O. C. a C.	1	+	-1	+	____(Espada, +1 daño)	=	(0)	B.O. C. a C.			
B.O. Proyectil	1	+	1	+	_____(Arco)	=	(2)	B.O. Proyectil			
Generales	2	+	1	+	_____	=	(3)	Generales			
Subterfugio	-2	+	0	+	_____	=	(-2)	Subterfugio			
Percepción	1	+	1	+	_____	=	(2)	Percepción			
Magia	1	+	0	+	_____-1 (Escudo)	=	(0)	Magia			
Resistencia	NP	+	35	+	_____	=	(35)	Resistencia			



stáis todos reunidos en la sala de estar del túnel de hobbit de los Pulgarverde. Es un sitio acogedor. Los sofás y sillones están bien acolchados y tapizados con telas floreadas. –Barnabassacó una hoja de papel del montón. –Aquí hay un plano de la habitación. tío Esteban, ¿dónde se sienta Gallind? ¿O está de pie?

–Está sentado, pero ni en una silla ni en un sofá, –contestó Esteban. –Está en el suelo. Pondré la figurita junto al hogar, donde está mirando el fuego.

–Perfecto, –dijo su sobrino– si todos hacéis lo mismo, sabremos donde está cada uno. ¿Tenéis listas vuestras figuras? Así es Sandra. Tan solo dobla el cartón por la mitad y ponlo en la peana de plástico.

–Todos menos yo, ¿verdad Toni? –insistió José. –Tolman está encerrado en prisión, ¿no?

–Tienes razón muchacho. Dejádme acabar de describir la habitación: “Aunque una calurosa brisa de verano entra por las ventanas abiertas, un pequeño fuego arde en el hogar.” Lo cual es una suerte, ya que Gallind quiere mirar las llamas. “Una estantería de madera en una pared sostiene copas de estaño y jarrones de barro. La puerta principal del smial se abre directamente a la sala de estar. Un pasillo conecta la sala de estar con el comedor, y son visibles tres puertas más.” Bien, esto es todo.

• CUATRO •

ESCENA 1: EL TÚNEL HOBBIT

La escena primera empieza con dos *secuencias*.

“¡A TU SERVICIO!” permite a los jugadores conocer a los que serán sus compañeros en la “actividad” de conversación.

“COMPAÑEROS DE CONSPIRACIÓN” se llena con la “actividad” de planear la liberación de Tolman de la prisión.

“¡A TU SERVICIO!”

Encontrarás un plano del smial de los Pulgarverde junto a las hojas de personaje individuales. (“Smial” es el nombre hobbit de los túneles de hobbit.) Los PJs están reunidos en la sala de estar del smial. También encontrarás un plano de la sala de estar. Pon ambos planos encima de la mesa para que todos podáis verlos fácilmente

Ahora describe la sala de estar a los jugadores leyendo en alto el texto destacado siguiente.

Estáis todos reunidos en la sala de estar del túnel de hobbit de los Pulgarverde. Es un sitio acogedor. Los sofás y sillones están bien acolchados y tapizados con telas floreadas. Aunque una calurosa brisa de verano entra por las ventanas abiertas, un pequeño, diminuto fuego arde en el hogar. Una estantería de madera en una pared contiene copas de estaño y jarrones de barro. La puerta principal del smial se abre directamente a la sala de estar. Un pasillo conecta la sala de estar con el comedor, y son visibles tres puertas más.

(Haz que los jugadores coloquen sus figuras en el plano de la sala de estar para indicar donde se sitúan sus personajes.)

Aunque la mayoría de personajes se conocen muy bien, los jugadores estarán familiarizados solamente con los suyos. Ahora es un buen momento para que cada jugador presente su personaje a los demás. Puedes

NOTA PARA EL DJ

La localización física de edificios o de vegetación o de otros objetos es normalmente comunicada por el DJ a los jugadores de forma verbal. Algunas veces se usa adicionalmente un mapa o un plano para aclarar situaciones de mayor complicación.

Cuando la localización de los jugadores es importante, pueden situarse sobre un mapa o sobre un plano marcas que los representen, para marcar su posición. La posición de los personajes en la sala de estar de los Pulgarverde no es importante, pero utilizar algo para marcar sus posiciones en esta situación os ayudará a familiarizaros con este concepto.

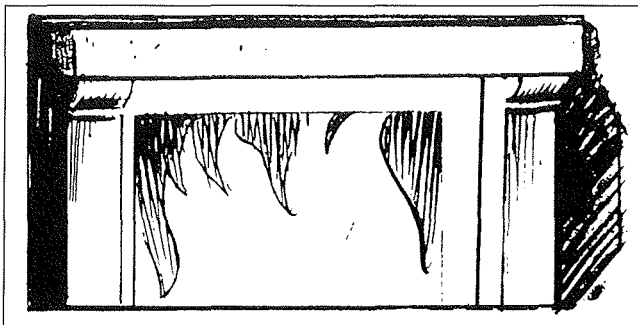
SDA te provee de figuras troqueladas de los PJs y los PNJs más significativos, pero de cualquier modo, son igual de validas otras opciones.

Si utilizáis monedas, una peseta con la “cara” hacia arriba puede representar a Lily, un “duro” con la “cruz” hacia arriba a Gláin y con la “cara” hacia arriba a Tatharína y, cien pesetas con la “cruz” hacia arriba a Rilwen y con la “cara” hacia arriba a Gallind. Reservad una peseta con la “cruz” hacia arriba para Tolman.

Otra manera común de representar personajes es el uso de pequeños cuadrados de cartón, llamados fichas. Una ficha mide aproximadamente 2'5 cm por cada lado y está etiquetada con el nombre correspondiente. Tal vez tengas un pedazo de cartón en casa de la última tanda de camisetas que fueron a la lavadora. Si es así, puedes hacerte unas fichas ahora mismo con ayuda de un bolígrafo y unas tijeras. Decorarlas con trozos de fieltro o lápices de colores añadirá sabor al juego.

Utilizar una pizarra o simplemente lápiz, papel y goma es un método rápido y sencillo de mostrar la situación táctica.

Las miniaturas, figurillas metálicas de menos de dos centímetros y medio de alto, son otra interesante manera de representar a los personajes. La mayoría de las tiendas de juegos tienen un extenso surtido de elfos, enanos, humanos y “medianos” (así como de monstruos como trolls y lobos) para escoger. De todos modos, monedas, contadores o figuras troqueladas funcionan igual de bien. ¡No necesitas salir corriendo a comprar miniaturas para divertirme jugando a rol!



sugerir que cada jugador describa brevemente a los otros la apariencia física de su personaje y explique la naturaleza de sus relaciones con los demás personajes. Puedes leer el texto destacado siguiente o bien hacerlo con tus propias palabras.

La mayoría de vuestros personajes se conocen unos a otros perfectamente. Sin embargo, vosotros, los jugadores, todavía no conocéis a los demás personajes. Que cada uno diga el nombre de su personaje, su aspecto físico y su

relación –amigo, pariente, o extraño– con los demás personajes presentes.

EJEMPLO

El jugador que haya elegido a Lily Pulgarverde puede decir:

“Mi personaje es Lily Pulgarverde. Lily es una hobbit y por lo tanto bastante bajita.” Los jugadores utilizan con frecuencia el pronombre de primera persona al hablar de sus personajes. “Tengo los ojos azules, una melena rubia hasta los hombros y llevo un vestido de muselina azul claro. Tolman, a quien vamos a rescatar, es mi hermano. Gláin, Tatharína y Rilwen son amigos míos. Es la primera vez que veo a Gallind.”

Una vez hechas las presentaciones, los jugadores querrán charlar entre ellos, experimentando con sus nuevos papeles. Debes per-

suadirlos de que lo hagan –es una excelente manera de que se acostumbren a jugar a rol. No obstante, después de diez o quince minutos de conversación general deberán planear la manera de rescatar a Tolman de la prisión.

COMPAÑEROS DE CONSPIRACIÓN

Puedes incitar a los jugadores a que empiecen a jugar leyéndoles el siguiente texto.

Una vez que os conocéis un poco, es el momento para considerar la tarea por la que os habéis reunido aquí: sacar a Tolman de la prisión. ¿Cómo pensáis efectuar el rescate? Necesitáis planear alguna cosa.

Una vez que se hayan decidido por rescatar a Tolman sigilosamente (si no van en esta dirección prueba algunos de los consejos de la nota para el DJ), tendrán que discutir los pormenores con mayor exactitud. A continuación hay una lista de los elementos más esenciales. Has de hacer que los jugadores consideren cada uno de estos aspectos.

Utiliza la tabla de la página 89 de *Los consejos*, o una copia, para tomar nota de los *puntos de experiencia* (PEs) que consigue cada PJ a lo largo de la discusión. Cada jugador que pregunte o responda las preguntas siguientes debe ser recompensado: otorga a cada PJ los PEs (*puntos de experiencia*) sugeridos entre paréntesis al final de cada punto. Anota el número en la columna *Idea* de la tabla.

- ¿A qué hora se aproximarán los PJs a la prisión? No está vigilada así que la mayor preocupación será evitar a los transeúntes casuales. Las horas entre la medianoche y las cuatro de la madrugada son en Bree poco transitadas. (*Puntos de experiencia*: 3)
- ¿Por qué ruta atravesarán la ciudad hasta la prisión? Será mejor evitar los alrededores de “El Pony Pisador”, ya que incluso de madrugada presentan mayor actividad que otras partes de la ciudad. Algunos PJs estarán íntimamente familiarizados con la ciudad. Estimula a los jugadores a utilizar el mapa de Bree para planear la ruta. (*Puntos de experiencia*: 4)
- ¿Entrarán por la puerta o por la ventana de la celda de Tolman? La ventana es directamente accesible desde el mercado Callow, pero está asegurada por barrotes. Diez tornillos oxidados unen los barrotes a la moldura. La puerta está asegurada por un can-

NOTA PARA EL DJ

Los personajes serán más poderosos y habilidosos en cuando vayan ganando experiencia de sus aventuras. En el SDA, la experiencia se representa mediante *puntos de experiencia* (PEs) que el DJ otorga como premio a las buenas ideas, al éxito en las maniobras, el combate, la realización de sortilegios, o al aceptar los retos propuestos en la aventura.

El DJ debe tomar nota de los PEs (*puntos de experiencia*) conseguidos por los PJs durante el transcurso de la aventura. Al final de la aventura, puede sumar el total anotado y decir a cada jugador el número de PEs que su personaje a obtenido.

Esta aventura incluye sugerencias específicas en el texto sobre la ganancia de PEs por ideas específicas y el cumplimiento de tareas determinadas. De todos modos, puedes repasar el párrafo de la página 89 de *Los consejos* en lo concerniente a PEs por *maniobras*, golpear a un oponente durante el combate y realizar sortilegios.

dado. De cualquier forma, da a una sala. Se tiene que traspasar la puerta principal de la prisión para acceder a esta sala, y además está reforzada con un cerrojo. (*Puntos de experiencia*: 10)

- ¿Qué utensilios llevarán? Necesitarán un destornillador para entrar por la ventana, ganzúas para la puerta, y tal vez una sierra de metales o un cortacerrojos para el cerrojo interior. (*Puntos de experiencia*: 7)
- ¿Quién se quedará a vigilar mientras alguien fuerza el cerrojo? Es importante que uno o dos PJs vigilen para alertar al resto del grupo, si Holfast Bunce se despierta al oír ruidos o si Gil Tumbademusgo o Nat Vainadesémola merodean por la ciudad. (*Puntos de experiencia*: 6)
- ¿Qué hará el grupo si son descubiertos mientras intentan entrar en la prisión? Pueden quedarse e intentar discutir –posiblemente intentando persuadir a Holfast de que libere a Tolman y los deje ir a cazar al troll. Pueden tratar de huir, con la intención de regresar más tarde e intentarlo de nuevo. (*Puntos de experiencia*: 8)

NOTA PARA EL DJ

Hay tres métodos claros de rescatar a Tolman: por la fuerza, la persuasión o sigilosamente. Los jugadores deben ser disuadidos de usar la fuerza. Un ataque sangriento a las buenas gentes de Bree resultaría a buen seguro en que los personajes de los jugadores fueran rechazados por todos los pueblos libres de la Tierra Media.

Holfast Bunce es el querido tío de Lily Pulgarverde, y ella nunca consentiría en un plan que implicara daños para él o su familia. Ni es probable que Tatharína o Gláin, ambos amigos del alguacil, lo hiciesen. Debes recordar a los jugadores el afecto que sienten sus personajes por Holfast y el hecho de que no hay ninguna vigilancia en la prisión. (La ausencia de guardias hace del todo innecesaria la opción de la fuerza.)

La persuasión sería el método más elegante, pero también el de menor probabilidad de éxito. Holfast es un hobbit bastante testarudo, firmemente convencido de que su maduro punto de vista es el correcto. Las quejas de su sobrino le dejaron indiferente, y las de su sobrina o los amigos de ésta serán igualmente inútiles. De hecho, el alguacil puede llegar a convencer a los jugadores de

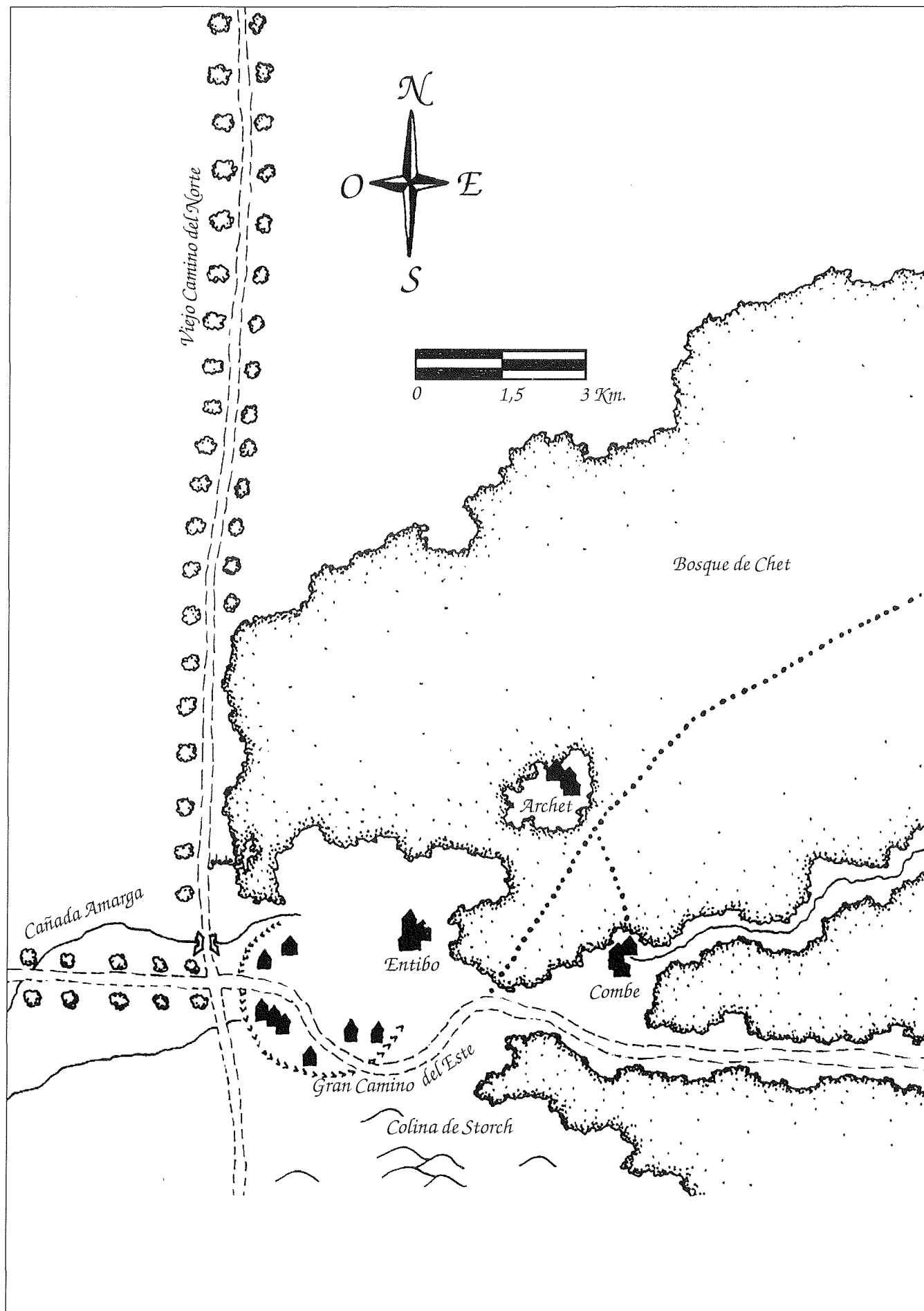
que su manera de actuar (esperar a que desaparezcan más ovejas mientras Tolman está en prisión) es la correcta.

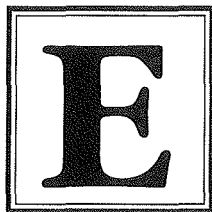
Tú, el DJ, deberás señalar estos obstáculos a tener éxito por la vía de la persuasión. También puedes informar a los jugadores que los trolls no son reacios a comer niños perdidos o gente errante; las gentes de Bree y los jugadores no pueden estar seguros de que los trolls ceñirán su dieta durante los próximos días a ovejas y cabras. La táctica del alguacil Bunce de “esperar a ver qué pasa” conlleva un gran riesgo.

(Aunque Holfast no puede ser convencido discutiendo, la acción le convencerá. Si pilla a los PJs durante el rescate, dejará en libertad a Tolman. ¡Naturalmente, los jugadores no han de tener ni idea de esto!)

Debes persuadir a los jugadores de que recurran al sigilo. Seguramente, la información y “recordatorios” sugeridos te permitirán guiar a los jugadores, menos a los más recalcitrantes, a que actúen de forma cautelosa. Si tus jugadores tienen ganas de pelea, diles que un troll será mucho más interesante que un hobbit amante del confort.

- ¿Qué harán si les descubren después de haber conseguido acceder a la celda de Tolman? Escapar con Tolman es la opción más atractiva, si les da tiempo de arrancar con ventaja. (*Puntos de experiencia: 12*)
 - ¿Quién forzará el cerrojo? Alguien con una *característica de subterfugio* alta debe ser el encargado de ello. (*Puntos de experiencia: 5*)
 - ¿Quién tratará de quitar los barrotes de la ventana? Tendrá que ser un PJ con una *bonificación a la fuerza* alta. ¿Intentarán forzar los cerrojos más de un PJ a la vez? (*Puntos de experiencia: 5*)
 - ¿A dónde irán si la liberación de Tolman tiene éxito? El smial de los Pulgarverde será el primer sitio donde Holfast les buscará una vez que se de cuenta de la ausencia de Tolman. La cañada donde Lily fue a buscar a Rilwen es un lugar más seguro donde reagruparse y planear su siguiente aventura: enfrentarse a los trolls. Incita a los jugadores a que utilicen el mapa de las tierras de Bree mientras planean su ruta de escape. (*Puntos de experiencia: 6*)
- Cuando el grupo haya acabado de hacer planes y esté listo para llevarlos a cabo, pasa a la ESCENA 2: LA PRISIÓN.





sperad un momento! –susurró Tatharína– ¿Habéis visto eso? ¿Qué estará haciendo Gil Tumbademusgo rondando por la ciudad bajo las estrellas? Esto no me gusta. ¡No me gusta nada!

Gláin, que caminaba junto a la mujer beornida, se encogió de hombros y musitó: –Alguna maldad, sin duda. Conozco a los de su calaña. Ahora, con cuidado. A menos que queramos alertar al vecindario, será mejor que caminemos en silencio.

El enano se echó su capucha más hacia adelante, para ocultar su rostro, y penetró más profundamente en las sombras. Una mano pequeña le cogió la suya y tiró de él. Lily, la doncella hobbit, permanecía cubierta por la oscuridad, invisible a los ojos de Gláin aunque le tiraba del brazo. Se preguntó si alguien sería capaz de ver a Lily cuando quisiera permanecer escondida. Tal vez su hermano Tolman tuviera la vista lo suficientemente aguda.

Una luz se encendió en la ventana superior de la casa de los Purslane. Gláin maldijo por lo bajo y se apresuró en respuesta a la repentina aceleración del caminar de Lily. Abbot Purslane era un preguntón redomado, ¡que no les viera era la única forma segura de evitar sus preguntas!

• CINCO •

ESCENA 2: LA PRISIÓN

Esta escena está compuesta de cuatro *secuencias de acción*.

ESCABULLIRSE A TRAVÉS DE BREE

(escabullirse a través de una ciudad por la noche) conlleva acercarse a la prisión sin ser vistos.

DESPLEGARSE ALREDEDOR DEL CAUTIVO (tomar posiciones) es una “se-kuencia” corta en la que los PJs se preparan para abrir el candado de la puerta o los barrotes de la ventana de la prisión.

DESCERRAJAR LA PRISIÓN (abrir y entrar) implica penetrar en la prisión y en la celda de Tolman.

BUSCAR LAS SOMBRAS (retirarse de una posición) lleva a los PJs a un lugar seguro fuera de la ciudad.

Acuérdate de anotar los *puntos de experiencia* que consigan los PJs realizando *maniobras* y realizando *sortilegios* en estas *secuencias de acción*.

ESCABULLIRSE A TRAVÉS DE BREE



Cuando los jugadores salen del smial de los Pulgarverde, la noche veraniega les envuelve. Describe la escena cuando salen por la puerta principal.

En el exterior, cantan los grillos, y la brisa transporta aromas de lavanda y menta del jardín de Lily. Un camino de tierra cruza el desnivel frontal del smial de los Pulgarverde, atravesando los huertos cercados y las singulares casitas de campo que configuran Bree. Pocas luces son visibles en la ciudad dormida, y ningún movimiento agita sus calles.

Haz que uno de los jugadores trace la ruta que seguirán los PJs para dirigirse a la prisión. Probablemente será la misma que desarrollaron en la sesión preparatoria. De todos

modos, esta vez indica una acción llevada a cabo por el grupo.

• *Ahora, ve a 2.*



Pregunta a cada jugador qué es lo que hace cada personaje para no hacer ruido y pasar desapercibido. Basándote en esta información, asigna bonificaciones o penalizaciones a cada personaje. Utiliza la tabla de la página 91 de *Los consejos* como guía a tu elección de penalizaciones y bonificaciones.

• *Luego, ve a 3.*

NOTA PARA EL DJ

Para acelerar el juego, puedes dejar que el grupo llegue a la prisión sin incidentes. Sin embargo, encuentros que pongan ligeramente en peligro el éxito de la misión añadirán aliciente a la experiencia.

Para hacer más real la expedición nocturna, haz que al menos un jugador *tire los dados* para determinar lo silenciosamente que se mueve el grupo. Escabullirse de noche por un camino de tierra en el que no hay más viajeros no es una maniobra muy difícil, una exhibición de patosidad espectacularmente ruidosa puede despertar a los durmientes de los alrededores.

La maniobra tiene un nivel de dificultad de *Fácil*. En las tablas de maniobras de las páginas 71-72 de *Los consejos*, *Fácil* corresponde a **mayor o igual que 6**. Por lo tanto, escabullirse hasta la prisión es una *maniobra de subterfugio mayor o igual que 6*. En otras palabras, el total de la tirada de dados, más las bonificaciones, menos las penalizaciones ha de ser 6 ó más.



Uno a uno, haz que cada jugador tire los dados para determinar el sigilo con que se desplaza su personaje.

En este contexto, escabullirse es una maniobra *Fácil*. Dado que el nivel de dificultad de *Fácil* es de **mayor o igual que 6**, y debido a que escabullirse es una *maniobra de subterfugio*, la llamaremos una *maniobra de subterfugio mayor o igual que 6*.

Cada personaje debe obtener un total de 6 ó más, incluyendo las bonificaciones y penalizaciones, cuando tire los dados. Puedes utilizar la tabla de la página 91 de *Los consejos* para traducir la tirada en resultados describibles.

Dile a cada jugador lo bien (o mal) que lo ha hecho su personaje. Para añadir variedad, puedes extrapolar las descripciones de la tabla.

• *Ve a 4.*

EJEMPLO

– DJ: ¿Qué está haciendo Tatharína para asegurarse de que no hace ruido y evitar atraer la atención?

– El jugador de Tatharína: Llevo unas babuchas blandas de piel, en lugar de mis botas duras, y me he subido la capucha de mi capa para cubrirme el cabello y ensombrecerme la cara. No tengo nada de *característica de Subterfugio*, así que solamente camino lo mas cuidadosamente que puedo, intentando permanecer en las sombras.

– DJ: De acuerdo. Tira los dados para determinar lo silenciosamente que caminas y lo bien que permaneces en las sombras. Escabullirse por un camino de tierra de noche es una maniobra *Fácil*. Tu tirada más tu *Característica de subterfugio* y cualquier otra bonificación ha de ser 6 o más. Ya que llevas calzado blando, puedes sumar a tu tirada una bonificación de +1.

(El jugador que lleva a Tatharína saca 4 en un dado y 3 en el otro, sumando un total de 7. Su *Característica de subterfugio* es –2, así que 7 menos 2 es 5. Sumándole +1 por su calzado blando da un total de 6. Tiene éxito en escabullirse hasta la prisión.)

– DJ: La tierra compacta del suelo está muy dura y las rocas y los guijarros te hacen daño en los pies, pero ni tú mismo puedes oír tus pisadas.



Que los jugadores tengan éxito en moverse sigilosamente o no, determina lo que pasa a continuación.

- Si uno o más personajes sacan una tirada inferior a 6, **ve inmediatamente a 9** de esta *secuencia de acción*.
- Sin embargo, si cada jugador a obtenido una puntuación de 6 o superior, el grupo atra-

viesa la ciudad sin que nadie se de cuenta y sin ser molestados. **Ve a 5.**

5

Describe lo que los jugadores ven y oyen mientras caminan cruzando Bree. Haz que uno de ellos lance los dados para determinar cuantos detalles perciben. (Es importante, ya que Gil Tumbademusgo los está espiando.)

- Si saca 1-4, **ve a 6.**
- Si saca 5-8, **ve a 7.**
- Si saca 9-12, **ve a 8.**

NOTA PARA EL DJ

Como está explicado anteriormente, el número de elecciones permitidas por esta aventura está limitada para favorecer su simplicidad, permitiendo que te diviertas en tu primer contacto con el juego de rol sin que te aturdan demasiadas opciones a la vez. Si estás viviendo esta aventura después de meses de experiencia haciendo de DJ, puedes dejar que los jugadores vean algo más que la silueta de Gil Tumbademusgo.

Al descubrir la identidad del espía, pueden elegir dejar a Tolman en prisión, y perseguir a Tumbademusgo, capturarlo, y preguntarle sobre su vinculación con las actividades de los trolls. Dependiendo de la efectividad de sus habilidades, pueden saber que hay dos trolls en lugar de uno, y que el rey bandido y sus hombres están intentando prolongar la amenaza de los Ologs. Sin embargo, nosotros te recomendamos que no añadas tanta complejidad a la aventura en este momento. Los PJs obtendrán esta información al final de la aventura y estarán listos para llevar a los bandidos ante la justicia en la siguiente.

6

Smials hobbits se alinean a la izquierda de la calle cuando esta desciende una pequeña cuesta, mientras que jardines y pequeñas zonas verdes ocupan el lado derecho. Os dais cuenta de que los topos han estado haciendo agujeros entre las coles de Andman Poggin y que Amaryllis Banks se ha dejado su azada fuera y

el rocío se la oxidará. Siguiendo el camino están las casas de los hombres, cada una con su huerto, y unas pocas con tiendas (ya cerradas a estas horas) en la planta baja. Por fin, divisáis la casa de los Bunce, un pequeño montecillo con las ventanas y la puerta redondas. Adosada a la residencia de los Bunce está la prisión: una dependencia rectangular de troncos y yeso, con el techo cubierto de pizarra.

Pasa a la página 30 para la siguiente *secuencia de acción*: **DESPLEGARSE ALREDEDOR DEL CAUTIVO.**

7

Smials hobbits se alinean a la izquierda de la calle cuando esta desciende una pequeña cuesta, mientras que jardines y pequeñas zonas verdes ocupan el lado derecho. Os dais cuenta de que los topos han estado haciendo agujeros entre las coles de Andman Poggin y que Amaryllis Banks se ha dejado su azada fuera y el rocío se la oxidará. El perro de Mongo Colinadebarro ha roto su correa una vez más y no se le ve por ningún lado. Esto es una suerte, ya que Woofey ladra a cualquiera que pase por el camino –ja menos que reaparezca más tarde, en la prisión!

Siguiendo el camino están las casas de los hombres, cada una con su huerto, y unas pocas con tiendas (ya cerradas a estas horas) en la planta baja. Las ventanas superiores de la casa de los Purslane están todas encendidas, y sabéis que estarán levantados ya que su hijo tiene un cólico. ¡Que no vaya a buscar al curandero! Abbot Purslane es un preguntón redomado y os hará preguntas incómodas si os encuentra cuando vaya camino del hospicio de Fanuira.



Por fin, divisáis la casa de los Bunce, un pequeño montecillo con las ventanas y la puerta redondas. Adosada a la residencia de los Bunce está la prisión: una dependencia rectangular de troncos y yeso, con el techo cubierto de pizarra.

Pasa a la página 30 para la siguiente *secuencia de acción*: **DESPLEGARSE ALREDEDOR DEL CAUTIVO**.

8

Smials hobbits se alinean a la izquierda de la calle cuando esta desciende una pequeña cuesta, mientras que jardines y pequeñas zonas verdes ocupan el lado derecho. Os dais cuenta de que los topos han estado haciendo agujeros entre las coles de Andman Poggin y que Amaryllis Banks se ha dejado su azada fuera y el rocío se la oxidará. El perro de Mongo Colinadebarro ha roto su correa una vez más y no se le ve por ningún lado. Esto es una suerte, ya que Woofey ladra a cualquiera que pase por el camino –¡a menos que reaparezca más tarde, en la prisión!

Siguiendo el camino están las casas de los hombres, cada una con su huerto, y unas pocas con tiendas (ya cerradas a estas horas) en la planta baja. Las ventanas superiores de la casa de los Purslane están todas encendidas, y sabéis que estarán levantados ya que su hijo tiene un cólico. ¡Que no vaya a buscar a la curandera! Abbot Purslane es un preguntón redomado y os hará preguntas incómodas si os encuentra cuando vaya camino del hospicio de Fanuira.

Una sombra cruza el camino delante vuestro. La silueta os parece vagamente familiar. Aunque ¿por qué rondaría Gil Tumbademusgo esta noche? Un instante después, la vaga forma se ha ido. Cuando observáis el callejón por el que ha desaparecido el amorfo pedazo de oscuridad, veis solamente tres casas con un prado más a lo lejos.

La brisa ondula las sábanas que cuelgan de un tendero.

Por fin, divisáis la casa de los Bunce, un pequeño montecillo con las ventanas y la puerta redondas. Adosada a la residencia de los Bunce está la prisión: una dependencia rectangular de troncos y yeso, con el techo cubierto de pizarra.

Pasa a la página 30 para la siguiente *secuencia de acción*: **DESPLEGARSE ALREDEDOR DEL CAUTIVO**.

9

Cuánto ruido han hecho y quién ha visto a los PJs son los factores más importantes. Utiliza las tiradas más bajas en **3** para determinar las reacciones de los habitantes de Bree.

- Una tirada de 4 ó 5 (pero no inferior): **ve a 10**.
- Una tirada de 2 ó 3 (pero no inferior): **ve a 11**.
- Una tirada de 1: **ve a 12**.

10

Andman Poggin tiene insomnio. En lugar de descansar los huesos que tanto le duelen contando ovejas, está observando la ciudad por la ventana. Cuando (rellena el espacio en blanco con el nombre del personaje o personajes que corresponda) surge de las sombras bajo la mirada del viejo hobbit, Andman silba suavemente y apoya sus codos en el antepecho de la ventana. (Los PJs pueden hacer una maniobra de *Percepción Muy Fácil* para determinar si se dan cuenta de su presencia.) Siendo de carácter despreocupado, se levanta anticipando una distracción inesperada. No tiene ninguna intención de meterse en donde no le llaman.

Si alguien en el grupo tira los dados para hacer una maniobra de percepción y *obtiene un 5 ó más*, puedes leerle el párrafo anterior.

Si nadie del grupo quiere hacer una tirada de percepción o si el PC que lo hace *obtiene una puntuación inferior a 5*, di a los jugadores que, aunque no han sido muy sigilosos, no han turbado a nadie a su paso por la ciudad.

Vuelve inmediatamente a 5 de esta *secuencia de acción*.

11

Mientras el perro de Mongo Colinadebarro se escapa del grupo dando saltos, un susurro divertido surge de las sombras: “¡Espero que estéis simplemente paseando y mirando las estrellas, porque no estáis siendo muy cautelosos! El almanaque dice que habrán estrellas fugaces esta noche”.

Entonces, Hepática Spurge, la vieja bruja que habita sola en el Bosque de Chet y vive de recoger bellotas, sale a la luz de la luna. Su pelo gris está salvajemente enredado, su nariz en forma de pico, y sus manos arrugadas muestran

unas uñas largas y quebradas. A pesar de su alarmante aspecto, Hepática es una de las pocas personas a las que el grupo no debe temer encontrarse. “No me exliquéis vuestros asuntos, no necesito saberlos. ¡Pero id con más cuidado si se trata de un secreto!” La vieja mujer gira por un callejón, en dirección a los prados del sur de la ciudad.

Vuelve a 5 de esta *secuencia de acción* –describiendo al grupo lo que ven mientras continúan su camino hacia la prisión.

12

La puerta del smial de Amaryllis Banks se abre de golpe, y la viuda sale de ella. Lleva el pelo recogido en rulos, creando formas extrañas bajo un pañuelo naranja. Amaryllis viste una bata descolorida –es obvio que se acaba de levantar de la cama– pero sus ojos coléricos están muy lejos del sueño.

“¡Tengo una sartén de hierro, bribones, así que no penséis que me dais miedo! ¡Os dejaré tontos a golpes con ella como intentéis algo! Se queda quieta, oteando a través de la oscuridad para ver quién ha hecho tanto alboroto en su propiedad. “¡Que una viuda hobbit no pueda estar segura ni en su propia casa!”

“¡Ya te veo! ¡Lily Pulgarverde, tendrías que estar avergonzada de ti misma! ¡Y Gláin y Tatharína también! ¡Bien! Tratando con elfos, ya veo. Cometéis un grave error. ¡Recordad mis palabras! ¡Un grave error!”

Antes de volver a la cama, hace el discurso siguiente: “Si Rose viviera todavía, hablaría con ella. Harías bien en recordar a tu madre, Lily. Merodeando de noche cuando duerme la gente decente. ¡Nos veremos por la mañana, y ya hablaremos sobre la reparación de la cerca que me habéis destrozado! ¡Humph!” Con este bufido final de enfado, la viuda hobbit entra en la casa contoneándose.

Vuelve a 5 de esta *secuencia de acción* –describiendo al grupo lo que ven mientras continúan su camino hacia la prisión.

DESPLEGARSE ALREDEDOR DEL CAUTIVO

1

El mercado de Callow está silencioso y vacío bajo la luz de la luna. Enseña a los jugadores el

mapa del mercado, donde se encuentra la prisión. Describe la escena.

La prisión se encuentra en el lado más alejado del mercado. Tan pronto como emergéis de la calle y entráis en el espacio abierto, alguien sopla una vela en casa del zapatero. El cuadrado de luz que salía de la ventana de su desván desaparece, dejando el mercado a oscuras bajo el cielo nocturno.

2

La prisión tiene dos celdas. Los PCs deben establecer en cuál se encuentra su amigo antes de tomar posiciones alrededor del edificio. Pregunta a los jugadores: ¿quién irá a descubrir donde está preso Tolman? Lily y Gláin, por sus *Características de subterfugio*, son buenos candidatos para esta tarea. O Rilwen, una montaraz, puede presentarse voluntaria.

Haz que el voluntario señale con el dedo su ruta a través del mercado y a lo largo de los muros de la prisión. Hazle tirar otra tirada de *subterfugio* para mantener la ilusión de peligro con la posibilidad de éxito o fracaso. Describe lo que ve.

Adoquines sueltos hacen que caminar a través del mercado sea algo complicado. Una nube tapa la luna, oscureciendo todavía más el área. Cuando llegas a la prisión y miras por la ventana delantera, ves un jergón desocupado en una habitación vacía. Un ratón se escabulle a través del suelo medio hundido. Entonces, la luna se libera de su velo temporal, y te encuentras mirando a tu propia cara, reflejada en el cristal.

Girando la esquina del edificio, te llama la atención otra ventana. Has de hacer visera con la mano para evitar el reflejo de la luz de la luna. Las mantas caídas en la estrecha camita y un mechón de cabellos rizados sobre la almohada indican que has encontrado la celda correcta.

Oyes un búho y giras la vista. Otra ventana en el muro adyacente atrae tu interés. La prisión solo tiene dos celdas. ¿Qué hay en esta habitación extra? Un rápido vistazo contesta a tu pregunta. El escritorio lleno de papeles, los mapas de Bree y los alrededores que cuelgan en las paredes, y el bastón de caminar de Holfast apoyado en una esquina indican que se trata de la habitación del alguacil.

El PJ explorador puede hacer señas al resto

del grupo para que se reúnan con él junto a la prisión, o ir a buscarlos.

• **Ve a 3.**

EJEMPLO

DJ: Hay dos celdas en la prisión. ¿Quién de vosotros irá a ver si Tolman está en la delantera o en la trasera?

El jugador de Rilwen: ¿Tatharína, me lanzarás un sortilegio de Camuflaje?

El jugador de Tatharína: Sí, claro. ¡Gran idea Rilwen!

DJ: De acuerdo. Tatharína, tira los dados para ver si consigues el sortilegio.

(Tatharína obtiene un 5. Su habilidad de Magia es +2. La tirada más su habilidad hace un total de 7, el resultado más bajo que permite tener éxito.)

El jugador de Tatharína: ¡Fiu! ¡Ha ido muy justo!

DJ: Acuérdate de sumarte 3 *puntos de daño*, Tatharína. Rilwen, ahora te ves un poco oscura por los lados. Haz una tirada de *Subterfugio* y añádele +2 por los resultados del sortilegio.

(Rilwen obtiene un 9. Su *Característica de subterfugio* es de -2. La tirada más el sortilegio menos su habilidad suma un total de 9, un resultado muy respetable.)

Incluso tus amigos tienen dificultades para verte mientras te diriges a la prisión. Enséñame a dónde vas sobre el mapa.

El jugador de Rilwen (señalando): Sigo el límite del mercado, pasando por el herrero y la casa de los Dittany, y me paro en la sombra de este seto. Después me escabullo por la casa del zapatero y hecho un vistazo a la ventana de la celda frontal de la prisión.

DJ: Para el resto de vosotros -Lily, Gláin, Tatharína y Gallind- Rilwen parece la sombra de una nubecilla que se desplaza rápidamente.

Rilwen, adoquines sueltos hacen que caminar a través del mercado sea algo complicado cuando vas hacia la prisión. De todos modos llegas sin más problemas. Cuando miras por la ventana de la celda delantera, ves un jergón desocupado en una habitación vacía. Un ratón se escabulle a través del suelo medio hundido.

3

Haz que cada jugador describa la posición de su personaje alrededor de la prisión. (Podéis utilizar las figuras troqueladas y el plano de la prisión.)

Id ahora a la siguiente *secuencia de acción*: **DESCERRAJAR LA PRISIÓN.**

DESCERRAJAR LA PRISIÓN

1

Pregunta a los jugadores que estén de guardia qué es lo que están mirando más fijamente. Entonces describe la tranquila escena nocturna que ven mientras tienen los ojos bien abiertos por si hay intrusos.

A través de los campos de detrás de la prisión, se vislumbra levemente la oscura masa del seto que protege el perímetro de Bree. Unas pocas ovejas pacen en los pastos cercados, y un coro chirriante de grillos flota en la brisa.

En otra dirección, casas de piedra o de troncos puntean la colina que cobija el flanco nordeste de la ciudad. En una o dos, las ventanas dejan pasar un brillo de lámparas, pero la mayoría yacen en penumbras bajo la luz de la luna.

Los únicos sonidos audibles salen de "El Pony Pisador", junto a la Puerta del Oeste. Las risas y las bromas, considerablemente amortiguadas por la distancia, se mezclan con la canción de los insectos y la brisa de la noche en una agradable canción de cuna.

- Si los jugadores planean forzar la ventana de la celda de Tolman, **ve a 2**.
- Si los jugadores intentarán entrar a través de la ventana de la oficina del alguacil, **ve a 5**.
- Si los jugadores quieren forzar la puerta principal de la prisión, **ve a 6**.

2

Los PJs que no estén vigilando rodearán la ventana, intentando quitar los barrotes. Describe la ventana.

La ventana no está asegurada con un cerrojo, ya que el alguacil confía en los barrotes para que los ocupantes de la celda no se escapen. El cristal inferior puede subirse fácilmente utilizando las asas de bronce que tiene

en el extremo. Para quitar los barrotes, tendréis que sacar los diez tornillos que los sostienen. Como están oxidados, la tarea llevará tiempo.

• **Ve a 3.**

EJEMPLO

Supongamos que los PJs han conseguido solamente dos destornilladores, uno del cobertizo del jardín del hospicio (donde vive Tatharína) y el otro de la caja de herramientas de Gláin, en su carromato.

El grupo decide que Rilwen y Gláin sean quienes quiten los barrotes de la ventana.

El jugador de Gláin *tira los dados* cinco veces para determinar la rapidez con que trabaja su personaje. Obtiene: 7, 8, 6, 4, y 11. Añadiéndole a estos resultados el bonificador de fuerza de Gláin, suman un total de: 2, 11, 12, y 5, equivalentes a un total de 10 minutos.

Ya que Rilwen todavía va por su cuarto tornillo cuando Gláin acaba los suyos, el enano aborda el último tornillo. Saca un 9, necesitando dos minutos más para acabar el trabajo.

El proceso completo ocupa solamente once minutos.



Tan pronto como el Pj empieza a trabajar con los barrotes de la ventana, si no antes, Tolman se despierta. Descríbele la situación al jugador que lleve el hobbit.

Un punto de luz en la ventana interrumpe los vagos pensamientos que pasaban por tu mente. Abres los ojos y te das cuenta de que estabas dormido. Los cuadrados de luz sobre los adoquines, proyectados por las ventanas sin cortinas del zapatero de al lado, han desaparecido. La plateada luz de la luna llena la atmósfera y tus amigos están reunidos bajo la ventana de tu celda. Puedes bajar de la cama para abrir el cristal y saludarles, si lo deseas.

Alienta a los jugadores a mantener una breve conversación susurrada, entre sus personajes.

Con las herramientas idóneas (en este caso un destornillador), quitar los barrotes de la ventana es una *actividad* en lugar de una *maniobra*. En una *actividad*, los PJs tienen éxito automáticamente. De todos modos, el tiempo empleado es variable.

Cada personaje deberá hacer una tirada por cada tornillo que pruebe de sacar. El resultado más su *bonificación de fuerza* determinará el número de minutos necesarios para cada tornillo. No pueden haber más de tres PJs al mismo tiempo intentando quitar los barrotes.

Anota cuanto tiempo les lleva quitar todos los tornillos.

<i>tirada + bonificación</i>	<i>minutos</i>
0	10
2-4	5
5-11	2
12-14	1
15+	0,5

Si los PJs necesitan más de 15 minutos para quitar los barrotes de la ventana, han de ser sorprendidos por alguna interrupción inofensiva pero desconcertante. Quizá Woofey, el perro de uno de los vecinos de los Pulgarverde, trote hacia ellos con la lengua fuera y la feliz certeza en su mente canina de una agradable bienvenida de sus "amigos".

• **Ve a 4.**



Describe el proceso de bajar los barrotes, una vez sacado el último tornillo.

Una vez sacado el último tornillo, los barrotes son sorprendentemente pesados. Con bastante esfuerzo, los bajáis hasta el suelo y los apoyáis en el muro de la prisión. Tolman puede saltar el marco de la ventana hacia la libertad.

Una vez que Tolman ha salido, los PJs pueden querer cerrar la ventana y volver a colocar los barrotes (utilizando solamente uno o dos tornillos para sostenerlos). De este modo podéis evitar que descubran su fuga hasta la hora del desayuno.

Pasa a la página 35 para la siguiente secuencia de acción: **BUSCAR LAS SOMBRAS.**



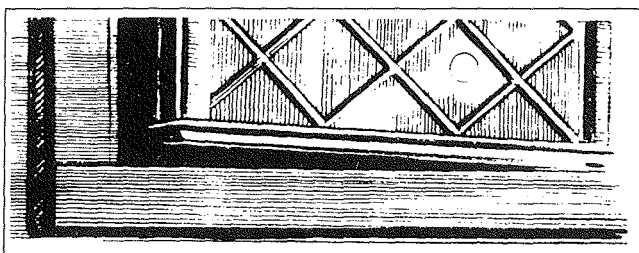
5

Los PJs que no estén vigilando rodearán la ventana de la oficina, comprobando si está cerrada con un candado. Describe la ventana a los jugadores.

La ventana no solo no está cerrada con un candado sino que el cristal inferior está un poco levantado para que pase el aire.

Solo necesitáis abrirlo del todo y saltar el umbral (bastante bajo) para acceder a la oficina. Una puerta, también sin candado, se abre a la estrecha habitación que da acceso a las dos celdas. Tolman está detrás de la primera puerta de rejas de la izquierda.

• **Ve a 8.**



6

Los PJs que no estén vigilando rodearán la puerta de la prisión, intentando forzar la cerradura. Describe la puerta a los jugadores.

Recias placas de roble, juntadas con hierro forman la puerta de la prisión. El tiempo ha oscurecido su superficie hasta darle un matiz salobre, como el agua de un pantano por la noche. Bajo una manecilla oxidada, el ojo de la cerradura da acceso al mecanismo de seguridad de la puerta.

Forzar la cerradura es *Difícil*. Es una *maniobra de subterfugio de mayor o igual a 9*. Cada jugador que intente forzar la cerradura debe conseguir un total de 9 o más al tirar los dados y añadirle su *característica de subterfugio*.

- Si los PJs consiguen forzar la cerradura, **ve a 7.**
- Si no lo consiguen, deberán decidirse entre probar la ventana de la celda o la de la oficina.
- Si prueban la ventana de la celda, **ve a 2.**
- Si prueban la ventana de la oficina, **ve a 5.**

7

Cuando giras la manecilla, la pesada puerta se abre hacia dentro sin hacer ruido sobre sus

bien engrasados goznes. Una vez dentro, una estrecha habitación lleva a otra puerta, ligeramente abierta. El escritorio abarrotado, visible desde la puerta, señala que se trata de la oficina del alguacil.

En el lado izquierdo de la habitación, un amplio portal (firmemente cerrado) separa la prisión de la residencia de los Bunce.

A mano derecha, dos verjas de hierro guardan el acceso a las celdas. Tolman está detrás de la segunda de ellas.

• **Ve a 8.**

8

Describe la verja a los jugadores.

Seis barrotes de hierro verticales están soldados a dieciocho horizontales, formando un enrejado de cuadros de diez centímetros de lado. Tres goznes unen el lado izquierdo de la verja con placas de hierro situadas en el marco de la puerta, mientras que un gran cerrojo une el lado derecho a un robusto pasador.

Dentro de la celda, un peludo pie de hobbit asoma de unas mantas arrugadas en una estrecha camita en la esquina más alejada.

Si todavía no está despierto (tal vez por los golpecitos en la ventana de uno de los PJs que hacen guardia), Tolman abre los ojos en cuanto sus amigos llegan a la puerta de su celda. Describe la situación al jugador del hobbit.

Un ligero ruido de pasos en la habitación interrumpe los turbios pensamientos que se arremolinaban en tu mente. Abres los ojos y te das cuenta de que estabas dormido. Los cuadrados de luz sobre los adoquines, proyectados por las ventanas sin cortinas del zapatero de al lado, han desaparecido. La plateada luz de la luna llena la atmósfera. Dentro de la prisión, apiñados en las sombras al otro lado de las rejas, tus amigos están reunidos junto a la puerta de tu celda. Puedes bajar de la cama y cruzar tu habitación para saludarles, si lo deseas.

Alienta a los jugadores a mantener una breve conversación susurrada, entre sus personajes.

Abrir el cerrojo de la celda tiene una probabilidad de éxito *Media*. Es una *maniobra de subterfugio de mayor o igual a 8*. El PJ que intente abrir el cerrojo deberá conseguir un total de 8 ó más cuando tire los dados y añada su *característica de subterfugio*.

- Si los PJs consiguen abrir la reja, **ve a 9.**
- Si no lo consiguen, han de escoger entre romper el cerrojo o intentar el acceso desde el exterior, a través de la ventana de la celda.
- Si prueban la ventana de la celda, **ve a 2.**
- Si intentan romper el cerrojo, **ve a 10.**



Un golpecito seco hace vibrar el interior del cerrojo, y su barra en forma de U queda suelta. Podéis sacarla del pasador para abrir la puerta de metal y permitir salir de su celda a Tolman. ¡El hobbit está libre!

Tal vez deseéis ocultar las marcas más obvias del rescate para retrasar la persecución de los alguaciles. Volver a cerrar la reja de la celda y la (ventana de la oficina o la puerta principal) una vez fuera son precauciones fáciles de llevar a cabo.

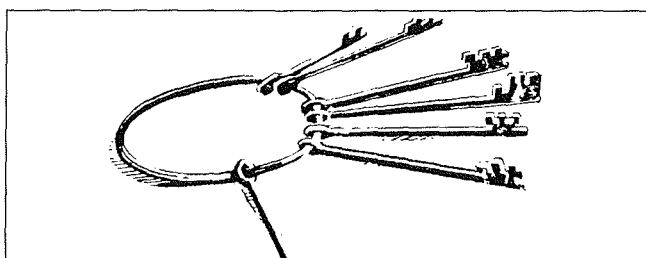
Pasa a la página 35 para la siguiente *secuencia de acción*: **BUSCAR LAS SOMBRAS.**



Un par de fuertes cortacerrojos será la manera menos ruidosa de romper el cerrojo. Si los PJs llevan consigo esta herramienta, cortar la barra en forma de U es una *actividad* y tiene éxito automáticamente.

Puede utilizarse una sierra de metales para serrar la barra del cerrojo. Esto también es una *actividad*, pero es muy ruidoso y puede despertar al alguacil.

Golpear el cerrojo con una maza o un martillo puede romper su mecanismo interno y liberar la barra. Esto es una *maniobra* y solo hay una posibilidad de éxito. también hará mucho ruido y despertará al alguacil. Ya que el cerrojo es relativamente viejo, tiene un nivel de dificultad de *Rutinario*. Es una *maniobra de fuerza de mayor o igual a 4*.



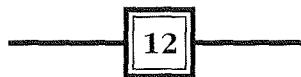
- Si los PJs utilizan un cortacerrojos, **ve a 11.**
- Si sierran el cerrojo o tratan de romperlo a golpes, **ve a 12.**



¡Snik! El cortador atraviesa el cerrojo como si se tratara de un melocotón maduro. Basta con sacar el cerrojo roto del pasador para abrir la puerta de metal y permitir salir de su celda a Tolman. ¡El hobbit está libre!

Tal vez queréis ocultar las marcas más obvias del rescate para retrasar la persecución de los alguaciles. Volver a cerrar la reja de la celda, poner el cerrojo como si no estuviera roto y cerrar la (ventana de la oficina o la puerta principal) una vez fuera son precauciones fáciles de llevar a cabo.

Pasa a la página 35 para la siguiente *secuencia de acción*: **BUSCAR LAS SOMBRAS.**



¡Que ruido tan espantoso! Oís el crujir de tablas del suelo procedente de la residencia de los Bunce y sois conscientes de que tenéis tan solo unos segundos para liberar a Tolman y huir de la prisión.

- Si los PJs están utilizando una sierra de metales, **ve a 13.**
- Si los PJs tienen éxito en romper el cerrojo, **ve a 13.**
- Si los PJs no consiguen romper el cerrojo, **ve a 14.**



El cerrojo cede mientras oís pasos en casa de los Bunce. Tenéis el tiempo justo para sacar a Tolman de la celda y salir corriendo por la puerta de la prisión (o la ventana de la oficina). Vuestros amigos de guardia os siguen en una veloz retirada.

Acelerando a través del Mercado de Callow, os dais cuenta de que el cielo nocturno está muy nublado. Mientras pasáis entre las casas que flanquean vuestra ruta de escape, de la prisión emerge un gran griterío. ¡Holfast a descubierto la celda vacía! De pronto, la luz de

la luna es tapada por una nube, la oscuridad descende para cubrir vuestra huída.

Pasa a la página 35 para la siguiente *secuencia de acción*: **BUSCAR LAS SOMBRAS**.

14

El cerrojo resuena contra la reja, pero permanece intacto. Se oyen pasos procedentes de la casa de los Bunce, la puerta que separa la prisión del agujero hobbit se abre violentamente y Holfast sale de ella. Tan pronto como os ve, el alguacil baja su porra.

“Debí habérmelo imaginado”, gruñe entre jadeos, “Ese atolondrado sobrino mío protestó demasiado poco para que se tratara del despertar de la sabiduría en su dura mollera.” Una sonrisa reluciente levanta los extremos de la boca de Holfast, que intenta mantenerla recta. “Así, ¿qué tenéis que decir? No hace falta que contestéis. Ya veo que estáis dispuestos a cazar un troll o algo por el estilo guiados por Tolman. ¡Discutir no hubiese servido para nada, pero esta incursión nocturna en la prisión me ha convencido!” Se dirige hacia la reja sacando una llave del bolsillo de sus pantalones.

“No puedes esperar cabezas viejas en cuerpos jóvenes,” comenta el hobbit, con la cara seria pero una sonrisa asomándole a los ojos. “Aquí tenéis. Será mejor que regreséis con un troll bajo el brazo, jovenzuelos, o me relevarán de mis obligaciones para siempre. Id a por ello, y tened cuidado. ¡Habéis sido demasiado ruidosos aquí!”

Los personajes pueden charlar un poco más con el alguacil antes de marchar, si lo desean.

Pasa a la página 35 para la siguiente *secuencia de acción*: **BUSCAR LAS SOMBRAS**.



BUSCAR LAS SOMBRAS

1

Haz que uno de los jugadores trace la ruta que tomar por los personajes para escapar de la prisión. Probablemente duplicará la ruta de escape planeada anteriormente, mientras estaban cómodamente sentados en la sala de estar de los Pulgarverde. No obstante, el grupo está ahora siguiendo esa ruta –no simplemente pensándola.

Describe las visiones, los sonidos, y los olores que los PJs encuentran a lo largo del camino. Estos variarán dependiendo de lo rápido que se muevan y si se escabullen, huyen precipitadamente, o caminan tranquilamente.

- Si los PJs no alertaron a nadie en la prisión y están avanzando a hurtadillas, **ve a 2**.

- Si los PJs despertaron al alguacil, pero huyeron antes de que los atrapara, **ve a 3.**
- Si los PJs despertaron al alguacil y fueron atrapados (y dejados marchar) por él, **ve a 4.**

2

Utiliza la *secuencia de acción* de la página 91 de *Los consejos*, escabullirse a través de una ciudad por la noche, para guiar a los PJs a través de Bree hasta el lugar de refugio fuera de la ciudad que hayan escogido.

- Después, **ve a 5.**

NOTA PARA EL DJ

¡Tú ya has utilizado la *secuencia de acción* de la página 91 de *Los consejos*, aunque tal vez no hayas leído el texto todavía! **ESCABULLIRSE A TRAVÉS DE BREE** era una versión específica, con todos los detalles provistos, de una secuencia de acción común descrita por la *secuencia de acción*.

En el punto 2 de **BUSCAR LAS SOMBRAS**, tú crearás los detalles percibidos por el grupo mientras atraviesan Bree. Utiliza los mapas de Bree y sus alrededores como ayuda. El territorio descrito en los mapas, los edificios que muestran y la lista de habitantes de Bree de la página 64 te permitirán hacer tus propias descripciones a los jugadores con todo detalle.

¡Felicidades! Acabas de dar un nuevo paso adelante en la diversión del juego de rol y en el arte de ser un buen DJ.

3

Las casas, los jardines con sus vallas de madera, las baldosas del camino, y las ventanas redondas de los smials hobbit pasan borrosas a vuestro lado. Milagrosamente, el tronar de vuestros pasos acelerados no atrae la atención de ningún durmiente medio despierto. O si lo ha hecho, habéis continuado corriendo antes de que llegaran a las ventanas o a las puertas. Al final el campo os rodea.

- **Ve a 5.**



4

Después de encontrarse con Holfast Bunc, sin sufrir ningún daño (aparte del bochorno), los PJs no tienen ninguna necesidad de continuar escondiéndose. ¡Lo peor que podría hacer algún curioso sería llevarles hasta el alguacil! Mientras caminan tranquilamente hasta el refugio preestablecido, tienen la oportunidad de observar la dormida ciudad de Bree.

A lo largo de la calle cercana al Mercado de Callow las casas se apoyan unas en las otras como las ovejas para mantenerse calientes en invierno. El dormitorio superior de la vacía casa de los Scutch casi toca el canalón de la alta residencia de los Dewberry. Más lejos de la plaza, las casas se erigen sobre pequeños pedazos de huerto, sus ventanas mirándose las unas a las otras por encima de coles, zanahorias y espárragos.

Cuando os acercáis al límite de la ciudad, los campos van haciéndose más extensos, hasta que se confunden con las granjas que rodean Bree.

Cuando los PJs se hallen fuera del perímetro de la ciudad, describe la campiña a los jugadores.

La oscura masa del Bosque de Chet se extiende ante vosotros. Su silueta, negra como la tinta, contrasta enormemente con los reflejos plateados de los campos y los prados que se extienden por ambos lados. Cuando os acercáis al bosque se hacen visibles los árboles de sus márgenes. La rama retorcida de un viejo nogal captura los rayos de luna como el brazo de una bruja, levantado para echar un malvado hechizo.

Justo antes de pasar bajo la sombra del nogal, miráis hacia atrás. Detrás vuestro, el saliente de la Colina de Bree oculta muchas de las casas de la ciudad. Algunas granjas de las afueras de Entibo son todavía visibles.

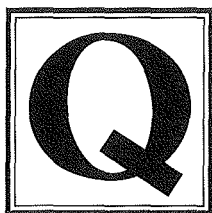
Describe lo que ven los PJs mientras entran

en el bosque y lo atraviesan hasta llegar al claro frecuentado por Rilwen.

Manchas, motas, y charcos de luz de luna salpican el lecho del bosque y dan forma a los troncos y las ramas de los árboles. Encontrar un camino entre la maleza es trabajoso, pero no imposible. Las ramas colgantes se aferran a las capuchas y a los sombreros, mientras que las raíces hacen presa de los pies tanteantes. No obstante, después de mucho hacer crujir las hojas viejas y las ramas caídas, os abríis paso hasta el claro.

Los PJs han llevado a cabo con éxito la primera tarea importante de la aventura: liberar a Tolman de la prisión. Anota a cada PJ 100 *puntos de experiencia* –en la tabla que vas poniendo al día periódicamente– en la columna de *Retos de grupo*.

Ya que el grupo ha llegado al claro del Bosque de Chet, pasa a la página 38 para la **ESCENA 3: EL PUENTE**.



¿Quién vive?” dijo Gláin, frunciendo el ceño para escrutar la oscuridad. Su mano se preparó a blandir el hacha de guerra de su cinto. “¿Sois amigos o enemigos?”

“¡Amigos, somos amigos! No saquéis el arma, señor,” respondió una voz alegre, casi risueña. “No soy más que un hobbit cansado, arrastrado por mi instruido primo a través de pantanos y espinas. Te digo Merry, que nunca la encontraremos con esta oscuridad.”

Gláin se relajó. Su barba vibraba con la sombra de una carcajada mientras escuchaba la discusión de los dos viajeros, todavía invisibles.

“Puede que tú no sepas donde estamos, Pippin, pero yo empleé mi tiempo en Casa Thalabas algo mejor. Caminamos hacia el sur a lo largo de la Cañada Torcida a través de las lindes occidentales del Bosque de Chet. Mira como brilla la luna sobre el agua. El Camino Verde está tan solo a veinte pasos a nuestra derecha, y la Colina de Howland debería estar a cincuenta pasos todo recto.” Cuando Merry acabó de hablar, la pareja emergió de la espesura que les rodeaba y saludó a Gláin con una reverencia.

“Meriadoc Brandigamo a su servicio,” dijo el hobbit de la conferencia escolar.

“Y Peregrin Tuk,” añadió su compañero, más joven.

• SEIS •

ESCENA 3: EL PUENTE

Esta escena se compone de cinco *secuencias*.

“LA OSCURIDAD ES PARA ASUNTOS OSCUROS” es una sesión de planificación para determinar la estrategia con que se enfrentarán a los trolls.

HACIA EL PUENTE (ponerse en posición) incluye aproximarse al territorio enemigo: el puente de los trolls.

IRRITAR A LOS TROLLS (huir de un enemigo) en la que los PJs vituperan a los trolls a gritos para hacerles salir de las sombras protectoras del puente.

“¡QUE SEA PIEDRA PARA VOSOTROS!” (combate) es una lucha que deberá finalizar al amanecer.

LA BUENA VOLUNTAD DE GANDALF incluye la *actividad* de curar las heridas del combate y escuchar los consejos de Gandalf.

Acuérdate de anotar los *puntos de experiencia* de los jugadores por las *maniobras* que lleven a cabo, los sortilegios realizados y los golpes acertados que den a sus oponentes.

“LA OSCURIDAD ES PARA ASUNTOS OSCUROS”

Describe el claro en el Bosque de Chet.

Los helechos delimitan el claro, llenando las sombras proyectadas por las ramas de los árboles. Una hierba corta, de varios colores y tamaños, florece en el espacio abierto, creando un prado en miniatura. En una esquina del claro se yergue un manzano y, junto a él, reposa una roca del tamaño apropiado para ser usada de asiento o de mesa baja. La luz de la luna se ve muy brillante después de la oscuridad del bosque.

Antes de que los jugadores se metan a fondo en la planificación de su siguiente paso, sus personajes se verán interrumpidos por la llegada de Peregrin Tuk y Meriadoc Brandigamo.

Los dos hobbits están buscando, ante la insistencia de Merry, un anillo de piedras erguidas que se halla en un pequeño monte llamado la Colina de Howland. Las piedras fueron colocadas supuestamente por los hombres en los días anteriores al antiguo y

desde hace mucho tiempo extinguido Reino de Arnor, para servir de calendario. Las pistas que tiene Merry sobre la situación de la colina se basan en las sombras proyectadas por la luz de la luna a mediados del verano.

Describe los crujidos que hacen los hobbits al acercarse al claro.

El crujido de unas ramas resuena en los árboles al norte del claro, seguidos por los sonidos de hojas apartadas por algo o alguien que se aproxima al claro. ¿Qué hacéis?

Los PJs pueden retar a los intrusos o bien permanecer en silencio, conservando la ventaja de la sorpresa. Si les retan, Pippin les explicará que son inofensivos. Él y Merry continuarán con la discusión siguiente. (Puedes encontrar esta misma discusión al principio del capítulo).

Si los PJs permanecen en silencio, oirán la conversación de Merry y Pippin sin la explicación de que son inofensivos (lo que quedará manifiesto enseguida). Relata la conversación que los PJs escuchan.

Una voz alegre, casi risueña, sale del bosque: "Te digo Merry, que nunca la encontraremos con esta oscuridad."

Otra voz, mucho más seria, contesta: "Puede que tú no sepas donde estamos, Pippin, pero yo empleé mi tiempo en Casa Thalabas algo mejor. Caminamos hacia el sur a lo largo de la Cañada Torcida a través de los lindes occidentales del Bosque de Chet. Mira como brilla la luna sobre el agua. El Camino Verde está tan solo a veinte pasos a nuestra derecha, y la Colina de Howland debería estar a cincuenta pasos todo recto."

Siguiendo a esta discusión, dos hobbits emergen de la espesura y os saludan con una reverencia, presentándose de manera educada.

Merry y Pippin se mostrarán muy abiertos sobre lo que les trae hasta el bosque. Lee el recuadro para más detalles.

Incita a los jugadores a que mantengan una conversación con los dos hobbits. Si los PJs se muestran tan abiertos sobre lo que les lleva al bosque, Pippin y Merry pueden darles sabios consejos sobre los trolls (originarios de Bilbo Bolsón).

El contenido de estos consejos es:

- 1) Los trolls son muy grandes, de dos metros y medio a tres metros de alto.
- 2) Los trolls son bastante feroces y despiadados, especialmente cuando están hambrientos.

NOTA AL DJ

Los dos hobbits han estado visitando a unos parientes en la Marjala. Mientras que Pippin rondaba con la gente joven, Merry se recluyó en la biblioteca de Casa Thalabas, que contenía excelentes libros. (Para Merry eran excelentes. ¡Pippin los tildaba de mohosos y viejos atrae-polvos, escritos por sabelotodos todavía más viejos, que podrían aburrir a cualquiera con largas explicaciones sobre las propiedades de olfatear!)

En sus lecturas, Merry aprendió muchas cosas sobre la colina de Howland. Cuando Pippin le echó en cara durante la cena sus tendencias escolásticas, la familia Corneta al completo estuvo de acuerdo con él. Para defender su honor, Merry apostó que encontraría la colina de Howland antes de que su primo Marman pudiese encontrar, cocinar y comerse suficientes setas como para alimentar a todos los Corneta de la Marjala.

Marman salió inmediatamente a coger setas y Merry, con Pippin de acompañante, fue en busca de la colina de Howland.

- 3) La luz del Sol los convierte en piedras.
- 4) Para derrotar a los trolls, es preferible engañarles que luchar contra ellos.
- 5) Afortunadamente, los trolls son bastante estúpidos.
- 6) Hay dos trolls viviendo bajo el puente del Viejo Camino del Norte. Los hobbits les vieron asar un carnero bajo el arco del puente.

Merry y Pippin, como la mayoría de la gente, ignoran que hay distintas variedades de trolls: Trolls de los Bosques, Trolls de las Colinas y Trolls de las Cuevas son especies bastante comunes. Afortunadamente, Lawrie y Wilfred son verdaderos Trolls de Piedra y se convertirán en piedra irrevocablemente al exponerse a la luz solar. (¡A los Trolls Negros, la peor especie, el Sol no les molesta en absoluto!)

Después de escuchar la información sobre los trolls, los PJs deberán planear cómo vencer a Lawrie y Wilfred. Si se les invita a quedarse, Merry y Pippin ayudarán de buen grado en la planificación. De otra manera, desearán buena suerte a los PJs y se marcharán.

El plan para derrotar a los trolls debe versar sobre la manera de mantenerlos fuera de la

sombra del puente hasta el amanecer. Los trolls son demasiado fuertes y fieros para vencerles en combate fácilmente.

En cuanto se aproximen al puente, es posible que los PJs encuentren a los trolls zampándose alguna oveja. ¿Cómo les sacarán de debajo del puente y les mantendrán fuera hasta que salga el Sol?

La respuesta es relativamente sencilla. Una andanada de proyectiles o de sortilegios (como el de Rayo de Fuego) o insultos harán que les persigan fuera del puente, siempre que el Sol este bajo el horizonte. Si planifican bien el tiempo, los PJs serán capaces de distraer a los trolls en combate cuerpo a cuerpo o con más insultos los minutos necesarios para que salga el Sol.

Una vez que los jugadores hayan llegado a un plan similar al anterior, deberán decidir los detalles. A continuación viene una lista de elementos esenciales. Tal vez tengas que impulsar a los jugadores a considerar cada aspecto.

Otorga *puntos de experiencia* a los PJs cuyos jugadores propongan las preguntas siguientes o den con las respuestas. Entre paréntesis hay el número de *PEs* sugeridos. Anótalos bajo la columna de *ideas* en la tabla que has estado utilizando a lo largo de los capítulos previos de esta aventura.

- ¿Cuántos minutos antes del amanecer provocarán los PJs a los trolls? Ha de ser lo suficientemente cerca del amanecer para minimizar el tiempo durante el que se tendrá que distraer a los trolls. Sin embargo, el cielo ha de estar oscuro todavía. Ningún Troll de Piedra se aventuraría sobre la superficie cuando el cielo se está aclarando. De nueve a doce minutos sería lo mejor. (*Puntos de experiencia: 15*)
- ¿En qué dirección se aproximarán los PJs al puente? ¿Avanzarán sigilosamente los últimos cien metros para observar a los trolls antes de provocarlos? (*Puntos de experiencia: 4*)
- ¿Utilizarán proyectiles, sortilegios o insultos, o las tres cosas, para alejar a los trolls de su refugio? ¿Tendrán suficientes flechas y piedras para ser efectivos? ¿Han de recoger guijarros, huevos de pájaro, palos o otros desechos como reserva? (*Puntos de experiencia: 4*)
- ¿A qué distancia atraerán a los trolls? ¿Fingirán huir para girarse, atacar y huir de

nuevo? ¿Hacia donde huirán? Ya que los hobbits no son tan rápidos como el resto, ¿quién los cargará a la espalda? ¿O esperarán los hobbits en un lugar acordado de antemano? ¿Cómo se asegurarán de que los trolls están lo suficientemente enfadados para continuar persiguiéndoles? ¿Más insultos tal vez? (*Puntos de experiencia: 12*)

- ¿Qué insultos proferirán? Pueden beneficiarse de una lista de epítetos prometedores. (*Puntos de experiencia: 10*)
- ¿Provocarán a los trolls desde el este del puente? ¿o desde encima? Si los trolls no se mueven muy lejos, la sombra del puente aún puede resguardarles de los rayos del Sol, si están en el lado oeste. (*Puntos de experiencia: 8*)
- ¿Utilizarán los PJs una “formación de combate”, decidiendo de antemano quién va delante, quién atrás, etc.? (*Puntos de experiencia: 17*)
- ¿Quién realizará sortilegios? ¿Quién disparará flechas o tirará piedras? ¿Quién tirará los huevos de pájaro? ¿Quién gritará los insultos? (*Puntos de experiencia: 5*)

Cuando el grupo haya terminado de hacer planes, Merry y Pippin (si es que no lo han hecho antes) les desearán suerte y se marcharán.

Con los planes listos para ser ejecutados, los PJs pueden necesitar hacer alguna “actividad” preparatoria, como recoger cosas para lanzárselas a los trolls. Permíteles completar estas *actividades* y luego pasa a la página 40 para la *secuencia de acción: HACIA EL PUENTE*.

HACIA EL PUENTE



Uno de los jugadores deberá señalar sobre el mapa de las tierras de Bree la ruta que sigue el grupo para llegar al puente, a través de los campos. Describe los sonidos, las vistas y los olores que encuentran los PJs a lo largo del camino.

Después de otra travesía por los bosques llena de crujidos y chasquidos, emergéis a las praderas. La luna está más baja en el horizonte y los campos parecen más oscuros todavía. La brisa, excluida del claro donde estabais, sopla ahora con fuerza, al salir del Bosque de Chet, ondeando sobre la hierba. Un rebaño de ovejas pace en la cresta de un monte lejano.

La Cañada Quebrada resplandece con la luz moribunda. Sus aguas salpican la orilla llena de guijarros de su margen sur y luego se arremolinan alrededor de las rocas que reposan a lo largo de su cauce. Su buena situación, os permite cruzar la cañada sobre ellas, si así lo deseáis.

Siguiendo el cauce del río, en el margen norte, un sauce hunde sus sinuosas ramas en la suave corriente. Las hojas se balancean hacia atrás y hacia delante, marcando el paso de la noche al día.

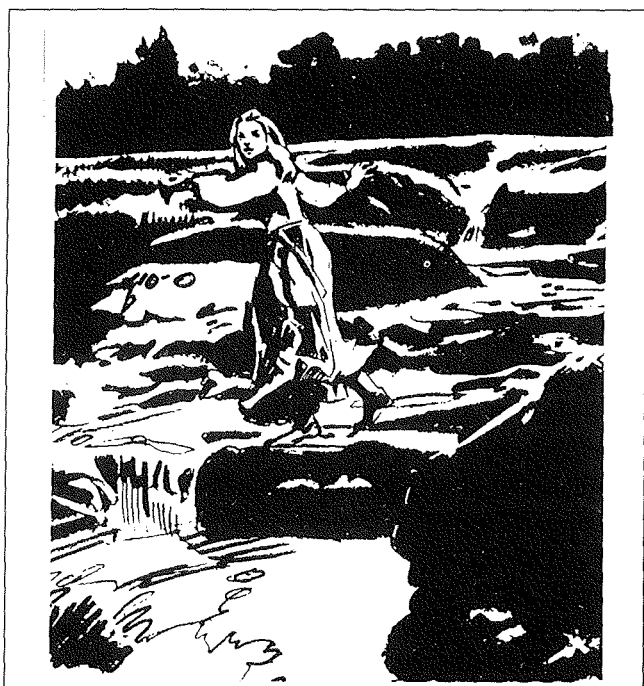
Más allá del sauce, el puente por donde el Viejo Camino del Norte cruza la Cañada Quebrada, se hace visible. La distancia empequeñece sus grandes piedras al tamaño de guijarros. En la oscuridad del arco del puente, brilla una chispa, un pequeño punto incandescente. Los trolls todavía cocinan el carnero capturado en la noche.

¿Cómo os aproximáis al puente? ¿Simplemente, camináis hacia él? ¿O avanzáis sigilosamente?

- Si los PJs se escabullen hacia el campamento de los trolls, bajo el puente, **ve a 2.**
- Si se aproximan sin tantas precauciones, **ve a 3.**

2

Los trolls están tan ocupados discutiendo sobre quién atrapó la oveja más gorda que no se enterarán de nada menos evidente que al-



guien que caiga de narices dentro del círculo de luz de su hoguera.

De todos modos, los jugadores no lo saben. ¡Haz que se aproximen al puente como si todo dependiera de su sigilo! (En otras palabras, haz que cada jugador haga una tirada de *subterfugio* para su personaje. Si sacan una mala tirada, el DJ deberá hacer una tirada para decidir si los trolls se dan cuenta del ruido –por supuesto, no se enterarán de nada.)

Determina qué es lo que harán los PJs para avanzar con sigilo. Haz que cada jugador tire los dados, y utiliza los resultados para hacer una descripción de lo bien que se esconden. Los resultados bajos pueden implicar caer a la cañada con un ruidoso chapoteo (los trolls creerán que se trata de un pez). Los resultados altos implicarán moverse sin hacer ruido y fundirse con las sombras.

• **Ve a 3.**

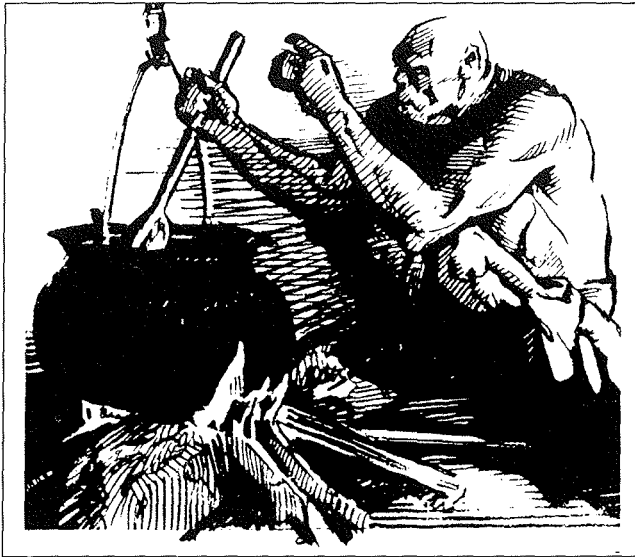
NOTA PARA EL DJ

Avanzar sigilosamente hacia los trolls implica lo que conocemos como “tiradas falsas”. Son tiradas para acciones que los jugadores consideran esenciales, pero el DJ sabe que no importan. Estas tiradas ayudan a mantener la sensación de peligro y aventura que debe estar siempre presentes en los retos desconocidos. Avanzar sigilosamente hacia un enemigo que no está atento es un ejemplo de dicha situación. El DJ sabe que los enemigos no están atentos, pero los jugadores no lo saben.

Una tirada, hecha por el jugador, determinará lo bien que el PJ lleva a cabo una maniobra sin importancia, aunque no cambiará el transcurso de la aventura.

Una segunda tirada, hecha por el DJ, determina la reacción o perceptividad de su oponente. Aunque el DJ sepa que el oponente está profundamente dormido o ha abandonado su puesto de guardia, tiene que hacer esta tirada, ya que el jugador carece de esta información.

Hay muchas otras situaciones en las que deberán hacerse tiradas falsas –un PJ intentando forzar la cerradura de su celda que es atrapado por el guardián de la esquina, un PJ buscando una espada perdida en el campo cuando el arma ha sido encontrada por uno de sus “amigos,” etc.– así que estate alerta a la posibilidad.



3

Describe lo que ven los PJs al acercarse al puente y a los trolls.

Cuando os vais acercando al puente, la chispa que brilla bajo su arco pasa a ser unas brasas que proyectan un resplandor rojizo, después una antorcha vacilante lanzando rayos dorados, y más tarde una fogata, con dos sombras deformes sentadas a su lumbré.

Un cazo de hierro del tamaño de un hornillo o un lavadero cuelga suspendido sobre el fuego. Un sonido burbujeante y deliciosos aromas salen del guiso que llena el cazo.

Una de las oscuras figuras se adelanta para meter una gran cuchara de madera en el cocido de cordero. Una enorme quijada, una nariz aplastada, y un frente prominente del que brotan grises mechones de pelo aparecen en su silueta al crecer las llamas. El troll se mete en su boca cavernosa una cucharada del estofado y chasquea los labios.

“Creo que ya está listo, Wilfred. Pásame tu plato y te serviré tu ración.” La voz de la criatura suena como rocas en una avalancha.

“Ponme un poco más que tú, Lawrie. Mi oveja pesaba unas diez libras más que la tuya,” dice su compañero.

“¡Maldita sea, Wilfred! Te comiste dos costillas del cordero que comimos ayer por cada una de las mías. ¡Me lo debes!”

“¡No te debo nada!” protesta Wilfred. “¿Quién cogió la primera oveja? ¡Yo! ¿Quién cogió la segunda? ¡Yo! ¿Y quién se las comió? ¡Tú! ¡Dame esa cuchara!” Cuando el furioso troll

trata de hacerse con ella, Lawrie le golpea en la cabeza y se mete otra cucharada de carnero en la boca.

“¡Ay! ¡Ay! ¡Ay! ¡Serás animal!” grita Wilfred, y golpea a Lawrie con su plato vacío.

Parece que la disputa va a durar bastante tiempo.

Pasa a la página 49 para la próxima *secuencia de acción*: **IRRITAR A LOS TROLLS.**

IRRITAR A LOS TROLLS

1

Utiliza el mapa del puente sobre la Cañada Quebrada para señalar las posiciones de PJs y trolls.

Describe la disputa a los jugadores.

Bastantes golpes después, Wilfred gruñe: “¡De acuerdo, de acuerdo, como tú quieras! De todos modos, ya estoy cansado de carne de cordero. Y tú lo estarías si fueses un auténtico Troll de Piedra. ¡Carne de hombre y nudillos de enano son comida para mí, y voy a conseguirla, gallina come-ovejas! ¡Mañana por la noche me iré de caza al pueblo!”

“¿Yo un gallina come-ovejas? Allá en las colinas me estarías dando las gracias por un mordisco de dulce carnero de los valles como Este. Pero ahora que tienes la barriga llena, soy un gallina come-ovejas. ¡Eres una alimaña cobarde, te voy a meter en el cocido y entonces veremos quién come carne de hombre y huesos de enano!”

Ahora es el momento indicado para lanzar vuestros insultos o vuestros proyectiles. Tanto Wilfred como Lawrie están tan furiosos que os perseguirán primero y se harán preguntas después. ¿Qué hacéis?

Vigila el tiempo. ¿Cuántos minutos faltan para el amanecer? Anótalo ya que más adelante lo necesitarás.

- Si los PJs lanzan hechizos, proyectiles, o insultos, **ve a 2.**
- Si los PJs avanzan para atacar a los trolls, **ve a la página 44** para la próxima “*secuencia de acción*”: “**¡QUE SEA PIEDRA PARA VOSOTROS!**”

2

Haz que todos los jugadores cuyo PJ realice



un sortilegios tiren los dados. Si la tirada más la *característica de magia* del PJ es de 7 ó más, el sortilegio se realiza con éxito.

Lee la descripción de sortilegios de la página 77 de *Los consejos* para determinar los resultados del sortilegio. El jugador deberá anotar los *Puntos de daño* (debidos a la realización del sortilegio) en su Hoja de Personaje.

NOTA PARA EL DJ

En esta *secuencia de acción* y en la siguiente, necesitarás saber las *características* de los trolls. Aquí tienes una lista. Las que serán más importantes en las *secuencias de acción* están en negrita.

Lawrie tiene un cuchillo de sierra largo lo suficientemente grande como para ser una espada, y le añade una bonificación de +1 al daño, cuando golpea a un oponente.

Wilfred utiliza una enorme maza de madera como martillo de guerra (+2 al daño, -1 a la BO cuerpo a cuerpo).

WILFRED

Fuerza	4	BO proyectil.....	0
Agilidad.....	-2	Generales	3
Inteligencia	-3	Subterfugio.....	-1
Movimiento	3	Percepción	-1
Defensa	3	Magia	-6
BO c. a c.	6	Resistencia	70

LAWRIE

Fuerza	4	BO proyectil.....	1
Agilidad.....	-2	Generales	3
Inteligencia	-3	Subterfugio.....	-1
Movimiento	3	Percepción	-1
Defensa	3	Magia	-6
BO c. a c.	5	Resistencia	65

Toma nota de la hora. ¿Cuántos minutos quedan para que amanezca? (Si no ocurre nada que les haga cambiar de planes, será exactamente como los PJs planearon en el Bosque de Chet.) Multiplica este número por 6 para obtener el número de asaltos que los PJs deberán

mantener a los trolls bajo cielo abierto. Si algún jugador ha realizado algún sortilegio, anota que ha pasado un asalto.

Tal vez nadie realice sortilegios. No importa.

• **Ve a 3.**

3

Haz que cada jugador cuyo PJ lance un proyectil especifique a cual de los dos trolls está apuntando, y tire los dados.

Resta la *bonificación defensiva* del troll a la BO con proyectiles del PJ.

Utiliza la Tabla de Combate de la página 84 de *Los consejos*, enfrentando la tirada con la diferencia entre la BO y la BD.

Si el proyectil es una arma, el resultado es la cantidad de *puntos de vida* que pierde el troll. Toma nota de ello junto a sus características.

Si el proyectil es un huevo, un palo o algún otro objeto, golpea al troll si el resultado es 1 o más, pero no provoca pérdida de puntos de vida.

Sigue este proceso tantas veces como sea necesario para determinar los resultados de los proyectiles lanzados por los PJs. Anota que ha pasado un turno si algún jugador (o todos) a lanzado un proyectil. Si nadie lo hace, continua con el juego.

• **Ve a 4.**

4

Anima a los PJs que lancen insultos a que lo hagan de manera dramática.

Por ejemplo: “¡Eh! ¡Eres un cobarde chivo loco! ¡Y un gallina come-coles! ¡Y tú, piernas flojas, tripas de oveja, eres un pusilánime empapado de leche! ¡Sois un par de verrugas de rata sin agallas!”

Los PJs pueden lanzar insultos durante seis asaltos, antes de que los trolls carguen contra ellos. Cada insulto dura un asalto.

En el ejemplo anterior hay cinco insultos. Por lo tanto, han pasado cinco asaltos. Anota el número de asaltos que pasan basándote en el número de insultos que lanzan tus jugadores.

• **Ve a 5.**

5

Los dos trolls dejan de golpearse mutuamente (con la cuchara y el plato, respectivamente) y se lanzan a la oscuridad con gritos

inarticulados. Lawrie saca un cuchillo perversamente serrado de su bota, mientras que Wilfred coge el mazo de madera que yace junto al taburete en el que estaba sentado instantes antes. ¡Si no habéis empezado a correr todavía, será mejor que lo hagáis ahora!

- Si los PJs corren, **ve a 6.**
- Si los PJs permanecen quietos para luchar, **ve a la página 46** para la próxima “secuencia de acción”: **“¡QUE SEA PIEDRA PARA VOSOTROS!”**

6

Lo ideal sería que los PJs corrieran durante 10 minutos. Pero, aunque esto es bastante razonable en la realidad, sería muy tedioso pasarse los 60 asaltos de *movimiento en carrera* requeridos para este espacio de tiempo. Te recomendamos que utilices una *tirada de maniobra* con resultado variable (en lugar del resultado corriente *si/no*).

Con el uso adecuado de más insultos y bur-las, los PJs serán capaces de hacer durar la per-secución durante la mayor parte del tiempo que queda para el amanecer, pero no durante la to-talidad del mismo. Lo lejos que corren antes de ser atrapados por los trolls dependerá de una ti-rada de dados, más el porcentaje de *Habilidades de Movimiento* de los PJs. (La media para los seis personajes creados previamente es -1.)

Haz que los jugadores escojan a uno de ellos para que tire los dados. Esta tirada determinará cuánto dura la persecución, hasta que se hace necesario luchar. Utiliza la siguiente tabla.

TIRADA+ HABILIDAD	DURACIÓN DE LA PERSECUCIÓN
7 o menos	3 asaltos
8	48 asaltos
9-10	53 asaltos
11-12	58 asaltos
13 o más	63 asaltos

Anota el número de asaltos que transcurren.

¡No te ciñas solamente a los números para describir el terror de tener a dos trolls enfada-dos pisándote los talones! Describe verbal-mente la persecución, utilizando los resultados numéricos como guía. Incita a los jugadores a lanzar más insultos durante el transcurso de la persecución.

- **Ve a 7.**

7

Cuando los trolls alcancen a los PJs, como acabarán haciendo ya que tienen superiores *características de movimiento*, ¿durante cuánto tiempo tendrán los PJs que luchar?

Tendrás que hacer un poco de aritmética. Resta el número de asaltos utilizados –por sortilegios, proyectiles, insultos, y la per-secución– del número de asaltos que faltaban para el amanecer (determinados en el punto 2). Este es el número total de asaltos que faltan para el amanecer ahora. Los PJs deberán luchar con los trolls durante este tiempo.

Hay alguna posibilidad de que el Sol con-vierta a los trolls en piedra antes de que puedan atrapar a los PJs. Si la resta del párrafo anterior da un número negativo, la salida del Sol tiene lugar antes de que los trolls se acerquen a los PJs lo suficientemente para tener que luchar.

(Multiplica el número de asaltos –utilizados por sortilegios, proyectiles, insultos, y la perse-cución– por 1’5m para determinar lo lejos que están todos del puente. Anota esta información ya que la necesitarás más adelante)

- Si los trolls se convierten en piedra durante la persecución, **ve a 8.**
- Si los PJs deben enfrentarse a los trolls, **ve a la página 46** para la siguiente “secuencia de acción”: **“¡QUE SEA PIEDRA PARA VOSOTROS!”**

8

Describe la salida del Sol y sus efectos en los trolls a los jugadores.

Os pesan tanto las piernas que os resulta di-fícil dar un paso más, y vuestros pulmones ar-den con cada respiración. ¡Tal vez deberíais giraros para luchar, solamente para poder dejar de correr! El cielo está de un gris pálido pero el Sol no ha salido todavía.

Un vistazo por encima del hombro da nue-vas fuerzas a vuestras piernas cansadas. Los trolls están acercándose con sus caras retorcidas en una mueca de rabia. Lawrie hiende el aire con su cuchillo de sierra, im-paciente por tener un enemigo de carne y hueso –¡vosotros!

De pronto, los pájaros del Bosque de Chet empiezan a cantar, y cálidos rayos de luz solar

EJEMPLO

DJ: ¡Si no habéis empezado a correr todavía, será mejor que lo hagáis ahora! ¡Los trolls parecen horribles!

El jugador de Gallind: ¡Estamos corriendo! Dejo que Tolman se suba a mis hombros desde la barandilla del puente, ya que él no puede ir tan rápido. Entonces echó a correr.

El jugador de Rilwen: Y yo hago lo mismo con Lily.

DJ: Bien. El porcentaje de *movimiento* del grupo sería de -1 si los hobbits corrieran. Aunque el peso extra retardará a Gallind y a Rilwen, el porcentaje es de +0 si lleváis a los hobbits. ¿Quién de vosotros quiere tirar los dados para determinar durante cuánto tiempo sois capaces de correr antes de que os alcancen los trolls?

El jugador de Gláin: Que tire Lily. ¡Tiene más suerte que el resto de nosotros!

Todos los jugadores: Nos parece bien.

DJ: De acuerdo, Lily, tira los dados.

(El jugador de Lily saca un 9. Utilizando la tabla del punto 6 da un resultado de 53 asaltos de persecución.)

DJ: Excelente. Wilfred tropieza con una roca bajo el puente cuando cargaba sobre vosotros, así que salís con una buena ventaja respecto a él. Pero Lawrie está tan enfadado por el golpe de la piedra que le ha tirado Tolman con su honda que casi atrapa a Rilwen cuando ésta se detiene para subir a Lily a los hombros.

El troll enseña sus colmillos y gruñe: “¡Tal vez elfo a la brasa y pastel de hobbit calmarán mi mal genio, o tal vez no! ¡Será mejor que corráis más rápido, sapos deslenguados!”

Pensar este discurso lo retrasa un poco, y Rilwen consigue escapar. Se pone a la altura de Gláin, que también se ha rezagado un poco debido a sus cortas piernas, pero los trolls no están muy lejos.

Sus ojos brillan con un color rojizo, y la saliva les gotea de sus labios retorcidos.

Mientras corréis, los pies golpeando el suelo y los pulmones boqueando en busca de aire, vuestros ojos empiezan a acostumbrarse a la oscuridad. Como el fuego de su campamento ya no está ante su vista, los trolls pueden darse cuenta de que el cielo se está aclarando. Quizá sean necesarios más insultos y burlas.

El jugador de Tatharína: ¡Sois unas bolsas de pudding con pies de caracol, no nos cogerais ni aunque montarais sobre una bestia feroz! ¡Lo demostraré! ¡Daré vueltas a vuestro alrededor hasta que caigáis mareados, gusanos atontados!

DJ: Tanto Wilfred como Lawrie gruñen y aceleran. Están más enfadados que nunca, y no se dan cuenta en ningún momento de que el cielo empieza a clarear. Pero se ponen a vuestra altura. ¡Tendréis que pararos a luchar a menos que queráis que os sieguen por detrás!

El jugador de Tolman: ¡De acuerdo! Salto de la espalda de Gallind, y me saco la honda del bolsillo.

(Los demás jugadores describen a continuación lo que hacen sus jugadores para prepararse para luchar. El DJ calcula los asaltos que quedan para el amanecer.

En el puente, Gallind lanza el hechizo de *Rayo de Fuego*. Eso agotó un asalto. Tolman tiró una piedra a Lawrie con su honda. Eso duró otro asalto más. Tolman gritó cuatro insultos –otros cuatro asaltos. Y la persecución duró 53 asaltos. El total de asaltos transcurridos es de 59.

Ya que el grupo empezó a molestar a los trolls 10 minutos antes del amanecer, 60 asaltos, los PJs solamente deberán luchar con los trolls durante 1 asalto, antes de que el Sol los convierta en piedra. ¡Buen trabajo!)

fluyen sobre los campos mientras el Sol se levanta sobre las copas de los árboles. Lawrie y Fred son atrapados en mitad de su carrera, convertidos en estatuas de trolls corriendo. Wilfred tiene su maza levantada para dar un golpe mortal, pero nunca caerá mientras el Sol y la Luna se pongan en el Oeste.

Mientras los PJs están aún jadeando a causa de su larga carrera, Gandalf llega del norte, cabalgando por el Camino Verde.

El sonido de las patas de un caballo al paso dirige vuestra atención hacia el Camino Verde.

Un jinete envuelto en una capa gris con un

sombrero de punta azul, un pañuelo plateado casi oculto por una larga barba blanca, y grandes botas negras monta sobre un espléndido corcel blanco. La mirada del jinete es penetrante y su nariz de halcón.

¡Es Gandalf! Sí, Gandalf: el misterioso mago itinerante que le dio al Viejo Maestro Harding una pala mágica, que se limpiaba y pulía ella misma al termino de la jornada cuando se guardaba en el cobertizo del jardín. El fabuloso narrador de historias que daba vida a las fiestas con cuentos sobre la derrota de unos trolls de tres cabezas y las malas artes de reinas malvadas. ¡El tipo ultrajante que incitó a un hobbit de La Comarca –al formal Bilbo Bolsón, nada menos– a viajar al este del Este donde se enfrentó con el dragón Smaug!

Pasa a la página 50 para la *secuencia de actividades*: **LA BUENA VOLUNTAD DE GANDALF.**

“¡QUE SEA PIEDRA PARA VOSOTROS!”



Cuando luchen con los trolls, los PJs utilizarán las *acciones de combate* descritas en las páginas 82-83 de *Los consejos*. Utiliza las figuras troqueladas, un mapa o una rejilla hexagonal para representar dónde está cada jugador, en relación a los trolls. Recuerda que si un PJ actúa durante la primera “acción de combate” de un asalto, no puede actuar en las “acciones” siguientes, deberá esperar al siguiente asalto.

Acuérdate de anotar los PEs adquiridos por la realización de sortilegios, el daño causado a los trolls por el uso habilidoso de las armas, y las “maniobras” con éxito.

La primera *acción de combate* es siempre la *realización de sortilegios*. Haz que cada jugador cuyo PJ lance un hechizo tire los dados. Si la tirada más la “bonificación a la magia” es 7 o más, el sortilegio se lanza con éxito.

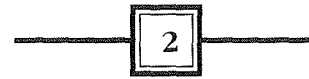
Lee la descripción de sortilegios de la página 77 de *Los consejos* para determinar los resultados del sortilegio. El jugador deberá anotar los *Puntos de daño* (debidos al lanzamiento del sortilegio) en su Hoja de Personaje.

Utiliza este proceso para cada PJ que lance un sortilegio.

Los trolls no tienen ninguna habilidad en el lanzamiento de sortilegios. Si la tuvieran,

tendrías que tirar los dados para sus hechizos y describir los efectos que los PJs notarían.

• *Ve a 2.*



La segunda *acción de combate* en un asalto son los *ataques con proyectiles*. Haz que cada jugador cuyo PJ lance un proyectil especifique a cuál de los dos trolls está apuntando, y tire los dados.

Resta la *bonificación defensiva* del troll a la BO con proyectiles del PJ.

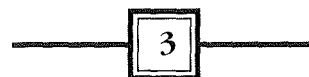
Utiliza la Tabla de Combate de la página 84 de *Los consejos*, enfrentando la tirada con la diferencia entre la BO y la BD.

El resultado es la cantidad de daño que recibe el troll. Distintos PJs pueden disparar al mismo troll simultáneamente. Tan solo debes anotar los *Puntos de vida* que éste pierde.

Sigue el mismo proceso para cada PJ que haga un *ataque con proyectiles*.

Los trolls no tienen proyectiles. Si tuvieran, tendrías que determinar el daño que sus ataques infligirían a los PJs.

• *Ve a 3.*



La tercera *acción de combate* en un asalto son los *ataques cuerpo a cuerpo*.

Compara las características de *agilidad* de todos los PJs que realicen *ataques cuerpo a cuerpo* con los de los trolls. Quien tenga la mayor “agilidad” será el que atacará primero. (Si tienen la misma, los ataques serán simultáneos.) El atacante debe estar a menos de metro y medio del individuo al que quiera atacar.

Resta la *bonificación defensiva* (BD) del defensor de la *BO cuerpo a cuerpo* del atacante. Tira los dados por el atacante.

Utilizando la Tabla de Combate, busca la cifra en que se cruzan la tirada y la diferencia entre BD y BO.

El resultado son los *puntos de vida* que pierde el defensor.

Compara la *agilidad* del resto de combatientes –los que no han atacado todavía. De nuevo, atacará primero el que tenga mayor *agilidad*. Guíale en el proceso de hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

- Cuando tanto los trolls como los PJs que hagan un ataque cuerpo a cuerpo lo hayan hecho, **ve a 4.**



La cuarta *acción de combate* es *avanzar corriendo*. ¿Está escapando algún Pj? Si es así, está *avanzando corriendo*.

¿Han llegado los dos trolls al lugar donde los PJs les esperan para hacerles frente? Si no es así, el troll más lento puede estar todavía cojeando para meterse en la contienda, o *avanzando corriendo*.

Compara la *agilidad* de los corredores. El que tenga un porcentaje más alto será el que empiece a correr primero.

Cada personaje que quiera correr debe tirar los dados y sumar al resultado su *bonificación de movimiento*.

Si el resultado es inferior a 6, el corredor tropieza y avanza solamente 3m en los primeros 10 segundos (el primer asalto).

Si el resultado es de 6 o más, el corredor avanza el resultado multiplicado por 3m en el primer asalto.

Determina lo lejos que se mueve cada personaje y sitúa sus posiciones en el mapa. (En ocasiones, nadie *avanza corriendo* en un asalto.)

- **Ve a 5.**



La quinta *acción de combate* es *moverse y atacar rápidamente*.

Compara la *agilidad* de los que se moverán y atacarán rápidamente. El que tenga la *agilidad* más alta será el primero en hacerlo.

Multiplica la *bonificación de movimiento* del atacante por 3m y luego súmale 7'5m al resultado. Esto será la distancia que el atacante se desplazará. (Mueve su figura en el plano).

Divide entre dos la BO cuerpo a cuerpo del atacante (redondeando hacia arriba).

Réstale la BD del defensor.

Utilizando la Tabla de Combate, busca el punto donde se cruzan la tirada y la diferencia entre BD y BO.

El resultado son los "puntos de vida" que pierde el defensor.

Sigue este mismo proceso por cada personaje que se mueva y ataque rápidamente, siguiendo un orden de mayor a menor *agilidad*.

- **Ve a 6.**



La sexta *acción de combate* es *moverse caminando*.

El caminante más rápido (con la *agilidad* más alta) será el que antes empiece.

Multiplica la *bonificación de movimiento* del caminante por 3 m. y añádele 15 m. Esta es la distancia a la que puede desplazarse el caminante.

- **Ve a 7.**



La séptima *acción de combate* es *realizar una maniobra*.

El personaje más rápido (de nuevo el de mayor *agilidad*) empezará su maniobra el primero.

Determina si la acción llevada a cabo por el PJ es una *maniobra* o una serie de *maniobras*. Saltar una zanja es una *maniobra*. Tirar de la cadena que cuelga del bolsillo de Lawrie (¿la cadena de una llave?) son probablemente dos maniobras: una, escabullirse detrás del troll mientras éste se concentra en machacar a Gláin y otra, tirar de la cadena del bolsillo de Lawrie. De este modo, el PJ puede tratar de escabullirse en este asalto, pero el robo deberá esperar al siguiente.

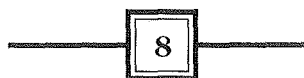
Asigna el grado de dificultad de la *maniobra* y determina que *habilidad* debe ser empleada.

Haz que el jugador tire los dados para la *maniobra* y súmale o réstale la bonificación o penalización que le corresponda.

Compara el resultado con el grado de dificultad. Si el resultado es igual o mayor, la *maniobra* tiene éxito. En caso contrario, no se consigue.

Basándote en el éxito o fracaso de la *maniobra*, describe lo que ocurre.

- **Ve a 8.**



Los puntos del 1 al 7 describen las siete

acciones de combate que puede haber en un asalto. Normalmente, solo se llevarán a cabo una o dos de estas *acciones*.

Los PJs lucharán contra los trolls durante varios asaltos. ¿Cuántos? Esto dependerá del tiempo que faltaba para el amanecer cuando provocaron a los trolls por vez primera y el tiempo que estuvieran huyendo antes de volverse para luchar. Utiliza los números que generaste en el punto 7 (o en el punto 2, si los PJs no escaparon) de **IRRITAR A LOS TROLLS**.

Los trolls son rivales muy duros. Sin embargo, están más preocupados en obtener carne de hombre, de enano y de hobbit para hincarle el diente que de defenderse. No temen a los PJs ni les respetan como contrincantes. De este modo, los trolls tratan solamente de capturar a los personajes o de dejarlos inconscientes. Cada resultado de **M** obtenido sobre un PJ en esta lucha se convertirá en un resultado **I**.

Pasa por los puntos 1–7 tantas veces como turnos queden hasta que amanezca.

- *Si los trolls ganan la lucha—si los PJs quedan inconscientes— antes de que salga el Sol, **ve a 11**.*
- *Si los PJs ganan la lucha—que al menos un PJ esté consciente y luchando cuando salga el Sol, **ve a 9**.*

9

La descripción siguiente deberá ser modificada si Wilfred ya no está luchando, o si ambos trolls están muertos o inconscientes.

De un negro como la tinta a un gris de hollín a un ominoso tinte de nube de tormenta al pálido lustre del ala de una paloma, el cielo se ha ido iluminando poco a poco, a lo largo de vuestro enfrentamiento con los trolls.

Lawrie y Wilfred, cegados por la rabia y las ganas de hacer de vosotros su cena, no se han dado cuenta del cambio.

Ahora, de repente, el cielo del Este se vuelve amarillo limón. El filo del Sol, un arco de fuego que daña la vista, sale por encima del Bosque de Chet.

Cogido en medio de un salto, con el arma lista para ejecutar un golpe mortal, Wilfred (o Lawrie) se queda tieso. Su carne se ha convertido en piedra.

Lawrie (o Wilfred), también es una estatua.

El amanecer ha llegado, y los trolls no volverán a comer cordero nunca más.

• **Ve a 10.**

10

Mientras el Sol se eleva cada vez más, dispersando la capa encubridora de las sombras nocturnas, vuestros golpes, heridas y rasguños se hacen más evidentes. Enfrentarse a unos trolls no es ningún picnic, y vuestros músculos doloridos reflejan fielmente de este hecho.

Probablemente, los PJs necesitarán algún tiempo para curar sus heridas. Tatharína puede lanzar el sortilegio *Curación*, o bien utilizar algunas de las plantas medicinales de su bolsa. Mientras los PJs están ocupados en estos menesteres, Gandalf llega del norte, cabalgando por el Camino Verde.

El sonido de las patas de un caballo al paso dirige vuestra atención hacia el Camino Verde.

Un jinete envuelto en una capa gris con un sombrero de punta azul, un pañuelo plateado casi oculto por una larga barba blanca, y grandes botas negras monta un espléndido corcel blanco. La mirada del jinete es penetrante y su nariz de halcón.

¡Es Gandalf! Sí, Gandalf: el misterioso mago itinerante que le dio al Viejo Maestro Harding una pala mágica, que se limpiaba y pulía ella misma al termino de la jornada cuando se guardaba en el cobertizo del jardín. El fabuloso narrador de historias que daba vida a las fiestas con cuentos sobre la derrota de unos trolls de tres cabezas y las malas artes de reinas malvadas. ¡El tipo ultrajante que incitó a un hobbit de La Comarca —al formal Bilbo Bolsón, nada menos— a viajar al este del Este donde se enfrentó con el dragón Smaug!

Pasa a la página 50 para la *secuencia de actividades*: **LA BUENA VOLUNTAD DE GANDALF**.

11

¡Aunque los trolls hayan ganado la lucha, puede que no salven la vida! ¿A cuánta distancia se encuentran del puente y cuánto tiempo queda para la salida del Sol?

¡Si la lucha tuvo lugar bajo el puente, los trolls están a salvo y con seis cautivos!

Si la lucha tuvo lugar dentro de una área de 30m de distancia del puente y vencieron con 6 asaltos o más de tiempo antes del amanecer, los trolls se llevan a sus cautivos a cubierto sin convertirse en piedra. Si la lucha tuvo lugar a más de 30m del puente pero quedan 10 o más asaltos para el amanecer, los trolls también se ponen a salvo con sus cautivos.

Si la lucha tuvo lugar a más de 60m del puente pero quedan 20 o más asaltos desde el fin de la lucha hasta la salida del Sol, los trolls llegan a tiempo a cubierto, con sus cautivos.

En cualquier otro caso, el Sol les coge fuera de su guarida y los convierte en piedra.

La tabla siguiente resume esta información.

DISTANCIA DEL PUENTE	ASALTOS PARA EL AMANECER	¿TROLLS BAJO EL PUENTE?
bajo el puente	cualquier número	sí
menos de 30m	6 o más	sí
menos de 30m	5 o menos	no
31–59m	10 o más	sí
31–59m	9 o menos	no
más de 60m	10 o más	sí
más de 60m	9 o menos	no

- Si los trolls se convierten en piedra a causa del Sol, **ve a 12.**
- Si los trolls están a salvo bajo el puente, **ve a 13.**

12

El canto de los pájaros y el sol de la mañana os despiertan un rato después. La silueta de un troll se yergue inmóvil cerca vuestro. Sin duda los trolls fueron atrapados por el sol mientras trataban de llevar a sus inconscientes cautivos –¡vosotros!– debajo del puente para desayunar.

- **Ve a 10.**

13

En los instantes previos al amanecer, mientras los trolls llevan a sus inconscientes cautivos hacia el puente, llega Gandalf. Percatándose de la situación rápidamente, el mago lleva a cabo una operación de rescate en solitario.

Lawrie y Wilfred depositan un cautivo bajo el puente cada uno, después se van a buscar a los restantes. Entonces Gandalf se lleva a un cautivo.

Los trolls vuelven con dos cautivos más, y Gandalf se lleva otro consigo.

Entonces los trolls regresan con los dos últimos PJs y se sientan a discutir sobre métodos de cocción, sin darse cuenta de que han perdido a un par de sus enemigos derrotados.

Gandalf utiliza sus dotes de ventrílocuo para atraerles de nuevo al exterior. Por supuesto, los PJs están inconscientes y se pierden la mayoría de estas acciones. Cuando vuelven en sí, pueden oír el siguiente diálogo.

Voces malhumoradas resuenan en vuestros oídos y la oscuridad late tras vuestros ojos cerrados. Vuestros miembros parecen pesados, como si no os pertenecieran, y vuestro aliento apenas si mueve vuestras costillas. Vuestros ojos se niegan a estar abiertos y el pánico tensa vuestros nervios.

“¡Cortémoslos de cualquier manera y guisémolos!,” gruñe Wilfred.

“¡Esto con los más grandes, pero con los pequeños haremos un pastel!” insiste Lawrie. “¡Pastel de hobbit y piernas de enano a la brasa! ¡Maldita sea, estoy hambriento!”

“¿Dónde está ese último de los pies peludos? ¡Será un bocado muy tierno!” dice una voz. Lawrie cree que se trata de Wilfred, pero no es así.

“¡Lo acabo de meter ahí dentro, tonto!”

“¡Deja de hablar solo! ¿Dónde lo has puesto entonces?”

Un taburete de tres patas chirría. “Lo he puesto junto a esos tarros de jalea.”

“¡Bien, pues ahora no está aquí! ¡Eres un gordo chiflado, Lawrie! Nunca lo has metido aquí dentro, te has dejado el bocado más regordete de todos tirado en el campo.”

“¡Tú todavía estás más gordo, Fred, y además eres un mentiroso! Seguro que has escondido a ese conejo para comértelo a mis espaldas.”

“¡Yo nunca he hecho esto! protesta Wilfred. “Eres un atontado pamplinas que no puede acordarse ni de comer aunque tu hermano te consiga una buena comida. Vendrás conmigo a buscar al de los pies peludos.”

En medio de un gran crujir de sus sobrecargados taburetes, estalla la voz de Lawrie. “¡Claro que vengo, y vas a quedar como un gran idiota cuando tan solo encontremos hierba y ovejas!”

Los trolls parten para no volver. El sol los atrapa en su búsqueda de Tolman y los convierte en piedra.

Mientras tanto, Gandalf venda las peores



heridas de los cautivos y lanza algún sortilegio de *Curación* si es necesario. Describe el mago al jugador cuyo PJ se despierte primero.

Sin ser realmente consciente de cuando se han abierto tus ojos, ves las piedras del puente de los trolls. La luz del sol da a la roca gris un tinte cálido y juega en el agua de la Cañada Amarga.

Una cara de nariz curvada y oscuros ojos penetrantes cruza tu campo de visión. Su alto sombrero de pico de color azul te recuerda al cielo de mediodía en verano, mientras que su barba, larga hasta la cintura, es tan blanca como las alas del cisne.

“Esto servirá,” dice. “Con un poco de descanso, estarás fresco como una lechuga.” La voz del anciano es profunda y dominante. Su capa gris susurra cuando se mueve para atender a uno de tus amigos.

¿Quién es este extraño que os ha salvado de la olla de los trolls?

¡Es Gandalf! Si, Gandalf: el misterioso mago itinerante que le dio al Viejo Maestro Harding una pala mágica, que se limpiaba y pulía ella misma al termino de la jornada cuando se guardaba en el cobertizo del jardín. El fabuloso narrador de historias que daba vida a las fiestas con cuentos sobre la derrota de unos trolls de

tres cabezas y las malas artes de reinas malvadas. ¡El tipo ultrajante que incitó a un hobbit de La Comarca –al formal Bilbo Bolsón, nada menos– a viajar al este del Este donde se enfrentó con el dragón Smaug!

Gandalf acaba de atender las heridas producidas por los trolls. Él utiliza una combinación de hierbas y hechizos cuando es necesario.

Pasa a la página 50 para la *secuencia de actividades*: **LA BUENA VOLUNTAD DE GANDALF**.

LA BUENA VOLUNTAD DE GANDALF

Mientras los PJs se recuperan, Gandalf tiene algunos consejos que dar al grupo.

“Bien, no habéis ido a parar a ningún remanso de paz precisamente. ¡Tuvisteis suerte de que Lârunag y Wûlafûrad fuesen auténticos Trolls de Piedra en lugar de Olog-hai, que no le temen al sol o de Petereg, que marchan a las ordenes del Señor Oscuro! Sin embargo, actuasteis correctamente. Debería alabar vuestro valor en lugar de criticar vuestra imprudencia.”

Incita a los jugadores a que hablen con Gandalf. Él sabe una sorprendente cantidad de detalles sobre vuestras vidas, pese al hecho de que solo le conocéis de oídas.

Si los jugadores tienen todavía alguna herida por tratar, Gandalf les curará utilizando hierbas medicinales o sortilegios según sea necesario. Si Tatharína ya lo ha hecho, el mago le dará algunas hierbas para reponer su botiquín:

5 semillas de Saeta de Agua (cada semilla recupera 1–3 puntos de vida)

3 caparazones de Espina de Mar (cada caparazón recupera 1–6 puntos de vida)

2 pétalos de Rosa de Zorro (cada pétalo recupera 2–12 puntos de vida)

2 Bayas Gema (cada baya recupera 10 puntos de vida) y por cada hechizo de *Curación* lanzado, 1 hoja de Planta de Lobo (cada hoja recupera 1 punto de vida)

NOTA PARA EL DJ

Es importante recompensar a los jugadores por sus buenas decisiones. ¡Curar enseguida las heridas, después de una lucha es una política inteligente, porque los PJs nunca pueden estar seguros de si les acecha otro enemigo para zurrarles!

Si Tatharína utiliza sus sortilegios y sus hierbas después del enfrentamiento de los PJs con los trolls, está actuando en interés de los PJs. Sin embargo, Gandalf, cuando llega, está dispuesto a curar todas las heridas sin ningún coste para los PJs, lo que de hecho, penaliza a Tatharína por su buena decisión.

Al reponer la provisión de hierbas, el DJ se asegura de que sea recompensada en vez de penalizada.

Tanto tú como tus jugadores, os divertiréis más si practicáis la política general de recompensar a los jugadores por sus buenas decisiones.

Cuando todo el mundo está curado de sus heridas, Gandalf les incita a que se muevan.

“¡Estáis perdiendo el tiempo, amigos míos! Los trolls estuvieron tan solo tres noches bajo el puente. Debe haber una cueva o un túnel en el



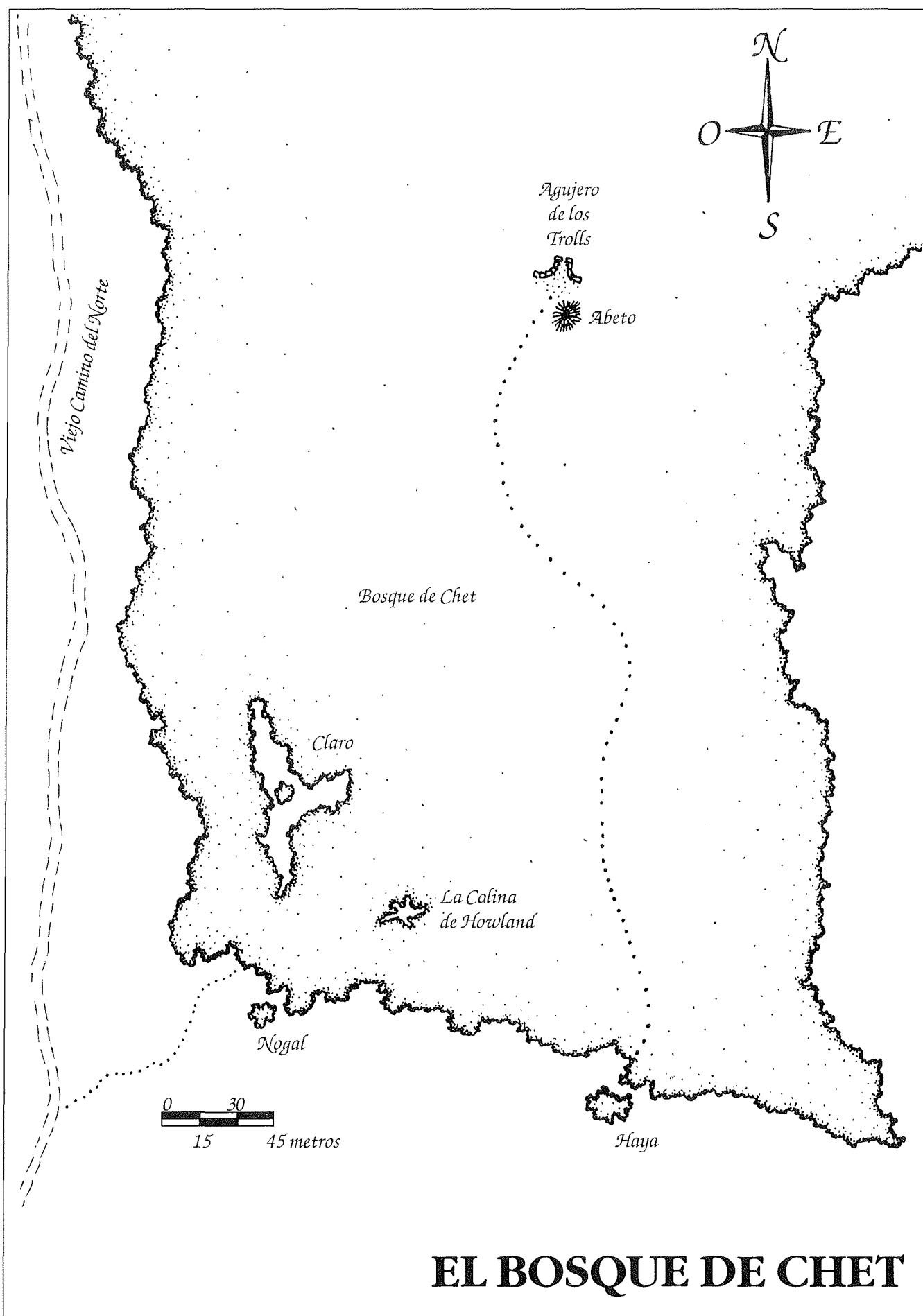
Bosque de Chet, donde residían durante este año. Os sugiero que la busquéis y que toméis el botín que debe haber en ella como recompensa a vuestras molestias.

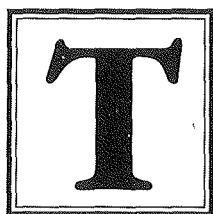
“He visto rastros de trolls en el prado de esa gran haya en el lindero del Bosque de Chet, allí.” Gandalf levanta el brazo y la señala. “¡Seguidlos a través del bosque y seguro que encontraréis alguna cosa! Iría con vosotros, pero asuntos urgentes me reclaman en otro lugar, y mi espada, Glamdring, es lo bastante buena. ¡Adiós!”

El mago monta en su caballo y galopa hacia el Sur. Su voz regresa, traída por la brisa: “Estad atentos a Gil Tumbademusgo, y no os creáis nada de lo que Nat Vainadesémola os diga. ¡Adiós!”

Los PJs han completado con éxito la segunda tarea importante de la aventura: derrotar a los trolls Wilfred Y Lawrie. Anota 150 PEs a cada PJ –en la tabla que vas poniendo al día periódicamente– en la columna de “Retos de grupo”.

Pasa a la página 53 para la **ESCENA CUATRO: EL TÚNEL DE LOS TROLLS**.





olman se arrodilló sobre el suelo de losas y escrutó el cerrojo del baúl. Bellas inscripciones y el grabado de una luna creciente enmarcaban el ojo de la cerradura. La manufactura era demasiado hermosa. Quizá guardó en el pasado las mantas de la gran casa de un hombre del Norte.

El hobbit se dio la vuelta para encararse a sus amigos. “¡Tiene una trampa! ¿Veis el trío de estrellas del grabado? Cuando intente forzar el cerrojo, una ráfaga de dardos surgirá de los agujeros en las puntas de las estrellas.”

“Terrible,” comentó Gláin con voz despreocupada. “Me atrevería a asegurar que sabes cómo tratar con una simple ráfaga de dardos, Tom, pero estoy dispuesto a ayudarte.”

“No, no, no será necesario,” insistió Tolman. “Lo que de verdad necesito es espacio. De hecho, preferiría que salieseis todos de la habitación. Si no puedo burlar el mecanismo de la trampa, como mínimo seré la única baja.”

Rilwen trató de protestar, pero se calló cuando Lily negó con la cabeza. “¡Como hermana de Tolman, he aprendido que es un error tratar de protegerle! La doncella hobbit sonrió y sus ojos parpadearon. “¡Irá con mucho más cuidado si no se lo pedimos!”

Rilwen asintió y salió de la habitación llevándose a Gallind con ella. Tolman ya estaba preparando los utensilios que iba a necesitar, atareado pensando en el orden correcto para abrir el baúl y descubrir el tesoro de su interior.

• SIETE •

ESCENA 4:

EL TÚNEL DE LOS TROLLS

La escena cuatro se compone de tres secuencias.

UN ALBOROTO INESPERADO



UN ALBOROTO INESPERADO (combate) lleva a Gil Tumbademusgo y a Nat Vainadesémola a enfrentarse a los PJs, y después a revelar información vital bajo un interrogatorio.

EL BOTÍN DE LOS TROLLS, en el que los PJs buscan en el túnel de los trolls y reclaman como suyo el tesoro que allí encuentran.

“¡BIEN ESTA LO QUE MEJOR ACABA!”, con el regreso de los PJs a la ciudad, donde anuncian sus buenas noticias y celebran el fin de la amenaza de los trolls.

Acuérdate de tomar nota de los PEs que consiguen los PJs al luchar contra Gil y Nat, hacer *maniobras* y realizar sortilegios, durante estas *secuencias*.

Los PJs no necesitarán ser incitados a buscar los rastros de trolls descritos por Gandalf. ¡El ansia de tesoros es muy grande, normalmente!

Utiliza el mapa del Bosque de Chet y el de la colina donde está el túnel de los trolls para ayudar a los PJs a visualizar lo que les rodea.

Cuando llegan a la haya (especificada por el mago), una estrecha pista —no lo suficientemente gastada para ser considerada un sendero, pero más duradera que unas simples pisadas— se hace enseguida visible. Se adentra en el Bosque de Chet, hacia el Norte.

Describe lo que los PJs ven en el lindero del bosque y lo que experimentan al seguir la pista.

NOTA PARA EL DJ

En esta *secuencia de acción* necesitarás saber las Características de Nat y Gil. Las más importantes aparecen en negrita.

Cada villano tiene tres dagas, equi-

GIL TUMBADEMUSGO

Fuerza.....1	BO proyectil0
Agilidad.....1	Generales.....2
Inteligencia.....0	Subterfugio.....3
Movimiento.....1	Percepción.....2
Defensa1	Magia.....-4
BO c. a c.4	Resistencia40

NAT VAINADESÉMOLA

Fuerza.....1	BO proyectil1
Agilidad.....1	Generales.....2
Inteligencia.....0	Subterfugio.....3
Movimiento.....1	Percepción.....3
Defensa1	Magia.....4
BO c. a c.3	Resistencia40

Detrás de un majestuoso árbol, una haya, una estrecha zona de tierra desnuda atraviesa un plantel de margaritas, en el LINDE del Bosque de Chet. La pista se dirige hacia el Norte, y es bastante recta, con pocas curvas en su curso. Cruza por majestuosas arboledas de roble blanco, soleados claros repletos de moras, y tranquilas extensiones de abetos.

Después de un cuarto de hora de tranquila marcha, ascendéis una apacible colina con un abeto solitario en su cara sur. Las ramas extendidas del abeto, tapan parcialmente una profunda hendidura en la ladera de la colina. Enormes piedras franquean la entrada a la hendidura, que acaba en un portal. ¡Este debe ser el escondite de los trolls!

¡Pero alguien más ha encontrado el lugar antes que vosotros! Nat Vainadesémola y Gil Tumbademusgo salen del túnel de los trolls casi tan pronto como veis la puerta de hierro, abierta y girando sobre sus goznes.

“Es ese gusano, Tolman, y sus amigos,” sisea Nat. “¡Te dije que traería problemas!”

Gil blande una porra en su mano izquierda. “¡No por mucho tiempo! ¡Le dejaremos sin sentido, y luego serán los trolls los que le causen problemas a él! ¡Y será mejor que sus amigos no interfieran!”

Los dos villanos cargan contra vosotros blandiendo sendas porras. ¡Tenéis el tiempo justo de sacar vuestras armas antes de que se os echen encima!

• **Ve a 2.**



Puedes utilizar el mapa de la colina en el

libradas para ser lanzadas, (+0 OB cuerpo a cuerpo y -1 al daño) y una recia porra (+0 al daño).

Bosque de Chet y las figuras troqueladas durante la lucha entre los PJs y Nat y Gil.

Inicialmente, Nat y Gil solo quieren darle una paliza a Tolman. Cuando sus compañeros se suman a la lucha y demuestran ser más duros de lo que los dos villanos pensaban, empiezan a luchar en serio.

De todos modos, ninguno de los dos es un guerrero experimentado. Los dos villanos se rendirán en cuanto uno de ellos pierda 20 puntos de vida, quede inconsciente, sucumba a un sortilegio de *Calma*, o muera. Asegúrate de dar por terminado el asalto de combate inmediatamente (parar todos los ataques posteriores) cuando se de una de estas circunstancias.

Utiliza la *secuencia de acción* de la página 93 de *Los consejos*, combate, para determinar el transcurso del conflicto.

- Si (y cuando) Nat o Gil pierdan 20 puntos de vida, **ve a 3.**
- Si (y cuando) Nat o Gil sucumban a los efectos de un sortilegio de “*Calma*”, **ve a 4.**
- Si (y cuando) un villano muera, **ve a 6.**
- En cualquier otro caso, **ve a 8.**

NOTA PARA EL DJ

¡Tú ya has utilizado la *secuencia de acción* que describe los combates, aunque no hayas leído ese texto! “**¡QUE SEA PIEDRA PARA VOSOTROS!**” era una versión específica (modificada para incluir las peculiaridades de luchar con los trolls) de las secuencias de acción generales del combate.

¡La *secuencia de acción* general puede utilizarse cada vez que los PJs tengan que luchar!

Nat deja caer su garrote y retrocede hacia el túnel de los trolls. La sonrisa de desprecio ha desaparecido de su rostro -de hecho, su labio inferior tiembla de forma peligrosa, como si estuviera a punto de llorar. “¡Me rindo!” gime.

Gil también ha dejado caer su garrote, pero sus ojos conservan su indiferencia turbadora. “Esta vez habéis ganado,” gruñe. “¡Pero mis amigos del campo os harán picadillo en vuestras camas! ¡Escabulléndose a través de los bajíos más allá de la Colina de Storch, Imledair Corazón Negro os atraparé en la noche para haceros cosquillas con su cuchillo y reírse!” dice Gil con una risita, mientras levanta sus muñecas para ser atado.

¡Realmente, será mejor que atéis a estos granujas, y descubráis quién es ese Imledair, y por qué molestaría a los habitantes de Bree!

Atar las muñecas y tobillos de los bandidos es una *actividad*, y los PJs pueden llevarla a cabo automáticamente. ¡Anímales a que lo hagan!

• **Ve a 7.**

Si Nat es *Calmodo*:

De pronto la sonrisa sardónica de la cara de Nat desaparece, para ser reemplazada por una sonrisa tonta. Toda su agresividad apagada por el sortilegio de *Calma*, el villano deja caer su garrote como una toalla mojada.

Mientras no le hagáis daño, seréis capaces de atarlo de pies y manos sin ningún problema.

Gil también ha dejado caer su garrote, pero sus ojos conservan su indiferencia turbadora. “Esta vez habéis ganado,” gruñe. “¡Pero mis amigos del campo os harán picadillo en vuestras camas! ¡Escabulléndose a través de los bajíos más allá de la Colina de Storch, Imledair Corazón Negro os atraparé en la noche para haceros cosquillas con su cuchillo y reírse!” dice Gil con una risita, mientras levanta sus muñecas para ser atado.

¡Realmente, será mejor que atéis a estos granujas, y descubráis quién es ese Imledair, y por qué molestaría a los habitantes de Bree!

Si Gil es *Calmodo*:

De pronto la indiferencia de los ojos de Gil

es reemplazada por una neblina soñolienta. Toda su agresividad apagada por el sortilegio de *Calma*, el villano deja caer su garrote como una toalla mojada.

Mientras no le hagáis daño, seréis capaces de atarlo de pies y manos sin ningún problema.

Nat deja caer su garrote y retrocede hacia el agujero de los trolls. La sonrisa de desprecio ha desaparecido de su rostro -de hecho, su labio inferior tiembla de forma peligrosa, como si estuviera a punto de llorar. “¡Me rindo!” gime. “Pero lo lamentaréis. Imledair os atraparé por esto. ¡Imledair Corazón Negro! Arrastrándose de los bajíos del sudeste, más allá de la Colina de Storch, él vendrá. ¡Os matará a todos en vuestras camas!”

¡Realmente, será mejor que atéis a estos granujas, y descubráis quién es ese Imledair, y por qué molestaría a los habitantes de Bree!

Atar las muñecas y tobillos de los bandidos es una *actividad*, y los PJs pueden llevarla a cabo automáticamente. ¡Anímales a que lo hagan!

• **Ve a 7.**

Si Gil queda inconsciente:

Mientras Gil se desploma en el suelo inconsciente, Nat deja caer su garrote y retrocede hacia el agujero de los trolls. La sonrisa de desprecio ha desaparecido de su rostro -de hecho, su labio inferior tiembla de forma peligrosa, como si estuviera a punto de llorar. “¡Me rindo!” gime.

Con las manos colgando inertes, tiende las muñecas para ser atado. “Imledair os atraparé por esto. ¡Imledair Corazón Negro! Arrastrándose de los bajíos del sudeste, más allá de la Colina de Storch, él vendrá. ¡Os matará a todos en vuestras camas!”

¡Realmente, será mejor que atéis a estos granujas, y descubráis quién es ese Imledair, y por qué molestaría a los habitantes de Bree!

Si Nat queda inconsciente:

Nat se precipita hacia el suelo como un espantapájaros.

Gil deja caer su garrote, pero sus ojos conservan su indiferencia turbadora. “Esta vez habéis ganado,” gruñe. “¡Pero mis amigos del campo os harán picadillo en vuestras camas! ¡Escabulléndose a través de los bajíos más allá de la Colina de Storch, Imledair Corazón Negro

os atrapará en la noche para haceros cosquillas con su cuchillo y reírse!” dice Gil con una risita, mientras levanta sus muñecas para ser atado.

¡Realmente, será mejor que atéis a estos granujas, y descubráis quien es ese Imledair, y por qué molestaría a los habitantes de Bree!

Atar las muñecas y tobillos de los bandidos es una *actividad*, y los PJs pueden llevarla a cabo automáticamente. ¡Animales a que lo hagan!

Anímales también a que tiren un poco de agua a la cara de Gil o Nat para que vuelvan en sí. Dos villanos interrogados pueden dar más información que uno solo.

• **Ve a 7.**



Ya que ninguno de los PJs ha matado a un hombre hasta ahora, la muerte de Nat o de Gil será un choque para ellos. Anima a los jugadores a no encubrir el hecho, y a que interpreten las reacciones de sus personajes.

Si Nat ha muerto:

Nat se precipita hacia el suelo como un muñeco roto. Su cuerpo parece extrañamente pesado y pálido, como pasta de pan hecha sin levadura.

Gil deja caer su garrote, pero sus ojos conservan su indiferencia turbadora. “Le habéis matado,” gruñe. “¡Pero guardad vuestras espaldas! ¡Mis amigos del campo os harán picadillo en vuestras camas! ¡Escabulléndose a través de los bajíos más allá de la Colina de Storch, Imledair Corazón Negro os atrapará en la noche para arrancaros la lengua con su cuchillo y reírse!” dice Gil, frunciendo el cejo mientras levanta sus muñecas para ser atado.

Será mejor que atéis a este villano; dejarle meter más el dedo en la llaga no devolverá la vida a Nat Vainadesémola.

Si Gil ha muerto:

Gil se desploma en el suelo como un saco de patatas. Sus miembros parecen extrañamente pesados y pálidos, como pasta de pan hecha sin levadura.

Nat deja caer su garrote y retrocede hacia el túnel de los trolls. La sonrisa de desprecio ha desaparecido de su rostro -de hecho, su labio inferior tiembla de forma peligrosa, como si estuviera a punto de llorar. “¡Me rindo! ¡No me matéis a mi también!” gime.

Con las manos colgando inertes, tiende las muñecas para ser atado. “Imledair os atrapará por esto. ¡Imledair Corazón Negro! Gil era uno de sus favoritos, y el Rey Bandido no se tomará su muerte a la ligera. Arrastrándose de los bajíos del sudeste, más allá de la Colina de Storch, él vendrá. ¡Os matará a todos en vuestras camas!”

Será mejor que atéis a este villano; dejarle meter más el dedo en la llaga no devolverá la vida a Gil Tumbademosgo.

Atar las muñecas y tobillos del bandido restante es una *actividad*, y los PJs pueden llevarla a cabo automáticamente. ¡Animales a que lo hagan!

Incítales también a que se aseguren de que el caído está realmente muerto. Inspeccionar el cuerpo les dará la oportunidad de interpretar las reacciones de sus personajes frente a la muerte. Apoya sus respuestas, y después dirígeles a su siguiente tarea: interrogar al superviviente.

Ahora que habéis inspeccionado al hombre muerto, y os habéis cercionado de que no podéis hacer nada para ayudarle, tenéis algunas preguntas que hacer. ¿Quién es Imledair? ¿Y por qué molestaría a los habitantes de Bree?

• **Ve a 7.**



Lo que han oído acerca de Imledair y su banda— “amigos” de Nat y Gil— motivará a los PJs a interrogar a la pareja para tener más información. Conocerán lo siguiente:

- Nat y Gil trabajan con unos bandidos que se dedican a atracar a los viajeros del Gran Camino del Norte.
- La pareja notifica a los bandidos de las víctimas especialmente ricas que pasarán por su territorio.
- Nat y Gil también venden parte del material robado por los bandidos, obteniendo una comisión.
- Ellos abastecen a los bandidos de los bienes indispensables, que no cubren sus robos.
- Cada dos semanas, la pareja va a la Colina de Storch, el lugar de encuentro, para llevar a cabo las acciones citadas anteriormente.
- Ellos creen que los bandidos tienen un campamento mayor en algún lugar al sudeste de la Colina de Storch.

- La última instrucción que recibieron fue que mantuvieran la amenaza de los trolls durante todo el tiempo posible (cuanto más preocupados estén los habitantes de Bree por los trolls, menos atención prestarán a las noticias de la desaparición de caravanas, etc.) y que muevan a los trolls más cerca de la ciudad.
- Para que los trolls marcharan al puente, Gil colocó una serie de fuegos artificiales en lugares estratégicos de la morada de los trolls; una vez allí, a los trolls les gustó el cambio.

Por supuesto, Nat y Gil no os lo dicen todo. Insisten en que no conocen la localización de la guarida de los bandidos, pero están mintiendo. Está en el Bosque de los Trolls, a dos semanas de viaje hacia el este. Tampoco admitirán que han estado allí.

Una vez los PJs les hayan sacado toda su información, los dos villanos simplemente repetirán lo que ya han dicho. Haz que los PJs den por acabado el interrogatorio.

Los PJs han completado con éxito la última tarea importante de la aventura: enfrentarse a Nat y Gil, y extraer información sobre Imledair Corazón Negro. Anota 125 *puntos de experiencia* a cada PJ -en la tabla que vas poniendo al día periódicamente- bajo la columna de *Retos de grupo*.

El reclamo del tesoro motivará a los PJs a hacer un concienzudo registro del túnel de los trolls.

Pasa a la página 59 para: **EL BOTÍN DE LOS TROLLS.**

8

Si los PJs están perdiendo la pelea, pueden desear rendirse. El resultado, si se rinden o si pierden, será el mismo. Los bandidos les atarán y volverán a meterse en el túnel de los trolls.

La única diferencia es el daño que sufran los PJs. Si son vencidos, puede que alguno muera, alguno quede inconsciente, y los que conserven la consciencia tengan muchas contusiones.

Si algún PJ huye hacia el pueblo en busca de ayuda, puede que regrese con los alguaciles, pero después de un tiempo considerable. El grupo se reunirá en “**¡BIEN ESTÁ LO QUE MEJOR ACABA!**”

Si algún PJ ha muerto, exhorta a los jugadores a que interpreten las reacciones de sus per-

sonajes. Dependiendo de las circunstancias, puede que tengas que animar a tu lloriqueante hijo de siete años o incitar a tu sobrina de trece años (que odia las lágrimas) a que exprese algún trastorno por la muerte de su personaje. Tal vez el reservado profesor, amigo de tu esposa tenga que ser animado a romper su silencio y gritar un poco.

La mayoría de los jugadores están muy unidos con sus personajes, y algunas lágrimas y gritos ayudan a olvidar la pérdida.

• **Ve a 9.**

9

Describe el proceso de ser atados de pies y manos por Gil y Nat.

Nat y Gil no son precisamente gentiles cuando enrrollan la cuerda alrededor de vuestras muñecas y tobillos, atando rápidos nudos. La cuerda es áspera y os araña la piel.

Cuando os han atado a todos, incluso a los que están inconscientes, los villanos vuelven a la puerta del túnel de los trolls. Gil hecha un vistazo desconfiado por encima del hombro, antes de seguir a Nat hacia el interior.

• **Ve a 10.**

10

Describe la experiencia de estar atados todos juntos.

El sol está alto en el horizonte, y su caliente luz dorada cae sobre las hojas como miel cristalizada.

Los pájaros cantan a lo lejos, y una mariquita aterriza en un tronco, cerca vuestro. Las agujas de pino de debajo vuestro son un asiento confortable. ¡Si no fuerais prisioneros de Nat y Gil, relajarse aquí sería un placer!

Los que vuestro PJ esté consciente haced una tirada de *percepción de 4 o más*.

Los nudos que aseguran las ataduras de Lily están bastante sueltos. Con un poco de esfuerzo quedará libre. Entonces podrá desatar a sus amigos fácilmente. Si los jugadores sacan tiradas bajas, permíteles que tiren de nuevo en intervalos hasta que alguno se de cuenta del estado de las ataduras de la hobbit.

Si Lily está inconsciente o muerta, las cuerdas que atan a uno de los PJs conscientes estarán flojas.

NOTA PARA EL DJ

La muerte de un personaje jugador pone al DJ en una de las situaciones más interesantes de todas las que ocurren en un juego de rol de fantasía. La personalidad creada por el jugador ha desaparecido, se ha desvanecido para siempre. Tarde o temprano te ocurrirá a ti, así que tomémonos un momento para reflexionar un poco sobre ello.

Supongamos que el noble montaraz Galfaroth está al borde de un abismo. En la tenue luz de las entrañas del castillo, escruta el otro lado. Impenetrable oscuridad yace entre él y la seguridad. Ningún destello de luz llega al fondo del abismo –¡si es que tiene fondo!

Galfaroth oye el escamoso raspar del dragón que tiene detrás. Se permite una breve visión de sí mismo, victorioso sobre la humeante carcaza, y luego pega un bufido. No tiene ninguna flecha negra como la que tenía Bardo de Esgaroth (en el Lago Largo) en las historias sobre su batalla contra Smaug.

El montaraz se retira unos pasos del borde del abismo, da la vuelta y empieza a correr. Uno, dos, tres, cuatro, cinco rápidos pasos, y se lanza al vacío. El otro lado se acerca, y luego sale de su ángulo de visión cuando empieza a caer. La oscuridad se lo traga, y ha desaparecido...

¡Uh! ¡Oh! ¿Y ahora qué? El DJ busca en *Los consejos* desesperadamente. ¿Ahora qué hago?

Esto es imaginación, y ningún acontecimiento debe ocurrir si el DJ no quiere que ocurra. Recuerda que los PJs son los héroes y heroínas. Como DJ, tú tienes la poderosa herramienta que en ocasiones se ha dado a llamar *licencia artística*. Si ocurre algo que te parece injusto o irrazonable o de cualquier forma rompe con la fluidez del juego –¡líbrate de ello! Pero hazlo de una forma verosímil.

Así que Galfaroth ha fallado en su salto. Mientras el otro lado del abismo se eleva sobre su cabeza, él estira los brazos y sus dedos hacen presa en el borde. Cuelga de manera precaria durante unos segundos, y luego cae de nuevo...para aterrizar en una estrecha cornisa dos metros más abajo. El montaraz descansa un momento, y después escala la pared para reanudar su huída. ¡El dragón sigue pegado a sus talones!

Como hemos indicado anteriormente, las *reglas* son solamente *consejos*. No te fuerzan a decidir algo que sea insatisfactorio para todo el mundo. De todos modos, la discreción es fundamental. El extremo opuesto es igualmente malo. Los PJs no han de ser capaces de avanzar hacia un Espectro del Anillo sin sufrir ningún daño y pegarle un puñetazo en la nariz. ¡Estarían muy, muy muertos!

Si sucede lo peor, asegúrate de que los PJs no tengan muertes inútiles. Hay pocas cosas más dolorosas para un jugador. Thorin murió heroicamente, comandando a sus fuerzas en las fauces del enemigo en la Batalla de los Cinco Ejércitos. Deja que los PJs sean nobles –incluso en la muerte. (En la fantasía, por supuesto, la muerte no ha de ser necesariamente el final. Cuando Gandalf cayó en el abismo de Moria, regresó como el Jinete Blanco, el doble de poderoso que anteriormente.)

Otra precaución más: no dejes que los PJs dependan siempre de ti para que les saques las castañas del fuego. Dales todos los respiros que puedas, pero oblígales a que usen su astucia. Es por eso que son héroes y heroínas –tienen éxito en circunstancias que enterrarían a gente con menos recursos, ¡y lo hacen con estilo!

Los nudos que atan las cuerdas de Lily están bastante sueltos. Con un poco de esfuerzo quedará libre.

Cuando todos los PJs estén desatados, pueden destinar algún tiempo a curar las heridas que hayan recibido en su lucha contra Nat y Gil. Hierbas curativas de la bolsa de Tatharina o su hechizo de *Curación* les servirán para este cometido.

- Una vez que estén desatados y curados de sus peores heridas, **ve a 11.**

11

Nat y Gil han estado ausentes durante demasiado rato. ¿Qué estarán haciendo en el túnel de los trolls? ¡Tal vez sea mejor que vayáis y lo descubráis!

Después de haber sido derrotados en la pelea, los PJs pueden mostrarse reacios a forzar un nuevo encuentro con sus enemigos. De todos modos, no importa el tiempo que se lo estén pensando, Nat y Gil no salen del túnel de los trolls. Con el tiempo, los PJs reunirán el valor para entrar a ver qué está pasando.

• **Ve a 12.**



Encontráis a Nat y Gil en la puerta del almacén trasero de los trolls. Tirados en el suelo de losas, parecen profundamente dormidos. Entre ellos yace un pequeño cuchillo, con una flor de blancos pétalos esmaltada adornando su empuñadura. Claramente, los dos estaban discutiendo sobre el arma, pero ¿por qué están ahora sin sentido?

Unos murmullos salen de Nat, y entendéis las palabras: mío, por qué, y suelta. Entonces Gil se mueve y masculla unas frases inconexas: Imledair dale Maisi, Corazón Negro envía Broc Bree, no te preocupes, los de Bree débiles.

¡Realmente, será mejor que atéis a estos granujas, y descubráis quién es ese Imledair, y por qué molestaría a los habitantes de Bree!

Atar las muñecas y tobillos de los bandidos es una *actividad*, y los PJs pueden llevarla a cabo automáticamente. ¡Animales a que lo hagan!

Unos tres minutos de sacudir a los dos villanos bastarán para despertarles.

• **Ve a 7.**

EL BOTÍN DE LOS TROLLS

Cuando los PJs exploren el túnel de los trolls, utiliza los planos y describe las habitaciones con todo detalle.

Cuando los PJs entren:

Ásperos bloques de granito, cada uno del tamaño de un lavadero, están apilados a los lados de la entrada como muros de contención. La puerta, ligeramente abierta, está encuadrada por tiras de hierro y cuelga sobre pesados goznes del mismo material.

En el interior, una neblina tiñe el aire ligeramente azul como el humo que produce la madera. La iluminación es tenue, ya que la luz del sol que forma un rectángulo de luz en el suelo adyacente al umbral no penetra muy lejos.

La habitación más grande:

Las marcas en el polvo del suelo indican claramente donde estaban los jergones (trasladados al puente) de los trolls. Sin las camas, sus soportes se ven bastante abandonados contra el frío muro de piedra.

Una recia mesa de roble, flanqueada por nudosos bancos, ocupa la esquina trasera de la habitación. Un lado de la mesa está considerablemente manchado de hollín (fue donde Gil colocó los fuegos de artificio).

El delicado cuchillo por el que discutían Nat y Gil yace junto a la puerta trasera de la habitación.

El almacén:

Clavos metidos en las grietas que hay entre las piedras del muro trasero del almacén sostienen ropas y armaduras -probablemente arrebatadas a las víctimas de la olla de los trolls. En la esquina delantera hay un baúl hecho de hierro. Sobre él, un farolillo vacío y oxidado surge del muro. El farolillo está situado para asegurar que cualquiera que se incline para inspeccionar el contenido del baúl se golpee la cabeza al enderezarse.

La alacena trasera:

Tarros de cordero en conserva, cubas de cordero salado, y largas tiras de cordero seco llenan los estantes de la alacena. El esqueleto de un ratón adorna la estantería inferior. La estantería superior sostiene una pequeña caja de palisandro, con los lados tallados representando un enrejado cubierto de flores.

La alacena delantera:

Sacos de harina, bolsas de cebollas, nabos, y patatas, quesos enteros, y varias jarras de cerveza llenan los estantes de la alacena delantera. Una olla de repuesto yace en el suelo bajo una hilera de clavos. Un cuerno de caza, un arco largo, y un cinto de piel azul cuelgan de estas perchas provisionales.

Después de un rápido vistazo a la cueva, los PJs querrán investigar los contenidos del baúl del almacén. Está cerrado con llave y tiene una trampa. Desgraciadamente, la llave se quedó en el bolsillo de Lawrie cuando el troll se transformó en piedra. Uno de los PJs con buen porcentaje de "Subterfugio" tendrá que forzar el cerrojo. (Primero tendrá que mirar si hay trampas, tratar de desactivarlas y después forzar el cerrojo.)

Descubrir la trampa es una *maniobra de subterfugio mayor o igual a 8*. Desactivarla es una *maniobra de subterfugio mayor o igual a 9*. Forzar la cerradura es una *maniobra de subterfugio mayor o igual a 7*.

La trampa tiene 8 dardos escondidos, cargados para dispararse cuando la cerradura sea forzada. Si la trampa se dispara, todos los que estén en la habitación serán golpeados por un dardo como mínimo. Tira 1D6 (un dado de seis caras) dos veces para determinar quién recibe los dos dardos restantes. (1-Tolman, 2-Lily, 3-Gallind, 4-Tatharina, 5-Gláin, 6-Rilwen) Utiliza la Tabla de Combate para determinar el daño que producen. (Los dardos tienen una BO cuerpo a cuerpo de +3.)

Un PJ que fuerce la cerradura sin haber desarmado la trampa, o que habiendo intentado desarmarla, haya fallado, sufrirá el ataque de los dardos.

Describe el contenido del baúl, una vez abierto.

Un hedor creado por los olores mezclados de acero engrasado, madera resinosa, y piel seca emerge del baúl cuando abres la tapa. En su interior, las joyas apiladas emiten destellos de oro y plata.

Encima de este montón hay un rollo de pergamino atado con una cinta de seda azul. Un círculo partido de hierro con una cadena de finos eslabones de acero que permite llevarlo como medallón, una máscara de madera pintada de chillones rojos, azules, verdes, y amarillos, una bolsita de terciopelo azul, una pequeña caja de bronce, dos bolsos de piel teñidos de azul y marrón respectivamente, y una esbelta maleta de piel negra están apilados bajo el pergamino. En el fondo del baúl hay una espada enfundada y una hacha de guerra de los enanos. Una delgada capa de monedas rodea las armas.

Después de que los PJs hayan explorado el agujero de los trolls y abierto el baúl, querrán una lista detallada de todo lo atesorado. Lee en alto la lista siguiente, o haz que los PJs hagan copias.

La alacena trasera contiene:

- 3 docenas de jarras de 1-cuarto de carnero en conserva
- 5 cubas de 1-galón de carnero salado
- 20 tiras de carnero seco
- Una caja de palisandro que contiene 2 hojas

doradas (1) conocidas en oestron como Hojas de Reina Doradas

El almacén contiene:

- una capa de fina lana verde, entallada para alguien entre los 1'65m y los 1'80m- una capa de lana azul, adornada con piel de marta, y entallada para alguien entre los 1'60m y los 1'75m
- 3 pares de botas de montar de cuero
- 1 par de zapatillas de mujer de ante blanco ornamentadas con bordados azules
- un vestido de seda de color bronce
- unos pantalones de pana gris
- una armadura de cuero para enanos
- una camisa de lino con volantes en cuello y puños
- un gorro de fieltro con una pluma de faisán
- una manteleta de seda de color zafiro
- camisola de cota de malla para un hombre delgado
- baúl del tesoro

El baúl contiene:

- un rollo de pergamino (2) atado con una cinta de seda azul; una vez abierto, se puede leer esto:

“¡Que se hieran los descarnados!

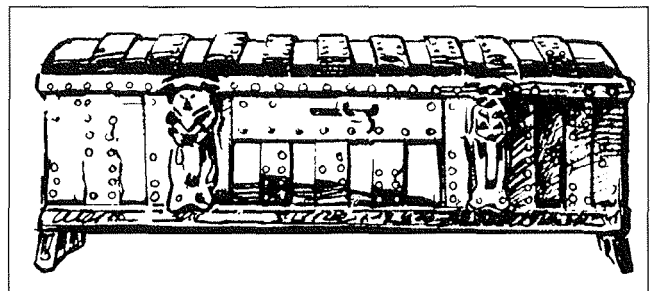
¡Malditos sean los no-muertos!

Una flecha de aire para dispersar al fantasma,

Una lanza de la noche para hacer lo que pueda

¡Encoge al espectro, bendice el túmulo!”

- un círculo partido de hierro (3) con una cadena de finos eslabones de acero que permite llevarlo como medallón
- una máscara de madera (4) pintada de chillones rojos, azules, verdes, y amarillos
- una bolsita de terciopelo azul, llena de un fino polvo azulado (5)
- una pequeña caja de bronce, que contiene un polvo grisáceo (6)
- un bolso de piel teñido de azul con 17 piedras para honda (7)



- un bolso de piel marrón con 16 piedras para honda (7)
- una elegante maleta de piel negra con un juego de ganzúas (8)
- una espada (9) con runas élficas en la hoja que rezan “Gurcrist”, que significa Hiende-Muertos en oestron; la empuña-dura está envuelta en cordel de seda negro y lleva un ópalo del tamaño de una nuez; la funda es de cuero endurecido y está adornada con trazos de plata (la falta de manchas en el trazo indicará al conocedor que se trata de “mithril” y no de plata)
- un hacha de guerra de los enanos (10) con empuñadura de madera de dir negra, tallada con estilizadas caras de enfado
- 97 monedas de oro, todas con la antigua insignia de la casa de moneda de Arnor: siete estrellas
- 19 monedas de plata, también de Arnor, con tres torres
- 23 monedas de plata con la insignia de la casa de la moneda de Gondor: un árbol
- 81 monedas de bronce, también de Gondor, mostrando un barco

La habitación principal contiene:

- un cuchillo pequeño (11), del tamaño de un abrecartas, con la hoja muy afilada, y una empuñadura de ónice adornada con una flor blanca esmaltada

La alacena delantera contiene:

- 4 sacos de harina
- 3 bolsas de cebollas
- 2 bolsas de nabos
- 4 bolsas de patatas
- 6 quesos enteros
- 7 jarras de cerveza
- una olla de repuesto
- cuerno de caza (12) atado con cuero blanco y clavos de bronce
- arco largo (13)
- un cinto de piel azul (14)

Es imposible que los PJs puedan llevarse todo esto de vuelta a la ciudad sin una carretilla o un carro. De todos modos, harán bien en decidir qué objetos son para cada uno (y reclamarlos ahora) antes de buscar transporte para el resto.

Exhorta a los jugadores a que se dividan el tesoro correctamente y que piensen qué objetos serán de mayor utilidad para cada personaje. Por ejemplo, Gláin debería tomar el

hacha de guerra, mientras que Tatharína puede hacer un mejor uso de las Hojas de Reina Doradas. Esta división inicial del tesoro tendrá que ser revisada más tarde, en la ciudad, cuando los PJs tengan la oportunidad de saber más sobre el tesoro utilizando sortilegios de *Análisis de objetos*.

Sugiereles que parte de las monedas y alimentos sirvan para compensar a las gentes de Bree que perdieron ovejas a causa del apetito de los trolls.

Nat y Gil han de ser llevados a Bree y ser entregados a la custodia del alguacil. Dos rufianes como ellos no pueden estar en libertad. Aunque pueden desatarles las piernas para que puedan caminar, probablemente tengan que ponerles alguna traba para impedir que escapen (una cuerda de medio metro con los extremos atados a cada tobillo, por ejemplo).

Cuando los PJs estén listos para volver a la ciudad, pasa a la página 61 para la siguiente *secuencia*: **“¡BIEN ESTÁ LO QUE MEJOR ACABA!”**

“¡BIEN ESTÁ LO QUE MEJOR ACABA!”

Describe el paisaje rural que los PJs perciben mientras caminan de vuelta a Bree.

Después de las heladas piedras del agujero de los trolls y la fría sombra del Bosque de Chet, los pastos abiertos de las tierras de Bree os parecen calientes. El calor de la tarde de verano ha creado una ligera neblina en el aire, difuminando las formas de los campos y los prados que se alejan a la distancia. Incluso el enorme seto que rodea Bree tiene un benigno y difuso aspecto, como surgido de las acuarelas de Lily.

El Camino Verde, flanqueado por árboles frutales, corre hacia el sur a través de las granjas. Las piedras planas que lo pavimentan están agrietadas pero libres de los musgos, helechos, y yerbajos que surgen a lo largo de sus poco frecuentadas millas. El tráfico entre Bree, Entibo, Archet, Combe, y las caseríos circundantes mantiene este trozo de camino libre de vegetación.

Si algún PJ corrió en busca de ayuda durante la lucha con Nat Vainadesémola y Gil Tumbademusgo, tuvo éxito en llegar hasta el alguacil. Ha congregado a buena parte de la población de Bree, y una horda de hobbits y humanos salen de la Puerta del Oeste para rescatar a los PJs justo cuando éstos llegan.

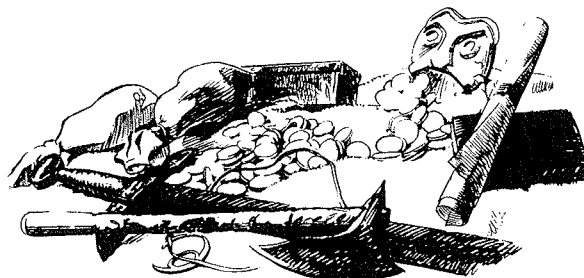
NOTA PARA EL DJ

Sin la utilización del sortilegio *Análisis de objetos*, los PJs no sabrán las propiedades de todos los objetos que encuentren en el agujero de los trolls. Muchos son bienes ordinarios sin propiedades especiales. Los que tienen cualidades inusuales (indicados anteriormente por números) se describen a continuación.

Cuando los PJs hayan regresado a la ciudad, anímales a que determinen las propiedades exactas de cada uno de los objetos del tesoro.

- 1 Hojas de Reina Doradas: una hoja puesta en los labios de una persona muerta le devolverá la vida, completamente curada de cualquier daño.
- 2 Pergamino: recitar los versos del pergamino en presencia de un fantasma o un espectro permite al que lo hace lanzar el sortilegio *Lanza de Espíritus* 6: Este sortilegio puede usarse contra un espectro o fantasma en un radio de 300m. *Tira los dados* y súmale tu *bonificador de magia* triplicado; el resultado es la cantidad de *puntos de vida* que pierde el blanco. El verso desaparece del pergamino al ser leído. Reaparecerá un día después, y puede ser leído de nuevo.
- 3 Medallón: una vez al día, el portador puede realizar el sortilegio *Escudo de espíritus* 4: Todo lo que esté en un radio de 3m del portador pierde solamente la mitad de *resistencia* causada normalmente por los fantasmas y espectros.
- 4 Máscara: permite al portador, durante una hora al día, ver con claridad a las entidades y cosas que viven en el mundo de las sombras; esto incluye a los espectros, los fantasmas, y a los terribles Espectros del Anillo, así como a todo lo invisible; esta visión garantiza al portador un +2 adicional a su BO cuerpo a cuerpo y BO con proyectiles cuando ataque a esta clase de enemigos.

- 5 Polvo azul: cuando es mezclado con agua, produce un pigmento de un azul muy especial valorado enormemente por los pintores.
- 6 Polvo gris: un grano de polvo puesto en la tierra junto a una semilla o bulbo hará que la planta florezca bajo las condiciones más adversas, y que dé frutos de un sabor y tamaño excepcionales.
- 7 Piedras para honda: a primera vista iguales que guijarros azules, estas piedras funcionan contra rivales normales, pero despliegan cualidades superiores contra los No-muertos. Los esqueletos, espectros, fantasmas, y espíritus recibirán el doble de lo marcado en la tabla de combate como *puntos de vida* al ser golpeados por estas piedras.
- 8 Ganzúas: añaden +2 a la *bonificación de subterfugio* cuando se usan para abrir una cerradura.
- 9 Espada: cuando es usada contra No-muertos, +2 a la BO cuerpo a cuerpo y +2 al *daño* en un golpe exitoso.
- 10 Hacha de guerra: cuando es usada contra No-muertos, +2 a la BO cuerpo a cuerpo y +3 al *daño* en un golpe exitoso.
- 11 Cuchillo: cualquiera que haya matado a un hombre, un hobbit, un enano, un elfo, o un medio-elfo, y toque este cuchillo, caerá en un letargo durante al menos 4 horas o hasta que sea despertado al ser violentamente sacudido.
- 12 Cuerno de caza: puede tocarse tres veces al día; su sonido levanta la moral de cualquier amigo que lo oiga, dándole +1 a sus BOs cuerpo a cuerpo y BOs con proyectiles durante 5 asaltos.
- 13 Cinto: añade +3 a la *bonificación de fuerza* y +2 a la BO cuerpo a cuerpo del portador durante 6 asaltos, tres veces al día.



Si ningún PJ salió en busca de ayuda, Holfast descubrió la ausencia de su sobrino por la mañana y se formó una idea bastante aproximada de los acontecimientos de la noche. (Si Holfast cogió a los PJs cuando trataban de liberar a Tolman, ya sabe con exactitud cuáles eran sus intenciones: enfrentarse a los trolls.)

El alguacil empezó a estar intranquilo debido a la larga ausencia de Tolman y sus amigos. ¿Dónde se habrían metido? ¿Estarían heridos? Eventualmente, reuniría a un grupo de habitantes de Bree para salir al rescate, creyendo que su sobrino estaba en grave peligro.

Describe el comité de bienvenida presente en la Puerta del Oeste.

Al acercaros a la Puerta del Oeste de Bree, veis una multitud de habitantes de Bree, tanto Gente Grande como Gente Pequeña, allí reunidos. Odo Sototúmulo con sus pantalones remendados está junto a su mujer Cicely y sus dos hermosas hijas de rizos color castaño. Polo y Nandina Jamoncillo con sus cuatro hijos de mofletes de manzana también está allí. Los Tune-lancho, los Colinadebarro, los Piedradecabra, los Pipadecaña, los Yarrow, y los Eppleworth también están presentes. Y todos saludan, saltan y ríen y ondean sus pañuelos. Incluso el sombrío Boffo Hollohall tiene una sonrisa en el rostro.

A la cabeza de la multitud, hinchado de orgullo, está Holfast Bunce. “¡Hip, hip, hurra!” grita. “¡Por los Matadores de Trolls, los Campeones de los Pastores, los defensores de Bree! ¡Hurra! ¡Hurra!”

Entonces la multitud se hecha hacia delante, gritando vuestros nombres, “¡Gláin el guerrero! ¡Tatharína la sabia! ¡Lily la dulce! ¡Hurra! ¡Tolman el listo! ¡Rilwen la valiente! ¡Gallind el previsor! ¡Hurra!”

Os rodean, llevándoos a través de la Puerta del Oeste. Wesley Privet, el segundo alguacil, se hace cargo de Nat y de Gil, mientras que Erling Sotorisco y Hending Tunelanchos suben a Tolman a sus hombros. Agasajándoos durante todo el camino hacia la posada, los habitantes de Bree se detienen a la puerta de “El Pony Pisador”.

“¡Maese Mantecona! ¡Los héroes están aquí! ¡Traed vuestra mejor cerveza, vuestras setas más selectas, vuestro guisado más sabroso!” grita Polo Jamoncillo. “¡Un festín para estos valientes! ¡Eh, maese Mantecona!”

En cuanto entráis en la sala, Cebadilla viene cargado con un puñado de jarras en una mano y una bandeja de lonchas de queso en la otra. “¿Qué es lo que han hecho? Medio minuto, señor Jamoncillo, si no le importa.” El atareado posadero desaparece dentro de la cocina, para aparecer momentos después, retomando el hilo de su conversación.

“¡Han matado a unos trolls, bendita sea! ¡Se merecen más que una buena cena por eso, pero pueden estar tranquilos que “El Pony” les dará lo mejor! Vengan por aquí, vengan por aquí,” insiste Mantecona mientras os acomoda en un espacioso comedor trasero.

Seis mesas redondas con manteles de lino blanco y cubiertos para doce personas dan clara muestra del festín que se avecina. Los Bunce, Polo Jamoncillo, y Odo Sototúmulo se sientan con vosotros, ansiosos por escuchar el relato de vuestras aventuras. Anima a los jugadores a narrar sus hazañas. Interpreta las reacciones de Odo, Polo, Holfast, Myrtle, Milo, y Wesley Privet (que se apunta a la celebración después de encerrar en prisión a Nat Vainadesémola y Gil Tumbademusgo).

Cebadilla Mantecona y el hobbit Nob sirven el festín y hacen comentarios y exclamaciones cuando es de rigor.

Cuando el banquete se acerca a su fin, y los estómagos se llenan, las gentes de Bree empiezan a reclamaros un discurso. Idealmente, uno de los PJs se levantará y contará, de manera muy resumida, el encuentro con los trolls, la maravillosa victoria, y la espantosa información obtenida de Nat y Gil sobre el Rey de los bandidos Imledair. Muchos vitores interrumpen a cualquiera que lleve a cabo esta tarea.

Este es el mejor momento para entregar monedas de oro (del agujero de los trolls) a Odo Sototúmulo y a Polo Jamoncillo para compensarles por sus ovejas perdidas. Los dos os lo agradecen, expresando su gratitud por las valerosas acciones de los PJs contra los trolls.

También es un buen momento para anunciar las intenciones de los PJs de buscar y derrotar a Imledair Corazón Negro. ¡Muchos habitantes de Bree ofrecerán alimentos y suministros de acampada a los héroes!

Antes de que el banquete se alargue demasiado y se haga tedioso, Cebadilla guía a los emocionados habitantes de Bree al salón, donde pueden discutir sobre las noticias con jarras de su excelente cerveza.

NOTA PARA EL DJ

En esta multitudinaria escena, necesitarás conocer el nombre de más habitantes de Bree. La lista siguiente está dividida entre la Gente Grande (hombres) y la Gente Pequeña (hobbits).

“Gente pequeña”

Holfast Bunce, alguacil principal, tío de Tolman y Lily
Myrtle Bunce, la mujer de Holfast
Milo Bunce, una traviesa criatura de 6 años
Boffo Casahueca, un hobbit deprimido
Gorum Pedernal, un hobbit miserable
Odo Sototúmulo, granjero pobre, perdió ovejas a causa de los trolls
Cicely Sototúmulo, una madraza hobbit, esposa de Odo
Dulce Sototúmulo, una hermosa chica hobbit de 21 años, en el inicio de la “veintena irresponsable”
Holly Sototúmulo, una feliz doncella hobbit de 15 años
Polo Jamoncillo, rico granjero, perdió ovejas a causa de los trolls
Nandina Jamoncillo, la esposa de Polo, muy elegante
Halsen Jamoncillo, el hijo mayor de Polo
Filibert Jamoncillo, uno de los hijos medianos de Polo
Moro Jamoncillo, uno de los hijos medianos de Polo
Wilcome Jamoncillo, el hijo menor de Polo
Oleander Jamoncillo, la hija casamentera de Polo
Hending Tunelanchó, uno de los amigos de Tolman
Tansy Tunelanchó, la hija de Hending
Erling Sotorisco, uno de los amigos de Tolman
Clematis Sotorisco, la esposa de Erling
Andman Poggin, un viejo hobbit, vecino de los Pulgarverde
Amaryllis Banks, colérica viuda hobbit

Mongo Colinadebarro, enérgico joven soltero
Osmunda Colinadebarro, la madre de Mongo
Hammy Cojín, hace trabajos extraños por toda la ciudad

“Gente Grande”

Wesley Privet, segundo alguacil
Milt Cano, viudo retorcido
Chas Marchito, odia a su mujer
Linda Marchito, la esposa de Chas, mala cocinera
Harry Piedradecabra, granjero, amigo de Tolman
Brigida Piedradecabra, la esposa de Harry, tejedora
Henry Pipadecaña, tiene una tienda, amigo de Tolman
May Pipadecaña, esposa de Henry, lenta, calmada, y formal
Adelaide Milhojas, extraordinariamente orgullosa de su linaje
Michael Milhojas, estudioso, hermano de Adelaide
Tobias Eppelworth, tiene una tienda de comestibles
Pearl Eppelworth, la esposa de Tobias, mujer nerviosa
Hal Pimentón, granjero
Mary Pimentón, esposa de Hal, feliz madre de 10 hijos
Rose Bayadelrocío, orgullosa anciana
Robin Bayadelrocío, nieto de Rose
Abbot Purslane, un tipo entrometido
Rowan Purslane, nerviosa madre joven
Bartholomew, el hijo pequeño de los Purslane
Stefan Sörgo, molinero
Kate Sörgo, esposa de Stefan
Hepática Spurge, bruja
Peter Bluét, un hombre cansado
Eliza Bluét, esposa de Peter, rígida portera
Meg Bluét, hija de Peter
Jon Petrel, interesado en historia militar
Janet Petrel, esposa de Jon, anfitriona hospitalaria

Ofrece a los PJs una noche gratis en “El Pony”, con el desayuno del día después incluido, como parte de su recompensa. Después de enseñarles el camino a sus habitaciones, les

deja solos. Los PJs pueden beneficiarse de la paz y tranquilidad para determinar las propiedades exactas del tesoro del agujero de los trolls y decidir como repartírselo definitivamente.

EJEMPLO

Algunas veces objetos diversos conseguidos al encontrar un tesoro requieren el uso de un sortilegio de *Análisis de objetos* para dejar claras sus propiedades mágicas. De todos modos, ciertos objetos pueden responder a métodos de identificación que no necesite el gasto de valiosos puntos de conjuro. En los párrafos siguientes, los PJs están probando parte del tesoro de los trolls.

“El jugador de Gláin”: ¿Alguna de estas botas le irán bien a Gláin?

“DJ”: Bien, no fueron hechas para los enanos, pero el par más pequeño fue diseñado para una mujer de pies muy anchos. Puede que te vayan bien, y son de cuero liso, sin adornos femeninos.

“El jugador de Gláin”: Me las probaré.

“DJ (tirando los dados)”: ¡Increíble! Te quedan como si las hubiesen hecho para ti.

“El jugador de Gláin”: Tal vez me permitan caminar sobre el agua. Intentaré caminar sobre los charcos de fuera.

“DJ”: Chapoteas en ellos como de costumbre. ¡Las botas están muy bien hechas, así que no te mojas los pies!

“El jugador de Gláin”: Hmmmm. Tal vez me permitan conservar mejor el equilibrio. Salto sobre el muro de piedra que rodea el jardín y trato de caminar sobre él.

“DJ”: ¿Cual es tu “habilidad de agilidad”?

“El jugador de Gláin”: Menos dos.

“DJ”: ¡Después de dos pasos, aterrizas de

cabeza en un lecho de petunias! ¿Gláin, sabes que son unas botas de montar, no es así? “El jugador de Gláin”: ¡Montar! ¡Sobre caballos, ponys o burros?! ¡No! ¡Ahora mismo me las saco! (Se saca las botas de los pies.)

“El jugador de Tolman”: Me ato el cinto de piel azul alrededor de la cintura.

“DJ”: Has de usar el último agujero y aún te viene un poco ancho. De todos modos no se te cae.

“El jugador de Tolman”: Tal vez sea capaz de volar. Escalo el muro del que acaba de caer el enano y me lanzo.

“DJ”: Aterrizas con gran estrépito.

“El jugador de Tolman”: Le doy una patada al muro, enfadado.

“DJ”: El muro parece muy sólido, pero tu pie suelta la piedra sobre la que golpea.

“El jugador de Tolman”: Quizá pueda caminar sobre el agua con este cinto. Lo intento en el charco de Gláin.

“DJ”: Como no llevas botas, te mojas mucho los pies.

“El jugador de Tolman”: ¡Maldita sea! Me pongo a saltar sobre el charco.

“DJ”: El agua sube más arriba y va más lejos de lo que estaba hasta ahora, y acaba mojando a Lily que estaba hay cerca.

“El jugador de Lily”: ¡Tolman! ¿Como has podido? ¡Nunca podré sacarme esta porquería de encima!

“El jugador de Tolman”: Lo siento. Pero tú también estarías disgustada si hubieses pensado que podrías volar.

“El jugador de Lily(olvidándose de sus ropas mojadas)”: ¡Espera un momento! ¡Piensa! Has soltado una roca del muro que había estado sólidamente pegada durante los cinco años que hace que fue construido. Has salpicado agua mucho más lejos que antes. Tolman, intenta doblar una de esas barras de la verja de hierro forjado.

“El jugador de Tolman”: Buena idea. Cojo la barra inferior y tiro de ella.

“DJ”: ¡La barra empieza a torcerse y luego te quedas con ella en la mano! ¡La has sacado de la verja!

“El jugador de Lily”: ¡Tolman, es un cinto de fuerza!

NOTA PARA EL DJ

Las discusiones y los resentimientos no tienen cabida en un juego de rol de fantasía. Para asegurar temperamentos afables y buen humor, ve con cuidado al dividir el tesoro. La imparcialidad ha de ser tu guía principal.

Para empezar, haz que los jugadores escojan por turnos estipulados. De este modo ningún jugador se beneficiará a expensas de otro. Los PJs siempre podrán hacer cambios entre ellos más tarde, si alguien descubre que el objeto que ha escogido no le es de ninguna utilidad.

Idealmente, los PJs investigarán las cualidades de cada objeto, se lo asignarán al per-

sonaje que lo vaya a usar con más frecuencia y de la manera más beneficiosa para el grupo. No obstante, no todos los jugadores se muestran tan altruistas. Y esto está bien, siempre que se respete un mínimo de equidad.

Hay varias maneras aceptables de dividirse un tesoro. El grupo puede desear darle a cada PJ el objeto que parezca más apropiado para ese personaje, y después escoger el resto por turnos. O pueden preferir cualquier otra variación.

Siempre que el reparto tenga una cierta lógica, os evitaréis discusiones, permitiendo a todo el mundo disfrutar de sus golosinas.

Tú, el DJ, debes otorgar *puntos de experiencia* por las acciones valientes, ideas inteligentes, y *maniobras* diestras que hayan hecho los PJs a lo largo de la aventura. Añádeles los números que has ido anotando (en la tabla de la página 89 de *Los Consejos* o en una copia de

esta tabla) y escribe la suma en seis trozos de papel. Dobla estos papeles y dáselos a los jugadores que correspondan. ¡Unas palabras de elogio al valor del PJ tampoco irían mal!

Cualquier jugador que reciba 150 PEs o más puede desear convertirlos en bonificaciones rá-

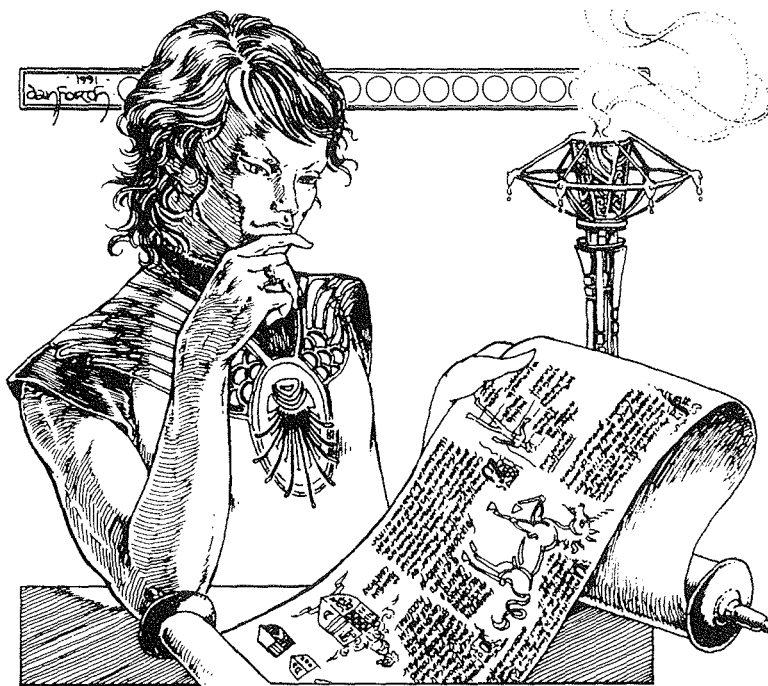


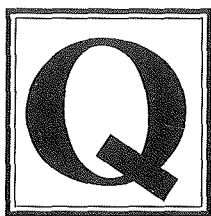
pidamente. Pueden utilizar el método señalado en las páginas 88-89 de *Los Consejos*. Si es ya muy tarde –después de una larga y entretenida tarde jugando a rol– de todos modos, asignar las bonificaciones (y saborear el aumento de las habilidades de tu personaje) se acostumbra a hacer al inicio de la siguiente partida.

La aventura *El amanecer llega temprano* está llegando a su fin. Podéis descubrir qué nuevos peligros acechan a Tolman, Lily, Tatharína, Gláin, Gallind, y Rilwen –cuando se enfrenten a Imledair Corazón Negro– jugando a ***Más negro que las tieblas***.

FIN

Los Consejos





ue quieres hacer qué?!” Antonio miró a Sandra, que tenía el papel de la medio-elfo Rilwen, sorprendido.

“Quiero subirme a este sauce, esconderme en su copa, y susurrar del mismo modo que lo haría un Ent o un Ucornio. Sabes que es perfectamente razonable, Toni. Y pienso que es muy posible que un grupo de maleantes desconfiados se preocupen por un árbol que susurra. Puede que piensen que el bosque está encantado y huyan.” Sandra dejó de hablar, bebió un trago de gaseosa y miró al DJ por encima del vaso.

Antonio suspiró. “De acuerdo, puedes intentarlo. Subirse al árbol es Muy Fácil, ya que las primeras ramas están muy bajas. Para escalar utilizas tu habilidad General. Así que es una maniobra General-5. ¡Tira los dados!”

• UNO •

PRINCIPIOS BÁSICOS

Parece que estás impaciente para leer las reglas (¡Ups! consejos) que han hecho tan divertida la aventura **EL AMANECER LLEGA TEMPRANO**.

¿Qué?! ¡Todavía no has jugado esta aventura! Bien, me descubro ante ti. Tu concienzuda aproximación te convertirá en uno de los DJs más justos de los alrededores. Pero no te olvides de relajarte y pasártelo bien una vez empieces a jugar. Gruñe y mueve los brazos un poco cuando interpretes a esos asquerosos trolls.

¿Qué es esto? Oh, me había equivocado – tú has jugado esta aventura. ¿Divertida, eh? ¿Saltaste de la silla y golpeaste el aire con un puñal imaginario cuando Lawrie blandió su terrible cuchillo? ¿Es una de las mejores partes! ¿Pero sientes curiosidad sobre esta guía, no es así?

¡Sigue leyendo! Estos consejos son de los más cortos y entretenidos que puedes encontrar entre todos los juegos de rol disponibles. ¡Y serás capaz de enfrentarte a cualquier reto, en un juego de rol de fantasía, cuando acabes la última página!

¿POR QUÉ “CONSEJOS”?

La mayoría de juegos de rol necesitan reglas o guías para definir y controlar las realidades físicas del mundo en el que tienen lugar las aventuras.

Cuando Gláin el Enano trata de partirle la cabeza a una serpiente de cascabel, ¿tiene

éxito? Si Tatharína la Barda extiende sobre el brazo herido de Tolman un ungüento de Ambarina, ¿en cuanto tiempo se curará la herida? Cuando la hobbit Lily se esconde detrás de una aulaga para observar el nido de unos petirrojos, ¿puede el elfo Gallind encontrarla?

Una serie de consejos y guías garantiza respuestas consistentes a estas preguntas y a otras similares. Idealmente, estos consejos te ayudan a manejar situaciones que ocurren en un juego de rol de fantasía sin perder el sabor y el detalle de la trama del juego. En **El Señor de los Anillos: Juego de Aventuras Básico (SDA)**, los consejos están especialmente diseñados para las realidades físicas de las gentes, lugares y cosas en la Tierra Media de Tolkien.

El **CAPÍTULO DOS** explica cómo resolver las *maniobras* y *actividades* más comunes que intentarán los personajes durante sus aventuras.

El **CAPÍTULO TRES** cómo cada jugador puede crear su propio personaje, en lugar de utilizar los creados previamente.

El **CAPÍTULO CUATRO** proporciona nueve Hojas de Personaje distintas para elegir en la creación de un personaje.

El **CAPÍTULO CINCO** explica cómo dirigir una situación de combate (por ejemplo, una pelea).

El **CAPÍTULO SEIS** presenta algunos detalles para añadir realismo al combate.



fantasía. El DJ es libre de modificarlos para que se ajusten a sus propias ideas y estilo de jugar a rol. Los PJs deben tener muy claro que el DJ es la autoridad máxima en lo referente a la interpretación y a los cambios en las reglas.

Por otra parte, estos consejos y las decisiones del Director del Juego son su única guía respecto a las posibilidades de sus personajes en el marco de la Tierra Media. Por ello, el DJ debe ser consistente y firme en sus decisiones, o perderá el respeto y la confianza de los jugadores necesarios para un juego de rol de fantasía verdaderamente divertido y satisfactorio.

El **CAPÍTULO SIETE** proporciona indicaciones especiales al Director del Juego; tan solo puede leerlas el DJ.

El **CAPÍTULO OCHO** es una colección de *secuencias de acción* que pueden ocurrir en un juego de rol de fantasía.

El **CAPÍTULO NUEVE** contiene unas breves últimas palabras sobre jugar a rol y los complementos de aventuras disponibles para **SDA**.

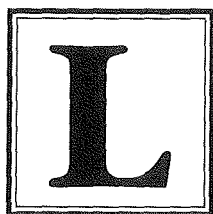
CONSEJOS FRENTE A REGLAS

El DJ y los jugadores deben tener en mente que estos consejos no son más que esto: consejos. Están pensados para ayudar en la creación y desarrollo del juego de rol de

TIRADAS DE DADOS

Hablamos sobre las tiradas de dados en la introducción a la aventura "**EL AMANECER LLEGA TEMPRANO**", pero seguramente lo leísteis ayer o incluso la semana pasada. Por ello, aquí tienes un resumen rápido.

SDA utiliza un par de dados de seis caras. En muchas ocasiones en el transcurso de tus aventuras, tirarás los dados para obtener un número entre el 2 y el 12. La tirada resultante es nombrada en ocasiones "2D6" (una abreviación de tirar 2 dados, de 6 caras).



ily está malherida,” dijo Antonio. “Su cara es de un blanco pastoso—como pasta de galleta— y ya ha perdido 57 puntos de vida.”

“¿Por qué, oh, por qué tuve que inmiscuirla en esto?” musitó José en el rol de Tolman. “Yo soy el Buscador. Era tarea mía encargarme de estos trolls. ¿Tatharína, puedes hacer algo?”

“He agotado mis hierbas medicinales, y si lanzo otro sortilegio de Curación me desmayaré,” contestó Diana. Abrió los labios para añadir algo más, pero el Director de Juego la interrumpió.

“Oís el sonido de cascos en la distancia. Un caballo y su jinete se acercan por el Camino Verde. El jinete lleva una capa gris, y su larga barba blanca casi cubre su bufanda plateada. Lleva unas grandes botas negras, y...”

“¡Es Gandalf!” gritó Miguel. ¡Tiene que ser el mago! Gláin lanza un saludo.”

• DOS •

MANIOBRAS Y ACTIVIDADES

Cuando jueguen a rol, los personajes intentarán llevar a cabo ciertas acciones. Les llamaremos *maniobras* y *actividades*. Las *maniobras* tienen una probabilidad de éxito que depende de las bonificaciones que tengan los personajes (ver el **CAPÍTULO TRES**). Robar del bolsillo de un rico mercader es un ejemplo de *manioobra*. Las *actividades* se llevan a cabo por lo general de forma automática, con las circunstancias idóneas y tiempo suficiente. Acampar en los yermos, si tienes el equipo necesario, es un ejemplo de *actividad*.

MANIOBRAS DE PROBABILIDAD FIJA

En las aventuras publicadas de **SDA**, algunas *maniobras* tendrán una probabilidad de éxito fija, en forma del nombre de una habilidad seguido de un número: *característica/ número* (ejemplo: “general”/ 9)

Para determinar el resultado de una *manioobra* como esta, tira los dados y súmale la bonificación de la habilidad indicada (ver el **CAPÍTULO TRES**); éste será el resultado.

- Si el resultado es mayor o igual al número, la *manioobra* tiene éxito;
- En caso contrario, la *manioobra* falla.

MANIOBRAS JUZGADAS POR EL DJ

En ocasiones, un personaje querrá intentar una *manioobra* que no tiene una probabilidad

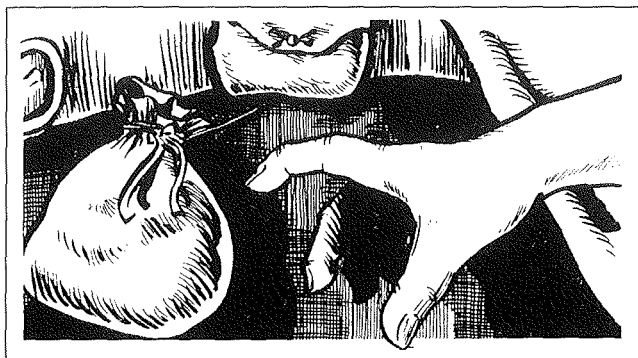
EJEMPLO

Tatharína está intentando determinar si hay un arquero escondido detrás de la almena de una torre en ruinas en las Tierras Desoladas al este de Bree. La *manioobra* es una *percepción*/8. Fracasará si su tirada más su “bonificación de percepción” es menor a 8 y tendrá éxito si es 8 ó mayor.

de éxito especificada en la aventura. El DJ puede decidir **no** dejar al PJ intentar esta *manioobra*. **O bien** asignar el bonificador de la habilidad que se utilizará y la *probabilidad de éxito*. Las probabilidades de éxito sugeridas para las diversas dificultades se indican a continuación.

Rutinaria.....	4
Muy fácil.	5
Fácil.....	6
Ligera	7
Media	8
Difícil	9
Muy difícil	11
Extremadamente difícil. ...	13
Locura completa	15
Absurdo	18

Después de que el DJ asigne la probabilidad de éxito, el personaje puede decidir no intentar la *manioobra*.



MANIOBRAS TÍPICAS

Esta sección proporciona una lista de las *maniobras* que se llevan a cabo con más frecuencia y algunas probabilidades de éxito sugeridas (o *dificultad*) junto a las habilidades que se deben usar. Puedes utilizar esta lista como guía para determinar la dificultad de *maniobras* similares que no estén en ella.

trepar a un árbol.....	General/7
escalar el rugoso muro de ladrillos de un jardín.....	General/8
escalar el muro liso de una fortaleza.....	General/15
escalar un muro rugoso bajo la lluvia.....	General/11
saltar sobre un agujero de 3m.	General/8
saltar una valla de 1'5m.	General/7
cruzar una corriente sobre piedras.....	General/6
avistar a un enemigo cruzando el campo de día.....	Percepción/4
avistar a un enemigo escondido de noche	Percepción/ 13
echar abajo una puerta cerrada.	Fuerza/ 9
romper una espada de acero sobre la rodilla.....	Fuerza/ 15
cazar un mosquito.	Agilidad/ 9
coger una jarra que se caía.	Agilidad/ 6
acertar uno de los acertijos de Gollum.	Inteligencia/ 11
esconderse detrás de un barril en una bodega.....	Subterfugio/ 5
esconderse detrás de un arbusto a la luz del día.....	Subterfugio/13
percibir maldad en presencia de un Espectro del Anillo	Magia/7
percibir maldad en presencia de un bandido ordinario.....	Magia/13
percibir la magia de una espada encantada.....	Magia/15

EJEMPLO

El hobbit Tolman quiere subirse a un árbol para otear los alrededores. No hay una probabilidad de éxito determinada, así que el DJ decide que la dificultad es Ligera (7) y el bonificador de habilidad que se utilizará es el General. De este modo, el hobbit fallará si su tirada más su *bonificación general* es menor a 7, y tendrá éxito si es mayor.

DAÑO RECIBIDO

Cuando los personajes se aventuren en la Tierra Media, pueden hacerse daño y ser heridos en luchas, trampas, caídas, etc. Cada jugador debe llevar la cuenta de estos daños en términos de *Puntos de vida*. El total debe anotarse en el espacio de "Daño recibido" en la Hoja de Personaje del personaje. Tan solo los *Puntos de vida* varían durante la partida; la *Resistencia* **no** varía.

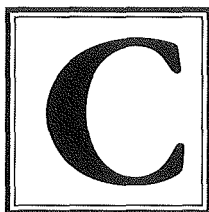
Si los *Puntos de vida perdidos* de un personaje son superiores a su *Resistencia*, el personaje queda inconsciente. Un personaje puede también quedar inconsciente debido a un resultado de "I" en un ataque. Permanecerán inconscientes hasta que los "puntos de vida" se reduzcan a un número menor o igual a la *Resistencia* (ver **CURACIÓN** seguidamente).



CURACIÓN

Normalmente, un personaje recupera 1 *punto de vida* cada tres horas si no está descansando o 1 cada hora si está descansando (o inconsciente).

Un PJ que haya sufrido un ataque con un resultado de **I** habrá recibido un golpe que ha incrementado la pérdida de *Puntos de vida* hasta igualarlos a su *Resistencia*, más la tirada que lo haya noqueado. Si no puede disponer de hierbas o sortilegios de curación, pasarán 12 largas horas hasta que el personaje recupere el sentido.



ris no ha podido venir esta noche. Tiene que moderar un debate, pero ha dicho que si quieres puedes tomar a Lily, su personaje,” explicó Esteban. “Me has dicho que ya habías jugado a rol anteriormente, ¿no es así?”

“Solamente una vez,” respondió Emma. “Cuando estaba en el instituto. Y fue muy divertido. Pero no estoy segura de querer ser una exploradora hobbit. Exploradora, sí; pero hobbit – no. ¡Esta tarde quiero ser una elfa!”

“Ningún problema.” Antonio buscó la sección de guías de su SDA. “Podemos crear una exploradora elfa para ti en menos de diez minutos. ¿Como quieres que se llame?”

• TRES •

CREAR UN PERSONAJE

Para crear tu propio personaje, tan solo has de seguir las instrucciones que se dan en este capítulo. Mientras lo hagas, consulta a las Hojas de Personaje de las páginas 80-81.

ESCOGER UN TIPO DE PERSONAJE

Para crear tu personaje, debes escoger en primer lugar el tipo de personaje que quieres ser. El **SDA** te provee de 9 tipos de personaje:

Explorador hobbit(como Bilbo y Frodo)
Explorador elfo(como Legolas)
Guerrero humano(como Éowyn y Boromir)
Guerrero enano(como Gimli y Thorin)
Guerrero elfo(como Glorfindel)
Montaraz humano(como Aragorn)
Montaraz medio-elfo(como Elrond)
Bardo humano(como Gandalf)
Bardo elfo(como Galadriel y Arwen)

Todos los personajes pueden realizar todas las *maniobras* permitidas por el juego, pero cada tipo de personaje es mejor en un tipo de *maniobras* determinado.

- Un **Guerrero** tiene gran habilidad en el combate.
- Un **Explorador** es especialista en las *maniobras* de subterfugio.
- Un **Montaraz** tiene buenas habilidades al aire libre.
- Un **Bardo** tiene buena habilidad de magia.

Anota en tu Hoja de Personaje el tipo de personaje que has elegido. Es preferible hacer las anotaciones en lápiz para poder borrarlas y

actualizarlas constantemente. Si es necesario, haz una copia o fotocopia de la Hoja de Personaje para tu uso personal. En caso de no tener acceso a una fotocopidora, basta con anotar la información de la Hoja de Personaje en una hoja en blanco.

CARACTERÍSTICAS

Tu personaje tiene 12 características físicas y mentales. Once de estas doce características son *bonificaciones* que afectan a la probabilidad de tu personaje de llevar a cabo ciertas *maniobras* durante sus aventuras. La doceava refleja el daño que puede recibir tu personaje antes de perder el sentido.

- 1 **FUERZA:** Esta característica refleja lo fuerte que es tu personaje. Los personajes fuertes pueden echar abajo puertas cerradas o partir leña sobre sus rodillas.
- 2 **AGILIDAD:** Esta característica determina lo ágil que es tu personaje. Esquivar un golpe o balancearse sobre un parapeto son tareas más fáciles para un personaje ágil.
- 3 **INTELIGENCIA:** Esta característica determina las capacidades mentales de tu personaje. Los personajes inteligentes contestarán más rápidamente a los acertijos y recordarán mejor informaciones detalladas.
- 4 **MOVIMIENTO:** Esta característica indica la distancia y velocidad con que puede moverse un personaje. Con esta característica muy alta, podrás vencer en las carreras que participes.

5 DEFENSA (BD): Esta característica determina la habilidad de tu personaje para evitar ataques. BD es la abreviación de *Bonificación Defensiva* que se utiliza frecuentemente en el texto.

6 BO CUERPO A CUERPO (HABILIDAD): Esta característica determina la habilidad de tu personaje para atacar en combate cuerpo a cuerpo. BO es *Bonificación Ofensiva*.

7 BO CON PROYECTILES (HABILIDAD): Esta característica mide la habilidad de tu personaje en el uso de armas a distancia como una jabalina o un arco.

8 GENERAL (HABILIDAD): Tu personaje utilizará esta característica cuando intente llevar a cabo las actividades generales que salgan en el texto, incluyendo *maniobras* como: Escalar, Rastrear, Cazar, Montar a caballo, y Nadar.

9 SUBTERFUGIO (HABILIDAD): Tu personaje utilizará esta característica cuando intente moverse sin ser visto ni oído (escabullirse), robar o coger algo guardado o protegido por un oponente, forzar una cerradura, escapar de unas ataduras, y otras actividades similares.

10 PERCEPCIÓN (HABILIDAD): Esta característica determina cuánta información capta tu personaje a través de la observación y la exploración. También mide su capacidad para comunicarse con los seres que se encuentre en sus aventuras.

11 MAGIA (HABILIDAD): Esta característica refleja la afinidad de tu personaje con la magia y los sortilegios. Utiliza esta característica cuando intentes realizar un sortilegio y cuando lo indique el texto.

12 RESISTENCIA: Esta característica indica la cantidad de daño que puede recibir tu personaje antes de perder la consciencia.

ASIGNACIÓN DE BONIFICACIONES A LAS HABILIDADES

Cuando inicias la creación de personajes, tienes seis bonificaciones de +1 para asignar a

tus *Bonificaciones por habilidades* (Características 6–11); la elección es tuya. Cada bonificación de +1 asignado a una bonificación de habilidad incrementará en uno esta bonificación.

- Puedes asignar más de una bonificación de +1 a una habilidad, pero no más de tres. Dos bonificaciones de +1 a una habilidad incrementarán en +2 la habilidad inicial, y tres bonificaciones de +1 la incrementarán en +3. No se pueden asignar más de tres bonificaciones de +1 a la misma habilidad.

- Estas bonificaciones deben anotarse en los lugares adecuados de la columna *bonificaciones de habilidades* en tu Hoja de Jugador.
- Si no asignas bonificaciones de +1 a una habilidad, anótale una bonificación de -2.
- Si tu *habilidad de magia* es +1 o superior, puedes aprender sortilegios. Por cada bonificación de +1 que no asignes a ninguna *bonificación de habilidad*, puedes aprender dos sortilegios, que podrás lanzar a lo largo del juego. Los sortilegios se describen en la sección de **SORTILEGIOS**.



BONIFICACIONES TOTALES

Al llegar a este punto, habrás anotado una bonificación en la columna de *bonificaciones de habilidades* para cada habilidad; recuerda que estas *bonifica-*

ciones pueden ser tanto positivas como negativas. Para cada característica, añade: “la bonificación de la característica+la bonificación de la habilidad+todas las bonificaciones especiales”.

Anota los números totales en la columna de *bonificaciones totales*.

Cuando tengas que “añadir tu bonificación” durante la partida, deberás añadir la *bonificación total* de la característica apropiada.

Durante el juego, puedes adquirir o perder equipo o habilidades que pueden afectar a tus bonificaciones. La columna de *bonificaciones especiales* se utiliza para llevar la cuenta de estas bonificaciones; por supuesto, algunas de las

EJEMPLO

Sigamos el proceso de creación de personajes utilizando un montaraz humano como Aragorn. La Hoja de Personaje estándar (para los montaraces humanos) incluye las *bonificaciones de características*, las *bonificaciones de equipo* (en la columna de *bonificaciones especiales*), y la lista del equipo del personaje.

Todo lo que tenemos que hacer es escoger un nombre, asignar las seis bonificaciones de +1, y pensar un poco sobre la apariencia y personalidad del personaje. Llamemos a este personaje Galfaroth.

Podemos asignarle +1 a cada bonificación y de este modo evitar las penalizaciones de -2 que reciben las bonificaciones a los que no se asignan la bonificación de +1. Sin embargo, este personaje no destacaría en ninguna habilidad. Así que no le asignemos la bonificación de +1 a su *bonificación de magia* o a su *bonificación de subterfugio*, y en su lugar asignémosle dos +1 a su "BO cuerpo a cuerpo" y dos a su *habilidad ge-*

neral. Esto significará que Galfaroth es un luchador muy duro en el combate cuerpo a cuerpo, y muy bueno al aire libre, pero no muy sigiloso o inclinado hacia la magia.

El siguiente paso es obtener el total de cada característica: añade la *bonificación de característica*, todas las *bonificaciones de habilidad*, y las *bonificaciones especiales*. El resultado será las *bonificaciones totales* que se anotan en la Hoja de Personaje de Galfaroth.

El último paso es anotar una descripción del personaje (incluida en el ejemplo de Hoja de Personaje siguiente) junto a un resumen de los hechos más significativos que le han ocurrido hasta el inicio de la aventura que está a punto de emprender. La apariencia y personalidad de un personaje son cosa tuya – ¡esto es lo divertido de jugar a rol! Normalmente el DJ crea todo o la mayoría del historial de un personaje (similares a los de Tolman y sus amigos, incluidos en las Hojas de Personaje individuales).

Nombre: <i>Galfaroth</i>					CLASE DE PERSONAJE Montaraz humano		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN										Equipo: Espada a dos manos, Lanza,	
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total	CARACT.	Notas: Galfaroth es un montaraz del norte, uno de los seguidores de Aragorn II en los años anteriores a que reclamara el trono del Salón de los Reyes para reinar sobre los reinos unificados de Gondor y Amor. Galfaroth vagabundea por los páramos que antaño fueron los feudos de Artherdain. La seguridad de las pocas gentes que permanecen en el norte –los hobbits de La Comarca, las villas aisladas como Bree o Entibo– es su tarea principal. Galfaroth lleva una capa gris y un broche de plata (en forma de estrella de siete puntas) que simboliza la alianza del montaraz con su jefe.		
Fuerza	NP	+	1	+	_____	=	(1)	Fuerza			
Agilidad	NP	+	0	+	_____	=	(0)	Agilidad			
Inteligencia	NP	+	1	+	_____	=	(1)	Inteligencia			
Movimiento	NP	+	0	+	___-1 (Arm. de cuero)	=	(-1)	Movimiento			
Defensa	NP	+	1	+	___+1 (Arm. de cuero)	=	(2)	Defensa			
B.O. C. a C.	2	+	1	+	-1 (Espada 2M, +3 daño)	=	(2)	B.O. C. a C.			
B.O. Proyectil	1	+	-1	+	_____ -1 (Lanza)	=	(-1)	B.O. Proyectil			
Generales	2	+	2	+	_____	=	(4)	Generales			
Subterfugio	2	+	0	+	___-1 (Arm. de cuero)	=	(-3)	Subterfugio			
Percepción	1	+	1	+	_____	=	(2)	Percepción			
Magia	2	+	0	+	_____	=	(-2)	Magia			
Resistencia	NP	+	40	+	_____	=	(40)	Resistencia			

bonificaciones totales tendrán que calcularse de nuevo cuando esto ocurra.

EQUIPO

Cada vez que recibas dinero o equipo, anótalos en tu Hoja de Personaje en los espacios apropiados. Las monedas de plata son *dinero* y pueden utilizarse durante las aventuras para

pagar comidas, alojamiento, transporte, sobornos, etc. Algún equipo puede afectar a tus bonificaciones de característica.

Puedes llevar tan solo: 1 armadura, 1 daga (en el cinto), 1 capa, 1 mochila, y 1 un cinto con su bolsa.

Adicionalmente, puedes llevar un número de piezas de equipo equivalente a: seis **más** tu

bonificación de fuerza multiplicado por tres. O de otra manera: 6 + (3 *bonificación de fuerza*). Este número incluye un máximo de tres armas. Si pierdes tu mochila, este número se reduce a la mitad (redondeado hacia abajo), y con la mochila pierdes todo el equipaje extra.

- **La Armadura** tiene los siguientes efectos sobre tus *bonificaciones de habilidad*:

Coraza de placas: +3 a la *bonificación defensiva*; -3 a las *bonificaciones de Subterfugio, Movimiento y Magia*.

Cota de malla: +2 a la *bonificación defensiva*; -2 a las *bonificaciones de Subterfugio, Movimiento y Magia*.

Armadura de cuero: +1 a la *bonificación defensiva*; -1 a las *bonificaciones de Subterfugio y Movimiento*.

Escudo: +1 a la *bonificación defensiva*; -1 a la *bonificación de Magia*.

- Un **Escudo no** puede utilizarse en combinación con las armas siguientes: arco, hacha de guerra, bastón, o espada a 2 manos.
- **Armas:** Si hieres a un oponente, tu arma puede añadir un daño adicional (este daño se aplica a cada ataque solamente cuando se consigue un resultado de daño de 1 o superior):

Espada.....	+1	
Maza.....	+2	(solamente si el oponente lleva coraza o cota de malla)
Lanza.....	+0	
Daga	-1	
Martillo de guerra ..	+2	(pero -1 a la BO cuerpo a cuerpo)
Hacha de guerra ...	+2	
Bastón	+1	
Espada a 2 manos ..	+3	(pero -1 a la BO cuerpo a cuerpo)
Puños	-3	(y -2 a la BO cuerpo a cuerpo)

EJEMPLO

Usando la tabla de combate, infliges la pérdida de 8 puntos de vida a tu oponente. Si utilizas una espada (+1 al daño), tu oponente pierde de hecho 9 puntos de vida (8 + 1). Si utilizas una daga (-1 al daño), perderá 7 puntos de vida (8 - 1).

- **Proyectiles:** Las siguientes armas pueden utilizarse en un combate determinado para un ataque con proyectiles, contra un objetivo dentro de un radio de 15m (las modificaciones a la BO de proyectiles se dan entre paréntesis): lanza(-1), daga(-1), martillo de guerra(-2), espada(-3), maza(-3). En estos casos, las armas no pueden utilizarse en combate cuerpo a cuerpo y solo pueden recuperarse gastando un asalto de "acción".
- Los **Arcos** y las **Hondas** solo pueden utilizarse para ataque con proyectiles.

SORTILEGIOS

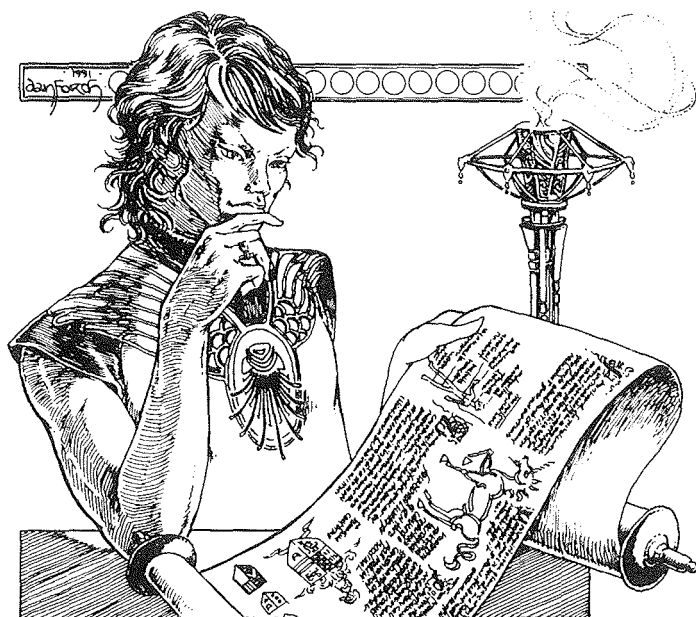
Por cada bonificación de +1 que no hayas asignando durante el proceso de creación del personaje, puedes aprender dos de los sortilegios descritos a continuación. Una vez se aprende un sortilegio, tu personaje lo conoce y puede utilizarlo dentro de las restricciones dadas a continuación. Anota todos los sortilegios que aprendas en tu Hoja de Personaje.

- Para poder realizar un sortilegio tienes que haberlo aprendido anteriormente.
- Si quieres realizar un sortilegio, tira los dados y súmale tu *bonificación de magia*. Si el resultado es 7 o más, tienes éxito en realizarlo. (Dirígete a la descripción de los sortilegios para sus efectos.) En cualquier otro caso, el sortilegio no tiene efecto.
- Cada vez que realizas un sortilegio con éxito, tus *puntos de vida* se incrementan el número que hay entre paréntesis el la descripción de los sortilegios. Esto refleja el desgaste que supone realizar sortilegios.
- Si estás inmerso en una lucha, solamente puedes realizar sortilegios cuando normalmente lanzarías proyectiles. En un combate cuerpo a cuerpo es imposible realizar sortilegios (excepción: *velocidad*).
- La mayoría de sortilegios (excepto el de *suerte*) pueden realizarse sobre uno mismo o sobre otro personaje. Excepto cuando se indica lo contrario, el que lo realiza debe tocar al otro personaje.

DESCRIPCIÓN DE LOS SORTILEGIOS

- 1 **FUERZA** (5): Cuando se lanza sobre un personaje, este sortilegio duplica el daño que infringe con sus ataques cuerpo a cuerpo durante los tres asaltos siguientes.
- 2 **ESCUDO** (4): Cuando se lanza sobre un

personaje, este sortilegio incrementa su BD en +2 durante los cinco asaltos siguientes. Este sortilegio no puede lanzarse si el personaje afectado utilizará un escudo normal durante el combate.



- 3 **RAPIDEZ** (4): El personaje sobre el que se lanza este sortilegio puede realizar dos acciones en un asalto durante los dos asaltos siguientes.
- 4 **EQUILIBRIO** (3): Incrementa en +2 la *bonificación de agilidad* de un personaje durante los cinco minutos siguientes.
- 5 **CAMUFLAJE** (3): Incrementa en +2 la *bonificación de subterfugio* de un personaje durante los cinco minutos siguientes.
- 6 **CONCENTRACIÓN** (3): Incrementa en +2 la *bonificación de percepción* de un personaje durante los cinco minutos siguientes.
- 7 **ANÁLISIS DE OBJETOS** (3): Realizando este sortilegio sobre un objeto, puedes determinar si tiene habilidades o bonificaciones especiales. El personaje debe tocar el objeto.
- 8 **CLARIVIDENCIA** (5): Cuando se dan dos o más opciones (ej., un cruce de caminos, diversas puertas por abrir, etc.), el DJ dará una idea general de lo que puede ocurrir al escoger cada cosa.
- 9 **CURACIÓN** (4): Este sortilegio incrementa el número de puntos de vida que puede recuperar un personaje durante el descanso. El personaje recuperará 1 punto de

vida cada 5 minutos en vez de 1 punto cada hora mientras este descansando. El hechizo también puede utilizarse para reducir los *puntos de vida* perdidos a 4 inmediatamente.

10 SUERTE (5): Cuando lanzas este sortilegio después de que "tú" hayas tirado los dados, puedes ignorar el número que haya salido y volver a tirar. Este hechizo no puede intentarse más de una vez por tirada. "Este sortilegio **no** puede lanzarse sobre otro personaje".

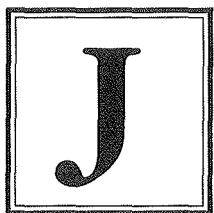
11 PROTECCIÓN CONTRA LA MAGIA (4): Cuando un contrincante lance un sortilegio, tú puedes intentar este sortilegio. A la tirada que él haga para realizar su sortilegio, se le restará tu *bonificación de magia*. "El personaje **no** necesita tocar a su oponente, pero ha de ser capaz de verlo".

12 SUSTENTO (2): Cuando se lanza sobre un personaje, este sortilegio tiene el mismo efecto que comer el alimento necesario para un día, y beber el agua necesaria para un día.

13 CALMA (4): Solo puede lanzarse sobre un animal o un ser normal (hombre, elfo, enano, hobbit, orco, troll, etc.). Tira los dados y súmale tu *bonificación de magia* al resultado. Si suma 9 o más, el enemigo es *calmado*, y no atacará a menos que sea atacado. "El personaje **no** necesita tocar a su oponente, pero ha de ser capaz de verlo".

14 ENCANTAR ANIMALES (5): Puedes lanzar este sortilegio contra cualquier animal normal hostil (oso, lobo, serpiente, etc.). El animal te seguirá (anota su DB, OB, y *Resistencia*) y luchará contra el enemigo que tú desees. Después de luchar una vez por ti, el animal se marchará. Tan solo puedes tener un animal *encantado* al mismo tiempo. "El personaje **no** necesita tocar al animal, pero ha de ser capaz de verlo".

15 RAYO DE FUEGO (6): Este sortilegio puede utilizarse en un combate contra cualquier objetivo dentro de un radio de 30m. Tira los dados y súmale el doble de tu *bonificación de magia*; el resultado es la cantidad de *puntos de vida* que pierde el oponente que tú elijas. "El personaje **no** necesita tocar a su oponente".



osé, han pasado bastantes minutos,” dijo Emma, con una sonrisa.

“¿Estás bromeando?!” exclamó José. “¡Por el simple hecho de que tú utilices minutos en esas ecuaciones tuyas no significa que yo haya hablado de semanas de este modo! ¿Ha salido ya la serpiente de su cascarón?”

Emma se pasó los dedos por su corto pelo rojo. “Todavía faltan algunos días. Si aguanta hasta el sábado puedes venir a verlo al laboratorio, si quieres.”

“¡Uau! ¿Que si quiero?! ¡Allí estaré!”

Esteban interrumpió lo que prometía ser una larga discusión sobre Herpetología. “José es mucho mejor en la creación de personajes de **SDA** que cualquiera de nosotros, excepto Toni. ¿Porqué no os juntáis vosotros dos y creáis la exploradora elfo de tus sueños, Emma?”

Guiñó un ojo. “En otras palabras: que dejemos el rollo de la serpiente, o nunca empezaremos a jugar. De acuerdo. ¿José, por donde empiezo?”

“Necesitas una Hoja de Personaje en blanco. Tengo algunas por aquí. Y necesitamos la de un explorador elfo.” Buscó entre un montón de papeles, sacando una hoja del centro del montón. “De acuerdo. En el **SDA**, los personajes tienen doce características que determinan sus capacidades. Seis de ellas vienen fijadas por tu elección de raza y profesión. Las otras seis varían, dependiendo de como inviertas las seis bonificaciones de +1 que tiene todo el mundo al inicio. ¿Cual será tu nombre? ¿Hemos de sacar el glosario de términos élficos?”

“De hecho, tengo uno que me vino a la mente en cuando Esteban mencionó el juego de rol de fantasía por teléfono. Sûlbiril. Significa “Mujer de Viento”. Quiero que sea capaz de moverse tan suavemente como el viento.”

José escribió el nombre en el espacio adecuado de la Hoja de Personaje. “Si quieres que Sûlbiril sea muy sigilosa, será mejor que asignes tres +1 a su Subterfugio. Es el máximo que puedes asignar a una sola característica. ¿Estás segura de que quieres hacerlo?”

“Eso creo. ¿Para que sirve la bonificación de Magia, para realizar sortilegios?”

José asintió.

“Tendré un-2 en esto, y en BO cuerpo a cuerpo, y en General.”

“Hmmm. Te quedan tres bonificaciones por asignar,” apuntó José, mientras escribía con el lápiz, “y dos características más –Percepción y BO con proyectiles. ¿Como quieres repartirlas?”

“Más dos a Percepción, y más uno a las proyectiles.”

“De acuerdo. Tu equipo está en la Hoja de Personaje; no necesitas escoger hechizos; ya estás lista. Vamos a buscar a Toni, y que trame un historial para ti.”

• CUATRO •

HOJAS DE PERSONAJE

Nombre:					CLASE DE PERSONAJE Explorador Hobbit					Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN										Equipo: Otro material: Notas:			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total	CARACT.					
Fuerza	NP	+	-2	+	_____	=	○	Fuerza					
Agilidad	NP	+	3	+	_____	=	○	Agilidad					
Inteligencia	NP	+	0	+	_____	=	○	Inteligencia					
Movimiento	NP	+	-2	+	_____	=	○	Movimiento					
Defensa	NP	+	3	+	_____	=	○	Defensa					
B.O. C. a C.	—	+	-2	+	_____ -1 (Daga, -1 daño)	=	○	B.O. C. a C.					
B.O. Proyectil	—	+	2	+	_____	=	○	B.O. Proyectil					
Generales	—	+	0	+	_____	=	○	Generales					
Subterfugio	—	+	2	+	_____	=	○	Subterfugio					
Percepción	—	+	1	+	_____	=	○	Percepción					
Magia	—	+	-3	+	_____	=	○	Magia					
Resistencia	NP	+	45	+	_____	=	○	Resistencia					

Nombre:					CLASE DE PERSONAJE Explorador Elfo					Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN										Equipo: Otro material: Notas:			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total	CARACT.					
Fuerza	NP	+	0	+	_____	=	○	Fuerza					
Agilidad	NP	+	2	+	_____	=	○	Agilidad					
Inteligencia	NP	+	0	+	_____	=	○	Inteligencia					
Movimiento	NP	+	2	+	_____	=	○	Movimiento					
Defensa	NP	+	2	+	_____	=	○	Defensa					
B.O. C. a C.	—	+	-1	+	_____ (Espada, +1 daño)	=	○	B.O. C. a C.					
B.O. Proyectil	—	+	0	+	_____ (Arco)	=	○	B.O. Proyectil					
Generales	—	+	1	+	_____	=	○	Generales					
Subterfugio	—	+	1	+	_____	=	○	Subterfugio					
Percepción	—	+	1	+	_____	=	○	Percepción					
Magia	—	+	-2	+	_____	=	○	Magia					
Resistencia	NP	+	35	+	_____	=	○	Resistencia					

Nombre:					CLASE DE PERSONAJE Guerrero Humano					Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN										Equipo: Otro material: Notas:			
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total	CARACT.					
Fuerza	NP	+	0	+	_____	=	○	Fuerza					
Agilidad	NP	+	1	+	_____	=	○	Agilidad					
Inteligencia	NP	+	1	+	_____	=	○	Inteligencia					
Movimiento	NP	+	1	+	_____ -1 (Arm. de cuero)	=	○	Movimiento					
Defensa	NP	+	1	+	_____ +2 (Escudo, Arm. cuero)	=	○	Defensa					
B.O. C. a C.	—	+	-1	+	_____ +1 (Mart. gue., +2 daño)	=	○	B.O. C. a C.					
B.O. Proyectil	—	+	1	+	_____ (Arco)	=	○	B.O. Proyectil					
Generales	—	+	1	+	_____	=	○	Generales					
Subterfugio	—	+	0	+	_____ -1 (Arm. de cuero)	=	○	Subterfugio					
Percepción	—	+	1	+	_____	=	○	Percepción					
Magia	—	+	0	+	_____ -1 (Escudo)	=	○	Magia					
Resistencia	NP	+	35	+	_____	=	○	Resistencia					

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Guerrero Enano				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN								Equipo: Otro material: Notas:		
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total			CARACT.
Fuerza	NP	+	2	+	_____	=	○			Fuerza
Agilidad	NP	+	-1	+	_____	=	○			Agilidad
Inteligencia	NP	+	0	+	_____	=	○			Inteligencia
Movimiento	NP	+	0	+	_____-2 (Cota de malla)	=	○			Movimiento
Defensa	NP	+	0	+	____+2 (Cota de malla)	=	○			Defensa
B.O. C. a C.	___	+	2	+	_____(Hacha gue., +2 daño)	=	○			B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	___	+	0	+	_____-1 (Lanza)	=	○			B.O. Proyectil
Generales	___	+	1	+	_____	=	○			Generales
Subterfugio	___	+	1	+	_____-2 (Cota de malla)	=	○			Subterfugio
Percepción	___	+	0	+	_____	=	○			Percepción
Magia	___	+	-3	+	_____-2 (Cota de malla)	=	○			Magia
Resistencia	NP	+	60	+	_____	=	○			Resistencia

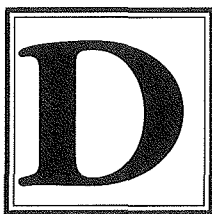
Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Guerrero Elfo				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN								Equipo: Otro material: Notas:		
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total			CARACT.
Fuerza	NP	+	0	+	_____	=	○			Fuerza
Agilidad	NP	+	2	+	_____	=	○			Agilidad
Inteligencia	NP	+	0	+	_____	=	○			Inteligencia
Movimiento	NP	+	1	+	_____	=	○			Movimiento
Defensa	NP	+	2	+	_____-2 (Cota de malla)	=	○			Defensa
B.O. C. a C.	___	+	0	+	_____(Espada, +1 daño)	=	○			B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	___	+	2	+	_____(Arco)	=	○			B.O. Proyectil
Generales	___	+	0	+	_____	=	○			Generales
Subterfugio	___	+	1	+	_____	=	○			Subterfugio
Percepción	___	+	0	+	_____	=	○			Percepción
Magia	___	+	-2	+	_____-1 (Escudo)	=	○			Magia
Resistencia	NP	+	45	+	_____	=	○			Resistencia

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Montaraz Humano				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN								Equipo: Otro material: Notas:		
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total			CARACT.
Fuerza	NP	+	1	+	_____	=	○			Fuerza
Agilidad	NP	+	0	+	_____	=	○			Agilidad
Inteligencia	NP	+	1	+	_____	=	○			Inteligencia
Movimiento	NP	+	0	+	_____-1 (Arm. de cuero)	=	○			Movimiento
Defensa	NP	+	1	+	____+1 (Arm. de cuero)	=	○			Defensa
B.O. C. a C.	___	+	1	+	-1 (Espada 2M, +3 daño)	=	○			B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	___	+	-1	+	_____-1 (Lanza)	=	○			B.O. Proyectil
Generales	___	+	2	+	_____	=	○			Generales
Subterfugio	___	+	0	+	_____-1 (Arm. de cuero)	=	○			Subterfugio
Percepción	___	+	1	+	_____	=	○			Percepción
Magia	___	+	0	+	_____	=	○			Magia
Resistencia	NP	+	40	+	_____	=	○			Resistencia

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Montaraz Medio-elfo		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN							
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.
Fuerza	NP	+	0	+		=	Fuerza
Agilidad	NP	+	1	+		=	Agilidad
Inteligencia	NP	+	1	+		=	Inteligencia
Movimiento	NP	+	1	+		=	Movimiento
Defensa	NP	+	1	+	+1 Escudo	=	Defensa
B.O. C. a C.	—	+	-1	+	(Espada, +1 daño)	=	B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	—	+	1	+	(Arco)	=	B.O. Proyectil
Generales	—	+	1	+		=	Generales
Subterfugio	—	+	0	+		=	Subterfugio
Percepción	—	+	1	+		=	Percepción
Magia	—	+	0	+	+1 (Escudo)	=	Magia
Resistencia	NP	+	35	+		=	Resistencia
Equipo: Otro material: Notas:							

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Bardo Humano		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN							
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.
Fuerza	NP	+	0	+		=	Fuerza
Agilidad	NP	+	0	+		=	Agilidad
Inteligencia	NP	+	2	+		=	Inteligencia
Movimiento	NP	+	0	+	-1 (Arm. de cuero)	=	Movimiento
Defensa	NP	+	0	+	+1 (Arm. de cuero)	=	Defensa
B.O. C. a C.	—	+	0	+	(Cayado, +1 daño)	=	B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	—	+	-1	+	-1 (Daga, -1 daño)	=	B.O. Proyectil
Generales	—	+	0	+		=	Generales
Subterfugio	—	+	-1	+	-1 (Arm. de cuero)	=	Subterfugio
Percepción	—	+	2	+		=	Percepción
Magia	—	+	2	+		=	Magia
Resistencia	NP	+	35	+		=	Resistencia
Equipo: Otro material: Notas:							

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Bardo Elfo		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN							
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.
Fuerza	NP	+	-1	+		=	Fuerza
Agilidad	NP	+	1	+		=	Agilidad
Inteligencia	NP	+	2	+		=	Inteligencia
Movimiento	NP	+	1	+		=	Movimiento
Defensa	NP	+	1	+		=	Defensa
B.O. C. a C.	—	+	-1	+	(Cayado, +1 daño)	=	B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	—	+	0	+	(Arco)	=	B.O. Proyectil
Generales	—	+	0	+		=	Generales
Subterfugio	—	+	-1	+		=	Subterfugio
Percepción	—	+	1	+		=	Percepción
Magia	—	+	2	+		=	Magia
Resistencia	NP	+	30	+		=	Resistencia
Equipo: Otro material: Notas:							



iana! Será mejor que vengas, tenemos problemas," exclamó José.

"¿Qué tipo de problemas?" dijo Diana desde la cocina. Cerró la puerta de la nevera, y puso hielo en un vaso. "Me sirvo un refresco y enseguida estoy con vosotros." Un momento después de decir esto, apareció en el umbral.

"¿Bien, de qué se trata?"

"Tenemos problemas con los lobos," respondió Miguel. "Han rodeado nuestro campamento."

"Con los ojos brillantes, y enseñando sus fauces," añadió Toni. "Será mejor que actuéis rápidamente. Un lobo mayor que los demás está abriéndose paso a través de la manada. Le ceden el paso sin resistencia. Debe ser el líder."

"¿Cuántos hay?"

"Once, en total. ¡El más grande se repliega, como si estuviera a punto de saltar a la garganta de Gláin!"

Miguel sonrió. "Los enanos aguantamos la presión. Sopeso mi hacha de guerra."

"Espera un momento. Tengo una idea mejor." Diana estudia su Hoja de Personaje. "Tatharina lanza un hechizo de Encantamiento de Animales sobre el líder. ¡Si funciona, tendremos a toda una manada de lobos de nuestro lado en el próximo combate!"

• CINCO • COMBATE

En una situación de combate, el juego se resuelve en términos de metros y segundos. Los jugadores pueden intentar una acción, y **sola-mente una** cada diez segundos. Este período de diez segundos se denomina *asalto*. Normalmente, el asalto tarda más de diez segundos de tiempo real en resolverse. Las siete acciones permitidas son:

- Realización de sortilegios
- Ataques con proyectiles
- Ataques cuerpo a cuerpo
- Avanzar corriendo
- Moverse y atacar rápidamente
- Moverse caminando
- Realizar una maniobra

Determinados factores pueden afectar la *acción* que el personaje quiera hacer. La mayoría de estos factores son obvios y pueden resolverse utilizando el sentido común (ej., un personaje con el brazo roto no puede utilizar una espada a dos manos ni un arco; un personaje inconsciente no puede realizar ninguna *acción*, excepto respirar; etc.).

El DJ es la autoridad máxima en estos asuntos.

El DJ debe manejar el entorno físico (ver los **CONSEJOS AL DIRECTOR DEL JUEGO**) y todos los personajes no jugadores, pero los jugadores pueden ayudar llevando la cuenta de los *Puntos de vida* de cada personaje.

LAS ESCENAS DE COMBATE

Realización de sortilegios: Un personaje que lance un hechizo debe seguir el procedimiento señalado en la sección de **SORTILEGIOS**.

Ataques con proyectiles: Un personaje que haga un ataque con proyectiles puede disparar a todo objetivo a la vista, dentro de un radio de: 60m para arcos, 30m para hondas, y 15m para lanzas, dagas, martillos de guerra, espadas, y mazas.

Ataques cuerpo a cuerpo: Un personaje que haga un ataque cuerpo a cuerpo puede atacar a cualquier enemigo dentro de un radio de 1'5m.

Avanzar corriendo: Un personaje que avance corriendo debe tirar los dados y añadir su *bonificación de movimiento*:

- Si el resultado es 2, 3, 4, ó 5, el personaje tropieza y solamente avanza 3m
- En otro caso, el personaje puede avanzar una distancia equivalente al resultado multiplicado por 3m

Moverse y atacar rápidamente: Un personaje que se mueva y ataque rápidamente puede moverse 7'5m **más** 3m multiplicados por su *bonificación de movimiento*; y entonces, hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier enemigo dentro de un radio de 1'5m. El *BO cuerpo a cuerpo* del personaje atacante se divide por dos (redondeando hacia abajo) para este ataque.

Moverse caminando: Un personaje que se mueva caminando puede avanzar 15m más 3m multiplicados por su *bonificación de movimiento*.

Realizar una maniobra: Cualquier personaje que realice una maniobra puede intentar cualquier maniobra (ej., escalar un muro, saltar un foso, forzar una cerradura, recuperar una arma, etc.). También puede realizar determinadas actividades. No pueden realizarse actividades ni maniobras si el personaje ha sufrido pérdida de *puntos de vida* en ese asalto.

NOTA PARA EL DJ

- Un personaje que corra, deberá pararse cuando pase a menos de 1'5m de un oponente o si pasa a menos de 6m de un rival cuya *acción* sea moverse y atacar rápidamente al PJ que corre.
- Un personaje en movimiento, puede sacar cualquier objeto o equipo que lleve encima (ej., desenfundar la espada, tirar el escudo, coger unas hierbas, etc.), pero cada objeto que se saque disminuye en 3m la distancia que el personaje puede moverse (en ese asalto).
- El terreno también puede hacer que el PJ vaya más despacio: subir una colina, atravesar la espesura, cruzar una corriente o arena, etc. Sugerimos que el DJ reduzca a la mitad el movimiento sobre estos terrenos.



EL ORDEN DE LAS ACCIONES

Al inicio de cada asalto:

- Cada jugador debe decidir la *acción* que su personaje va a hacer en ese asalto.
- Al mismo tiempo, el DJ decidirá las *acciones* que llevan a cabo los personajes no jugadores.
- Después los jugadores dirán al DJ las *acciones* que van a realizar sus personajes.
- Las *acciones* se llevan a cabo en el orden establecido en la secuencia siguiente.
- Las *acciones* deben ser específicas en cuanto a dirección y objetivos; por ejemplo: "Yo ataco al orco más grande," "Me escapo del orco hacia el árbol más grande," etc.
- Las *acciones* pueden estar basadas en *acciones* de otros; por ejemplo: "Corro en persecución del orco," "Ataco a cualquiera que se me acerque," etc.

En un asalto, las *acciones* se realizan normalmente (a menos que un personaje no lleve a cabo ninguna acción) en el orden siguiente:

- 1) Realizar sortilegios Simultáneamente
- 2) Ataq. con proyectiles Simultáneamente
- 3) Ataq. cuerpo a cuerpo El orden depende de la Agilidad
- 4) Avanzar corriendo. El orden depende de la Agilidad
- 5) Moverse y atacar rápidamente El orden depende de la Agilidad
- 6) Moverse caminando. El orden depende de la Agilidad
- 7) Realizar una maniobra El orden depende de la Agilidad

Las *acciones* del mismo tipo (a parte del *Realización de sortilegios* y el *Ataque con proyectiles*) se resuelven según la *bonificación*

de *Agilidad* de los combatientes. Por ejemplo, el personaje con la *bonificación de Agilidad* más alto ataca el primero, el siguiente más alto el segundo, y así sucesivamente. Si dos combatientes tienen la misma *bonificación de Agilidad*, atacan simultáneamente.

ATAQUES

Los ataques ocurren cuando un personaje (el atacante) intenta herir o afectar a un oponente (el defensor u objetivo). Para hacer un ataque:

- 1 Resta la *Bonificación Defensiva* (BD) del defensor a la *Bonificación Ofensiva* (BO cuerpo a cuerpo o BO con armas arrojadizas) del atacante y tira los dados.
- 2 Utiliza la *Tabla de Combate* siguiente, cruzando la tirada (en la columna vertical de la izquierda de la tabla) y la diferencia entre la BO y la BD (en la fila horizontal de arriba de la tabla).
- 3 El resultado es la cantidad de daño que recibe el defensor (incrementa sus *puntos de vida* perdidos con esta cantidad). Los resultados especiales “**I**” y “**M**” finalizan el combate inmediatamente con el defensor siendo noqueado (**I**, Inconsciente) o, más extraño, muerto (**M**).

Tabla de combate												
Tirada	BO del atacante – BD del defensor											
	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
3	3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	
4	5	4	3	2	2	1	0	0	0	0	0	
5	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	
6	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	
7	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1	0	
8	I	9	8	7	6	5	4	3	2	2	1	
9	I	I	9	8	7	6	5	4	3	2	2	
10	I	I	I	I	8	7	7	6	5	4	3	
11	M	I	I	I	I	I	8	8	7	6	5	
12	M	M	M	M	I	I	I	I	I	I	I	
Si la diferencia entre el BO y el BD es mayor que +6, añade el exceso a los “puntos de vida” que recibe el objetivo; si la diferencia es menor a -4, utiliza el -4.												
RESULTADOS:												
Nº = El número resultante indica la cantidad de puntos de vida perdidos; si el total de puntos de vida perdidos es superior a la Resistencia del combatiente, el personaje queda inconsciente.												
I = Inconsciente, herido, y fuera de combate; los puntos de vida que ha perdido el objetivo son ahora iguales a su Resistencia más la tirada de I.												
M = Muerto.												



EJEMPLO

En este ejemplo, tenemos a tres combatientes: Galfaroth (un montaraz humano) y Gallind (un bardo elfo) luchando contra un orco llamado Snaga. El combate empieza cuando Galfaroth y Gallind (a 3m) encuentran a Snaga en el lado opuesto de un claro de 15m en el bosque. Las *características* utilizadas en este ejemplo son:

Característica	Galfaroth	Gallind	Snaga
Movimiento	-1	1	-2
BD	2	1	1
BO c. a c.	2(espada a 2 manos)	0(Bastón)	3(Lanza)
		+3 al daño	+1 al daño
BO proyect.	-1(lanza)	1(arco)	2(lanza)
Percepción	2	2	0
Magia	-2	4	-3
Resistencia	40	35	50

En el primer asalto: Galfaroth elige hacer un *ataque con proyectiles*. Gallind decide lanzar un sortilegio de *Rayo de fuego*. Y Snaga (conocido como “el descerebrado” por sus dos “amigos”) decide *avanzar corriendo* a través del claro.

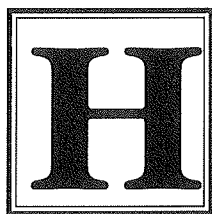
- 1 La *realización de sortilegios* es lo primero. Gallind saca un 6 y le suma su *bonificación de magia* de 4. Como **10** es más que 7, el sortilegio tiene éxito. El orco recibe 13 puntos de daño (una segunda tirada de **5** más el doble de la *bonificación de magia* de Gallind, 4). No obstante, Gallind pierde 6 puntos de vida debido al desgaste que representa el lanzamiento del sortilegio.
- 2 Los *ataques con proyectiles* van a continuación. Galfaroth tira su lanza. (El BO con armas arrojadizas de Galfaroth – el BD de Snaga) = $-1 - 1 = -2$. La tirada de Galfaroth es 7. Cruzando estos resultados en la *Tabla de combate*, vemos que Snaga pierde 1 punto de vida (un tiro bastante flojo).
- 3 La única *acción* que queda es la carrera de Snaga a través del claro. Saca un **8** y le añade su *bonificación de movimiento* de -2, dando un resultado de 6. Así que

avanza 18m y se planta frente a Gallind al concluir el asalto (el elfo que le acaba de lanzar un *Rayo de fuego*) y a 3m de Galfaroth.

En el segundo asalto: Galfaroth decide *moverse y atacar rápidamente* para tratar de salvar a Gallind. Gallind decide *avanzar corriendo* huyendo del orco. Y Snaga decide partir al elfo en pequeños trocitos (hacer un *ataque cuerpo a cuerpo*).

- 1 No hay *sortilegios* ni *proyectiles* así que Snaga hace su *ataque cuerpo a cuerpo*. (El BO cuerpo a cuerpo de Snaga – el BD de Gallind) = $3 - 1 = 2$. La tirada de Snaga es **9**. Cruzando los resultados en la *Tabla de combate*, vemos que Gallind pierde 7 puntos de vida (¡Uy!).
- 2 Gallind escapa. Saca un **4** y le añade su *bonificación de movimiento* obteniendo un resultado de 5. Tropieza y solo avanza 3m.
- 3 Galfaroth se *mueve y ataca rápidamente* al orco desenvainando su espada a dos manos. El orco está a 3m. Galfaroth puede moverse 1'5m. (Siguiendo las instrucciones: $7'5m - 3m$ [la *bonificación de movimiento* de Galfaroth, -1, multiplicado por 3m] $-3m$ [porque desenfunda su espada] = 1'5m.) Esto lo sitúa a 1'5m del orco, la distancia justa para atacar con la mitad de su BO cuerpo a cuerpo. (La mitad del BO cuerpo a cuerpo de Galfaroth – el BD de Snaga) = $1 - 1 = 0$. La tirada de Galfaroth es **12**. Cruzando los resultados en la *Tabla de combate*, vemos que Snaga pierde el sentido (menudo golpe de suerte). Ya que la tirada de Galfaroth ha sido de 12, Snaga ha recibido 62 puntos de daño. (La Resistencia de Snaga + la tirada) = $50 + 12 = 62$.

En el tercer asalto: Galfaroth elige *realizar una maniobra*. Va a buscar su lanza. (El DJ concede que tenga éxito de manera automática). Gallind también *realiza una maniobra*. Ata al orco. Snaga permanece inconsciente (no tiene otra posibilidad).



abías pintado miniaturas anteriormente? preguntó Cris.

La mesa del comedor estaba cubierta de papel de periódico, junto a latas de pintura, botes de esmalte, pinceles, y una colección de miniaturas de elfos, hobbits, enanos, un mago, y otras figuras más.

José cogió una de ellas—un gigante de piedra— y la examinó. “¿Nos encontraremos con gigantes en nuestra próxima partida?”

“Sería sorprendente,” respondió Antonio con aspecto de suficiencia.

“Yo solía pintar soldados de juguete cuando era niño,” dijo Esteban. “Algo diferentes a las miniaturas para el juego de rol de fantasía en la Tierra Media, pero apuesto que los principios son los mismos. Empiezas con una capa base de color blanco, después haces los tonos de carne de la cara y las manos, y después la ropa, la armadura, escudos, y armas. Por supuesto, mis primeros intentos parecían lagartos, pero fui mejorando. Y era muy divertido.”

• SEIS •

FACTORES DE COMBATE

Existen toda una serie de cosas que acontecen durante una situación táctica y que no pueden ser tratadas en un reglamento. El DJ deberá usar su sentido común y tiradas de dados (bajo es malo, alto bueno) para tomar decisiones en estos casos. Varias técnicas que describimos a continuación son de gran ayuda en estas decisiones.

REPRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN FÍSICA

El DJ debe decidir cómo tener constancia de los movimientos, las posiciones de todos los personajes, los radios para el lanzamiento de proyectiles y hechizos, y los planos del área en la que se aventuran los PJs. Esto normalmente requiere de una superficie de juego que represente el entorno físico y unas fichas que representen a los personajes y a los otros combatientes. Existen varias posibilidades para estas ayudas al juego, y el DJ puede elegir la que le parezca más apropiada para su juego y para una situación determinada. Aquí presentamos una técnica que todo el mundo puede utilizar.

El Director de juego puede esbozar los planos en una hoja de papel (o en una pizarra) y

marcar la posición de cada jugador sobre ellos. Para las hojas de papel sugerimos una escala de 1 cm = 60 m. Para superficies más grandes, 1 cm = 25 m será más apropiado. Puedes medir las distancias con una regla. El problema de esta técnica es la falta de detalles y la molestia de tener que ir borrando cada vez que los personajes se mueven.

Para resolver parte de este problema sugerimos la utilización de fichas para representar la posición de los personajes. Pueden ser tan elaboradas como el DJ y los jugadores quieran. Nuestras sugerencias incluyen: miniaturas fáciles de obtener en el mercado (pequeñas estatuas de diversos tipos de habitantes y criaturas de la fantasía), piezas de ajedrez, monedas, figuras troqueladas (el **SDA** incluye un juego completo), o cuadrados (de 1 cm por 2'5 cm de lado) de cartón marcados con los nombres de los personajes. Estos trozos de cartón (llamados contadores) son particularmente fáciles de hacer y de utilizar; pueden colorearse o decorarse para contribuir al aire del juego.

ENCARAMIENTO

El DJ puede utilizar algún tipo de meca-

nismo que indique en qué dirección está mirando cada personaje, ya que esto ayuda a determinar qué es lo que realmente ve cada personaje y qué es capaz de hacer.

ACCIONES CONFLICTIVAS

En ocasiones, las *acciones* de dos o más personajes pueden entrar en conflicto, y el DJ debe resolver el problema. Generalmente, los personajes afectados deberían hacer tiradas de conflicto modificadas por sus respectivas modificaciones de movimiento. Luego, el personaje con el resultado más elevado es el que gana y la diferencia entre ambos resultados le da al DJ una idea de hasta qué punto ha tenido éxito el jugador. Si ambos personajes obtienen el mismo resultado, ello significa un empate y el DJ tendrá que decidir qué ocurre. Estas tiradas de conflicto se usan sólo como medida de la eficacia y rapidez de la acción de un personaje y no afectan a la acción que intenta realizar.

ORIENTACIÓN

Si un personaje realiza una acción confusa (por ejemplo, cae, es noqueado, etc.) el DJ puede pedir una tirada de orientación (modificada por la bonificación de percepción del personaje) para determinar lo alerta y preparado que queda el personaje. El DJ deberá asignar un grado de dificultad como se indica en el **CAPÍTULO DOS**. Si el personaje falla esta maniobra, pierde la oportunidad de hacer una acción durante un asalto.

PERCEPCIÓN BÁSICA

Si ocurre algo durante el combate que pueda ser observado por los personajes (por ejemplo, la llegada de nuevos combatientes, un personaje que avanza furtivamente para atacar a alguien por la espalda, etc.), el DJ puede requerir una tirada de percepción (modificada por la bonificación de percepción del personaje) a todos los personajes que puedan observar lo que ocurre. El DJ deberá asignar un

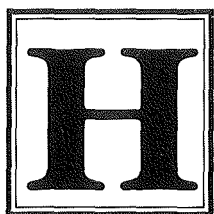
grado de dificultad como se indica en el **CAPÍTULO DOS**.



COMUNICACIÓN ENTRE LOS PERSONAJES

Cuando los personajes hacen planes o hablan en medio del combate, se supone que hablan en voz alta y que sus enemigos pueden oírles. Claro que si están muy juntos podrán hablar en voz baja o en susurros. Si se da una discusión larga o complicada o un personaje hace una sugerencia complicada a otro, ello constituirá la acción durante el asalto en curso.

Si un grupo de personajes mantiene una discusión sobre lo qué hacer o dónde ir, el tiempo empleado por los jugadores debería ser tratado por el DJ como el tiempo que los personajes han estado hablando. Por ejemplo, si el grupo de jugadores se toma 5 minutos para decidir cómo entrar en una puerta determinada, tomará 30 asaltos de tiempo de juego (30 asaltos a 10 segundos el asalto, equivalen a 5 minutos).



abéis perdido toda vuestra agua, no es así?” dijo Antonio con una mirada pensativa.

“¡Como podíamos saberlo!” farfulló José. “¿Quién se hubiese imaginado que los orcos se comerían nuestras pieles de agua?”

Miguel asintió. “Es bastante extraño, pero supongo que tenían que comerse algo ya que no os comieron a vosotros. Y ‘comerse la suela del zapato’ es algo más que una frase hecha.”

Bien, habéis estado sin agua toda la mañana, y empezáis a sentir os un poco secos. Os sugiero que empecéis a buscar por una fuente o un riachuelo, a menos que queráis recibir puntos de daño a causa de la deshidratación,” dijo Barnabas.

Sandra bizqueaba de nuevo, al mirar su Hoja de Personaje.

“Sandra cuatro-ojos,” dijo su hermano. “¿Porqué no vas a buscar tus gafas?”

“¡Bah! Puedo ver perfectamente. Siempre bizqueo cuando estoy pensando—igual que tú te muerdes el labio.” Sacudió la cabeza. “Toni, Rilwen ha pasado por esto anteriormente, ¿no es así? Quiero decir que ha nacido en el Bosque Negro. Así que debo tener idea de donde encontrar agua, especialmente con mi sentido de la orientación.”

• SIETE • GUÍAS PARA EL DIRECTOR DEL JUEGO

EL PASO DEL TIEMPO

Tener constancia del paso del tiempo requiere que anotes el tiempo total que pasa durante las aventuras de los jugadores.

El paso del tiempo está indicado frecuentemente en el texto de la aventura, pero en ocasiones, el DJ tendrá que calcularlo por sí mismo, utilizando su sentido común para obtener los valores apropiados.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los personajes serán más poderosos y habilidosos a medida que adquieran experiencia en sus aventuras. En el **SDA**, la experiencia se representa mediante los *puntos de experiencia* (PEs) que otorga el DJ por buenas ideas, *maniobras* exitosas, combate, realización de sortilegios, y enfrentarse a los retos que la aventura presenta.

Cada jugador debe anotar su total de puntos

en el espacio que hay para ello en su *Hoja de Personaje*. Estos puntos no afectan las habilidades del personaje hasta llegar a un mínimo de 150. Por cada 150 puntos de experiencia, un jugador puede escoger una de estas opciones:

- 1 Asignar una *bonificación* de +1 adicional a cualquiera de sus *habilidades* (ver **CAPÍTULO TRES**) ○
 - 2 Cambiar alguna *bonificación de habilidad* de -2 por +1 ○
 - 3 Escoger dos *sortilegios* más ○
 - 4 *Tirar los dados* y aumentar la *Resistencia* del personaje en el resultado de la tirada más 2.
- 150 puntos de experiencia del **SDA** equivalen aproximadamente a 5000 *puntos de experiencia* de **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, El Juego de Rol de la Tierra Media**.

El DJ debe tomar nota de los PEs (*puntos de experiencia*) conseguidos por los PJs a lo largo de una aventura. Al final de la aventura, el DJ

	Maniobras	Sortilegios	Combate	Ideas	Retos de Grupo	TOTAL
Tolman						
Lily						
Gallind						
Tatharína						
Gláin						
Rilwen						

puede sumar todos los PEs y decir a cada jugador el total de PEs conseguidos por su personaje.

Recomendamos el uso de una tabla como la anterior para facilitar la tarea de llevar la cuenta. El texto de la aventura contiene sugerencias sobre los *puntos de experiencia* conseguidos por ideas específicas (la columna de *Ideas*) y el cumplimiento de tareas determinadas (la columna de *Retos de grupo*). De todos modos, tendrás que utilizar los consejos siguientes para determinar los PEs por *maniobras*, golpear a un rival en un combate, y realizar un sortilegio.

La dificultad de una *maniotra* determina los PEs que recibe un personaje por llevarla a cabo con éxito.

Dificultad	PE	Dificultad	PE
Rutina/4	0	Difícil/9	10
Muy fácil/5	1	Muy difícil/11	15
Fácil/6	2	Extrem. difícil/13	20
Ligera/7	3	Locura completa/15...	30
Media/8	5	Absurdo/18	50

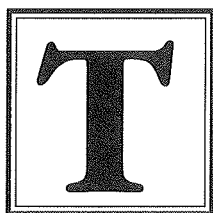
Cuando un PJ da un golpe con éxito durante un combate, recibe 1 PE por cada *Punto de vida* que haya perdido su oponente a consecuencia de ese ataque. Un resultado de **I** en la *Tabla de Combate* vale 12 *puntos de experiencia*, y un resultado de **M**, 15 PEs.

Cuando un personaje realiza un sortilegio, recibe 1 *Punto de experiencia* por cada *punto de vida* que reciba a causa del desgaste de lanzar el sortilegio. Por ejemplo, si Gallind lanza un sortilegio de *Rayo de Fuego* al troll Lawrie, él recibe 6 PE por el sortilegio.



COMIDA Y AGUA

Los personajes necesitan comer y beber cada día. Los *puntos de vida* perdidos los personajes se incrementan en 3 puntos por cada día que no coman. Por cada día que no beban, se incrementan en 6 puntos. Este daño no puede curarse hasta que el personaje consuma la cantidad normal requerida de agua y/o comida.



oni, ¿qué tal es hacer de DJ en una campaña?” Preguntó el tío Esteban. “¿Crees que es algo que yo pueda aprender?”

“No veo por qué no,” respondió Antonio. “Se necesita invertir más tiempo que siendo un jugador, pero para ser franco yo me divierto más. Así que vale la pena el esfuerzo. Supongo que la cuestión principal es: ¿eres un narrador o un actor? Si te gusta inventarte historias—planificar una aventura, interpretar el papel de muchas personas diferentes— entonces te gustará ser un DJ. Si realmente prefieres desarrollar un personaje—tu propio personaje jugador— descubrir sus matices y experimentar el papel de héroe, tal vez prefieras que el DJ sea otro.”

Esteban se acarició la barba. “No estoy seguro. ¿Es posible divertirse con las dos cosas?”

“Más que posible. Probable. ¿Por qué no intentas ser el DJ de la aventura de esta noche? Yo haré de Gallind por ti. El grupo está al inicio de ‘La codicia de los malvados.’ Si hojeas la aventura esta tarde, estarás listo para hacer de DJ esta noche.”

• OCHO •

SECUENCIAS DE ACCIÓN

Las *secuencias de acción* guían al DJ y a los jugadores (tanto PJs como PNJs) a través de acciones tales como escabullirse a través de un cañón desierto, huir de un enemigo, o prender fuego a un carro de heno mientras el explorador del grupo escala el muro de una fortaleza y se cuelga por una de sus troneras. Los juegos de rol de fantasía se componen con frecuencia de varias *secuencias de acción*, una detrás de otra.

“**EL AMANECER LLEGA TEMPRANO**,” la primera aventura del **SDA**, tiene catorce *secuencias de acción*. La titulada “**¡QUE SEA PIEDRA PARA VOSOTROS!**” es una versión específica de una *secuencia* de combate general.

Más adelante en la aventura, una *secuencia de acción* llamada **UN ALBOROTO INESPERADO** también contiene combate. Sin embargo, el texto simplemente envía al DJ a la página 93 de *Los Consejos* donde se encuentra la *secuencia de acción* general de **COMBATE**. De este modo, las instrucciones para dirigir un combate no se repiten una y otra vez. En cuando hayáis jugado a rol varias semanas, probablemente ya no tendréis que referiros a la

secuencia de acción de **COMBATE**. ¡La habréis memorizado!

Una vez que hayáis jugado varias aventuras de **SDA**, quizá deseéis crear vuestras propias aventuras en la Tierra Media. Una combinación de las *secuencias de acción* presentadas en este capítulo serán una excelente estructura con la que empezar. Por supuesto, las posibilidades de *secuencias de acción* diferentes son infinitas. Las que aquí aparecen tan solo son las más comunes. Estas incluyen:

- 1 **Escabullirse a través de una ciudad en la noche.**
- 2 **Tomar posiciones.**
- 3 **Abrirse paso y entrar.**
- 4 **Retirarse de una posición.**
- 5 **Huir de un enemigo.**
- 6 **Combate.**
- 7 **Escabullirse a través del campo.**
- 8 **Explorar lo desconocido.**
- 9 **Emboscar a un enemigo.**
- 10 **Escapar tras ser capturados.**
- 11 **Robar de un bolsillo.**
- 12 **Rastrear en campo abierto.**
- 13 **Seguir a una presa.**
- 14 **Efectuar una distracción.**

ESCABULLIRSE A TRAVÉS DE UNA CIUDAD EN LA NOCHE

1 Describe la escena al inicio de la *secuencia de acción*.

2 Pregunta a cada jugador qué precauciones toma su personaje para pasar desapercibido.

3 Asigna bonificaciones o penalizaciones a cada personaje, utilizando como guía la tabla siguiente.

calzado de suela blanda	+ 1
capa de color oscuro	+ 1
capa élfica	+ 2
adornos de colores claros.....	- 1
botas pesadas	- 1
cota de malla	- 2
piezas de metal sueltas en el equipaje	- 1
coraza.....	- 3
sin hablar	+ 0
hablando de forma restringida	- 1
hablando sin restricciones	- 3

4 Haz que los jugadores, uno por uno, tiren los dados para determinar lo sigilosamente que se mueven su personajes. (Asegúrate de añadir o quitar las bonificaciones correspondientes). Puedes utilizar la tabla siguiente para traducir los números en resultados describibles.

- 1 Tropiezas, caes sobre una tambaleante cerca de estacas, derribándola, y gritando al arañarte con una piedra. Anota 1 *punto de vida* perdido en tu *Hoja de personaje*.
- 2 Asustas a un perro que estaba suelto, y éste sale corriendo con un ladrido.
- 3 Te pica la nariz y estornudas.
- 4 Hay pocas sombras, y te ilumina con frecuencia la luz de las estrellas, de la luna, o de las lámparas de las pocas ventanas iluminadas a estas horas.
- 5 El suelo es inseguro y tus pasos son algo más que audibles cuando tropiezas con una piedra.
- 6 Tus pasos pueden oírse, pero muy poco. Hay muchas sombras y tu no abandonas su cobijo.
- 7 El viento ondea tu capa (túnica, etc.) pero tus pasos no hacen ningún ruido.
- 8 La luz de un fuego brilla momentáneamente en tu cara, procedente de una ventana con las cortinas abiertas, pero no hay nadie que pueda verte.
- 9 Dos ciudadanos se dirigen a su casa al salir

de una taberna, pero no se dan cuenta de tu presencia entre las sombras.

10 Evitas por muy poco meter el pie en un charco y suspiras aliviado; no hay nadie presente para oír tu susurro.

12+ Te mueves como la sombra errante de una nube. Ningún sonido delata tu paso. Ninguna luz ilumina tu cuerpo.

5 Si todos los personajes obtienen un 6 o más en la tabla del punto 4, el grupo atraviesa la ciudad desapercibido. Deberás describir lo que ven mientras caminan. Esto variará según la ciudad.

6 Si algún personaje saca menos de 6 en la tabla del punto 4, consulta la tabla siguiente para determinar las reacciones de los ciudadanos.

Una tirada de 4 ó 5 (pero no inferior): Una persona ve al grupo desde una ventana. Si algún miembro del grupo está buscado por la justicia públicamente, avisará a la guardia o el equivalente local (a menos que el grupo se lo impida).

Una tirada de 2 ó 3 (pero no inferior): Otro caminante nocturno descubre al grupo. Si hay una recompensa por alguno de ellos, avisará a la guardia o el equivalente local (a menos que el grupo se lo impida). Si el grupo trata de impedirse, utiliza la *secuencia de acción COMBATE* o lo que sea más apropiado.

Una tirada de 1: El residente de la casa a la que pertenece la cerca emerge enfadado. Si alguien del grupo tiene éxito en calmar al colérico ciudadano (una *Maniobra de Percepción* \11 – tendrá que tirar los dados y obtener 11 ó más, sumando la bonificación de habilidad), el grupo puede seguir adelante sin ser molestado.

Si nadie intenta calmar al propietario de la cerca, o el PJ que trata de hacerlo obtiene 5–10 en su *Maniobra de Percepción*, él llamará a la guardia.

Si un miembro del grupo obtiene 1–4 en su *Maniobra de Percepción*, el propietario de la cerca se enfada más todavía e intentará detener a los PJs hasta que llegue la guardia. Si el colérico ciudadano trata de detener el grupo, utiliza la *secuencia de acción COMBATE* o lo que sea más apropiado.

TOMAR POSICIONES

1 Describe los alrededores del objetivo.

2 Pregunta a los jugadores si un PJ ex-

plorará la zona primero. Si es así utiliza la *secuencia de acción*: EXPLORAR LO DESCONOCIDO para guiar al explorador.

3 Haz que el explorador cuente a su regreso las novedades que haya descubierto sobre el área o el objetivo. Los jugadores pueden modificar sus planes, si así lo desean.

4 Pregunta a los jugadores donde se situarán los PJs. Haz que lo señalen en el plano o esquema, trazando la ruta que seguirá cada uno. Pregúntales si se situarán en sus posiciones con sigilo.

5 Describe a cada jugador lo que su PJ experimenta mientras se sitúa en su posición. Si los PJs lo hacen de forma sigilosa, asigna un nivel de dificultad para la *Maniobra de Subterfugio* de cada uno. Haz que tiren los dados, y utiliza los resultados para determinar si son vistos. Si es así (ya sea que avanzaran con sigilo o simplemente caminando o corriendo), utiliza la *secuencia de acción* apropiada para determinar lo que ocurre. (En ocasiones el ser avistado no tiene ninguna consecuencia.)

6 Describe a cada jugador lo que experimentan sus PJs, una vez en sus puestos.

ABRIRSE PASO Y ENTRAR

1 Describe el punto de entrada –ventana, puerta, una tronera en medio de un muro de 15 m, etc.– a los jugadores.

2 Pregunta a los jugadores: ¿Quién se queda vigilando y quién intenta abrirse paso en el edificio o estructura cerrados?

3 Describe la naturaleza del mecanismo u objeto que impide entrar en la estructura. Asigna el grado de dificultad de las maniobras que se han de llevar a cabo para poder entrar.

4 Haz que el jugador cuyo personaje vaya a entrar tire los dados.

5 Describe el grado de éxito que consigue.

6 Describe lo que experimentan los PJs de guardia.

7 Si el intento de entrar tiene éxito, utiliza la *secuencia de acción* adecuada a lo que intente hacer el PJ una vez dentro.

8 Si el intento no tiene éxito, otro PJ puede intentarlo. O el grupo puede probar de entrar por otro lugar. Los factores específicos de cada aventura determinarán si esto es o no posible.

RETIRARSE DE UNA POSICIÓN

1 Pregunta a los jugadores que ruta utili-

zarán en su retirada, y como la llevarán a cabo. Por ejemplo, pueden avanzar sigilosamente, caminar normalmente, o correr, dependiendo de las circunstancias.

2 Describe lo que ven, oyen, y huelen durante su retirada. Describe los obstáculos con que se encuentren. Pueden tratarse desde tipos de terreno a personas interponiéndose en su camino.

3 Pregúntales como manejan estos obstáculos los PJs, asignando niveles de dificultad a las *maniobras* necesarias.

4 Cuando lleguen a un lugar seguro, describe la zona.

5 Si no llegan a ningún lugar seguro, utiliza la “secuencia de acción” apropiada para dirigir el juego.

HUIR DE UN ENEMIGO

También puedes utilizar esta *secuencia de acción* cuando los PJs persigan a un enemigo que huya. Simplemente intercambia los papeles de los PJs y los PNJs. Donde aparezca la palabra enemigo, sustitúyela por PJ o PJs. Y, donde salga PJ, pon enemigo o PNJ.

1 Si los PJs se ven envueltos en un combate, el enemigo obtendrá un ataque cuerpo a cuerpo sobre las indefensas espaldas de los PJs que huyen. Si el enemigo tiene armas arrojadizas, también pueden disparar a los PJs mientras estén a tiro. Utiliza la *secuencia de acción COMBATE* para resolver esta última *acción* de combate.

2 ¿Cuanto tiempo durará la persecución? Si solo dura 3 ó 4 asaltos, puedes continuar usando la *secuencia de acción COMBATE* para resolver la persecución. Probablemente, todos los participantes “avanzarán corriendo”, solamente tendrás que comparar las distancias que cubre cada uno para determinar si los PJs dejan atrás a sus perseguidores.

3 Si la persecución dura más de 5 asaltos, 6 como mínimo, puede ser muy tedioso jugar todos los asaltos de *avanzar corriendo*. En su lugar, haz que cada PJ haga una “maniobra” para eludir a sus perseguidores. Asigna un nivel de dificultad basado en la velocidad del PJ, la del perseguidor, la presencia o ausencia de otras personas en el camino, y la naturaleza del terreno que se ha de cubrir.

4 Describe la persecución con todo detalle. Utiliza el resultado de las *maniobras* como guía.

■ **5** Si el PJ elude a su perseguidor, hazle saber cuando está a salvo.

■ **6** Si el PJ no elude a su perseguidor, utiliza la *secuencia de acción* apropiada a lo que ocurra cuando el enemigo alcance al PJ. (**IRRITAR A LOS TROLLS** es una versión modificada de esta *secuencia de acción* ya que los PJs no quieren que los trolls los atrapen demasiado pronto, pero no quieren dejar atrás del todo a sus perseguidores.)

COMBATE

Cuando empieza el combate, los PJs y los PNJs deben elegir una *acción* para el primer asalto. Hay 7 *acciones* posibles (ver **CAPÍTULO CINCO**), pero un personaje solo puede realizar 1 cada asalto. El combate puede durar varios asaltos. Al inicio de cada asalto, todos los combatientes deben especificar la acción que llevarán a cabo.

■ **1** La primera *acción de combate* es siempre la *realización de sortilegios*. Haz que cada jugador cuyo PJ lance un hechizo tire los dados. Si la tirada más la *bonificación a la magia* es 7 o más, el sortilegio se lanza con éxito.

Lee la descripción de sortilegios de la página 76 para determinar los resultados del sortilegio. El jugador deberá anotar los *Puntos de vida* (debidos al lanzamiento del sortilegio) en su Hoja de Personaje.

Utiliza este proceso para cada PJ que lance un sortilegio.

También debes tirar los dados por cada PNJ que lance un sortilegio. Determina el resultado de los sortilegios con éxito, descríbelos, y anota los *puntos de vida* que reciban los PNJs a causa de lanzar sortilegios.

■ **2** La segunda *acción de combate* en un asalto son los *ataques con proyectiles*. Haz que cada jugador cuyo PJ lance un proyectil especifique el enemigo al que está apuntando, y tire los dados.

Resta la *bonificación defensiva* (BD) del defensor a la BO con armas arrojadizas del PJ.

Utiliza la Tabla de Combate de la página (), enfrentando la tirada con la diferencia entre la BO y la BD.

El resultado es la cantidad de daño que recibe el defensor. Distintos PJs pueden disparar al mismo individuo simultáneamente. Tan solo debes anotar los *Puntos de vida* que este pierda.

Sigue el mismo proceso para cada comba-

tiente (PJ y PNJ) que haga un *ataque con proyectiles*.

■ **3** La tercera *acción de combate* en un asalto son los *ataques cuerpo a cuerpo*.

Compara los porcentajes de *agilidad* de todos los PJs y de todos los PNJs que realicen *ataques cuerpo a cuerpo*. Quien tenga la mayor *agilidad* será el que atacará primero. (Si tienen la misma, los ataques serán simultáneos). El atacante debe estar a menos de metro y medio del individuo al que quiera atacar.

Resta la *bonificación defensiva* (BD) del defensor de la BO *cuerpo a cuerpo* del atacante. Tira los dados por el atacante.

Utilizando la Tabla de Combate, enfrenta la tirada y la diferencia entre BD y BO.

El resultado son los *puntos de vida* que pierde el defensor.

Compara la *agilidad* del resto de combatientes –los que no han atacado todavía. De nuevo, atacará primero el que tenga mayor *agilidad*. Guíale en el proceso de hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Cuando todos los combatientes que intenten un ataque cuerpo a cuerpo lo hayan hecho, pasa al punto siguiente.

■ **4** La cuarta acción de combate es *avanzar corriendo*.

Compara la *agilidad* de los corredores. El que tenga un porcentaje más alto será el que empiece a correr primero.

Cada personaje que quiera correr debe tirar los dados y sumar al resultado su *bonificación de movimiento*.

Si el resultado es inferior a 6, el corredor tropieza y avanza solamente 3 m en los primeros 10 segundos (el primer asalto).

Si el resultado es de 6 o más, el corredor avanza el resultado multiplicado por 3 m en el primer asalto.

Determina lo lejos que se mueve cada personaje y sitúa sus posiciones en el mapa, plano, o display de combate.

■ **5** La quinta *acción de combate* es *moverse y atacar rápidamente*.

Compara la *agilidad* de los que se moverán y atacarán rápidamente. El que tenga la *agilidad* más alta será el primero en hacerlo.

Multiplica la *bonificación de movimiento* del atacante por 3 m y luego súmale 7'5 m al resultado. Esto será la distancia que el atacante se desplazará. (Mueve su figura en el plano.)

Divide entre dos la BO cuerpo a cuerpo del atacante (redondeando hacia arriba).

Réstale la DB del defensor.

Utilizando la Tabla de Combate, enfrenta la tirada y la diferencia entre BD y BO.

El resultado son los *puntos de vida* que pierde el defensor.

Sigue este mismo proceso por cada personaje que se mueva y ataque rápidamente, siguiendo un orden de mayor a menor "agilidad".

6 La sexta *acción de combate* es *moverse caminando*.

El caminante más rápido (con la *agilidad* más alta) será el que antes empieza.

Multiplica la *bonificación de movimiento* del caminante por 3 m y añádele 15 m. Esta es la distancia a la que puede desplazarse el caminante.

Sigue este mismo proceso por cada personaje que se mueva caminando, siguiendo un orden de mayor a menor *agilidad*.

7 La séptima *acción de combate* es *realizar una maniobra*.

El personaje más rápido (de nuevo el de mayor *agilidad*) empezará su maniobra el primero.

Determina si la acción llevada a cabo por el PJ es una *maniobra* o una serie de *maniobras*. Saltar un muro bajo es una *maniobra*. Tirar de la daga que un enemigo guarda en su bota son probablemente dos *maniobras*: una, escabullirse detrás del enemigo mientras este se concentra en machacar a alguien y otra, tirar del arma de su bota. De este modo, el PJ puede tratar de escabullirse en este asalto, pero el robo deberá esperar al siguiente.

Asigna el grado de dificultad de la *maniobra* y determina que *habilidad* debe ser empleada.

Haz que el jugador tire los dados para la *maniobra* y súmale o réstale la bonificación o penalización que le corresponda.

Compara el resultado con el grado de dificultad. Si el resultado es igual o mayor, la *maniobra* tiene éxito. En caso contrario, no se consigue.

Basándote en el éxito o fracaso de la *maniobra*, describe lo que ocurre.

Sigue este mismo proceso por cada personaje que realice una maniobra, siguiendo un orden de mayor a menor *agilidad*.

8 Los puntos del 1 al 7 describen las siete *acciones de combate* que puede haber en un

asalto. Normalmente, solo se llevarán a cabo una o dos de estas *acciones*.

Cada vez que llegues al punto 8, ha acabado un nuevo asalto. Pasa por los puntos del 1 al 7 tantas veces como asaltos dure el combate. Cuándo acaba el combate viene determinado por los resultados que obtengan los PJs y enemigos implicados.

ESCABULLIRSE A TRAVÉS DEL CAMPO

1 Describe el terreno en el que los PJs se escabullirán.

2 Describe cualquier condición especial como bruma, lluvia, oscuridad, luz de sol, amanecer o ocaso, o niebla que puedan afectar al nivel de dificultad de escabullirse.

Asigna las bonificaciones o penalizaciones apropiadas, utilizando como guía la tabla siguiente.

oscuridad	+6
tormenta de rayos	+4
ocaso	+3
amanecer.....	+2
bruma pesada	+3
lluvia	+2
llovizna	+1
viento	+1
cielo nublado	+0
neblina	+0
sol brillante.....	-1

3 Pregunta a cada jugador qué precauciones toma su personaje para pasar desapercibido. Asigna bonificaciones o penalizaciones a cada personaje, utilizando como guía la tabla siguiente.

calzado de suela blanda	+1
capa de color verde o marrón	+1
capa élfica	+2
adornos de colores claros	-1
capucha o sombrero	+1
botas pesadas	-1
correr	-3
caminar.....	-1
moverse despacio	+0
arrastrarse sobre manos y rodillas	+1
cota de malla	-2
piezas de metal sueltas en el equipaje.....	-1
coraza	-3
escudo de metal descubierto	-1
sin hablar.....	+0
hablando de forma restringida	-1
hablando sin restricciones	-3

4 Haz que los jugadores, uno por uno,

tiren los dados para determinar lo sigilosamente que se mueven sus personajes. (Asegúrate de añadir o quitar las bonificaciones correspondientes). Puedes utilizar la tabla siguiente para traducir los números en resultados describibles.

- 1 Tropiezas con una roca bastante grande escondida en un arbusto aún mayor. Agitando los brazos, caes sobre una rama seca que se rompe con gran estrépito. ¡Acabas de advertir de vuestra presencia a todas las criaturas dentro de un radio de 150 m! Anota 1 “punto de vida” en tu “Hoja de Personaje”.
- 2 Asustas a un zorro que sale corriendo con un agudo aullido.
- 3 Te pica la nariz y estornudas.
- 4 La vegetación es escasa, y frecuentemente tienes que atravesar anchos espacios abiertos donde te muestras a aquél que mire como una manzana en la mesa del comedor.
- 5 El suelo es inseguro, y tus pisadas sobre la tierra resuenan como tambores.
- 6 Cuando avanzas haces crepitar algunas hojas, pero la brisa sopla a través del follaje y enmascara el ruido. Esta lleno de arbustos/hierba alta, y raramente sales de su cobijo.
- 7 El viento ondea tu capa (túnica, etc.) pero tus pasos no hacen ningún ruido.
- 8 La luz del sol cae sobre tu cuerpo, haciendo brillar los botones de tu blusa (aguja de capa, hebilla de cinturón, etc.).
- 9 Dos conejos escapan poco a poco en cuanto te acercas a ellos.
- 10 Estás a punto de caer en un agujero del bosque, y haces crujir las hojas muertas de alrededor.
- 11 Dos ciervos que pastan te miran al pasar a su lado.
- 12+ Te mueves como la sombra de una nube errante. Ni siquiera una comadreja movería sus bigotes al pasar tú a su lado.

5 A menos que un enemigo u otro observador esté presente y dependiendo de los poderes de observación de este individuo, el grupo pasa inadvertido. (Haz una tirada de *Percepción* para el observador. La dificultad de la maniobra depende de las circunstancias específicas.) Describe lo que ven y oyen los PJs mientras caminan. Esto variará según el terreno.

6 Si los PJs son avistados, usa la *secuencia de acción* apropiada para guiar el juego.

EXPLORAR LO DESCONOCIDO

1 Describe lo que ven inicialmente los PJs desde la distancia.

2 Pregunta a los jugadores quién se moverá hacia el terreno o estructura desconocidos y si lo hará con sigilo.

3 Si el explorador avanza de forma sigilosa, determina el nivel de dificultad de la *maniobra de Subterfugio* y haz que el jugador tire los dados. Si hay un enemigo que esté buscando intrusos de forma activa, modifica su *maniobra de Percepción* según la cantidad en que la *maniobra de Subterfugio* del PJ exceda el umbral de éxito.

Si el enemigo no está buscando intrusos de forma activa, el PNJ solamente deberá hacer una tirada de *Percepción* si el PJ falla su *maniobra de Subterfugio*.

Si el Explorador es observado por un enemigo, utiliza la *secuencia de acción* apropiada para cualquier resultado inmediato. Si el observador solamente informa de lo que ha visto, las consecuencias pueden llegar más adelante, después de que se complete esta *secuencia de acción*.

4 Describe lo que el explorador observa al acercarse y adentrarse en el área a explorar. El PJ puede necesitar de *maniobras de Percepción* para darse cuenta de cosas bien escondidas o trampas.

5 Describe los resultados de las posibles trampas disparadas por el PJ. Pueden significar *puntos de daño* o hechizos que producirán resultados más sutiles.

6 Si el explorador encuentra barreras u obstrucciones, tendrá que superarlos para seguir adelante. Utiliza la *secuencia de acción* de **ABRIRSE PASO Y ENTRAR** si es necesario.

7 Cuando el PJ se reúna con el grupo, haz que el explorador explique lo que ha observado.

EMBOSCAR A UN ENEMIGO

También puedes utilizar esta *secuencia de acción* cuando los PJs sean emboscados por un enemigo. Simplemente intercambia los papeles de los PJs y los PNJs. Donde aparezca la palabra enemigo, sustitúyela por PJ o PJs. Y, donde salga PJ, pon enemigo o PNJ.

1 Describe el terreno o los alrededores en que los PJs decidan preparar una emboscada.

2 Haz que los PJs realicen *maniobras de*

Percepción para determinar el mejor sitio para la emboscada.

3 Anima a los jugadores a planear la emboscada. Seguidamente se incluye una lista de los posibles puntos a mencionar así como de los *puntos de experiencia* ganados por los jugadores que den con ellos en primer lugar.

- ¿Por dónde se aproximará el enemigo? ¿Viajan sobre un camino o sobre un sendero? ¿O viajan campo a través? ¿Hay alguna forma de guiar sus pasos hasta el lugar de la emboscada? (*Puntos de experiencia*: 10)
- ¿Detrás de qué accidentes del terreno se esconderán los PJs? ¿Están lo suficientemente cerca del camino para poder atacar? ¿Pueden conseguir un mayor camuflaje colocando más ramas o haciendo rodar algunas rocas? ¿Deberán vestir ropas de color marrón o verde para permanecer escondidos? (*Puntos de experiencia*: 8)
- ¿Qué harán los PJs si son descubiertos antes de poder hacer la emboscada? ¿Atacar de todas formas? ¿Retirarse? (*Puntos de experiencia*: 6)

4 Una vez hechos los planes, los PJs deberán llevarlos a la práctica. Tal vez tengan que hacer alguna *actividad* (como cavar una trinchera detrás de las rocas, que no son lo suficientemente grandes para esconder a los seis PJs) antes de ocultarse para esperar al enemigo. Si estas preparaciones son demasiado elaboradas, puede que el enemigo llegue antes de que los PJs estén listos. En ese caso, las *actividades* pasarán a ser *maniobras* para completarlas en el limitado espacio de tiempo. Tendrás que asignar grados de dificultad y escoger qué característica deberá utilizarse según resulte apropiado. Frecuentemente, el paso de tiempo no será un factor a tener en cuenta.

5 Cuando los PJs se escondan, haz que hagan una *maniotra de Subterfugio*. El terreno y los preparativos previos serán los factores a tener en cuenta a la hora de asignar un nivel de dificultad a esta *maniotra*.

6 Cuando el enemigo se aproxime, los PNJs (personajes no jugadores) deberán hacer *maniobras de Percepción* para determinar si ven a los PJs escondidos. Dependiendo del éxito que los PJs hayan obtenido en sus *maniobras de Subterfugio*, el enemigo puede tener muy pocas posibilidades de verlos.

Modifica las *maniobras de Percepción* de los PNJs según la cantidad que las *maniobras de subterfugio* de los PJs hayan traspasado el umbral de éxito.

Si el enemigo descubre la emboscada, puede escoger entre:

- Huir. Si es así, utiliza la *secuencia de acción ESCAPARSE DE UN ENEMIGO*, intercambiando los papeles de los PJs y el *enemigo*. Por supuesto, los PJs pueden elegir dejarles escapar.
- Avanzar preparados para luchar. En este caso, los PJs probablemente estén cerca del camino, planeando hacer ataques cuerpo a cuerpo. Utiliza la *secuencia de acción COMBATE*, a menos que los PJs decidan huir.
- Acercarse a los PJs por una ruta más favorable y luchar. De nuevo, utiliza la *secuencia de acción COMBATE*, a menos que los PJs decidan huir.

7 Si el enemigo no se da cuenta de la emboscada, ésta se lleva a cabo en su parte inicial según lo planeado. Si los PJs han preparado una trampa para sus rivales —un foso escondido o una red que caiga de los árboles— haz que los PNJs realicen *maniobras de Agilidad* o *Generales* para evitarla. El nivel de dificultad dependerá del tipo de trampa. Si los PJs planean atacar a sus rivales, utiliza la *secuencia de acción COMBATE*.

ESCAPAR TRAS SER CAPTURADOS

1 Describe los alrededores. ¿Están los PJs tirados en un claro en los bosques, atados de pies y manos, o encerrados en la celda de una simple prisión? Otras posibilidades son un túnel—prisión hobbit, la mazmorra de un gran castillo, un recinto enrejado al aire libre (como las jaulas del zoo, o incluso una pajarera de grandes dimensiones), o un carromato con rejas (como el de un circo).

2 Describe el tipo de ataduras que sujeta a los PJs. ¿Se trata de cuerdas anudadas, argollas de hierro unidas a cadenas sujetas a la pared o al suelo, esposas de acero, o hilos cristalinos cuya fuerza es más mágica que física? ¿Están atados por el cuello, las muñecas, los tobillos, o por los tres sitios a la vez?

3 Describe los guardias que estén presentes y los que no están presentes pero de los que los PJs tienen constancia. ¿Cuántos guardias hay? ¿Qué armamento llevan? ¿Pare-

cen muy duros de pelar? ¿Están quietos en un lugar o patrullan por turnos?

■ **4** Anima a los jugadores a que reflexionen sobre la información que les has dado. Tal vez ya no quieran intentar escapar. O quizá tan solo ajusten los planes que ya habían trazado anteriormente.

■ **5** Asigna los niveles de dificultad a las *maniobras de Subterfugio* necesarias para a) librarse de sus ataduras y b) desatar las ataduras de los otros PJs una vez que uno de ellos se libere de las suyas. Haz que los jugadores tiren los dados. Utiliza los resultados para describir los fracasos o los éxitos de cada PJ.

■ **6** ¿Se dan cuenta los guardias de lo que está pasando? ¿Les importa? Permíteles una *maniotra de percepción* para darse cuenta de las acciones de los PJs. Su reacción dependerá de las circunstancias y las personas específicas de cada aventura.

Si los PJs estaban atados solamente por las cuerdas o cadenas de su cuerpo, pueden ser capaces de escapar antes de que los guardias puedan reaccionar. Tanto la secuencia de acción **ESCAPAR DE UN ENEMIGO** como la de **COMBATE** serán adecuadas.

Si no había guardias, los PJs pueden quedar completamente libres. O solamente libres para forcejear con la cerradura de su celda.

■ **7** Asigna niveles de dificultad a las *maniobras de subterfugio* (forzar cerraduras, etc.) o a las *maniobras generales* (trepar por las paredes de un foso, etc.) necesarias para escapar del recinto que encierra a los PJs. Haz que los jugadores tiren los dados. Utiliza los resultados para describir los fracasos o los éxitos de cada PJ.

■ **8** Nuevamente, ¿se enteran los guardias de lo que está ocurriendo? Permíteles una *maniotra de percepción*. Según sean los poderes de observación de los guardias y la situación concreta, los PJs tendrán que escabullirse, escapar corriendo, o luchar. Utiliza **ESCAPAR DE UN ENEMIGO**, **COMBATE**, o cualquier otra escena de acción que parezca apropiada.

■ **9** Una vez libres de sus ataduras y de su celda, el resto de la fuga dependerá de la naturaleza del lugar donde estaban encerrados y los guardias presentes.

Los PJs pueden tener que enfrentarse sucesivamente a trampas, puertas cerradas, y guardias antes de llegar a un territorio fuera del

dominio de sus captores. Incluso entonces, tal vez tengan que eludir una persistente persecución.

En un lugar de encierro más sencillo y con unos enemigos menos tenaces, una escaramuza con los guardias en la puerta principal será todo lo necesario para recuperar la libertad. Utiliza las secuencias de acción que creas necesarias para cada situación concreta. O crea tu propia secuencia de acción.

ROBAR DE UN BOLSILLO

■ **1** Describe la escena en la que tendrá lugar el robo. Grandes aglomeraciones de gente y callejones oscuros facilitarán la tarea.

■ **2** Asigna el nivel de dificultad para la *maniotra de Subterfugio* de acercarse al objetivo sin despertar su sospecha. Haz que el jugador tire los dados. Esto determinará si el PJ es lo suficientemente sigiloso para no llamar la atención.

■ **3** Por supuesto, puede darse el caso de que la futura víctima sea una persona extraordinariamente observadora. Haz una tirada de *Percepción* para el PNJ. Si el PJ ha conseguido ser muy sigiloso, el PNJ no se dará cuenta de su presencia a menos que consiga realizar una *maniotra de percepción* de Locura Completa o Absurda.

Modifica la *maniotra de Percepción* del PNJ según la cantidad en que la *maniotra de subterfugio* del PJ haya traspasado el umbral de éxito.

■ **4** Si la víctima se da cuenta del ladrón, el PNJ puede:

- Ignorar al PJ, en cuyo caso el intento de robo puede proseguir según lo planeado.
- Eludir al PJ. El PNJ deberá hacer una *maniotra de movimiento*. Si tiene éxito, el objetivo queda fuera del alcance del PJ, y el robo no puede intentarse.
- Avisar a la guardia. Según la proximidad o distancia a la que se encuentren las fuerzas de orden público, el PJ puede escabullirse antes de su llegada.
- Estar preparado para agarrar al PJ por el brazo en cuanto trate de robarle. El PJ deberá hacer una *maniotra de percepción* para ver si su objetivo está al corriente de su presencia. El intento de robo puede abandonarse, si el PJ así lo desea.
- Estar preparado para atacar al PJ en cuanto trate de robarle. Nuevamente, el PJ deberá

hacer una *maniobra de percepción* para ver si su objetivo está al corriente de su presencia. El intento de robo puede abandonarse, si el PJ así lo desea.

5 Cuando el PJ este en posición de llevar a cabo el hurto, deberá hacer una *maniobra de subterfugio* para ello. La dificultad de la maniobra se verá afectada por si el PNJ está al corriente de su presencia o no –se determina en el punto 4. (Nuevamente, modifica la *maniobra de subterfugio* del PJ según la cantidad en que la *maniobra de percepción* del PNJ haya traspasado el umbral de éxito.)

- a Si el PJ tiene éxito, simplemente se marchará con el fruto de su hurto.
- b Si el PJ fracasa, el objetivo puede llamar a la guardia, gritar “¡Alto! ¡Al ladrón!” para movilizar a los presentes, agarrar al PJ del brazo, o atacarlo. Utiliza las *maniobras* y/o *secuencias de acción* que sean necesarias.

RASTREAR EN CAMPO ABIERTO

1 Describe el terreno. El tipo de suelo determinará lo fácil que pueden verse los rastros. Utiliza la tabla siguiente para asignar un nivel de dificultad a la *maniobra general* de buscar los rastros.

Rutina – barro, arcilla blanda, nieve
Fácil – tierra blanda, hierba larga (60 cm ó más)
Ligera – hierba mediana (entre 30 y 60 cm)
Media – hierba corta (de 15 a 30 cm)
Difícil – suelo cubierto de hojas secas, arbustos, maleza
Muy difícil – pendientes cubiertas de helechos o aulagas, hierba o turba corta y dura, agujas de pino
Extremadamente difícil – arena suelta sin lluvia o viento, arcilla endurecida
Auténtica locura – arena removida por el viento, terreno pantanoso
Absurdo – roca solida, pendiente pelada, llano de pizarra, lecho de un río atravesado por la corriente, zona inundada

2 Asigna bonificaciones y penalizaciones basadas en otros factores como la edad de los rastros, el tiempo, las habilidades y características de la presa, las intenciones de la presa, y los utensilios que utilice el rastreador. Utiliza la tabla siguiente como guía.

rastros de menos de 1 hora+5
rastros entre 1 y 6 horas.....+3
rastros entre 7 y 12 horas+1
rastros entre 12 y 24 horas+0

rastros de 1 ó 2 días.....-1
rastros de 3 a 7 días-3
rastros de más de 1 semana-5
viento fuerte-1
lluvia-1
nieve-3
presa con pezuñas+1
presa con garras.....+1
presa con botas+1
presa con calzado blando-1
presa racional tratando de eludir a sus perseguidores-3
presa despreocupada por la persecución+0
la presa es un montaraz-5
un sabueso ayuda al rastreador+3

3 Cuando hayas determinado el nivel de dificultad de la *maniobra* y asignado las bonificaciones y penalizaciones (no les digas a los jugadores las razones de todas estas bonificaciones y penalizaciones, ya que puede que ellos no conozcan toda esta información), haz que el jugador sobre el rastro tire los dados. Si el PJ tiene éxito, consigue encontrar el rastro. En caso contrario, el rastro permanece sin descubrir.

4 Si el PJ descubre el rastro, puede intentar discernir qué o quién lo ha dejado, cuanto tiempo tiene, si la presa es o no consciente de ser perseguida, y hacia qué objetivo se dirige. Los factores específicos de cada aventura determinarán el nivel de dificultad de las *maniobras generales* necesarias para extraer estas informaciones.

Por supuesto, los PJ pueden conocer de antemano estas informaciones, si buscan el rastro de una presa conocida.

5 Mientras los PJs siguen el rastro, el terreno cambiante y el paso del tiempo requerirán *maniobras generales* adicionales para encontrar marcas dejadas por la presa. Haz que los jugadores tiren los dados una y otra vez hasta que atrapen a su presa o abandonen la persecución por alguna otra razón.

SEGUIR A UNA PRESA

1 Cuando los PJs decidan seguir a una persona o otra criatura, deberán encontrar una característica distinguible de su presa. Esto les permitirá asegurarse de que siguen al individuo correcto.

2 Describe los alrededores. Las calles llenas de gente de una ciudad puede ser uno de los escenarios más difíciles para seguir a



alguien, pero un habilidoso hombre de los bosques puede ser una presa igual de retardora en campo abierto.

3 ¿Intentan los PJs pasar desapercibidos ante su presa? Si es así, asigna un nivel de dificultad a la tarea y haz que cada PJ haga una *maniobra de Subterfugio*.

4 ¿Se da cuenta el individuo seguido de la presencia de los que le siguen? Asigna un nivel de dificultad (afectada por el éxito o fracaso de la *maniobra de Subterfugio* del punto 3) y haz que el PNJ haga una *maniobra de percepción*.

– Si el PNJ se da cuenta de que es seguido por los PJs, puede:

a Ignorarlos. En este caso, la presa se comportará como si no fuese consciente de que le siguen

b Escapar. Si es perseguido por los PJs, utiliza (con los papeles intercambiados) la *secuencia de acción* **ESCAPAR DE UN ENEMIGO**.

c Esconderse. Asigna un nivel de dificultad al intento del PNJ de meterse en un callejón sin ser visto, o de esconderse detrás de un árbol (o la acción que parezca más lógica en esa situación). Tira los dados para su “maniobra”. Si tiene éxito, los PJs pierden de vista a su presa.

– Si la presa no se da cuenta de que es seguido, puede:

a) Eludir a los PJs por casualidad. Evalúa los alrededores y determina si esto es posible. Por ejemplo, una plaza de mercado llena de gente, los estrechos pasillos de un monasterio laberíntico, o seguirla a una distancia demasiado grande son factores que pueden hacer posible que los PJs pierdan a su presa. Asigna una probabilidad de que esto

ocurra (por ejemplo, 1 vez de cada 6 – ó un 1 en una tirada de 1D6), y tira los dados.

b) Actuar de forma que permita ser seguido con facilidad. Los PJs pueden continuar siguiendo a su presa hasta que cambien las circunstancias.

5 Durante todo el tiempo en que los PJs sigan a su presa, haz tiradas para determinar si este se da cuenta de que es seguido. Utiliza las opciones presentadas en el punto 4 para determinar lo que sucede.

EFECTUAR UNA DISTRACCIÓN

1 Describe los alrededores. ¿Hay algo que los PJs puedan utilizar en su maniobra de distracción (como un carro de heno)? ¿O deben confiar en sí mismos y en el contenido de sus equipajes?

2 Incita a los jugadores a planear la distracción. La lista siguiente incluye algunos factores a considerar junto a los *puntos de experiencia* ganados por los jugadores que den con ellos en primer lugar.

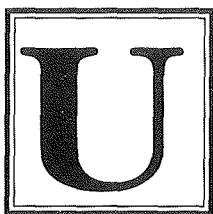
- ¿Cómo se coordinarán los PJs que realicen la distracción con los que actúen cubiertos por esta? (*Puntos de experiencia: 8*)
- ¿A quién deberán distraer los PJs? ¿Qué tipo de acontecimientos distraerán a los PNJs determinados? (*Puntos de experiencia: 10*)
- ¿Cuanto debe durar la distracción? ¿Existen maneras de regular su duración una vez iniciada? (*Puntos de experiencia: 6*)
- ¿Deberá incluir distracciones visuales o en forma de ruidos, o las dos cosas? ¿Tendrá que ser silenciosa para distraer a una persona sola, sin llamar la atención de otros? (*Puntos de experiencia: 7*)
- ¿Deben los PJs prepararse para huir cuando la distracción haya finalizado? (*Puntos de experiencia: 3*)

3 Determina las *maniobras* necesarias para llevar a cabo los planes de los PJs y asigna niveles de dificultad.

4 Permite que los PJs revisen su plan basándose en la información de los niveles de dificultad.

5 Una vez que estén listos para llevar su plan a delante, haz que cada jugador tire los dados para las *maniobras* que ha de llevar a cabo su PJ.

6 Describe lo que sucede cuando el plan se desarrolla.



au! ¿Podemos hacerlo otra vez?” exclamó José, con los ojos brillantes. “¡Miguel, Gláin estuvo fabuloso! ¡No podía creerlo cuando acabaste con ese troll justo mientras preparaba un golpe que le hubiese partido el cráneo a Lily! ¡Menuda maniobra!”

“Tú también estuviste muy bien, amigo” replicó Miguel. “Nadie excepto Tolman hubiese podido desactivar la trampa del baúl del tesoro. ¿A quién más se le hubiese ocurrido enfocar la parte delantera del baúl hacia la pared y abrirlo desde atrás utilizando un cordón del zapato, para que los dardos fuesen contra la pared sin causar ningún daño?”

José sonrió. Había sido muy listo.

“No tenemos por qué dejarlo ya,” dijo Antonio. “No son más que las cuatro en una lluviosa tarde de sábado, y no hay ninguna razón por la que no podamos empezar la siguiente aventura ‘Más negro que las tieblas.’ Podemos parar para la cena y continuar por la noche. ¿Qué decís a eso?”

• NUEVE •

“LA ÚLTIMA PALABRA”

Gandalf, cuando despidió a Thorin y compañía a la entrada del Bosque Negro, no pudo “resistir la tentación de decir la última palabra.” ¡Nosotros tampoco!

¿Te has divertido con **“EL AMANECER LLEGA TEMPRANO”**? ¿Utilizaron los jugadores algún insulto especialmente ingenioso para hacer enfadar a los trolls? ¿Escapó Gláin de una muerte segura gracias a un golpe terrible en el petreo cráneo de Lawrie? (¡Exagera un poco!) ¿Estás preparado para buscar a Imledair Corazón Negro y lavar su conciencia a golpes de martillo de guerra? Esperemos que tu primera experiencia en el juego de rol de fantasía te haya dejado con ganas de continuar jugando. (Creemos que se trata de un hobby excelente.)

Dos complementos de aventura dentro de la primera trilogía del **SDA** están listos para retarte. Enfrentate a un destino peor que la muerte en **“MÁS NEGRO QUE LAS TINIEBLAS,”** y consigue una recompensa mayor al tesoro de muchos reyes. Después, en **“LA CODICIA DE LOS MALVADOS,”** descubre un secreto escondido durante siglos, un secreto que puede significar la diferencia entre la victoria y la derrota para los Pueblos Libres en su larga lucha contra el Señor Oscuro.

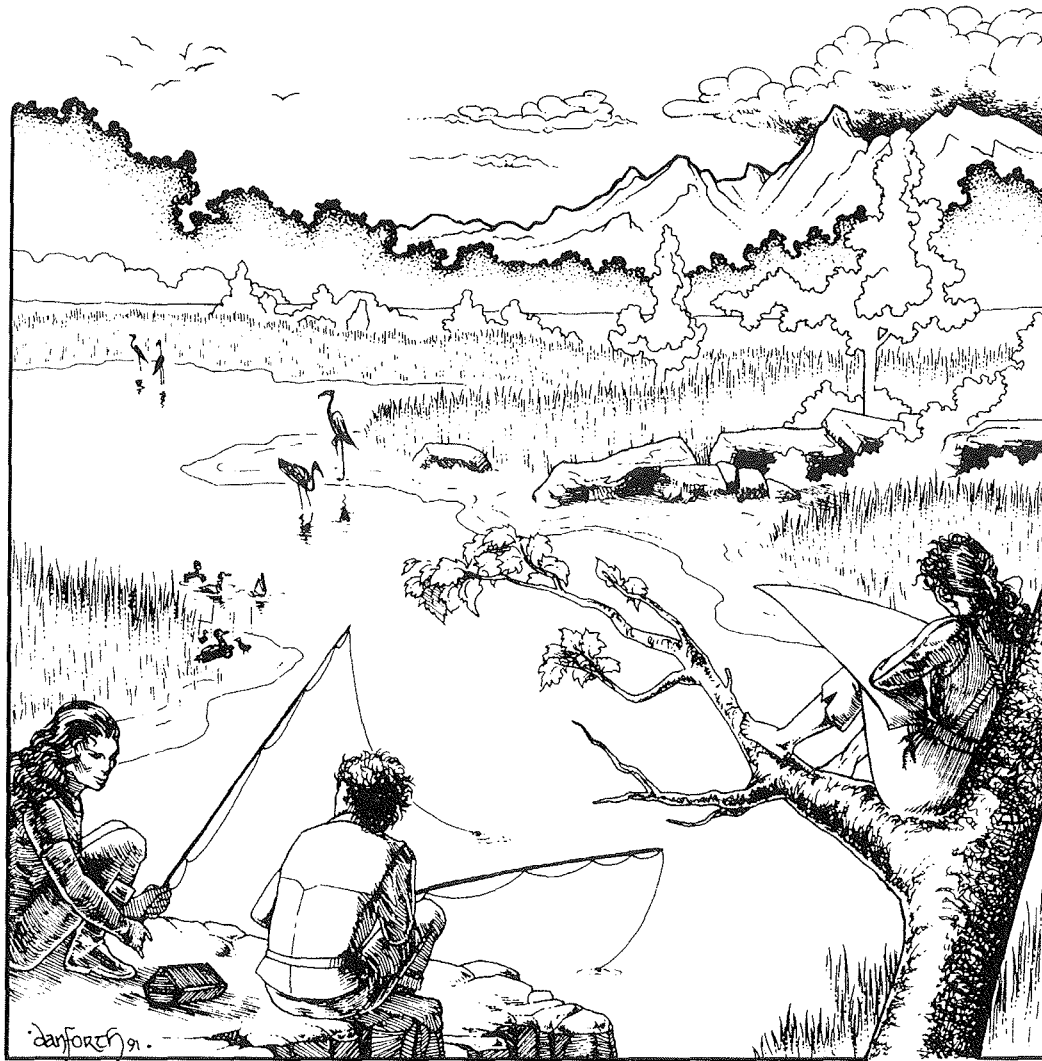
Después de tres aventuras llenas de grandes hechos y huidas por los pelos, estarás listo para

algo realmente fuerte. La segunda trilogía del **SDA** te llevará por encima de las Montañas Nubladas a la oscuridad del Bosque Negro donde acecha el Nigromante. Sus esbirros planean vuestra perdición, pero este es el menor de los peligros que se os avecinan. ¡No queremos revelar ningún secreto, así que no diremos nada más!

El **SDA** es completamente compatible con el sistema de **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, el Juego de Rol de la Tierra Media**. Este último tan solo expande los conceptos que tú ya dominas al utilizar las guías del **SDA**. Una vez que hayas jugado las seis aventuras directas que provee el **SDA**, estarás listo para el sistema de juego menos limitado, ayudado por las ayudas al juego de **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, el Juego de Rol de la Tierra Media**.

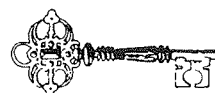
Puedes seguir utilizando el sistema de reglas del **SDA** cuando juegues las aventuras de **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, el Juego de Rol de la Tierra Media** o cambiar a su sistema. ¡Es cosa tuya! Sin importar cual sea tu elección, te deseamos una vida de emociones y diversión, jugando a rol en la Tierra Media de Tolkien. En palabras del profesor (y de Gandalf): “Que el viento bajo tus alas te lleve donde el sol navega y la luna camina” en tu viaje a través de la imaginación. “¡Buen viaje dondequiera que vayas!”

Hojas de Personajes





TOLMAN PULGARVERDE



Raza: Tolman es un hobbit.

Profesión: Es un explorador.

Apodo: Su apodo es Tom.

Habilidad especial: Tolman puede encontrar personas y objetos perdidos más fácilmente de lo normal, siempre y cuando le expliquen las circunstancias en que ocurrió la desaparición. Recibe una bonificación de +2 a todas las habilidades que utiliza mientras busca un objeto o persona desaparecida.

Objeto: Su daga tiene una turquesa pulida en su pomo, y su empuñadura está forrada de cuerda de seda blanca. Hay una runa angular grabada en la hoja. El arma añade +1 a la BO cuerpo a cuerpo del que la use en combate. Tolman recibió el cuchillo como parte de su recompensa por localizar un documento perdido para los Brandigamo de Los Gamos.

Hogar: Tolman vive con su hermana en un smial (agujero hobbit) en Bree.

Familia: Tolman tiene una hermana gemela (no idéntica) llamada Lily. Su madre, Rose, ha muerto hace poco de enfermedad. Su padre, también llamado Tolman, murió cuando los dos hermanos eran muy pequeños, al ser alcanzado por un rayo.

Amigos: Gláin es un guerrero enano de las Montañas Azules. Rilwen es una montaraz medio elfo de Rivendel. Tatharína es una barda humana y vive en Bree.

Modo de vida: Tolman se gana la vida como Buscador, una persona que encuentra cosas o gentes desaparecidas.

Tolman Pulgarverde es un hobbit de la rama de los Albos. Su cabello es del inusual (para los Medianos) tono dorado que brilla como el oro a la luz del sol, y sus ojos son azules o grises, según la luz que reflejen. Es corto de estatura (1 m justo), y su silueta no presenta la redonda barriga tan característica entre los de su especie. Su boca se transforma con frecuencia en una sonrisa de gozo (debido a la forma divertida de una nube, el trino de un tordo en la pradera, o cualquier otra cosa), y sus amigos dicen que ha heredado el buen temperamento de su madre. Realmente, no ha heredado muchas cosas más.

Rose Pulgarverde era la viuda de un vendedor ambulante. Ella cultivaba hierbas en el jardín y cosía piezas de ropa para las familias más ricas. La venta de las hierbas a la curandera de Bree, Fanuira, junto a sus trabajos con la aguja, permitían a Rose vestir y alimentar a sus dos hijos, Tolman y Lily, pero nada de lujos.

Al ir haciéndose mayor, Tolman descubrió que tenía talento para encontrar cosas y personas

perdidas. Como era un joven industrioso, enseguida contribuyó a la economía familiar cobrando por sus servicios a vecinos y conocidos. Su fama como gran Buscador creció con el paso de los años, y todo tipo de extraños, incluso de las zonas occidentales de La Comarca, alquilaban sus servicios con frecuencia. Otros clientes, más peculiares, se acercaban al hobbit con menor frecuencia.

Gláin Pasolargo, un joven enano de las Montañas Azules que pasaba por Bree frecuentemente acompañando a las caravanas de mercancías de su padre, extravió en una ocasión la carta de



presentación que le permitía el acceso a Rivendel. Tolman descubrió la carta dentro de un paraguas guardado junto a los rodillos de “El Pony Pisador”, la taberna donde Gláin pasaba la noche. El misterio de cómo pudo meterse ahí la carta todavía no ha sido desvelado, pero el comercio de Gláin con los elfos, que deseaban cuchillos largos para sus exploradores en las Tierras Solitarias prosperó. Gláin se acostumbró a visitar Bree para tomarse una jarra de cerveza con Tolman cada vez que viajaba por esta zona.



Rilwen, una inquieta doncella elfo que acostumbra a alejarse de su hogar en Imladris más de lo que sus amigos creían oportuno, se encontró con Tolman durante uno de los paseos bajo la luz de las estrellas que el hobbit disfrutaba de vez en cuando. Le pidió que buscara el anillo que le había resbalado del dedo poco después de que apareciera la primera estrella del anochecer. En forma de Campanilla, el anillo fue entregado a Rilwen por su hermana, que partió hace tiempo hacia las Tierras Imperecederas del Oeste, como recuerdo. Tolman descubrió el anillo en la lengua de un enfadado sapo. Al igual que Gláin, Rilwen también visita a Tolman cuando pasa por Bree, aunque en vez de una cerveza en una ruidosa taberna, la elfo y el hobbit comparten “miruvor” en un claro de los bosques.

Otros dos amigos de Tolman merecen ser mencionados. Alaric, el hijo de un barquero que recorre el río Brandivino, se encontró con Tolman cuando este visitaba Casa Brandi en Los Gamos. En su búsqueda de un testamento perdido, supuestamente escondido en alguna parte del inmenso smial por un ya desaparecido y excéntrico

individuo llamado Reginald Tuk (el testamento fue hallado entre las páginas de un oscuro texto que describía las cenizas producidas por diversos tipos de hierba para pipa), Tolman tuvo tiempo de localizar la navaja de Alaric. Una enorme urraca se había llevado la hoja a su nido en una buhardilla olvidada de Casa Brandi. Alaric tan solo ha viajado hasta Bree en una ocasión, pero Tolman siempre busca al joven en cuanto llega a una villa a orillas del Brandivino.

Galfaroth, un hombre taciturno evitado por las gentes de Bree, intentó activamente no relacionarse con el hobbit. Como defensor de los Pueblos Libres que habitan lo que antaño era el reino de Arnor, el montaraz se enfrenta continuamente a bestias feroces, orcos, y otras cosas desagradables que acechan los páramos al norte, este y sur de Bree. Puede ser una persona peligrosa con la que pasar el rato, ya que sus enemigos son frecuentemente vengativos. La suerte y la personalidad gregaria del hobbit conspiraron contra las intenciones de Galfaroth.

Una mañana, justo después del amanecer, un mapache atrevido se llevó la bota izquierda del montaraz. El peludo ladrón se escondió mientras su víctima saltaba arriba y abajo sobre un pie, maldiciendo y riendo a la vez. Tolman, que había salido a dar un paseo, se encontró a Galfaroth en esta cómica situación. Encontrar la madriguera del mapache no fue difícil, ni tampoco persuadirlo para que devolviera la bota. Sin embargo, Galfaroth tuvo que abandonar su actitud reservada (es difícil permanecer con la dignidad intacta después de ser pillado indefenso de tanto reír) y consintió a fumarse una pipa con Tolman. Los dos se reúnen frecuentemente junto a un árbol salvaje en las estribaciones del Bosque de Chet para intercambiar noticias.

La extraña profesión de Tolman, Buscador, resultó adecuada para mantener a Lily y a Rose cuando esta última enfermó un invierno. Rose se fue debilitando con el paso de los meses, y las flores de la primavera llegaron a tiempo para embellecer su tumba. Tolman continuaba sonriendo ante los caprichos del viento y la vida salvaje, pero sus ojos guardaban un aire de tristeza en su interior. La alegría de la risa de su madre y el calor de sus ojos brillantes nunca más lo esperarían en el smial, y su corazón lo sabía.

Tolman y Lily continuaron encargándose de la casa los dos juntos. Lily cocinaba dulces para Cebadilla Mantecona, el tabernero de “El Pony Pisador”, y cuidaba del huerto de su madre. Tolman añadió a su bien establecido talento de Buscador una gran habilidad para reparar juguetes y herramientas en mal estado. Sin tener riquezas, los dos vivían holgadamente. Al irse acostumbrando a

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Explorador Hobbit				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN								Equipo: Otro material: Notas:		
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total			CARACT.
Fuerza	NP	+	-2	+	_____	=	○			Fuerza
Agilidad	NP	+	3	+	_____	=	○			Agilidad
Inteligencia	NP	+	0	+	_____	=	○			Inteligencia
Movimiento	NP	+	-2	+	_____	=	○			Movimiento
Defensa	NP	+	3	+	_____	=	○			Defensa
B.O. C. a C.	—	+	-2	+	_____	=	○			B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	—	+	2	+	_____	=	○			B.O. Proyectil
Generales	—	+	0	+	_____	=	○			Generales
Subterfugio	—	+	2	+	_____	=	○			Subterfugio
Percepción	—	+	1	+	_____	=	○			Percepción
Magia	—	+	-3	+	_____	=	○			Magia
Resistencia	NP	+	45	+	_____	=	○	Resistencia		

la ausencia de su madre, los placeres de un buen fuego y unos amigos recuperaron su interés. La vida volvió a ser interesante de nuevo.

Una noche de verano, unos años más tarde, Tolman volvió a casa de “El Pony Pisador” con un rumor. Polo Jamoncillo, el hobbit más rico de Bree, había perdido cuatro ovejas, y Odo Sototúmulo, el granjero más pobre de la zona, tres. Esta situación reclamaba las habilidades de un Buscador. Tolman ofreció sus servicios y planeó empezar a buscar esa misma noche. Los ojos de Lily engrandecieron cuando se enteró de los planes de su hermano, pero no dijo nada, tan solo hizo un paquete con algunas galletas y un queso y lo puso al lado del bastón de caminar de Tolman, junto a la puerta.

El hobbit respiró hondo al dirigirse hacia los campos en los que habían desaparecido las ovejas. La brisa estaba calmada, pero era clara y vigorizante, y las estrellas brillaban alegremente contra un oscuro cielo de terciopelo. De “El Pony Pisador”, en la calle de abajo, surgía un coro de voces, y en el jardín de Lily cantaba un grillo. Era una noche excelente para pasear. Tolman siguió el camino hasta la Puerta del Oeste, cruzó su formidable estructura, y giró hacia el norte en dirección al Camino Verde. Las estribaciones del Bosque de Chet asomaban oscuras a mano derecha, pero campos de maíz, de trigo, y de pastos se extendían hacia el oeste. Varios rebaños de ovejas se agrupaban unos con otros, vigilados por un solo pastor y su perro. Tolman saludó a Halsón Jamoncillo, el hijo mayor de Polo.

Los campos más al norte estaban libres de ganado. Si permanecían abandonados durante mucho tiempo, los campos más cercanos a la villa crecerían demasiado. Tarde o temprano, los granjeros tendrían que exponer a sus rebaños a los

peligros de los campos más distantes. Tolman se paró bajo la sombra de un seto. La luna se alzaba sobre el horizonte como un plato de porcelana saliendo de la turbia agua de fregar. Los tonos azules y grises de la escena nocturna adquirieron resplandores de blanco y plata.

El hobbit se puso tenso. Una ominosa silueta merodeaba a lo largo de la periferia del prado más cercano. En breves momentos, emergería de la sombra del muro de piedra y la iluminaría la luz de la luna. Tolman contuvo el aliento. ¿Se trataba de un gato salvaje, extraviado del corazón del bosque? Demasiado grande. ¿Un oso, tal vez? Demasiado estrecho. A pesar de su miedo, Tolman se moría de curiosidad. Entonces la criatura salió a la luz, y el hobbit se dio cuenta de que antes no había estado realmente asustado.

Era del tamaño de un cerezo pequeño. Sus dos piernas, como dos troncos, estaban cubiertas de escamas grises y unos ojos rojos brillaban en su deforme cabeza. Mechones de pelo erizado cubrían el cráneo lleno de bultos del monstruo, y unos colmillos del mismo tamaño que el dedo índice de Tolman salían de su boca. El hobbit cerró los ojos. Cuando los volvió a abrir, el troll de piedra se había ido.

Tolman permaneció absolutamente inmóvil durante largo tiempo. El filo inferior de la luna se liberó de la tierra y el orbe entero navegaba en el cielo. Un halcón daba vueltas. Las sombras del Bosque de Chet se retiraron del camino para acechar sobre sus raíces. Tolman dejó escapar el aire que había contenido y se acercó al camino cuidadosamente. Nada ocurrió. Agarrando con fuerza su bastón, el hobbit regresó hacia su casa con grandes zancadas.

Por desgracia, no estaba destinado a llegar a su

acogedora cama. No apareció ningún troll monstruoso para atacarlo, sino que Holfast Bunce, el mayor de los dos alguaciles de la villa, y Nat Vainadesémola, uno de la Gente Grande, le esperaban en la Puerta del Oeste.

“¡Menos mal!” exclamó Tolman. Pero su alivio duraría poco.

“Señor Pulgarverde, queda arrestado bajo acusación de Robo de Ganado,” anunció Holfast, visiblemente incómodo. “Deberá acompañarme a la prisión hasta que se aclare todo este asunto.”

Tolman rio incrédulo. Parecía que se había extraviado en una pesadilla. ¡Primero trolls y ahora un arresto! “Tío Hol, es tarde y estoy cansado y prefiero mi agujero hobbit. Ya hablaremos de esto por la mañana. ¡Tiene que haber algún error!”

Nat Vainadesémola sonrió de forma burlona y se adelantó hacia él. “Eso es lo que tú querías, pero algunos de nosotros sabemos porqué es tarde y estás cansado, aunque los otros estén ciegos. ¡Han desaparecido ovejas, Tom Pulgarverde! ¡Y solo hay una persona en Bree con horarios extraños! me gustaría ver tu despensa. ¡Seguro que encontraríamos cantidad de carnero salado, pequeña serpiente!”

Tolman estalló: “Seguro que encontrarás carnero salado -y en conserva y ahumado, también, sin duda- en una despensa, Nat Vainadesémola, pero no será en la mía. ¡Tío Hol, creo que he visto a un troll!”

Holfast agitó la mano, impaciente. “Tolman, ya sé que no has robado las ovejas. Y también lo saben Hending Tunelacho, Erling Sotorisco, Moro Boskholm, Harry Piedra-decaña, Henry Pipade-caña, y muchos otros que no nombraré. Pero Nat Vainadesémola, Gil Tumbademusgo, y algunos otros no lo saben. La cama de la prisión es



confortable, la comida es buena y abundante, y estarás fuera en pocos días. Y, si desaparecen más ovejas mientras tú estás encerrado, tu nombre quedará lavado de forma clara y sencilla. No nos quedemos aquí discutiendo.”

Como sabía que su tío era tan testarudo como buena persona, Tolman suspiró y se fue con él sin añadir nada más. Aunque tenía las ventanas enrejadas, la prisión no es más que una ala de la casa de Holfast. Su esposa (la tía de Tolman), Myrtle Bunce, le trajo una cena de setas

fritas, y envió a su hijo pequeño, Milo, a llevarle una nota a Lily de parte su hermano.

Querida Lily,

Estoy bien, pero parece ser que ha habido un terrible malentendido. Nat Vainadesémola y Gil Tumbademusgo me han acusado de robar las ovejas, y nuestro tío Hol insiste en tenerme encerrado durante unos días, hasta que se aclare esta absurda situación.

Sin embargo, no puedo permitirme esperar. He encontrado la causa de la desaparición de las ovejas. ¡Se trata como mínimo de un troll! debes ponerte en contacto con nuestros amigos - Gláin, Rilwen, y Tatharina- y hacer que me saquen de aquí. Una visita sigilosa a altas horas de la noche será suficiente. Dile a Gláin que traiga un destornillador para quitar los barrotes. Tu querido hermano,

Tolman

Provisto de amplias colchas, un jarro de agua, y unas galletas, Tolman se resignó a la situación y se estiró a hacer una siesta. Seguramente, pasaría más de una hora antes de que llegaran sus amigos.



LILY PULGARVERDE



Raza: Lily es una hobbit.

Profesión: Es una exploradora.

Habilidad especial: Lily tiene una memoria fotográfica. Puede recordar perfectamente cualquier imagen visual que haya visto. Recibe una bonificación de +2 a su "Habilidad de percepción" cuando la usa para mirar (no para escuchar, saberla dirección del viento, etc.).

Objeto: Lily posee una pequeña pero certera honda, heredada de su padre. Está hecha de fresno y de una sustancia gomosa y resistente, procedente del sur. Cuando se usa para lanzar piedras pequeñas, incrementa en +1 la BO con armas arrojadas del portador.

Hogar: Lily vive con su hermano en un smial (agujero hobbit) en Bree.

Familia: Lily tiene un hermano gemelo (no idéntico) llamado Tolman. Su madre, Rose, ha muerto hace poco de enfermedad. Su padre, también llamado Tolman, murió cuando los dos hermanos eran muy pequeños, al ser alcanzado por un rayo.

Amigos: Tatharína es una barda humana y vive en Bree. Gláin es un guerrero enano de las Montañas Azules. Rilwen es una montaraz medio elfo de Rivendel.

Modo de vida: Lily se gana la vida pintando y vendiendo acuarelas, cocinando para "El Pony Pisador", y cultivando hierbas para la curandera de la villa.

Lily Pulgarverde es una delicada hobbit de estatura todavía más diminuta (mide 80 cm) que la de su hermano gemelo Tolman (Tom). Su rizado cabello es del color de la miel, y Lily acostumbra a llevarlo recogido en una cola de caballo, atada con una cinta azul a juego con sus ojos claros. Es de complexión delgada -tan estilizada que puede rivalizar con la belleza de los elfos, según sus admiradores. Ha heredado el genio de su madre con las plantas, las flores, y el plantar cosas. Realmente, Rose Pulgarverde no le dejó a su hija más que un hogar y el jardín adyacente. casada con un vendedor ambulante y enseguida viuda, Rose mantenía a su descendencia vendiendo hierbas a la curandera local, Fanuira, y cosiendo para familias más ricas de Bree.

La pequeña Lily ayudaba en ocasiones a su madre con la aguja, pero nunca le gustó demasiado y fue aborreciéndolo a medida que otros intereses acapararon su atención. Trabajar en el jardín, preparar bollos en la cocina, y pintar acuarelas del paisaje lleno de colinas de los alrededores de Bree, eran actividades más interesantes que arreglar camisas y bordar pañuelos. Su madre dejó cada vez más de hacerla coser a medida que iba creciendo.

Cebadilla Mantecona, el propietario de "El Pony Pisador", empezó a comprar sus bollos, pasteles y tartas para su taberna a muy buen precio. Y Polo Jamoncillo, el hobbit más rico de la villa, le encomendó un retrato de su nieto más pequeño, después de comprar dos de sus paisajes. Su ojo de artista estaba muy bien desarrollado, permitiéndole memorizar una escena o una cara de un solo vistazo y reproducir sus contenidos perfectamente en un lienzo. (De hecho, posee una memoria fotográfica -es decir, la habilidad de preservar una imagen mental tan detalladamente que puede recordarla como si no fuera un recuerdo, sino que la estuviera viendo en ese mismo instante.)



Con su hermano, Lily hacía muchos de los recados de su madre. Visitas a la casa de Brigida en busca de hilo, paradas en la tienda de los Pipadecaña para comprar agujas, y viajes al molino a buscar harina eran cosas que la alegre pareja hacía a menudo. Mucho menos frecuentes eran las visitas al hospicio de Fanuira. La pequeña despensa en la que la curandera preparaba sus remedios ocupaba la esquina más al sur de la casa, y en su interior, amargos efluvios se mezclaban con el aroma de flores y especias. Fanuira estaba tan doblegada por la edad que parecía un enano, y su voz áspera le recordaba a Lily al papel de lija. En cuanto la anciana dama le dio unos trozos de dulces de piel de naranja, la joven hobbit se dio cuenta de que bajo su aspecto severo se escondía un buen corazón con una debilidad por los niños.

A pesar de los dulces, Lily nunca deseó pasar

por el hospicio hasta que Tatharína llegó para vivir con Fanuira. Tatharína, una huérfana dúnadan, pidió a la curandera que la tomara como aprendiz. Fanuira no necesitó demasiados ruegos. La constante pérdida de visión de la anciana y el evidente talento de Tatharína (demostrado cuando curó al ala de una alondra) fueron suficientes para persuadirla.

Lily conoció a Tatharína tres días después de que esta llegara a Bree. Cargada con una cesta de acedera dorada recién cogida, llamó a la oscura puerta de nogal y esperó con el pulso acelerado. Pocos segundos después (Fanuira necesitaba varios minutos para llegar a la entrada), una joven de rizos cobrizos y amistosos ojos castaños estaba de pie sonriente en el portal. “He venido a que Fanuira me enseñe y a hacerle de ayudante.” La voz de la joven era clara y musical. “Me llamo Tatharína. Y tú debes ser Lily Pulgarverde. Fanuira me dijo que vendrías hoy o mañana.”

Lily se sonrojó y enseñó su cesta. “Sí, mamá le dijo la semana pasada que estas hierbas estarían muy pronto listas para ser cogidas.”

Cuando acabó de hablar, Fanuira apareció en la sala de detrás de Tatharína. “Yo cogeré la acedera, querida. ¿Por qué no le enseñas a Lily los cachorros de zorro, Tatharína? Enseguida necesitarán un poco de leche.”

“¡Oh, muchas gracias!” tartamudeó Lily. “Pero mi madre me espera para que le ayude a bordar iniciales en una docena de cuellos de camisa.”

“Ella no te espera hasta dentro de un cuarto de

hora como mínimo. Pasa adentro, Lily.” Insistió la anciana.

Lily estuvo bastante más de un cuarto de hora en el hospicio. Tras descubrir que Tatharína odiaba coser tanto como ella, que le gustaban más los gatos (especialmente las gatas) que los perros, y que creía que pasear por las colinas bajo la lluvia era algo enormemente divertido, toda su timidez inicial desapareció. Las dos juntas alimentaron a los cachorros de zorro, miraron la colección de rocas de Tatharína, saltaron a la comba en la calle, y acabaron la tarde jugando al escondite en el ático del hospicio. A la hora del te, Lily llegó a casa con la boca llena de torpes excusas, pero Rose no la regañó. Hacía días que sabía de la llegada de Tatharína, y no se sorprendió que una nueva compañera de juegos distrajera a su hija de su estricto sentido del deber filial. Antes de que Tatharína fuera a vivir con Fanuira, Tolman era su único amigo íntimo. En todas las excursiones de éste al Bosque de Chet en busca de huevos de petirrojo, a la Cañada Torcida para pescar truchas, o a los bajíos del sudeste para sentir su vigorizante brisa en la cara, Lily le acompañaba, con el cuaderno de bocetos bajo el brazo. Fuera que pasearan en un confortable silencio, hablaran sobre el gracioso sombrero nuevo de su madre, o corriesen para ver quién llegaba antes a la cima de la colina siguiente, los dos hermanos eran felices con la compañía del otro.

Entonces Tolman descubrió que tenía una prodigiosa habilidad para localizar objetos y personas desaparecidos, y la pareja empezó a pasar menos tiempo juntos. Los dos eran mayores, empezaban a hallar su sitio en la estructura económica de Bree. Tolman emprendió su carrera de Buscador -la persona que localiza objetos o personas desaparecidas a cambio de una paga. Lily se pasaba largas mañanas frente a su caballete, tratando de capturar la esencia de un manzano mientras la luz sobre sus hojas cambiaba de los primeros rayos pálidos del amanecer pasando por las largas sombras de las primeras horas de la mañana, hasta la luz plana y prosaica del mediodía. Ella nunca quedaba satisfecha pero los que compraban sus cuadros estaban encantados.

Tatharína pasó a ser uno de los temas favoritos de sus pinturas y se sentaba durante horas y horas mientras la artista pintaba los inusuales tonos cobrizos de su cabello. Durante estas sesiones, intercambiaron muchos secretos de chicas y su amistad adquirió una nueva dimensión.

Cuando la salud de Rose Pulgarverde empezó a empeorar el invierno siguiente, Tatharína se encargó de muchas de las pequeñas tareas que mantenían confortable a la hobbit



Nombre:				CLASE DE PERSONAJE Explorador Hobbit		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN								Equipo: Otro material: Notas:		
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total			CARACT.
Fuerza	NP	+	-2	+	_____	=	○			Fuerza
Agilidad	NP	+	3	+	_____	=	○			Agilidad
Inteligencia	NP	+	0	+	_____	=	○			Inteligencia
Movimiento	NP	+	-2	+	_____	=	○			Movimiento
Defensa	NP	+	3	+	_____	=	○			Defensa
B.O. C. a C.	—	+	-2	+	_____	=	○			B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	—	+	2	+	_____	=	○			B.O. Proyectil
Generales	—	+	0	+	_____	=	○			Generales
Subterfugio	—	+	2	+	_____	=	○			Subterfugio
Percepción	—	+	1	+	_____	=	○			Percepción
Magia	—	+	-3	+	_____	=	○			Magia
Resistencia	NP	+	45	+	_____	=	○	Resistencia		

enferma, lavar sus miembros doloridos, cambiar la ropa de su cama, y sentarse junto a ella en las largas noches, llenas de dolor. Lily se aferró a su amiga, agradecida por su bondad, pero se negó a dejar que ella sola cuidara de la enferma. Durante este tiempo difícil, se hizo más evidente en la joven hobbit una gran fuerza interior. Cuando su madre murió, Lily buscó la soledad para sus lágrimas en lugar de el consuelo que hubiese aliviado su dolor más aprisa.

La unión entre Lily y su hermano, que había caracterizado su niñez resurgió. Compartiendo su pena, los dos hermanos evitaron la compañía de sus amigos durante el verano. Intercambiando recuerdos de su madre, reflexionando sobre la vida y la muerte, aprendiendo lentamente a reír de nuevo, se curaron el uno al otro. Cuando llegó el momento de abrir de nuevo sus vidas, Tolman invitó a cenar a Wesley Privet (el alguacil más joven) mientras que Lily hizo lo propio con Tatharína. Los cuatro gozaron de un agradable interludio, tostando nueces y bromeando al lado del fuego durante horas, después de cenar. A medida que el año se enfriaba, el salón de los hobbits acogió muchos de estos encuentros. Tatharína se hizo tan amiga de Tolman como lo era de Lily.

En ocasiones, algunos de los amigos de Tolman que vivían lejos incrementaban el número de visitantes en casa de los Pulgarverde. Alaric, un joven barquero que recorría el río Brandivino junto a su padre, dejó su trabajo por unos días para visitarlos. Gláin, un enano de las Montañas Azules, pasaba por Bree tres o cuatro veces al año. Ese invierno, se hospedó en casa de Tolman y Lily en vez de en "El Pony Pisador".

Con la llegada de la primavera, los hobbits dieron largos paseos por los bajíos del sudeste y entre los árboles del Bosque de Chet. Los cerezos

desplegaban su tapiz púrpura y los perales salvajes estaban en flor. Tolman se encontró con Rilwen, una doncella elfa para la que años atrás había recuperado un anillo extraviado, en un claro del bosque. Le presentó a Lily, y los tres compartieron un frasco de "miruvor" élfico mientras trenzaban guirnaldas de campanillas azules y violas blancas. Lily se encontró bailando mientras Rilwen cantaba y Tolman le lanzaba flores. La vida había recuperado su alegría y sus portentos.

Una noche de verano, unos años más tarde, Tolman volvió a casa de "El Pony Pisador" con la cabeza llena de rumores. Odo Sototúmulo, un granjero pobre y de familia numerosa, había perdido cuatro ovejas y un carnero de su rebaño. No era la única víctima. A Polo Jamoncillo, que había comprado a Lily acuarelas suficientes para llenar una galería entera de su espacioso smial, también le habían desaparecido tres ovejas de su ganado. Tolman había ofrecido sus servicios de Buscador y planeaba empezar esa misma noche.

Lily suspiró, deseando que su hermano esperase hasta la mañana siguiente, pero no dijo nada. Seguramente no encontraría nada esta noche, pero gozaría de un paseo solitario bajo las estrellas. Hizo un paquete con algunas galletas y un queso y lo puso al lado del bastón de caminar de Tolman. Con una sonrisa apenada, cogió su cuaderno de esbozos mientras Tolman salía de la casa.

Pasaron unas horas. Absorta intentando plasmar en carboncillo un baúl de mantas con dos muñecos de trapo encima, Lily no oyó el sonido del reloj. El súbito canto de un grillo la hizo mirar hacia la repisa de la chimenea. Las dos agujas del reloj señalaban el diez. ¿Dónde se había metido Tolman? Lily no pudo volver a concentrarse en su dibujo. Veinte minutos después, alguien llamó a la puerta. Milo

Bunce, su primo pequeño (un muchacho de 8 años), estaba de pie en el umbral.

“Te traigo un mensaje, prima Lily.” Dijo, con una sonrisa. “Es del primo Tolman, y se encuentra bien.” Milo se marchó a toda prisa antes de que Lily pudiera decir una sola palabra. Desplegó el papel que tenía en sus manos.

Querida Lily,

Estoy bien, pero parece ser que ha habido un terrible malentendido. Nat Vainadesémola y Gil Tumbademusgo me han acusado de robar las ovejas, y nuestro tío Hol insiste en tenerme encerrado durante unos días, hasta que se aclare esta absurda situación.

Sin embargo, no puedo permitirme esperar. He encontrado la causa de la desaparición de las ovejas. ¡Se trata como mínimo de un troll! debes ponerte en contacto con nuestros amigos -Gláin, Rilwen, y Tatharína- y hacer que me saquen de aquí. Una visita sigilosa a altas horas de la noche será suficiente. Dile a Gláin que traiga un destornillador para quitar los barrotes. Tu querido hermano,

Tolman

Lily se puso a reír. “¡Qué propio de Tom!” exclamó. “¡Menos mal que Gláin está en la ciudad realmente! ¡Solo espero que Rilwen también este esta noche en los bosques!”

Sentada en su escritorio, la hobbit escribió una nota (ver las hojas de Gláin para una copia de esta nota) y la dejó en “El Pony Pisador” de camino a un determinado manzano salvaje en el Bosque de Chet. Le preocupaba un poco que el troll la encontrara a ella, antes de que ella pudiese encontrar a Rilwen. De todos modos la criatura no había molestado a Tom, ¡y eso que él la estaba buscando! El mugido de una vaca le hizo pegar un salto. ¿Y si Tolman se equivocaba y Rilwen no se encontraba por allí cerca? Gracias a la diosa, la luna estaba casi llena y pocas nubes tapaban su luz. si la

noche hubiese sido más oscura, tal vez no hubiera tenido el valor de buscar a la medio elfo.

Por fin el manzano se hizo visible. Lily se paró, sorprendida. Un joven con una cabellera de oro y plata hasta los hombros y ojos soñadores, estaba sentado en la única roca del claro. Las notas ondulantes de su arpa fluían en el aire como agua en una cascada. Las lágrimas brotaron de los ojos de la hobbit, por que la canción era triste. Entonces Lily vio a Rilwen sentada sobre los helechos que rodeaban la roca del arpista. Avanzó con un suspiro de alivio.

Le contó toda la historia: las ovejas desaparecidas, el troll, la falsa acusación contra Tolman, y su petición desde la prisión. Rilwen permaneció imperturbable. Con una sonrisa en los ojos, declaró, “Los elfos no nos mezclamos en los asuntos de los hombres, los medianos, o los enanos, pero un amigo de los elfos encarcelado no puede dejarse de lado. Gallind y yo te acompañaremos a Bree.”

La medio elfo se puso de pie y se alejó para hablar con su amigo. La murmurante melodía de sus voces acarició los oídos de Lily. Cerró los ojos y se apoyó sobre el tronco del manzano. Quizá estuviese pronto de vuelta en su agujero hobbit sobre su pequeña cama, tapada hasta las mejillas con sus mantas.

Un búho ululó, y la hobbit se frotó la cara con la mano para alejar el sueño. Tenían que derrotar a un troll antes del amanecer, y faltaban muchas horas para poder irse a la cama.

Gallind cubrió su arpa y se la colgó al hombro, mientras Rilwen se ajustaba el equipaje. La medio elfo asintió, y Lily emprendió el camino de vuelta a Bree. La noche parecía más amistosa con dos compañeros. Los pasos de éstos eran casi tan suaves como los de sus blandas suelas, pero un resplandor casi invisible tocaba la rama de un árbol aquí, y una flor salvaje allí mientras caminaban. Un venado que se cruzó por su camino no se dio cuenta de la presencia de los elfos. Ni tampoco Andman Poggin, que miraba por la ventana de su modesto smial. Cuando los tres llegaron a casa de Lily, encontraron que Tatharína y Gláin les esperaban en la sala de estar.



GALLIND



Raza: Gallind es un elfo.

Profesión: Es un bardo.

Habilidad especial: Gallind sabe si cualquier ser cerca suyo (en un radio de 6 m) está aliado con las fuerzas de la oscuridad.

Objeto: El elfo posee una arpa llamada Vánalassë. Está tallada en madera color azul-plata de Thônluin ("Pino azul"). Tocar sus cuerdas añade un +1 a la "habilidad de magia" del poseedor.

Hogar: Gallind reside en Rivendel, el refugio de los elfos protegido por la fuerza de Elrond.

Familia: La madre de Gallind, Lothiel, y su padre, Airalin, han partido recientemente hacia las Tierras Imperecederas del Oeste.

Amigos: Eärwing, su amada, navegó hacia el Oeste hace años. Lauriel, una hermosa elfa de adorable voz, vive en Rivendel. Rilwen es una montaraz medio elfo que también vive en Rivendel.

Modo de vida: Gallind es un músico excelente. Toca la flauta de madera y el arpa.

Una cabellera de oro y plata, brillante como la seda, cae sobre los hombros de Gallind. Sus ojos son verdes musgo, y su mirada soñadora. Es un elfo sindarin, y nació en la casa de Elrond, Rivendel. Airalin, su padre, cuidaba de los viñedos de uva blanca que embellecían las laderas inferiores del valle, y su madre, Lothiel, hacía crecer flores por los márgenes que rodeaban la última morada acogedora al oeste de las montañas.

Gallind fue diferente desde que nació. Sus ojos no estaban por aquel entonces ligeramente desenfocados, sino inmóviles e impasibles, como si fuera ciego. No respondía ni a los sonidos ni a las caricias. Sus cuidadoras se aseguraron de que estuviera caliente, limpio, y seco, así como bien alimentado. Su madre le cantaba alegres canciones sobre las corrientes y los valles que ella tanto amaba. Su padre cogía al pequeño en sus brazos y lo paseaba por los caminos del valle, entre la brisa, el cantar de los pájaros, y el olor de los ciruelos en flor. Gallind permanecía inalcanzable, su conciencia atrapada en un reino más allá de los sentidos.

Las lágrimas de Lothiel bañaban las flores de su jardín, y la cara enjuta de Airalin se ensombrecía. Gallind cumplió siete años y su condición no varió en nada. Ese mismo año, mientras estaba sentado a la luz del sol en su habitación, una elfa llamada Rilwen vino a jugar a su lado. Era de su misma edad pero su conversación viva, sus ojos risueños, y la gracia de sus pasos habían deleitado a todo Rivendel mientras crecía. Se arrodilló a cierta distancia de Gallind, canturreando y trenzando un hilo de seda que le serviría de comba cuando acabara.

De repente, los ojos de Gallind se enfocaron sobre el alegre rostro de Rilwen, y le preguntó, "¿Cuando llegaste a este valle, eran las estrellas tan brillantes como tu querías que fuesen?"

Ella le respondió, "No, eran más apagadas. Un día viajaré más hacia el oeste, y las estrellas rivalizarán con el sol y la luna. ¿Te gustaría venir conmigo a ver las setas de un claro del bosque?"

Gallind se lo pensó seriamente. "¿Serán rojas con topos blancos?" preguntó.

"Lo serán," contestó Rilwen. "¿Pero cómo lo sabes? Pensaba que nunca habías querido mirar el valle hasta ahora."

"He estado mirando otro paisaje, y era muy hermoso." La sombra del dolor mezclado con el gozo cruzó su cara, cerrando sus ojos súbitamente ensanchados. "Llévame a ver tu claro del bosque." Gallind se levantó y le tendió su mano. Rilwen la agarró con la suya, y salieron los dos juntos de la casa.

Los elfos de Rivendel se asombraron y regocijaron cuando el retiro de Gallind de la Tierra Media llegó a su fin. El "míruvor" de ese año fue denominado por este motivo. Lothiel cantó una canción sobre el cautiverio de su hijo en el mundo de los sueños y la alegría que su despertar había traído a su corazón. Airalin predijo que el destino de Gallind llevaría el honor a su casa. Entre todas sus gentes, solo Elrond dejó que la tristeza frunciera su ceño, "Gallind ha estado mirando las Tierras Imperecederas. Aunque celebro nuestra ganancia, debo lamentar su pérdida."

Gallind no lamentaba nada. En compañía de Rilwen, paseó por el valle, observando a las alondras levantar el vuelo cuando el sol salía y el rocío caía sobre la hierba. Se fabricó un caramillo y tocaba melodías que hacían bailar a cualquiera que las escuchara. Lauriel, una elfa de quince primaveras, seguía a la pareja siempre que el músico se llevaba su instrumento. Su voz era cálida y dorada, al igual que sus cabellos, y cantaba y bailaba la clara música de Gallind con una belleza sutil.

Pasaron los años, los días ocupados en idilios en los yermos. Después de despertarse de su lasitud, Gallind creció más fuerte, pasando cada vez menos horas meditando o simplemente descansando. Buscó a Turlómath, el mejor maestro del valle en los ecos que se remontaban a la Canción de los Ainur. El joven se negó a separarse del venerable elfo hasta que éste prometió instruirlo sobre los encantamientos. Esto no fue nada fácil, ya que encontró a Turlómath absorto en la búsqueda del significado perdido de una palabra que iluminaría el tema de un oscuro poema de la Segunda Edad. Turlómath no se



dio cuenta de la presencia de Gallind durante los primeros seis meses. Solo cuando hubo descifrado el arcano, un año después, prestó atención a su desconocido y joven compañero.

“Tu persistencia demuestra una gran inteligencia o una ignorancia extrema, hijo mío, según tengas o no tengas talento para las Armonías no escuchadas.” Una sonrisa brilló en los austeros ojos grises de Turlómath.

Gallind escuchó largamente a su maestro, estudió ancianos volúmenes bajo su precepto, practico ejercicios extraños de concentración mental bajo su tutela, y visitó los lugares secretos del

valle bajo sus órdenes. A pesar de estas ocupaciones, y de las alegres excursiones con Rilwen y Lauriel, que continuaron con el mismo vigor, los días de Gallind tenían sitio para otras cosas. Una mañana de invierno, avistó a una doncella sentada en la habitación de una torre y tocando el arpa.

Sus dedos eran rápidos sobre las cuerdas del instrumento, y hacían surgir cascadas de notas ondulantes. Gallind se quedó en trance.

Su pelo era del oscuro color de las sombras del anochecer, peinado en estrechas trenzas y recogido con lazos de perla formando curvas intrincadas. Sus ojos eran grises, pero en su interior albergaban trazos de mar -quizá reflejando los tonos verdes y azules de los pliegos de su túnica. Los huesos de su rostro eran delicados y fuertes, indicando el espíritu interior expresado por su música. Pero Gallind se dio cuenta de la belleza de Eärwing algo después. En ese momento, lo que alcanzó su corazón eran las notas que extraía del arpa.

Escuchó hasta que el sol alcanzó el mediodía, cuando Eärwing detuvo sus manos y observó a su cautivada audiencia de uno. Sus ojos se encontraron, y ella sintió una extraña ligereza en sus miembros -como si flotase en las aguas de una corriente montañosa o planeara por el aire como una hoja de otoño. Gallind rompió el silencio. “Los copos de nieve transportados por los vientos de Manwë no pueden rivalizar con la naturaleza exquisita de la música de tu arpa.”

A partir de entonces, iba cada mañana a la habitación de la torre para escuchar tocar a Eärwing. Ella lo esperaba impaciente, al principio, y su música llameaba con una muda alegría. Pasó un año, y Gallind continuaba alabando únicamente la belleza de las notas surgidas de sus manos. Los temas de tristeza y pérdida regresaron a las melodías de Eärwing, creciendo con el paso del tiempo hasta sepultar las juguetonas notas de alegría que habían bailado en las cuerdas del arpa. Gallind abandonaba frecuentemente la torre con lágrimas en los ojos, pero nunca se daba cuenta de que los ojos de Eärwing estaban húmedos antes de ponerse el arpa sobre la rodilla.

Un día preguntó a la doncella elfo si quería enseñarle a tocar el arpa. El rostro de Eärwin perdió todo su color -sus labios y mejillas estaban casi grises. Ella no le respondió ese día, y su música fue un canto fúnebre. A la mañana siguiente, le dijo: “El músico es la música. Tus melodías serán diferentes a las mías, pero te enseñaré a tocar las canciones que hay en tu corazón antes de marcharme de Imladris.” Su piel estaba pálida todavía, pero sus ojos estaban secos.

Durante todo el invierno le enseñó a despertar canciones de su arpa. Él tenía talento, y sus

Nombre:					CLASE DE PERSONAJE Bardo Elfo			Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN								Equipo: Otro material: Notas:				
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total					CARACT.
Fuerza	NP	+	-1	+		=						Fuerza
Agilidad	NP	+	1	+		=						Agilidad
Inteligencia	NP	+	2	+		=						Inteligencia
Movimiento	NP	+	1	+		=						Movimiento
Defensa	NP	+	1	+		=						Defensa
B.O. C. a C.	—	+	-1	+		=						B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	—	+	0	+		=						B.O. Proyectil
Generales	—	+	0	+		=						Generales
Subterfugio	—	+	-1	+		=						Subterfugio
Percepción	—	+	1	+		=						Percepción
Magia	—	+	-2	+		=						Magia
Resistencia	NP	+	30	+		=						Resistencia

melodías capturaban un fuego y un vigor que parecía, pero no igualaba, la viva dulzura que había oído tocar a Eärwin al principio de su relación. En primavera ella se despidió y le regaló el arpa. “Su nombre era Despierta-melodías. Pero se tendría que llamar Espina, si me la llevase conmigo al Oeste, un cambio muy amargo para que sus cuerdas lo soportasen. Es mejor que se quede contigo; que su nuevo nombre sea Vánien (“Tristeza Inmortal” en Sindarin). Mis bendiciones a tu música, Gallind, y que te vaya bien.”

Durante tres días Gallind tocó solo en la habitación de la torre. Sus dedos eran hábiles, y su destreza llenó la habitación de sonidos esplendorosos. El arpista estaba contento, agradecido de que su maestra hubiese permanecido el tiempo suficiente para afinar sus habilidades.

La noche que siguió a la mañana del tercer día, Gallind visitó la habitación de la torre por primera vez tras la puesta del sol. Parecía extrañamente vacía. ¿Dónde estaba la doncella de mar que había estado allí entre penas y canciones? Él había amado su música. ¡Pero el músico es la música, y el músico se había ido! Gallind salió corriendo de la habitación, pidiendo su capa y un caballo. Galopó durante gran parte de la distancia que separaba Rivendel de los Puertos Grises, pero la rapidez de su montura no pudo vencer a la anterior lentitud de su corazón. Cuando llegó a Mithlond, el barco de Eärwing ya había partido.

Gallind estuvo a punto de tirarse a las aguas de Nen Lhûn. Su tono verdeazulado le recordaba a la ropa de Eärwing, y ahogarse en el frío abrazo del mar valía la pena por la posibilidad de que las aguas le llevaran a su barco. Cuando dejó el arpa Vánien sobre la estrecha franja donde rompían las olas, se detuvo. Si Eärwing supiera que su amor era

correspondido, él tendría bastante. El bardo se sentó sobre su capa y puso su arpa sobre su regazo. Sus cuerdas murmuraron bajo sus dedos, y su voz creció en una canción.

*“Hoy hay una doncella elfo,
Tiene mi corazón sin saberlo.
Su pelo es oscuro, el mar su corazón,
Y la pérdida entristece su canción”.*

Mientras Gallind quedó en silencio, una melodía apagada de entre las olas respondió a su canción.

*“Hoy hay una doncella elfo,
Tiene tu corazón sabiéndolo:
Aunque el mar separa a dos amados,
Un gran amor transporta la felicidad”.*

Gallind permaneció cerca de la orilla durante todo un año, cantando a Eärwing y escuchando sus respuestas que flotaban hacia la orilla. Regresó a Rivendel cuando solo pudo escuchar los suspiros del mar. Además, cambió el nombre de su arpa. La llamó Vánalassë (“Gozo inmortal” en Quenya).

Rilwen y Lauriel encontraron a su amigo más amable y más inclinado a adaptarse a sus deseos que antes, aunque nunca les habló de su estancia en Nen Lhûn. Las tonadas de su flauta de madera incluyeron una nota de anhelo. El aire soñador de su rostro solo le abandonaba cuando tocaba el arpa, creando extrañas melodías con apasionada concentración.

Poco después de sentir el extraño matiz espiritual que señalaba en un bardo la manipulación de la Esencia, lanzó su primer hechizo. Turlómath se negó a mostrar el placer que sentía por el logro

de su pupilo, diciendo, “Modera tu entusiasmo; un principio como este presagia lo mejor, pero todavía tienes mucho que aprender.”

El aviso del maestro era innecesario, Gallind raramente mostraba una gran excitación por algo, y tanto su tiempo como sus pensamientos estaban ocupados en asuntos más graves. Airalin, su padre, había contado recientemente una historia de su juventud que provocó recelo en el corazón de su hijo.

Hace mucho tiempo, en un bosque al norte de Lórien y al oeste de Dol Guldur, vivía apartada de las gentes una elfa llamada Tathariel (“Doncella de Sauce” en Sindarin). Prefería la compañía de los árboles antes que la de los su especie, y su soledad a ningún tesoro. Airalin pasó por el bosque de Tathariel mientras llevaba un mensaje de Thranduil en el Bosque Negro para Galadriel en Lothlórien. Tres docenas de orcos perseguían al mensajero. Con la ayuda de Tathariel, Airalin acabó con todos ellos, a costa de las hayas, los fresnos, y los abetos del bosque. Un feroz fuego lo arrasó todo menos un anillo de sauces que rodeaban un manantial.

Tathariel fue a Lórien con Airalin. Él mandó a buscar a Rivendel la reliquia de su familia, una corona mágica. El Rhîvaran (“Corona del Refugio” en Sindarin) protegería el arrasado bosque de la elfa de los ataques de las huestes del Nigromante, en cuanto plantaran nuevos esquejes.

Aunque la corona dejó la última morada solitaria en una arca de piedra llevada por guerreros elfos, nunca llegó a Lórien. El aro de oro, en forma de guirnalda hecha de una rama de nogal, se había perdido. Tampoco pudo hallarse ningún rastro de sus guardianes. Airalin juró devolver el Rhîvaran a su casa algún día. Hizo algunos viajes infructuosos para recuperar el objeto, buscando en lugares peligrosos al azar. Al fin, envió a Tathariel noticias de su fracaso. Ella le perdonó su juramento, diciéndole que era feliz en Lórien. Aquí se detuvo la historia por largos años.

La madre de Gallind acabó con este paréntesis. Su espíritu se cansó de las flores de Endor, ansioso de las flores más brillantes que perfumaban el aire del Oeste. Decidió cruzar el mar en el próximo barco que partiera de los Puertos Grises, tanto si la acompañaba Airalin como si no. Él deseaba partir con Lothiel, pero no se consideraba desligado de su juramento de darle a Tathariel un hogar seguro en el bosque.

Pensando en su separación de Eärwing, Gallind instó a su padre a que hiciera el viaje al Oeste. Airalin seguía sin convencerse: “Puede que no rompiera mi palabra, pero disminuiría mi honor si

abandonara a la Doncella de Sauce.” Finalmente, en la misma mañana en la que Lothiel montó en el palafrén que la había de llevar a Mithlond, Gallind se comprometió a recuperar el Rhîvaran, entregárselo a Tathariel, y replantar su bosque.

Rilwen y Gallind acompañaron a Lothiel y a Airalin hasta los Puertos Grises. Un tinte de tristeza coloreó las últimas palabras de Gallind a sus padres: “Me gustaría ver las Pélori a vuestro lado y saludar a mi amada ante vosotros. Decidle a Eärwing que le he dado nombre a su arpa por la alegría que fluye en mi corazón cuando su rostro embellece mis sueños. Buen viaje, padres míos.”

Al volver de Mithlond, los dos amigos se detuvieron para descansar en un claro del bosque frecuentado por Rilwen. Gallind se sentó sobre una roca cubierta de líquen para tocar las cuerdas de Vánalasë. La brisa susurraba entre los árboles. Las sombras moteadas cambiaban de forma al filo del claro. De repente, una diminuta doncella, su estatura algo inferior a los 90 cm, se materializó bajo un roble. Su cabello crecía en rizados mechones, y la timidez acuciante de sus grandes ojos azules eliminó toda alarma que hubiese podido crear su llegada inesperada. Gallind continuó tocando, con la serenidad intacta y una sonrisa tras su mirada soñadora. La hobbit irrumpió en una conversación desordenada con Rilwen.

Breves momentos después, Rilwen vino al lado del arpista y los dedos de éste dejaron de acariciar su instrumento.

“Lily Pulgarverde es una Periannath a la que he nombrado Amiga de los elfos. Su hermano ha sido encarcelado injustamente, impidiéndole enfrentarse al Torog (troll) que amenaza a su comunidad. Ella me pide ayuda y mi corazón no me permite negársela. Voy a ir con ella y te deseo suerte en tu retorno a Imladris.”

Cuando Rilwen dio un paso para alejarse, Gallind la cogió del brazo. “¡Espera! Mi regreso a casa puede esperar. El rostro preocupado de la doncella hobbit despierta lástima en mi corazón. Te acompañaré.” El arpista tapó su instrumento y se lo colgó al hombro.

Mientras atravesaban el bosque, Lily describió una vez más la llegada del troll, la determinación de su hermano de acabar con su amenaza, y su subsiguiente encarcelamiento por el alguacil de Bree. A parte del suave sonido de su voz, el grupo caminó en silencio. Los pasos de la hobbit eran tan ligeros como los de los elfos. Al llegar a casa de Lily, descubrieron que otros dos amigos de los Pulgarverde esperaban en la sala de estar.



Raza: Tatharína es una beornida (humana).

Profesión: Es una barda.

Habilidad especial: Tatharína es extremadamente eficiente en los primeros auxilios. Cualquier herida que sea tratada por ella se cura más rápido de lo que es habitual: +1 punto de vida curado por hora.

Objeto: Tatharína posee un brazalete de tiras de cuero trenzadas. Era de su padre. El brazalete añade +1 a la "habilidad de defensa" del portador.

Hogar: Tatharína creció en el castillo de Noirins entre los descendientes de los ciudadanos de Arthedain. En la actualidad reside en Bree con Fanuira, una curandera.

Familia: La madre de Tatharína, Ailsintha Saljainfrath, murió al dar a luz a su única hija. El padre de la barda, Occared Wiljair, fue asesinado durante una incursión orca.

Amigos: Tatharína fue criada por Eliana Manosanta, la curandera del castillo de Noirins. Eliana falleció hace pocos años en un accidente de construcción. Fanuira pasó a ser la maestra de la joven y a vigilarla. Lily Pulgarverde, una exploradora hobbit, y Tolman Pulgarverde, un explorador hobbit, ambos viven en Bree. Gláin, un guerrero enano, pasa frecuentemente por Bree en sus viajes desde y hacia las Montañas Azules.

Modo de vida: Tatharína es curandera y herbolaria.

Aunque se crió en el castillo de Noirins entre gentes de ascendencia dúnadan, Tatharína es una Beornida. Su cabello de un rojo cobrizo y sus ojos castaños, junto a la naturaleza menos aquilina de su rostro, revelaban su auténtico linaje. Además sentía una mayor preferencia por las capas de pieles y botas que la experimentada por las gentes del norte, pero típica de la Estirpe de los Osos.

Sus padres huyeron de su floresta en el Bosque Negro por razones desconocidas para Tatharína. Occared Wiljair, su padre, fue asesinado en un ataque orco durante su viaje a través de las Montañas Nubladas. Su madre, Ailsintha Saljainfrath, llegó al único castillo que quedaba intacto y habitado por descendientes de los dúnedain del Arthedain y Arnor de antaño. La curandera del castillo cuidó hábilmente de la parturienta mujer, pero Ailsintha no sobrevivió a la noche. La pequeña que trajo al mundo se convirtió en huérfana en su primer amanecer.

La curandera, Eliana Manosanta, cuidó de la niña y la llamó Tatharína, Coronada de Sauce, por el dolor que había llenado su corta vida. Edwin Noirins, el joven heredero del señor del castillo, pensó que se trataba de una gran broma ya que rojos rizos tan brillantes como las bayas del acebo crecían lujosamente en su cabeza. Cuando se

hizo mayor, el niño mimado la maltrataba llamándole cosas como Pelusa de Zorro, Cabeza de Acebo, y Pelambrera de Fuego.

Las gentes del castillo se acostumbraron a ver a Eliana, en su despensa preparando remedios de hierbas, o curando el hueso roto de un joven paje, con la niña asegurada a su cintura mediante una ancha faja. Cuando era un poco mayor, Tatharína seguía a su madre adoptiva sobre sus propios e inseguros pies mientras la curandera hacía sus tareas diarias. Incluso Haronui Noirins, el tío de Edwin y Señor del castillo, empezó a ver a Tatharína como la hija de Eliana. La curandera era una mujer joven, en edad de tener hijos, pero eligió no casarse nunca después de que su prometido muriera de unas fiebres un mes antes de su boda.

Tatharína empezó a aprender el arte del cultivo tan pronto como pudo caminar. Al lado de Eliana, se agachaba entre las hileras de plantas y arrancaba tiernos tallos que se convertirían en grandes matas de malas hierbas si se dejaban crecer. Esos eran sus ratos favoritos -el saludable olor a tierra, la cálida luz del sol, y la amable voz de la curandera guiándola con instrucciones en un tono tan dulce que parecían halagos.

En el otoño, después de que Eliana hubiese cogido hojas y bayas para secarlas, Tatharína recogía semillas del huerto y las guardaba en paquetes etiquetados. Cuando caía la nieve, la pareja trabajaba en la despensa, haciendo tinturas, ungüentos, y polvos con las hierbas cosechadas en los meses anteriores. La primavera encontraba a la curandera en medio de los prados que rodeaban el castillo, cogiendo flores cuyos pétalos tenían propiedades curativas u hojas que era mejor coger en la edad temprana, mientras que Tatharína plantaba en el jardín del muro exterior del castillo. A medida que los días se iban haciendo más largos, Tatharína acompañaba a Eliana en sus expediciones al Bosque de Merle, un grupo de hayas situado a una distancia de una mañana de camino del castillo. Allí, recogía un moho especial de las rocas esparcidas por todo el bosque. Convertido en polvo, las Piedras de Liebre curan el dolor de oído y la garganta reseca crónica.

De este modo, pasaron los años -otoño, invierno, primavera, verano. Tatharína se hizo una joven alta y esbelta, de mejillas ligeramente pecosas y una sonrisa presta a surgir en los labios. Su cabello cogió un tono más claro de cobre pálido, como el cielo al amanecer. Edwin, ahora un muchacho en el umbral de la edad adulta, dejó de insultarla y le trajo un ramo de campanillas y asteres el primer día de Lothron (Mayo).



La prosperidad cubrió el castillo como los adornos de un festival. Las cosechas habían sido abundantes los últimos diez años, los gatos salvajes y los bandidos habían sido escasos, y Eliana se había enfrentado a los dos brotes de sarampión con tanto éxito

que solo murió de esta enfermedad Jaran Manodepiedra. Haronui Noirins proclamó un día de fiesta y, en medio de las celebraciones, anunció su intención de añadir un techo a la barbacana de la puerta. Los festejantes proclamaron su entusiasmo ante la idea a gritos e hicieron un brindis por la sabiduría del noble señor.

Con este propósito, al día siguiente, un grupo de hombres forzudos partieron hacia el Bosque de Merle para cortar troncos para el techo nuevo. El trabajo progresó lentamente durante el verano. Las enormes vigas se tallaron de las hayas caídas, llevadas al castillo, e izadas hasta lo alto de la bastida. Allí, unos largos clavos de hierro los aseguraron al parapeto almenado. Los albañiles construyeron una galería colgante para que los defensores pudiesen disparar directamente hacia abajo sobre quien atacase la puerta. Mientras tanto, se sopló cristal y se le dio forma cuadrada para hacer ventanas para las troneras de las viejas almenas interiores. En el otoño, el techo se había cubierto, completando el espacioso salón de encima de la barbacana. La galería provista de matacanes de su exterior necesitaba solamente los trípodes, que soportarían recipientes de aceite hirviendo, para estar acabada.

Las gentes del castillo tenían buenos motivos para estar orgullosos de lo que habían conseguido, pero una tragedia durante el proceso de construcción ensombreció su alegría. Una viga resbaló mientras era transportada a lo alto de la bastida y aplastó a Eliana Manosanta bajo su peso cuando cayó al otro lado del muro exterior del castillo. La curandera fue sacada de debajo de la viga, aun con vida, y llevada a la enfermería donde le había devuelto la salud a tantos enfermos y heridos. Tatharína cuidó de su madre adoptiva casi tan diestramente como lo hubiese hecho la misma Eliana. Se le administraron ungüentos a su pelvis

rota, se le dieron tinturas a intervalos regulares, y se lavaron con agua de rosas sus manos y frente cuando el sudor mojaba la piel de la curandera. Eliana no se recuperó. Cerró sus ojos por última vez al atardecer, cuando el sol se ponía en el horizonte. Tatharína inclinó la cabeza y se quedó sentada muy quieta hasta que la última luz abandonó el cielo.

Los días siguientes fueron atareados. Las horas se ocuparon preparando el entierro y observando los ritos apropiados para honrar a la muerta. Tatharína solo se aproximó al Señor Haronui con la última voluntad de la curandera cuando las flores plantadas sobre la tumba de Eliana se marchitaron.

Durante la larga tarde antes que la muerte llegara, la chica pensó una docena de veces que el espíritu de Eliana estaba listo para partir. Cada vez la curandera recuperaba la consciencia, susurrando de forma incoherente.

“¿Qué dices Eliana? ¿Qué puedo hacer?” murmuró Tatharína, ansiosa por aliviar la preocupación de la mujer agonizante.

Finalmente, la curandera reunió el aliento suficiente para formar unas palabras inteligibles. “Tatharína, muchacha. Tienes más talento del que tú crees. Pero yo lo sé, lo sé. Debes buscar a Fanuira Edhellammen en Bree. Yo aprendí de ella de pequeña. Prometemelo. Prométeme que no malgastarás tu don.” Su rostro estaba angustiado y sus ojos muy brillantes.

Tatharína asintió con la cabeza. “Puedes estar tranquila, Eliana. Obedeceré tu voluntad.” Después de esto, el final llegó más rápidamente.

El Señor Haronui insistió en discutir sobre la petición de Eliana y la promesa de Tatharína. No se entremetería en su camino si era realmente lo que la curandera quería, pero él había esperado que Tatharína ocupase el puesto de su madre adoptiva en el castillo. Ni siquiera la vieja bruja que vivía en el borde lejano del Bosque de Merle era tan hábil con las medicinas.

A pesar de la reticencia del Señor a dejarla marchar, Tatharína no llegó a ver completada la fortificación que había costado la vida de Eliana. Sentada en lo alto del equipaje transportado por la carreta de una caravana de mercaderes, la joven se dirigió hacia Bree en compañía de un enano de las Montañas Azules llamado Gláin. Provista de varios baúles llenos de los regalos de despedida de las gentes del castillo, una hermosa capa de lana y de piel del Señor Haronui, y un pequeño cofre de palisandro tallado por Edwin, puso cara alegre para el viaje.

Sin embargo, la humedad de su almohada, mojada por la mañana con las lágrimas por la muerte de la única madre que había conocido, traicionaban su dolor. Gláin no hizo ningún comentario, pero a lo largo de los días que duró el viaje la cubrió de pequeñas atenciones. Tatharína

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Bardo Humano		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:																																																																																																																						
BONIFICACIÓN <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>CARACT.</th> <th>Hab.</th> <th>+</th> <th>Car.</th> <th>+</th> <th>Especial</th> <th>=</th> <th>Total</th> <th>CARACT.</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fuerza</td> <td>NP</td> <td>+</td> <td>0</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>Fuerza</td> </tr> <tr> <td>Agilidad</td> <td>NP</td> <td>+</td> <td>0</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>Agilidad</td> </tr> <tr> <td>Inteligencia</td> <td>NP</td> <td>+</td> <td>2</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>Inteligencia</td> </tr> <tr> <td>Movimiento</td> <td>NP</td> <td>+</td> <td>0</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>Movimiento</td> </tr> <tr> <td>Defensa</td> <td>NP</td> <td>+</td> <td>0</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>Defensa</td> </tr> <tr> <td>B.O. C. a C.</td> <td>—</td> <td>+</td> <td>0</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>B.O. C. a C.</td> </tr> <tr> <td>B.O. Proyectil</td> <td>—</td> <td>+</td> <td>-1</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>B.O. Proyectil</td> </tr> <tr> <td>Generales</td> <td>—</td> <td>+</td> <td>0</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>Generales</td> </tr> <tr> <td>Subterfugio</td> <td>—</td> <td>+</td> <td>-1</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>Subterfugio</td> </tr> <tr> <td>Percepción</td> <td>—</td> <td>+</td> <td>2</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>Percepción</td> </tr> <tr> <td>Magia</td> <td>—</td> <td>+</td> <td>2</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>Magia</td> </tr> <tr> <td>Resistencia</td> <td>NP</td> <td>+</td> <td>35</td> <td>+</td> <td>_____</td> <td>=</td> <td> </td> <td>Resistencia</td> </tr> </tbody> </table> Equipo: Otro material: Notas:								CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total	CARACT.	Fuerza	NP	+	0	+	_____	=		Fuerza	Agilidad	NP	+	0	+	_____	=		Agilidad	Inteligencia	NP	+	2	+	_____	=		Inteligencia	Movimiento	NP	+	0	+	_____	=		Movimiento	Defensa	NP	+	0	+	_____	=		Defensa	B.O. C. a C.	—	+	0	+	_____	=		B.O. C. a C.	B.O. Proyectil	—	+	-1	+	_____	=		B.O. Proyectil	Generales	—	+	0	+	_____	=		Generales	Subterfugio	—	+	-1	+	_____	=		Subterfugio	Percepción	—	+	2	+	_____	=		Percepción	Magia	—	+	2	+	_____	=		Magia	Resistencia	NP	+	35	+	_____	=		Resistencia
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total	CARACT.																																																																																																																				
Fuerza	NP	+	0	+	_____	=		Fuerza																																																																																																																				
Agilidad	NP	+	0	+	_____	=		Agilidad																																																																																																																				
Inteligencia	NP	+	2	+	_____	=		Inteligencia																																																																																																																				
Movimiento	NP	+	0	+	_____	=		Movimiento																																																																																																																				
Defensa	NP	+	0	+	_____	=		Defensa																																																																																																																				
B.O. C. a C.	—	+	0	+	_____	=		B.O. C. a C.																																																																																																																				
B.O. Proyectil	—	+	-1	+	_____	=		B.O. Proyectil																																																																																																																				
Generales	—	+	0	+	_____	=		Generales																																																																																																																				
Subterfugio	—	+	-1	+	_____	=		Subterfugio																																																																																																																				
Percepción	—	+	2	+	_____	=		Percepción																																																																																																																				
Magia	—	+	2	+	_____	=		Magia																																																																																																																				
Resistencia	NP	+	35	+	_____	=		Resistencia																																																																																																																				

no tardó en darse cuenta que sus bruscas maneras escondían una naturaleza tan reconfortante como el chocolate caliente.

Fanuiira, la anciana curandera de la villa de Bree, escuchó la noticia de la muerte de Eliana con calma, pero sus hombros se encogieron y su sabio rostro perdió el color durante un tiempo. La herbalista del Castillo de Noirins había sido muy querida de su corazón,

Fanuiira dio la bienvenida a su casa a Tatharína con una calidez genuina, sin embargo la joven insistió en demostrarle sus habilidades antes de ser aceptada como su aprendiz. Con manos diestras, curó el ala de una alondra herida rescatada por Fanuiira de las garras de un gato. La mañana siguiente el pájaro estaba lo suficientemente curado para volar, y Tatharína se convirtió en la aprendiz de Fanuiira mientras la alondra volaba sobre la veleta del hospicio.

Fanuiira sabía más sobre las plantas que cualquier curandero en cien leguas a la redonda. Tatharína había aprendido de Eliana que el Tanacetum Amargo podía prepararse como un té y beberse para aliviar el dolor de cabeza y la vista cansada. Fanuiira le enseñó que la hierba podía además convertirse en polvo e inhalarse para aliviar la sinusitis o hacer con ella un ungüento y aplicarlo sobre las partes congeladas para restaurar la circulación. Por cada dos o tres aplicaciones de una hierba, Fanuiira conocía media docena más. Sin embargo sus impresionantes conocimientos no eran la razón por la que Eliana había insistido en que su hija adoptiva buscara las enseñanzas de la curandera.

“El conocimiento de las propiedades curativas de las plantas es solo una parte del arte de un curandero,” afirmó Fanuiira. “Existe una Esencia que se origina en cada planta, cada bestia, cada persona, e incluso en la tierra misma. Nació de la Canción

que creó Arda y todo lo que hay dentro de Arda. Un auténtico investigador puede manipular esta Esencia para curar heridas y enfermedades de una manera más efectiva que la administración de remedios de hierbas. Tendrás que aprender a manipular la Esencia, Tatharína, porque tienes el don para hacerlo.”

A partir de entonces, la joven pasó solamente una fracción de su tiempo memorizando la apariencia, preparación, y usos de los cientos de hierbas a disposición del curandero. Ejercicios peculiares de concentración, meditación, e imaginación visual, todos encaminados a fortalecer sus habilidades mentales, ocuparon la mayor parte de sus días. Tatharína era muy diligente en sus estudios, dejando de lado los pasatiempos más agradables típicos de la niñez.

Fanuiira se alivió cuando las hojas de la acedera dorada adquirieron su característico tono amarillo, trayendo a la joven hobbit Lily Pulgarverde al hospicio con una cesta llena de hierbas. Tatharína respondió a una llamada en la puerta y se encontró con una diminuta doncella de ojos de un azul profundo y rizado cabello del color de la miel recogido en una cola de caballo. Parecía muy sorprendida de ver a Tatharína en el portal en lugar de Fanuiira. “He venido a que Fanuiira me enseñe y a hacerle de ayudante,” explicó la aprendiz. “Me llamo Tatharína. Y tú debes ser Lily Pulgarverde. Fanuiira me dijo que vendrías hoy o mañana.”

La visitante se sonrojó y pareció tan tímida que Tatharína se sintió obligada a hacer que se sintiera como en su casa. Siguiendo el consejo de Fanuiira, abandonó sus planes de una tarde de estudio e invitó a Lily a que la ayudara a dar de comer a los cachorros de zorro que se hallaban en la enfermería. Tatharína sintió crecer su afecto hacia la hobbit cuando descubrió que Lily odiaba coser

tanto como ella, que le gustaban más los gatos (especialmente las gatas) que los perros, y que encontraba que pasear por las colinas bajo la lluvia era algo enormemente divertido. Cuando llegó la hora de que Lily regresara a casa, las dos eran buenas amigas.

A partir de entonces, Tatharína pasó cada día parte de su tiempo con su nueva amiga. Saltaban a la comba, jugaban al escondite, y hacían carreras en la calle del hospicio. En ocasiones, Tolman, el hermano gemelo de Lily, las acompañaba para jugar a las damas o persuadía a las chicas de que le acompañaran a pescar a la Cañada Torcida. Lily solía llevar consigo su cuaderno de bocetos en estas expediciones, y pintaba mientras Tatharína y Tom sumergían gusanos clavados a un anzuelo en el agua. Ellos pescaban más de una trucha para la cena, pero Lily llegaba a casa con unos paisajes de acuarela que empezaban a llamar la atención de los escasos coleccionistas de arte de Bree. Tatharína pasó a ser uno de los temas favoritos de sus pinturas debido a los inusuales tonos cobrizos de su cabello. Se sentaba durante horas y horas mientras Lily intentaba captar los reflejos de la luz del amanecer, de las estrellas, y de la luna, sobre sus largos mechones rizados. Durante estas sesiones, intercambiaron muchos secretos de chicas y su amistad adquirió una nueva dimensión.

Algunos inviernos más tarde, la madre de Lily desarrolló una tos constante. Su salud se fue deteriorando a medida que los días se iban haciendo más cortos. Tatharína dejó de practicar los ejercicios que le habían de permitir controlar la Esencia, y en su lugar trabajó en la despensa, creando vapores que, una vez inhalados, aliviarían el dolor de pulmones de Rose Pulgarverde. Frecuentemente, permanecía toda la noche junto a la cama de la hobbit.

Cuando Rose murió en la primavera, sus hijos se apartaron de la compañía de sus amigos durante una temporada. Tatharína respetó el deseo de los gemelos de un período de dolor y reflexión, pero echó en falta la alegre charla de los hobbits, su risa despreocupada, y sus inesperadas ocurrencias. Volvió a sus estudios, y sus largos días con los libros se alargaban frecuentemente en largas noches de lo mismo. Cuando el otoño se aproximaba, Tatharína sintió de forma leve la vibración de la Esencia al fluir por su ser. Cuando las hojas de los árboles se tiñeron de color rojo, la joven lanzó su primer hechizo.

El otoño también fue testigo del retorno de los Pulgarverde a la vida social. La profunda serenidad, fruto de la soledad, que subrayaba su conversación hizo que su compañía fuese más grata que nunca. Invitaron a cenar a Tatharína en muchas ocasiones.

Alaric, un joven barquero que recorría el río Brandivino junto a su padre, era otro de los in-

cluidos en las alegres reuniones alrededor del hogar de los Pulgarverde. Tolman viajaba bastante, debido a su reputación como Buscador -el que localiza objetos (o personas) desaparecidos- y hacía nuevos amigos donde quiera que fuese. Gláin, el enano cuya caravana de mercader había traído a Tatharína a Bree, estaba entre los muchos conocidos del hobbit. La visita de Gláin al smial de los Pulgarverde permitió a Tatharína redescubrir sus toscas maneras y su amable corazón.

Una noche de verano, algunos años después, Tatharína descubrió una buena causa para apreciar la naturaleza de Gláin. Ese día había oído noticias sobre la pérdida de ovejas de parte de Fanuira, que había hablado con Odo Sototúmulo la mañana siguiente a la desaparición de unas ovejas de su rebaño. Un gato salvaje en el Bosque de Chet o ladrones parecía la mejor explicación. Tatharína rememoró los remedios para la mordedura de animales mientras iba de habitación en habitación, cerrando las ventanas del hospicio por la noche. Un golpear impaciente en la puerta delantera interrumpió sus pensamientos.

Gláin empezó a hablar rápidamente en cuanto Tatharína abrió la puerta. "Tolman necesita nuestra ayuda, Tatharína. Lee esta nota que me ha dejado su hermana en "El Pony Pisador". El enano metió una hoja de papel doblada entre sus dedos.

Amigo Gláin,

Saludos. Me gustaría invitarte a cenar con nosotros, pero la necesidad me lleva a pedirte otra cosa. Tolman ha sido falsamente acusado de robar unas ovejas y llevado a prisión. Ya que ha descubierto que un troll ronda por los campos (y no puede convencer a nuestro tío Holfast de que lo deje en libertad), te pido que me ayudes. Tom espera que podamos vencer al troll antes de que pueda devorar otras ovejas o, lo que es peor, algún niño perdido. Por favor, lleva a Tatharína a nuestro smial. He salido a buscar a Rilwen y os encontraré allí en media hora. Con mucha prisa,

Lily

Unos pocos minutos fueron suficientes para que Tatharína hiciera acopio de lo que podía ser necesario para un grupo que intentara enfrentarse a los trolls. Con una rápida despedida a Fanuira, Tatharína salió a la calle iluminada por la luz de las estrellas. La pareja cruzó la ciudad silenciosamente, entrando en el smial de los Pulgarverde con la llave escondida bajo unas macetas de barro en el jardín. La cálida luz de las lámparas iluminaba la sala de estar, pero Lily aún no había regresado de su encargo. Gláin y Tatharína se sentaron en dos cómodos sillones para esperar a la hobbit y a Rilwen.



GLÁIN



Raza: Gláin es un enano.

Profesión: Es un guerrero.

Apodo: A veces le llaman Gláin Pasolargo por los muchos kilómetros que hace para vender sus mercancías.

Habilidad especial: Gláin es inusualmente hábil pactando y negociando acuerdos. Su habilidad le añade un +2 a su "bonificación de percepción" cuando intenta persuadir a alguien de que haga las cosas a su manera.

Objeto: El arma preferida de Gláin es su hacha de guerra. Fue un regalo de Fróin. Este arma añade una bonificación de +2 a la BO cuerpo a cuerpo de su portador y causala pérdida +3 puntos de vida (en lugar del +2 causado por las otras hachas de guerra).

Hogar: El hogar de Gláin está en las Montañas Azules. Los aposentos de su familia son parte de Merlost, los ruinosos restos de la anciana ciudad enana que los elfos llamaban Belegost.

Familia: La madre de Gláin, Lís, es de la tribu de Thrár. Su padre, Grálin, es de la Casa de Dwálin.

Amigos: Tolman (un explorador hobbit), Lily (una exploradora hobbit), y Tatharína (una barda humana), todos ellos residentes de Bree.

Bajo (1'25 m), compacto, y musculoso, como es

típico entre los enanos, Gláin posee la estatura apropiada para ser un guerrero. Es rápido en el combate, y su hacha de guerra golpea con fuerza. Sin embargo, para decepción de Lís, su madre, hasta el momento todas sus luchas se han visto reducidas a las salas de entrenamiento de la ruinoso Merlost. Su orgullo no ha crecido hasta llegar a las arrogantes proporciones alcanzadas por el de su madre, ni su corazón se ha visto ensombrecido por la desesperación.

Después de su boda con el padre de Gláin, Lís trató que su marido restaurara las fortunas de su Casa. Aunque solo era la prima de Grár, sobre cuyos hombros descansaba el trono de la tribu de Thrár, ella cavilaba sobre las pérdidas de su gente. Culpaba a los elfos por la batalla que (hace más de mil años) sepultó bajo el mar a las tierras occidentales de la Tierra Media, trayendo inundaciones y terremotos a Tumunzahar, la otrora magnífica residencia de la Tercera Tribu de los Enanos. Ella recordaba el amargo relato del Nauglamir, el collar forjado por los herreros de Tumunzahar y robado por los elfos a punta de espada.

Los métodos de Grálin para llenar de riqueza los cofres de los enanos no aplacaban la sed de sangre y de venganza de su esposa. Él era un descendiente de la Casa de Dwálin, y la gloria de sus antepasados no le obsesionaba. Unos aposentos cómodos, un almacén repleto, y esperanza para el futuro era todo lo que le pedía a la vida, y estaba dispuesto a trabajar duro. Lís anhelaba batallas, victorias, y gloria. Él meramente comerciaba con armas y herramientas por oro y plata, ¡algunas veces de los elfos!

Lís hablaba de forma elocuente sobre reunir ejércitos, forjar alianzas, y almacenar armas para ser usadas por los guerreros enanos. Grálin cogió sus manos con fuerza y se enfrentó a su colérica mirada. "Nuestros ejércitos están muertos, nuestros aliados enterrados, y nuestra gente es escasa. La conquista solo destruiría nuestras dos Casas, en vez de restaurarlas. Déjanos, déjame intentar otro camino - menos glorioso, tal vez, pero más efectivo. Con el comercio, la paz, y el tiempo, podemos poner los cimientos que permitirán a los hijos de nuestros hijos alcanzar y superar el esplendor del pasado."

Lís giró el rostro y se retiró a sus habitaciones privadas. Poco después nació su hijo Gláin. En él centro Lís toda la fuerza de su ambición. Los héroes enanos de antaño caminaban a través de las historias que le leía a la hora de dormir. Tapices de batallas victoriosas decoraban las paredes de la habitación del pequeño. Su primer juguete fue un



sonajero dorado, trabajado para semejar una hacha de guerra en miniatura.

Grálin estaba fuera con frecuencia durante estos primeros años, en busca de nuevos mercados para herramientas, armas, y juguetes de fabricación enana. Cuando estaba en casa, pasaba su tiempo junto a la cuna de Gláin, meciendo al bebé, y sacando su barba de entre los dedos de su hijo. Los dos jugaban y reían durante largas horas, sin ser interrumpidos por las penas o las preocupaciones.

Durante las visitas de su marido Lís cerraba su puerta con llave, negándose a salir de sus aposentos hasta que Grálin partía de Merlost de nuevo, para reanudar sus negocios. En su ausencia, continuaba el entrenamiento que convertiría a su hijo en el orgulloso guerrero que un día restauraría el honor de la Tribu de Thrár.

Ella misma poseía cierta habilidad en las artes de la guerra, y le construyó una arma de práctica de madera de pino, ajustando su peso y longitud a la fuerza y el alcance del chico. Gláin pasaba bastantes días a la semana golpeando con su hacha roma bajo la supervisión de su madre. La amenazadora determinación de ésta marchitó su primera rebelión contra estas lecciones obligatorias, mientras que sus halagos alentaron sus deseos de mejorar. Cuando ella encargó a Fróin que le enseñara más allá de los rudimentos, Gláin estaba ansioso por aprender.

Fróin era el Consejero real de Grár en Nibbingrod (la antigua Nogrod) al otro lado del valle desde Merlost, pero su fama de gran guerrero en tiempos anteriores todavía permanecía. Cuando Gláin se presentó ante él para su primera lección, Fróin sacó un traje pequeño de cota de malla, un escudo, y una hacha de guerra del fondo de un de sus arcas. “Ésto resistió las espadas de los orcos y las lanzas de los trolls cuando yo era un muchacho. Dejemos que ahora te enseñen sabiduría en la contienda. ¡Ponte la cota y empecemos!” El marchito tutor cogió una arma más larga y pesada y se puso en posición de guerrero.

Aunque debilitado por la edad, la experiencia de Fróin hacía de él un temible contrincante para su joven pupilo. Desde el primer combate de entrenamiento, Gláin soñó con derrotar a su maestro en una lucha justa. Una victoria como esta situaría su valía como guerrero más allá de toda duda. Con una determinación que rivalizaba con la de su madre (en su fuerza, no en su dureza), el joven se encomendó por sí mismo a los años de prácticas que este objetivo requería.

Ahora, cuando Grálin volvía a casa de sus viajes, encontraba a su hijo ocupado en los ejercicios (equilibrio, juego de pies, fuerza, etc.) prescritos por Fróin mientras Lís observaba sus progresos con una mirada de celo. Gláin se negaba a abandonar la sala de prácticas durante las horas asignadas para

las lecciones, incluso para estar con su padre. Su madre estaba muy contenta ya que ignoraba que el resto del día lo pasaba con Grálin.

Pasaron los años. Gláin se volvió más fuerte y más inteligente con su hacha de guerra. Un día derrotó a Frólin en un combate de entrenamiento. Gláin se sorprendió de preocuparse por los maltrechos huesos del anciano en lugar de sentirse jubiloso por su éxito. ¿Habría herido a su maestro en este momento victorioso? El postrado Consejero se puso de pie con un bufido. “¡Soy más duro de lo que crees, muchacho, y todavía te queda mucho por aprender! Una lucha a muerte es algo muy diferente a una disputa amistosa en la sala de prácticas. ¡Vamos! Volvamos a tu juego de piernas en ese trozo final. ¡Buen balanceo, si señor! ¡Buen balanceo!”

El repaso al juego de pies de Gláin estaba destinado a quedar incompleto. Grálin llegó a la gran Puerta del Este de Merlost cubierto de sangre y agotado. Su caravana había sido atacada por unos bandidos. Thóri y Lóri, sus dos compañeros de viaje, estaban muertos. Su ojo derecho era una ruina y una flecha surgía de su hombro. Gláin se apresuró a acudir al lado de su padre, alcanzándolo cuando el enano herido se tambaleó y cayó al suelo.

Grálin tardó mucho en recuperarse de sus heridas. Lís olvidó sus disputas y lo cuidó tiernamente, asistida por Gláin. Cuando el inválido recuperó por fin su salud, marido y mujer deci-



Nombre:				CLASE DE PERSONAJE Guerrero Enano				Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:		
BONIFICACIÓN								Equipo: Otro material: Notas:				
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	=	Total					CARACT.
Fuerza	NP	+	2	+	_____	=						Fuerza
Agilidad	NP	+	-1	+	_____	=						Agilidad
Inteligencia	NP	+	0	+	_____	=						Inteligencia
Movimiento	NP	+	0	+	_____	=						Movimiento
Defensa	NP	+	0	+	_____	=						Defensa
B.O. C. a C.	—	+	2	+	_____	=						B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	—	+	0	+	_____	=						B.O. Proyectil
Generales	—	+	1	+	_____	=						Generales
Subterfugio	—	+	1	+	_____	=						Subterfugio
Percepción	—	+	0	+	_____	=						Percepción
Magia	—	+	-3	+	_____	=						Magia
Resistencia	NP	+	60	+	_____	=		Resistencia				

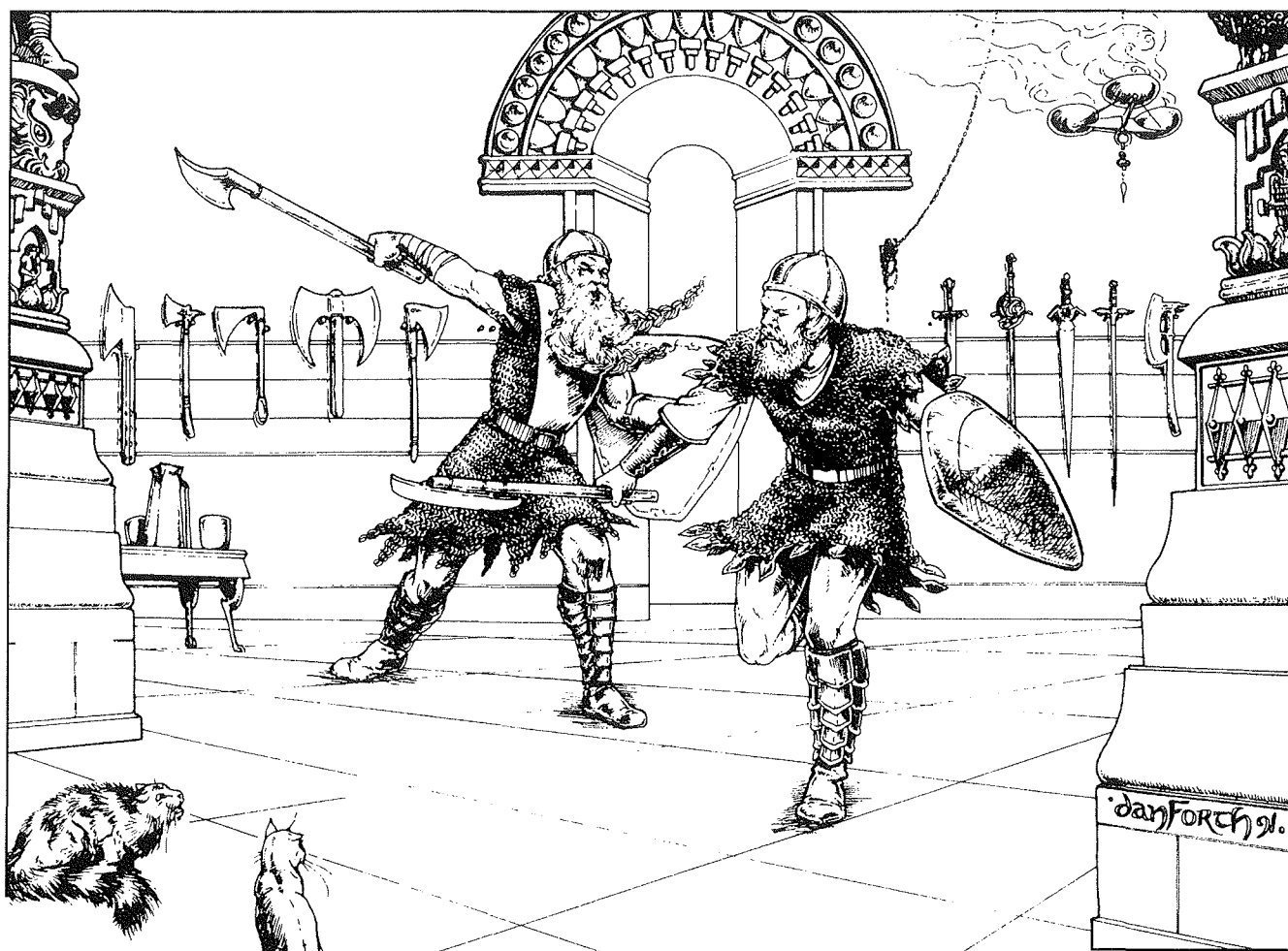
dieron que Gláin viajaría de ahora en adelante junto a su padre.

El joven enano empezó a aprender el negocio del comercio de mercancías. Necesitaba un buen ojo para los detalles y un don para discutir amigablemente, pero con sagacidad, con gentes de todas las razas y condiciones. Cuando su padre lo abroncaba por no darse cuenta del precio de los quesos en Encruzijada o por dejar que un nuevo cliente pagase la última ronda de cerveza en una taberna, Gláin añoraba en ocasiones la vida más limitada que llevaba en Merlost. Sin embargo, la libertad del camino, los nuevos amigos que se hacían durante los viajes, la alegre compañía de Grálin, y su propia habilidad para los negocios, que emergía lentamente, le tentaban a seguir adelante.

La primera misión en solitario de Gláin implicaba el comercio con los elfos que deseaban cuchillos largos para sus exploradores en las Tierras Solitarias. Se detuvo en “El Pony Pisador”, en Bree, y allí descubrió que había perdido la carta de presentación escrita por su padre. El preocupado enano buscó en su carro, en su habitación de la posada, y en su equipaje. La carta no se estaba en ninguna parte.

Gláin le confesó su problema al tabernero Cebadilla Mantecona, que le dio un valioso consejo. “¡Ha perdido una carta de presentación! ¿Aquí, en El Pony? Eso es malo. Y yo aquí, corriendo de un lado a otro sin parar. Necesitaría seis piernas para poder con todo, pero miraré qué puedo hacer por usted. ¡Nob! ¡Te estoy llamando, cabeza hueca! Este caballero enano ha perdido...¿de qué se trataba? ¡No se preocupe! Nob, ves a buscar a Tolman Pulgarverde. Es un Buscador, señor, el mejor que tenemos por aquí. Cuéntele el problema, y la carta estará en sus manos antes de que pueda chasquear los dedos.”

Tolman resultó ser un joven hobbit de ojos brillantes y amplia sonrisa. Gláin contrató sus servicios al momento, y al cabo de 45 minutos la carta fue encontrada dentro de un paraguas plegado guardado junto a los rodillos en la cocina. El misterio de cómo pudo meterse ahí la carta todavía no ha sido desvelado, pero el comercio de Gláin con los elfos de Rivendel prosperó. Gláin se acostumbró a visitar Bree para tomarse una jarra de cerveza con Tolman Pulgarverde cada vez que viajaba por esta zona. Ese mismo año, al final del verano, Gláin viajó hacia el Castillo de Noirins. Era una de las pocas fortalezas al norte de La Comarca que no estaba en ruinas y estaba habitada. Allí compró piedras de muro que sobraban, talladas recientemente para una nueva tronera (aun sin concluir del todo), para llevarlas a Bree donde un rico terrateniente estaba añadiendo un ala a su ya espaciosa mansión. El enano también llevaba un pasajero: Tatharína, una chica que iba a vivir con la anciana curandera Fanuira. A pesar de su sonrisa siempre a punto y sus alegres modales, la joven parecía en ocasiones estar a punto de llorar. Gláin volcó su atención sobre ella como una gallina con sus pollitos. Por las mañanas antes de levantar el campamento le preparaba chocolate caliente, en el camino le dejaba llevar las riendas algunas veces, y durante el día abría un tarro de judías en conserva como aperitivo. La amabilidad del enano la reconfortó, pero no quiso hablar sobre las causas de su tristeza. Una vez establecida en Bree, Tatharína se hizo amiga de Lily Pulgarverde, la hermana de Tolman. Los tres acabaron juntos de crecer. Durante la adolescencia, fastidiaban a Gláin para que les contara sus aventuras en el ancho mundo que rodeaba Bree. Entrados en la edad adulta, le invitaban a cenar, y le presionaban para que se quedara en su casa como invitado en lugar de



hospedarse en la taberna. Gláin se resistía a este cambio, pero disfrutó de su hospitalidad de todos modos.

Una noche de verano poco después de la puesta de sol, Gláin llegó a Bree y guardó sus caballos en los establos de "El Pony Pisador". Se tomó una jarra de hidromiel en el salón principal y escuchó las distintas conversaciones. Los habitantes de Bree estaban armando bastante jaleo a causa de unas ovejas desaparecidas. El enano empezó a calcular los posibles beneficios de la venta de lana. Sus pensamientos fueron interrumpidos por Cebadilla que llegó con una bandeja de galletas y puso una nota doblada en sus manos.

Amigo Gláin,

Saludos. Me gustaría invitarte a cenar con nosotros, pero la necesidad me lleva a pedirte otra cosa. Tolman ha sido falsamente acusado de robar unas ovejas y llevado a prisión. Ya que ha descubierto que un troll ronda por los campos (y no puede convencer a nuestro tío Holfast de que lo deje en libertad), te pido que me ayudes. Tom espera

que podamos vencer al troll antes de que pueda devorar otras ovejas o, lo que es peor, algún niño perdido. Por favor, lleva a Tatharína a nuestro smial. He salido a buscar a Rilwen y os encontraré allí en media hora. Con mucha prisa,

Lily

El enano hizo crujir sus nudillos, y tiró su silla hacia atrás. Tal vez las horas de lecciones de Fróin se viesan recompensadas. El troll sería sin duda un oponente muy duro. Gláin sacó de su carro (aparcado en los establos de "El Pony") su armadura, su escudo, y sus armas y fue en busca de Tatharína.

Media hora después, el enano y la joven, entraban en el smial de los Pulgarverde utilizando la llave escondida bajo unas macetas de barro en el jardín. La cálida luz de las lámparas iluminaba la sala de estar, pero Lily aún no había regresado de su encargo. Gláin y Tatharína se sentaron en dos cómodos sillones para esperar a la hobbit y a Rilwen.



RILWEN



Raza: Rilwen es una medio elfo.

Profesión: Es una montaraz.

Apodo: "La doncella resplandeciente" es una traducción bastante aproximada de su nombre.

Habilidad especial: Rilwen siempre sabe en qué dirección está el norte. De este modo, siempre puede encontrar pistas, ríos, colinas, y otros accidentes del terreno cuando viaja a través de campo conocido, y puede seguir perfectamente una ruta que haya trazado en su cabeza. En terrenos desconocidos, puede mantener una dirección en un punto cardinal determinado perfectamente.

Objeto: Rilwen posee un medallón en forma de nuez. Permite al portador experimentar según su voluntad las sensaciones de las plantas o animales en un radio de 30 m - vista, olfato, oído, gusto, y tacto.

Hogar: Rilwen vivió primero en las Estancias del Rey de los Elfos (Aradhrynd) en el Bosque Negro. Fue a Rivéndel de pequeña.

Familia: Merethiel, la madre de Rilwen, es una elfo silvana del Bosque Negro. Su padre, Cúforn, es un dúnadan muy honrado por Thranduil. Su hermana, Ránian, partió con destino a las Tierras Imperecederas hace muchos años.

Amigos: Lauriel, una alegre doncella elfo de Rivendel, siempre da la bienvenida a Rilwen con canciones cuando regresa de sus vagabundeos. Tathariel de Lórien hizo amistad con Rilwen cuando era niña. Gallind, un bardo elfo, desea visitar el Bosque Negro algún día. Tolman y Lily, ambos exploradores hobbits, viven en Bree.

Modo de vida: Rilwen es una naturalista. Está recopilando una lista de todas las plantas y animales de Endor.

La luz brilla en sus ojos de un gris azulado, resplandece en su suave cabello largo, e ilumina su risa. Ha sido bien bautizada: la Doncella Resplandeciente.

Medio elfo, nacida de una elfo Silvana y su consorte dúnadan, Rilwen era una rareza en las Estancias del rey Thranduil en el Bosque Negro. Ser diferente nunca le importó demasiado. Las costumbres del zorro y los habitats de pinos y fresnos la interesaban mucho más que las opiniones de sus semejantes.

Tan pronto como pudo caminar, Rilwen se dirigió hacia la puerta de su casa en los bosques en la que su madre y su hermana mayor escapaban de la multitud de la corte de Thranduil. Merethiel atrapaba a su hija antes de que pudiese ir muy lejos, y Rilwen reía ante el nuevo juego que había descubierto. Madre e hija pasaron bastantes tardes con este juego, pero un día Merethiel dejó que Rilwen alcanzara el umbral y lo cruzara. Sus anchos ojos se encontraron con la luz del sol sobre alfombras de musgo, el anillo de los charcos de las ranas, y las campanillas. Una mariposa de alas púrpuras planeó sobre el claro para posarse sobre la nariz de una sorprendida ardilla. Rilwen aplaudió deleitada con sus pequeñas manos.

Merethiel y Ránian gozaron de más de un paseo por los bosques con la pequeña Rilwen. Mientras se maravillaban de la belleza de una cascada iluminada por los rayos del sol, su joven compañera se preguntaba si la trucha en el riachuelo respiraba agua realmente y si los nenúfares tenían pequeños botes bajo sus pétalos.

En su quinto verano, encontró una amiga que pudo responder a sus preguntas. Thatariel llevaba mensajes de Galadriel de Lórien para Thranduil del

Bosque Negro y se quedó unas semanas mientras el rey elfo componía sus respuestas. La extranjera evitaba la corte de Aradhrynd, prefiriendo la compañía de dos o tres amigos a las atenciones de muchos. Se encontró con Merethiel y Ránian una mañana en la que salían de excursión para ver la salida del sol. Cuando Rilwen preguntó de qué estaban hechas las nubes, Ránian le dijo que eran un regalo de Manwë, el Señor de los Vientos.





Tathariel también respondió. “Son un regalo de Manwë, pero están hechas de vapor de agua, como las brumas que se levantan en la base de una cascada.”

Durante todo el mes siguiente, Rilwen siguió a Tathariel como una sombra. Aprendió que las agallas de los peces extraen aire del agua en la que nadan, que el musgo sale en el lado norte de los árboles porque necesita humedad y sombra para crecer, que los riachuelos fluyen en la primavera porque la nieve de las montañas se funde y se añade a sus aguas, y que las ardillas almacenan nueces para alimentarse durante el invierno cuando el alimento es escaso. Fue un tiempo mágico para Rilwen. Nadie le había dado respuestas tan completas de una manera tan libre.

Cuando Tathariel regresó al sur, le dejó a Rilwen un colgante en forma de nuez. “Ahora no me es de mucha utilidad. Disfruta de sus propiedades en los meses en que me encuentre en Lórien. Cuando regrese a Aradhrynd, tendrás que devolvérmelo, ya que espero poder volver a utilizarlo algún día.”

Gracias al regalo de Tathariel, Rilwen miró a la luna a través de los ojos de mapaches y tejones, sentir el fluir de la savia por las ramas de las hayas, y oler los restos de los orcos y los lobos en la brisa a través del olfato de un gato salvaje. Pasaba todo su tiempo en el bosque, negándose a volver a casa cuando el sol se ponía y salían las estrellas. La floresta era mucho más interesante de noche que de día.

Sus paseos por el Bosque Negro se recortaron de forma abrupta. Con el paso de los años el bosque se iba volviendo más peligroso, y Thranduil pidió a sus súbditos que evitaran alejarse de sus Estancias en solitario. Las patrullas de guerreros, entre las que se encontraba Cúforn, el padre de Rilwen, todavía salían, y los grupos festivos encabezados por el mismo rey continuaban reuniéndose en los claros del bosque, pero Merethiel y Ránian dejaron de ir a su refugio. Y no permitieron que Rilwen saliera de las Estancias del rey elfo.

La constante compañía de amigos y conocidos fue difícilmente soportada por las tres vagabundas. Merethiel palideció, mientras que Ránian cayó en un trance del que se negó a salir. Incluso Rilwen perdió parte de su brillo acostumbrado. Al cabo de una semana, decidieron trasladarse desde Aradhrynd a Rivendel, al oeste de las Montañas Nubladas.

Ránian despertó de su trance cuando los viajeros cruzaban las faldas de las montañas al oeste de los picos. Sin embargo estaba predestinada a separarse de su familia. No detuvo su viaje en Rivendel, sino que se dirigió a los Puertos Grises para coger un barco hacia las Tierras Imperecederas. Le dió un anillo en forma de campanilla a su hermana pequeña, como recordatorio y se despidió de sus padres antes de dirigirse hacia el Oeste. En esta hora de dolor, las lágrimas apagaron el resplandor de los ojos de Rilwen.

Nombre:		CLASE DE PERSONAJE Montaraz Medio-Elfo		Daño Recibido:		Puntos de Experiencia:	
BONIFICACIÓN							
CARACT.	Hab.	+	Car.	+	Especial	= Total	CARACT.
Fuerza	NP	+	0	+	_____	=	Fuerza
Agilidad	NP	+	1	+	_____	=	Agilidad
Inteligencia	NP	+	1	+	_____	=	Inteligencia
Movimiento	NP	+	1	+	_____	=	Movimiento
Defensa	NP	+	1	+	_____	=	Defensa
B.O. C. a C.	---	+	-1	+	_____	=	B.O. C. a C.
B.O. Proyectil	---	+	1	+	_____	=	B.O. Proyectil
Generales	---	+	1	+	_____	=	Generales
Subterfugio	---	+	0	+	_____	=	Subterfugio
Percepción	---	+	1	+	_____	=	Percepción
Magia	---	+	-0	+	_____	=	Magia
Resistencia	NP	+	35	+	_____	=	Resistencia
							Equipo: Otro material: Notas:

La simpatía y soledad que encontró en Rivendel mitigaron su tristeza. Y el valle, experimentado a través del medallón de Tathariel, era un nuevo mundo para ser explorado. Castores, patos de cabeza azul, visones de río, el extraño “musgo de hiam” que llevó a una locura combativa a los hombres de las colinas de Rhudaur, la flor azul y blanca de “faghiu” con pétalos que inducían al amor eran algunas de las maravillas que descubrió. La mirada de Rilwen recuperó su brillo mientras vagabundeaba alegremente.

Pasaron dos años. Rilwen perdió las curvas con hoyuelos de la primera infancia y creció erguida y esbelta. Su madre sonrió y suspiró por este cambio, y abandonó sus últimas tentativas de evitar que su independiente hija rondara sola lejos del hogar. Paradójicamente, poco después la Doncella Resplandeciente hizo un nuevo amigo.

En medio de la alegría del último hogar, Rilwen descubrió una isla de tristeza. Esta se hallaba en el interior de un niño elfo llamado Gallind. Había pasado siete veranos desde su nacimiento, pero él parecía ciego y sordo a lo que le rodeaba. Día tras día, se sentaba inmóvil en la habitación que le habían preparado, con sus ojos inexpresivos fijos en alguna visión más allá de los sentidos. Sus padres se entristecían y con ellos, sus amigos.

Una mañana, Rilwen encaminó sus pasos hacia la habitación de Gallind con un hilo de seda en sus manos. Arrodillándose frente a él, tejió una comba mientras canturreaba. De repente, los ojos de Gallind se enfocaron sobre el alegre rostro de Rilwen, y le preguntó, “¿Cuando llegaste a este valle, eran las estrellas tan brillantes como tu querías que fuesen?”

Recordando a su hermana Ránian, le respondió, “No, eran más apagadas. Un día viajaré más hacia el oeste, y las estrellas rivalizarán con el sol y la luna.

¿Te gustaría venir conmigo a ver las setas de un claro del bosque?”

Gallind se lo pensó seriamente. “¿Serán rojas con topes blancos?” preguntó.

“Lo serán,” contestó Rilwen. “¿Pero cómo lo sabes? Pensaba que nunca habías querido mirar el valle hasta ahora.”

“He estado mirando otro paisaje, y era muy hermoso.” La sombra del dolor mezclado con el gozo cruzó su cara. “Llévame a ver tu claro del bosque.” Gallind se levantó y le tendió su mano. Rilwen la agarró con la suya, y salieron los dos juntos de la casa.

Gallind y Rilwen no estaban siempre juntos, pero el corazón de Merethiel se alivió. Gallind fabricó un caramillo, y Lauriel, una elfo de quince primaveras, acompañaba con frecuencia a la pareja. Su voz era cálida y dorada, al igual que sus cabellos, y añadía armonías sutiles a la clara música de Gallind. Rilwen continuó sus estudios sobre la vida salvaje menos ávidamente, y pasaba largos días acompañando las canciones de sus amigos y desarrollando el gusto por la poesía élfica.

Pasaron más años. Los viajes de Rilwen la llevaban cada vez más lejos de casa. Una noche se encontró en las afueras de una villa llamada Bree, en la que hobbits y hombres vivían juntos en armonía. La primera estrella de la noche apareció mientras se sentaba bajo un manzano en las estribaciones de un bosque. El dulce perfume de las flores flotaba en el aire, y un coro de grillos cantaba en la hierba. Rilwen suspiró satisfecha y observó crecer a las sombras. Más tarde, cuando el cielo resplandecía de estrellas, descubrió que el anillo de su hermana había desaparecido de su dedo. Buscó entre los helechos que rodeaban el claro, el la hierba del centro, entre las raíces del manzano. Cuando salió la luna, sus fríos rayos iluminaron los

surcos que las lágrimas habían dejado en su rostro. El anillo no aparecía por ninguna parte.

Una brisa rizó el aire de la noche. Un joven hobbit se plantó ante la elfo, sin previo aviso. Su mirada era amistosa, y una sonrisa torcía sus labios. “Tolman Pulgarverde, a tu servicio,” se presentó. “¿Puedo ayudarte? Parece que tienes problemas. Tal vez mis servicios de Buscador puedan resolverlos.”

Cuando Tolman descubrió el anillo de Rilwen pegado a la lengua de un colérico sapo en la Cañada Quebrada, la elfo y el hobbit ya eran grandes amigos.

Compartiendo un frasco de “míruvor” al amanecer, se sentaron uno al lado del otro en silencio. Rilwen prometió visitar a Tolman de nuevo la próxima vez que pasara cerca de Bree.

Mantuvo su promesa, y la nada convencional amistad se hizo más fuerte y profunda. Tolman llevó a su hermana Lily al claro del bosque, y los tres trenzaron guirnaldas de campanillas azules y violas blancas. Rilwen cantó, y Tolman cubrió de flores a su hermana mientras ésta bailaba. Al final, el sol poniente puso fin a su diversión.

Cuando Rilwen cumplió los veintitrés años, decidió devolver el medallón en forma de nuez a su verdadera propietaria, Tathriel. Mientras se preparaba para su viaje al este, su amigo Gallind se preparaba para uno hacia el oeste. Sus padres partían hacia las Tierras Imperecederas. ¿Se iría él con ellos? Su amada, Eärwing, había partido hacia el Oeste recientemente.

Rilwen retrasó su viaje para acompañar a su compañero de niñez a los Puertos Grises. Si partía en uno de los barcos que nunca volverían, le desearía buen viaje. Y si se quedaba en tierra, el regreso a Rivendel sería más corto con un amigo.

Las últimas palabras de Gallind a sus padres se tiñeron de tristeza: “Me gustaría ver las Pélori a vuestro lado y saludar a mi amada ante vosotros. Decidle a Eärwing que le he dado nombre a su arpa por la alegría que fluye en mi corazón cuando su rostro embellece mis sueños. Buen viaje, padres míos.”

Al volver de Mithlond, los dos amigos se detuvieron para descansar en un claro del bosque frecuentado por Rilwen. Gallind se sentó sobre una

roca cubierta de líquen para tañer las cuerdas de su arpa. Rilwen se reclinó sobre los helechos cercanos y escuchó la embriagadora música. Un búho ululó. La brisa nocturna se hizo más fuerte. De repente, una diminuta doncella, su estatura algo inferior a los 90 cm, se materializó bajo un roble. Su cabello crecía en rizados mechones, y sus grandes ojos azules mostraban una timidez acuciante. ¡Era Lily Pulgarverde! La hobbit se detuvo un momento, y se precipitó hacia el lugar del claro donde se encontraba Rilwen.

Una desordenada historia -de ovejas desaparecidas, un troll, una acusación infundada de robo de ovejas sobre Tolman, y el actual encarcelamiento del Buscador- fue surgiendo a borbotones. Rilwen agitó la cabeza cuando Lily empezó a implorarle su ayuda. “Los elfos no nos mezclamos en los asuntos de los hombres, los medianos, o los enanos, pero un amigo de los elfos encarcelado no puede dejarse de lado. Gallind y yo te acompañaremos a Bree.”

Rilwen se puso de pie y se dirigió a explicarle la situación a Gallind. “Lily Pulgarverde es una Periannath a la que he nombrado Amiga de los elfos. Su hermano ha sido encarcelado injustamente, impidiéndole enfrentarse al Torog (troll) que amenaza a su comunidad. Ella me pide ayuda y mi corazón no me permite negársela. Voy a ir con ella y te deseo suerte en tu retorno a Imladris.”

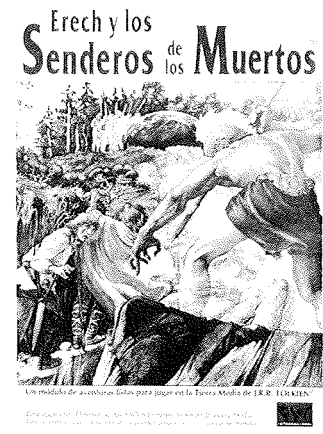
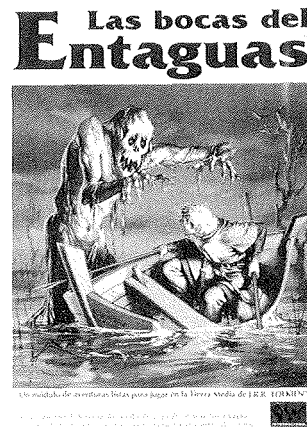
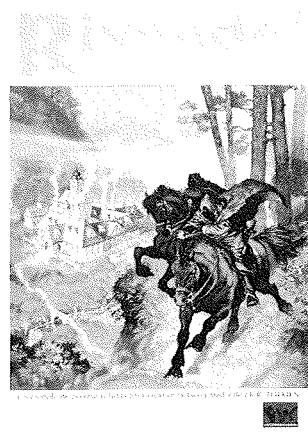
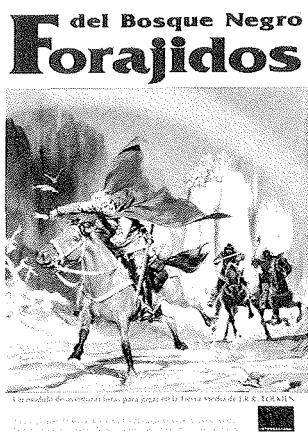
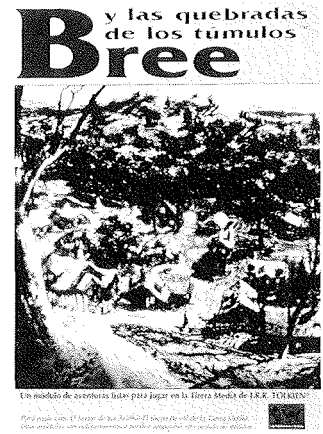
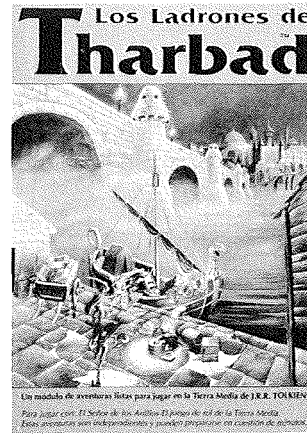
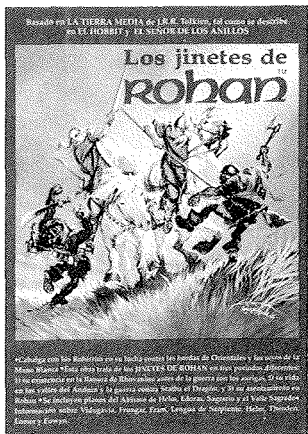
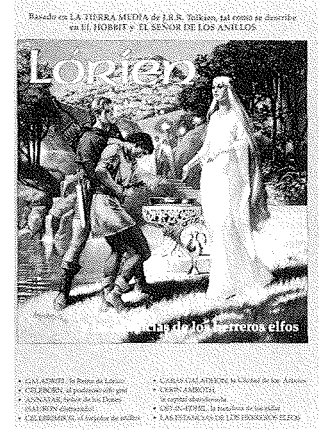
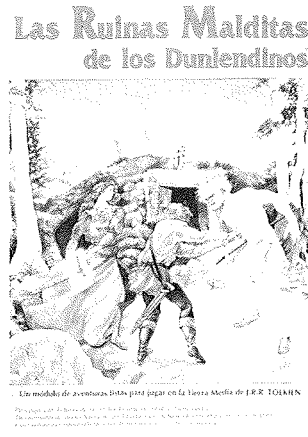
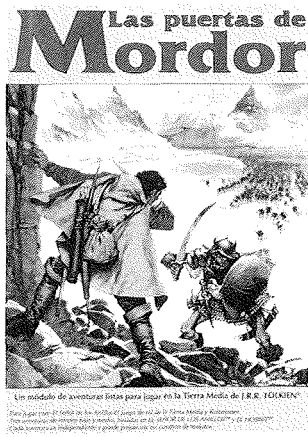
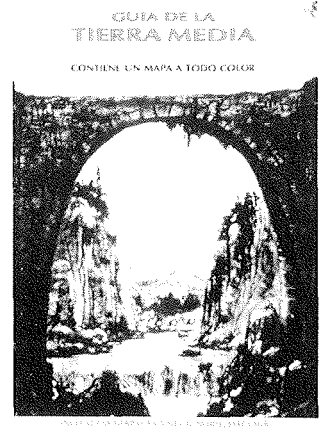
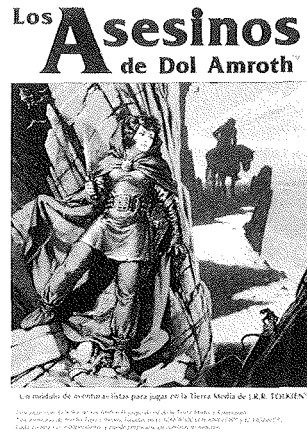
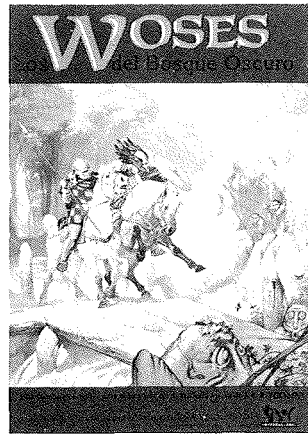
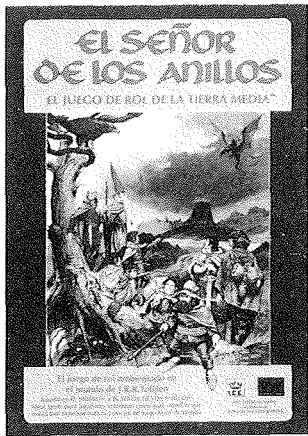
Cuando Rilwen dio un paso para alejarse, Gallind la cogió del brazo. “¡Espera! Mi regreso a casa puede esperar. El rostro preocupado de la doncella hobbit despierta lástima en mi corazón. Te acompañaré.” El arpista tapó su instrumento y se lo colgó al hombro.

Mientras atravesaban el bosque, Lily describió de manera más sosegada la llegada del troll, la determinación de su hermano de acabar con su amenaza, y su subsiguiente encarcelamiento por el alguacil de Bree. A parte del suave sonido de su voz, el grupo caminó en silencio. Los pasos de la hobbit eran tan ligeros como los de los elfos. Al llegar a casa de Lily, descubrieron que otros dos amigos de los Pulgarverde esperaban en la sala de estar.



JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol



En *El Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue *El Hobbit* una gran lectura y *El Señor de los Anillos* insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit* de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL con autorización de I.C.E.

© 1991 Tolkien Enterprises. *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

Todos los lugares y personajes derivados de las obras de J. R. R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

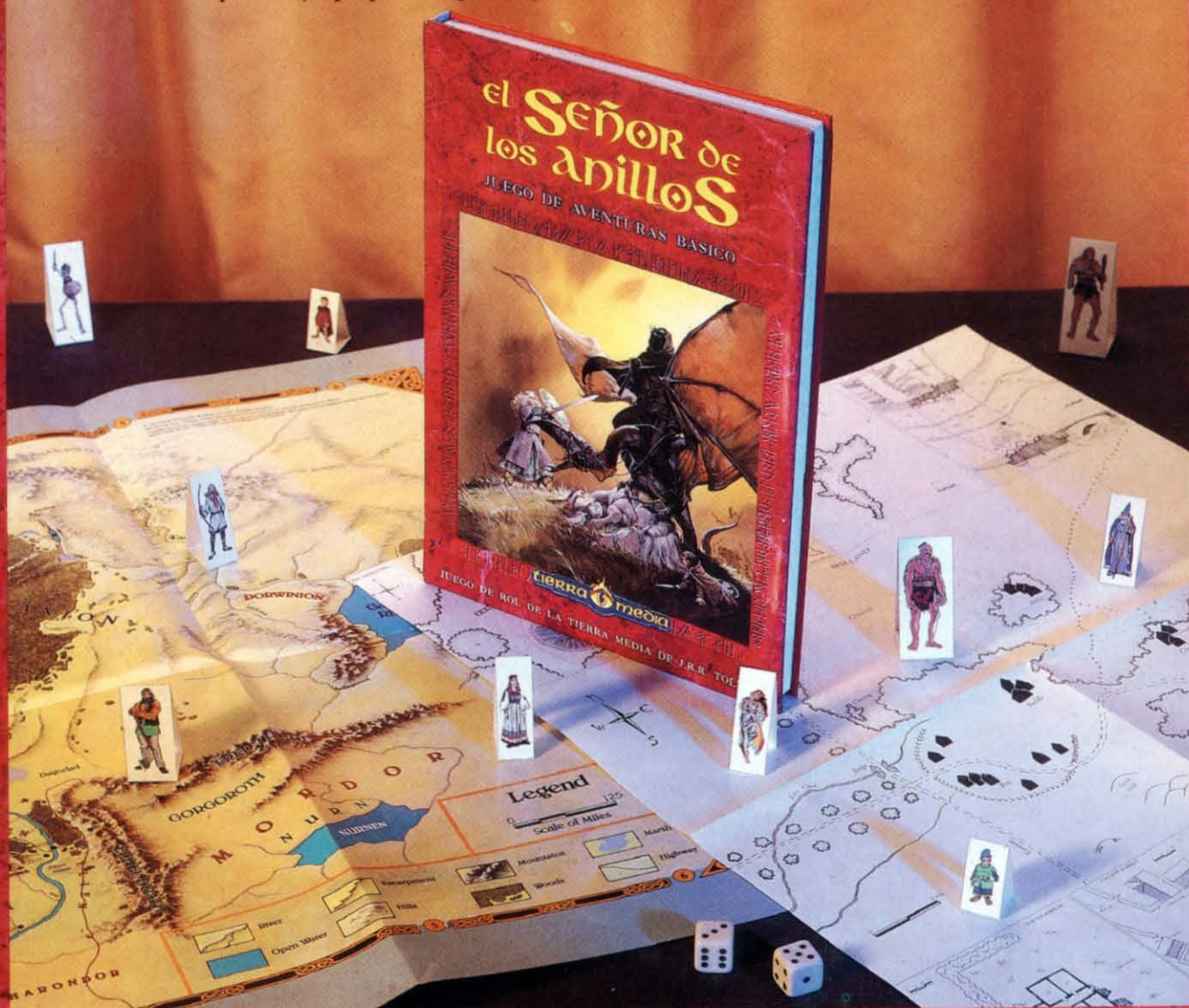


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

- **El amanecer llega temprano**; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas.
- **Los consejos**, corto y ameno resumen de las reglas.
- **Mapa en color**. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media.
- **Mapa de las tierras de Bree**.
- **Planos** donde te enfrentarás a tus enemigos.
- **Fichas** de personajes preparados para jugar.
- **58 figuras traqueladas** de tus personajes a color.



De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras