El Señor de los Anillos
El Juego de Rol

Scan By MELKOR

Pantalla del Narrador

El Señor de los Anillos
Pantalla del Narrador

Tabla 9.1: Acciones de Movimiento

Acción	Coste	Efecto	Prueba
Reptar/ Avanzar un Paso	1	avanza 2 m	Innecesaria
Caminar	1	avanza 6 m	Innecesaria
Trotar	1	avanza 12 m	Innecesaria
Correr	1	avanza 18 m	Carrera (NO 5+)†
Esprintar	Asalto Completo	avanza 40 m	Carrera (NO 10+)†
Nadar	1	avanza 2 m	Natación (NO 5+)†
Saltar	1	avanza 1 m en vertical, 2 en horizontal	Salto (NO 5+)†
Trepar	1	avanza 1 m en vertical u horizontal	Escalada (NO 5+)†
Dejarse Caer	1	Queda postrado	Innecesaria
Incorporarse	1	Se levanta	Destreza (NO 5+)†

†: Una prueba sólo es necesaria si el personaje está en combate o trata de moverse más de lo que la acción permite normalmente. Si el personaje que se mueve está implicado en una situación de combate, el NO de las pruebas se incrementa normalmente en +5. Si se falla la prueba, el personaje sólo logra avanzar la mitad de lo que intentaba. En caso de un fallo desastroso, el personaje cae y queda postrado.

Tabla 9.5: Acciones de Asalto Completo

Acciones Básicas de Asalto Completo

Acción	Coste	Efecto	Prueba
Ocultarse	AC	esconderse entre las sombras o detrás de algo	Sigilo (NO variable)
Arengar	AC	inspirar a otros con palabras	Inspirar (NO variable)
Buscar	AC	registrar un área de 1 m x 1 m	Búsqueda (NO variable)

Acciones Básicas de Asalto Completo

Acción	Coste	Efecto	Prueba
Realizar curación	AC prol.	Curar heridas	Curación (NO variable)
Reparar arma	AC prol.	Arreglar arma dañada	Herrería (NO variable)

Tabla 9.4: Acciones Libres

Acción	Coste	Efecto	Prueba
Dar una Orden	0	dar una orden de varias palabras	Innecesaria†
Dejar Caer un Objeto	0	dejar caer un arma/ objeto al suelo	Innecesaria†
Detectar	0	percibir algo	Detección (NO variable)
Adquirir un objetivo	0	Adquirir un nuevo objetivo en combate	Innecesaria†
Advertir/ Alertar	0	gritar una advertencia/ dar la alarma	Innecesaria†

†: Los factores ambientales como por ejemplo la presencia de niebla, humo o ruidos escandalosos pueden hacer que tengan que realizarse pruebas en casos específicos.

Table 9.11: Grado de Éxito

Resultado	Grado de Éxito y Fallo	Modificador
11+ por debajo del NO	Fallo Desastroso: el intento empeora las cosas	x 1,5
6-10 por debajo del NO	Fallo Completo: el intento falla y puede prevenir ulteriores intentos	x 1
1-5 por debajo del NO	Fallo: el intento falla pero, si resulta apropiado, el personaje puede volver a probar con una penalización de −2 a la tirada	x 1
Resultado = NO	Éxito Apurado: el personaje consigue su objetivo con, en el peor de los casos, sólo complicaciones menores	x 1
1-5 por encima del NO	Éxito Completo: el personaje logra su objetivo sin complicación alguna	x 0,75
6-10 por encima del NO	Éxito Superior: el personaje se porta mejor de lo esperado y podría ganar una ventaja adicional, como superar la prueba en menos tiempo	x 0,5
11 + por encima del NO	Éxito Extraordinario: el personaje actúa mucho mejor de lo esperado y obtiene algunas ventajas de su acción, como un modificador positivo de iniciativa para el siguiente asalto o la posibilidad de realizar una acción adicional a mitad del coste normal	x 0, 25

Tabla 9.10: Modificadores para las Pruebas Académicas

Condición	Modificador
El personaje se encuentra en un entorno cómodo	0 NO
Pérdida de memoria	
El personaje se encuentra bajo los efectos de drogas/ toxinas que afectan la mente	de +5 a +10 NO
El personaje sufre de amnesia selectiva	de +3 a +9 NO
El personaje sufre de amnesia casi total	de +10 a +15 NO
Distracciones	
El personaje está en una situación de vida o muerte	de +5 a +10 NO
El personaje está rodeado de fuertes ruidos	de +3 a +6 NO
El personaje se ve afectado por factores ambientales	½ del modificador físico (véase Tabla de Modificadores Físicos)

Tabla 9.9: Modificadores para las Pruebas Sociales

Condición	Modificador
Postura del Interlocutor	
Leal/ devoto	-10 NO
Amigable/ pacífico	-5 NO
Indiferente	0 NO
Agresivo/ poco amistoso	+5 NO
Hostil/ violento	+10 NO
Habla una lengua nativa diferente	de 0 a +15 NO
Es de la misma raza	de 0 a −5 NO
Es de una raza diferente	de 0 a +10 NO
Los factores ambientales dificultan la comunicación	de +3 a +9 NO
El personaje demuestra sinceridad	de −3 a −9 NO

Tabla 9.15: Pruebas de Combate C. a C.

Situación	Modificadores
Defensor caído	−5 NO
Atacante en posición ventajosa	de −1 a −3 NO†
Defensor en posición ventajosa	de +1 a +3 NO†
Defensor con cobertura	véase la Tabla de Protección por Armadura y Cobertura, pág. 232
Penalización por mano torpe	+8 NO††

†: El Narrador debe determinar los modificadores exactos en función de la situación.
††: Esta penalización se aplica siempre que un personaje utiliza su mano torpe para realizar una acción de combate cuerpo a cuerpo (como blandir un garrote o bloquear un puñetazo).

Tabla 9.2: Carga y Movimiento

Carga (en kilos)	Penalización al Movimiento
Media (hasta FUE x 5)	Ninguna
Pesada (FUE x 6-10)	¾ de velocidad normal
Muy pesada (FUE x 11-15)	½ de velocidad normal; no se puede esprintar

Tabla 9.8: Mod. para las Pruebas Físicas

Condición*	Modificador**
Visibilidad y Luz	
Buena visibilidad/ Luz ideal	0 NO
Luz tenue	+/−2 NO
Oscuridad	+/−5 NO
Humo o niebla escasa	+/−2 NO
Humo o niebla densa	+/−5 NO
Lluvia	+/−1 NO
Lluvia Fuerte	+/−3 NO
Temperatura	
Templada	0 NO
Calor/ frío incómodo	+2 NO
Calor/ frío extremo	+5 NO
Terreno	
Terreno llano/ sin obstáculos	0 NO
Terreno desigual/ con ligeros obstáculos	3 NO
Terreno quebrado/ con muchos obstáculos	de +/−5 a +/−10 NO
En un barco/ bote en movimiento	+2 NO
Superficie mojada/ suelo inestable	+3 NO
Superficie resbaladiza/ suelo difícil	+7 NO
Posición desventajosa	de +3 a +9 NO
Posición ventajosa	de −3 a −6 NO

Modificadores por Equipo (para pruebas que requieran equipo)	Modificador
Adecuadamente equipado	0 NO
Inadecuadamente equipado/ herramientas de inferior calidad	+5 N
Herramientas improvisadas	+10 NO
Sin equipo	+15 NO
Personaje bien equipado/ con equipo de calidad	-5 NO

Modificadores por Tamaño	Modificador
El personaje es dos categorías de tamaño mayor que su objetivo	+4 NO
El personaje es una categoría de tamaño mayor que su objetivo	+2 NO
El personaje y su objetivo son del mismo tamaño	0 NO
El personaje es una categoría de tamaño menor que su objetivo	−2 NO
El personaje es dos categorías de tamaño menor que su objetivo	−4 NO

Otros Modificadores	Modificador
Por mano torpe†	+8 NO

*: Cuando un personaje realiza una prueba enfrentada contra otro y ambos incurren en los mismos modificadores no es necesario incluirlos en la prueba salvo cuando el modificador relativo beneficia a uno de ellos.
**: +/− indica que el modificador es relativo. Por ejemplo, un personaje que intenta esconderse en terreno quebrado obtiene una bonificación por cobertura (-5 NO) mientras que un guardia que trata de dar con un arquero orco en un terreno quebrado sufre una penalización (+5 NO).
†: Este modificador se aplica siempre que el personaje ha de recurrir a su mano torpe para llevar a cabo una acción física.

Tabla 9.17: Efectos del Aturdimiento

Grado de Éxito	NO de la Reacción	Duración	Efecto (Prueba Superada/Fallada)
1 Éxito Completo	5	3d6 x 3 minutos	Inconsciente/ -5 penalización a las pruebas
2 Éxito Superior	10	2d6+3 minutos	Inconsciente/ -9 penalización a las pruebas
3 Éxito Extraordinario	15	1d6 x 10 minutos	Inconsciente/ -12 penalización a las pruebas

Tabla 8.3: Armaduras y Escudos

Tipo de Armadura	Peso	Daño Absorbido*	Precio**
Malla de Escamas	10 kg	4	4 MP
Malla con Placas	+2,5 kg	+1 al valor de la malla	+1 MP
Malla, normal	15 kg	5	5 MP
Malla, enana	20 kg	7	7 MP
Malla, *mithril*	25% de lo normal	+10 al valor de la malla	Incalculable
Malla, orca	17,5 kg	6†	6 MP
Cuero	5 kg	2	2 MP

*: Éste es el valor para un corselete; una cota absorbe +1 punto de daño pero el portador sufre una penalización de −1 a todas las pruebas relacionadas con Destreza.

**: Precio para un corselete.

†: El portador sufre una penalización de −1 a todas las pruebas basadas en Destreza. Una cota completa añade +1 a la protección pero el propietario sufre una penalización total de −2 a toas las pruebas relacionadas con Destreza.

Tipo de Escudo	Peso	Bon. Parada/ Mod. Ataque	Precio
Escudo Grande	2,5-6 kg	+5 a paradas/ -5 contra ataques a distancia	2 MP
Escudo Pequeño	2-4 kg	+3 a paradas/ -3 contra ataques a distancia	1 MP

Peso: Lo pesada que es la armadura, a efectos de movimiento.

Daño absorbido: El número de puntos de daño que la armadura absorbe de cada ataque.

Bonificación a la parada/ Modificador de ataque: Cuando un personaje utiliza este escudo, añade el número que aparece en la lista a sus intentos de realizar paradas. Aplica el segundo a los ataques a distancia realizados contra él.

Tabla 9.16: Pruebas de Combate a Distancia

Modificadores al Combate a Distancia

Categoría de Alcance	Modificadores
A Quemarropa	−2 NO
Alcance Corto	0 NO
Alcance Medio	+2 NO
Alcance Largo	+4 NO
Alcance Extendido	+2 adicional por incremento por encima del alcance largo

Situación	Modificadores
Defensor caído	−5 NO
Atacante en posición ventajosa	de −1 a −3 NO†
Defensor en posición ventajosa	de +1 a +3 NO†
Defensor con cobertura	véase la Tabla de Protección por Armadura y Cobertura, pág. 232
Atacante a Caballo	+4 NO

Movimiento del Objetivo

De 3 a 6 m por asalto (caminando)	+2 NO
De 7 a 12 m por asalto (trotando)	+4 NO
De 13 a 18 m por asalto (corriendo)	+6 NO
De 19 a 40 m por asalto (esprintando)	+9 NO
De 41 a 80 m por asalto	+12 NO
De 81 a 160 m por asalto	+15 NO
Más de 161 m por asalto	+20 NO o más

Otros modificadores	
Mano Torpe	+8 NO††

†: El Narrador debe determinar los modificadores exactos en función de la situación.

††: Esta penalización se aplica siempre que un personaje utiliza su mano torpe como mano dominante para realizar un ataque a distancia.

Tabla 9.36: Curación Natural

Nivel de Heridas	NO de Aguante
Dolorido	10
Herido	15
Malherido	20
Incapacitado	25
Moribundo	30

Tabla 9.37: Pruebas de Curación

Nivel de Heridas	NO de Curación
Dolorido	10
Herido	15
Malherido	20
Incapacitado	25
Moribundo	30

Tabla 9.31: Efectos de las Heridas

Nivel de Heridas	Efecto*
Sano	Ninguno
Dolorido	El personaje realiza las pruebas con -1
Herido	El personaje realiza las pruebas con -3
Malherido	El personaje realiza las pruebas con -5
Incapacitado	El personaje realiza las pruebas con -7
Moribundo	El personaje realiza las pruebas con −9

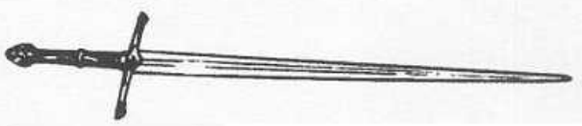


Tabla 8.2: Armas

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Arma	Daño*	Bonificación de Parada	Tamaño	Peso	Precio
Cimitarra	2d6+4	+1	M	2-3 kg	3 MP
Daga	2d6+2	0	P	0,5 kg	2 MP, 2 pp
Daga, Cuchillo Largo	2d6+3	0	M	0,75 kg	2 MP, 3 pp
Daga, Orca	2d6+3	0	P	0,5 kg	2 MP, 3 pp
Escudo (empujón)	1d6+1	+5 o +3	M	2-6 kg	véase Tabla de Armadura
Espada Corta (Eket)	2d6+3	0	M	1,5-2,5 kg	2 MP, 3 pp
Espada Larga	2d6+5	+1	M	2-3,5 kg	3 MP, 1 pp
Espada Larga, Orca	2d6+5	+1	M	2-4 kg	3 MP, 1 pp
Gran Hacha †	2d6+7	0	G	8,5 kg	3 MP, 3 pp
Garrote	2d6+2	+1	M	2 kg	Gratis
Hacha de Batalla	2d6+5	0	M	4 kg	3 MP, 1 pp
Látigo	1d6	-3	M	0,5 kg	1 MP
Lanza	2d6+3	0	G	3,5 kg	2 MP, 3 pp
Martillo	2d6+3	0	M	4 kg	2 MP, 3 pp
Maza	2d6+4	0	M	4,5 kg	3 MP
Pica †	2d6+3	0	G	7.5 kg	2 MP, 3 pp
Vara	2d6+2	+2	M	2 kg	Gratis
Zapapico †	2d6+4	0	M	7,5 kg	3 MP

Armas de Combate a Distancia

Arma	Daño*	Alcance (en metros)	Peso	Precio
Arco Largo †	véase "Flecha"	5/ 30/ 60/ 150/ +30	1,5 kg	2 MP, 2 pp
Arco de Acero Numenoreano †	véase "Flecha"	5/ 40/ 80/ 200 +40	1,5 kg	Incalculable
Arco Corto †	véase "Flecha"	5/ 25/ 50/ 100 +25	1 kg	2 MP
Daga Arrojadiza	2d6+2	5/ 10/ 20/ 40 +5	0,5 kg	2 MP, 2 pp
Flecha, normal u orca	2d6+2	véase "Arco"	1 kg (20)	1 MP/ 20
Jabalina	2d6+4	5/ 15/ 45/ 90 + 15	1 kg	3 MP
Lanza Arrojadiza	2d6+3	5/ 10/ 20 /40 +5	3,5 kg	2 MP, 3 pp
Piedra	1d6	5/ 10/ 20/ 30 +5	0.25 kg	Gratis

*: Añade el modificador de Fuerza a los ataques de Combate Cuerpo a Cuerpo, desarmados y con armas arrojadizas.

†: Armas de dos manos.

Daño: El daño que causa el arma.

Bonificación de Parada: Cuando un personaje empuña esta arma, añade el número a los intentos de parar un ataque.

Tamaño: El tamaño relativo del arma, utilizado a efectos de ocultación.

Peso: Lo pesada que es el arma, importante a efectos de movimiento.

Alcance: Los diferentes alcances a los que el arma es eficaz, a quemarropa, corto, medio, largo y extendido.

Encontrarás los modificadores por distancia en la pág. 230.

Tabla 9.38: Ritmo de Cansancio

Nivel	Tiempo Base	Intervalo
Extrema	10 minutos	5 minutos
Costosa	1 hora	30 minutos
Estándar	2 horas	1 hora
Relajada	4 horas	2 horas

Tabla 9.39: Niveles de Cansancio

Nivel	Efecto	Descanso Necesario
Fresco (normal)	Ninguno	
Sofocado	-1 a todas las pruebas	10 minutos
Cansando	-2 a todas las pruebas	1 hora
Fatigado	-4 a todas las pruebas	2 horas
Agotado	-8 a todas las pruebas	4 horas
Exhaus	El personaje se desploma y no puede hacer nada hasta que recupere al menos un Nivel de Cansancio.	

El Señor de los Anillos
El Juego de Rol

Scan By MELKOR

Pantalla del Narrador

CRÉDITOS

AUTOR: Steven S. Long
DESARROLLO: Christian Moore
EDICIÓN: Matt Forbeck y Christian Moore
CORRECCIÓN: Chris Seeman, Bill Maxwell, Kendrick Summers, Sean Smallman
DESARROLLO DEL PRODUCTO, TOLKIEN ENTERPRISES: Laurie Battle
DESARROLLO DEL PRODUCTO, NEW LINE CINEMA: John Mayo
DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO: George Vasilakos y Dan Burns
MAQUETACIÓN: George Vasilakos
ILUSTRACIONES ORIGINALES: Kieran Yanner y Jeannie Glover

CRÉDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA

DIRECTORES EDITORIALES: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez
TRADUCCIÓN: Jesús Traverso
COORDINADOR DE LA LÍNEA: Óscar Díaz
CORRECCIÓN: Óscar Díaz y Vicente García Aguilera
MAQUETACIÓN: David Baños Expósito, David Saavedra Y Sócrates Ricón
FILMACIÓN: Autopublish
IMPRESIÓN: Graficinco S.A.

La Factoría de Ideas. C/Pico Mulhacén, 24. Polígono Industrial El Alquitón. 28500
Arganda del Rey. Madrid. Teléfono: 91 870 45 85 Fax: 91 871 72 22
www.distrimagen.es factoria@distrimagen.es
Derechos exclusivos de la edición en español: © 2003, La Factoría de Ideas

Primera edición

© 2002 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. ®The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings, The Fellowship of the Ring and the characters and places therein, are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without permission of New Line. Decipher, Inc. Authorized User. ©2002 Decipher, Inc.
Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos. 6

ISBN: 84-8421-870-8 **Depósito Legal: M-31053-2003**

Índice de Contenidos

La casa de Margil 4

Primer acto: Una misión inesperada 6

Escena primera: El salón de la llama 6

Escena segunda: El viaje al norte 8

Segundo acto: La casa de Margil 10

Escena primera: Termina el viaje 11

Escena segunda: ¡Cacería! 12

Escena tercera: El campamento orco 13

Tercer acto: A la caza de Margil 15

Escena primera: Comienza la persecución 15

Escena segunda: La batalla final 16

Conclusión 16

Aventura Introductoria

La casa de Margil

Mientras en el Este la Sombra crece y se extiende, empañando los corazones de los Pueblos Libres con preocupación y desesperanza, por todos los rincones del mundo surgen otras sombras menores que están a su servicio y extraen poder de ella. Uno de estos lugares es el lejano Norte, en la Angmar de antaño, donde el Rey Brujo, el lugarteniente de Sauron, gobernó y logró la destrucción de Arnor. Valiéndose de la maldad ancestral que allí acechaba, un mago de siniestros poderes, Carangul el Brujo Rojo, ha puesto en marcha un plan para conquistar todo Eriador en nombre del Señor Oscuro. Si no se le detiene y se desbanda a sus secuaces, Carangul arrasará las bellas tierras del Norte, cercando a los Hombres de Gondor y Rhovanion con las fuerzas de la Sombra y aplastando a todo aquel que se oponga a su perverso amo.

La Casa de Margil es una aventura introductoria para el juego de rol de **El Señor de los Anillos**. Aunque no forma parte de ninguna campaña, puede servir como el primer capítulo de una crónica llamada La Sombra del Norte, descrita brevemente en la página 263 del manual básico. Los Narradores pueden usar estas ideas para dar inicio a sus propias crónicas (aunque decidan llevarlas en otra dirección una vez que los héroes pongan colofón a esta aventura). En caso contrario, puede servir como ejemplo para crear y estructurar futuros capítulos del juego de rol de **El Señor de los Anillos**.

Si no eres el Narrador, *no sigas leyendo*. Es importante que no eches a perder tu propia diversión, y la de los demás, sabiendo de antemano lo que ocurrirá en el transcurso de la aventura.

Resumen

La aventura comienza con los personajes jugadores (PJ) en Rivendel. Elrond les pide que busquen a Margil, un montaraz del que no se sabe nada desde hace meses. Los héroes viajan a la casa de Margil y por el camino es posible que se topen con varios obstáculos y desafíos y los superen. Al llegar a la casa, descubren que los orcos la han atacado y han matado a la esposa y al hijo del montaraz. El propio Margil ha desaparecido.

Siguiendo el rastro dejado por los orcos, los héroes persiguen a los asesinos hasta alcanzarlos. Durante la lucha, se sorprenden al descubrir que Margil lidera a las criaturas, y aunque trata de escapar a la espesura, los héroes lo persiguen. Al final, y tras matarlo o capturarlo, quizá descubran una pista que les conduzca a su próxima aventura.

El plan de Carangul

Algo que no se contempla en esta aventura es la descripción del plan y la estrategia de Carangul para conquistar el Norte. Tanto en el texto del libreto como en el incluido en el manual básico de El Señor de los Anillos se incluyen algunas sugerencias, pero poco más. Por ahora hemos preferido no ser demasiado explícitos en cuanto a las intenciones del Brujo Rojo. Como Narrador, debes decidir qué plan encaja mejor con la crónica y el grupo de héroes. Si es posible, deberías bosquejarlo en líneas generales, ya que puede influir en algunos acontecimientos de este capítulo y en la información que los héroes obtengan durante el juego.

Primer acto: Una misión inesperada

En la primera parte de la aventura los personajes se implican en la historia, se reúnen y reciben un encargo; aunque aún no lo sepan, se trata del primer paso en una importante misión para liberar al Norte de la maldad.

Escena primera: El Salón de la Llama

La historia comienza en la Última Morada de Rivendel. Aquí es donde los personajes jugadores se conocen y se enteran de la misión que Elrond, señor de Rivendel, quiere que realicen.

Cuestiones preliminares

Antes de comenzar la aventura, hay algunas cosas que deberías considerar.

Primero, ¿cómo han llegado los héroes a Rivendel? Los elfos tienen razones más que de sobra para estar allí, porque son elfos. Lo mismo se aplica a los personajes que se están formando como montaraces (personajes que quieren convertirse en montaraces y les están ayudando a proteger el Norte, pero que aún no han cumplido los requisitos necesarios para pertenecer a la orden de elite de montaraz). Para el resto, se te tiene que ocurrir una explicación plausible. Quizá llegaran a Rivendel para entregar un mensaje a Elrond o buscar su sabiduría, o dieran con el valle mientras huían de una manada de lobos, o a lo mejor sus vagabundeos les hayan llevado hasta allí sin razón aparente. Resumiendo, los poderes del destino y la magia sutil de la Tierra Media conspiran para llevarlos al lugar donde darán los primeros pasos para cumplir su sino de héroes.

Si quieres, podrías dirigir una "mini-aventura" en solitario para cada personaje antes de narrar este capítulo. Dicha aventura contaría lo que le habría ocurrido a cada uno en su camino hacia Rivendel. Lo más probable es que no haya más que un par de encuentros, lo justo para que el jugador y tú os familiaricéis con el personaje y las reglas del juego. Aunque es algo que requiere un poco más de trabajo, resulta más divertido que decir, "estáis en Rivendel."

También hay que tener en cuenta si algunos de los personajes jugadores (o todos) se conocen. En el texto se presupone que no se conocen, pero no tiene por qué ser así. A menudo, a los jugadores les gusta diseñar personajes que ya se hayan relacionado antes de que comience el juego, y no hay razón para que te opongas. De hecho, deberías fomentarlo, pues mejora el juego. Las relaciones entre los personajes pueden llegar a justificarte su presencia en Rivendel.

Por último, a lo mejor prefieres que se jueguen unas cuantas escenas en Rivendel para que los personajes se conozcan, en vez de hacer que se encuentren sin más en el Salón de la Llama. Podrían conocerse en una fiesta y descubrir que tienen algo en común, o competir por el cariño de la misma doncella elfa; todo depende de lo que encaje mejor contigo y con los jugadores.

La aventura

En el comienzo del capítulo, los personajes jugadores se reúnen en el Salón de la Llama, una estancia de la Última Morada alumbrada por el fuego, donde tanto los elfos como los visitantes cuentan historias y cantan canciones. Elrond ha pedido a los héroes que se reúnan allí con él, y cuando lleguen ya está esperándolos.

—Gracias por venir, amigos míos —saluda en tono sombrío—. Es una suerte que hayáis llegado a Imladris en este momento, y quizá sea algo más que una mera casualidad. Me veo en la obligación de pediros ayuda. Debéis encontrar a uno de los montaraces, Margil, del que no sé nada desde hace muchos meses.

Es probable que alguno de los personajes no sepa quiénes o qué son los montaraces. Si alguno de los héroes lo sabe, deja que su jugador lo explique. Si no es así, Elrond aclara que son dúnedain del Norte, hombres valientes que recorren las espesuras y protegen a la gente desprevenida de los peligros que acechan en lugares oscuros y olvidados.

—Todos los montaraces conocen Imladris —prosigue Elrond—, y vienen siempre que pueden, para informarme, descansar y restañar sus heridas. Incluso aquellos que viajan a tierras lejanas regresan una o dos veces al año. Tal es el caso de Margil, que vive y trabaja en las regiones de Eriador cercanas a Imladris, y que suele visitarnos cada pocos meses. Pero llevo cinco meses sin saber nada de él, y ninguno de sus compañeros montaraces lo ha visto.

"El último en hablar con Margil fue Forendur, que le vio en la Posada Abandonada hará unos tres meses. Le dijo que regresaba a su hogar para ver a su esposa e hijo, y que luego viajaría a Imladris para relatarme lo que había averiguado de lo acontecido cerca de Fornost Erain. Pero no vino, y cada vez estoy más preocupado por él."

Elrond pide a los héroes que busquen a Margil y averigüen lo que le ha ocurrido. Si no se les ocurre a ellos, les sugiere que prueben en la casa del montaraz desaparecido, al norte de Rivendel, junto al río Mitheithel, conocido en oestron como Fontegrís. Y aunque Margil no esté allí, su esposa Orilwen puede haberle visto después de Forendur. En caso contrario, los héroes tendrán que viajar desde la casa de Margil hasta la Posada Abandonada para comprobar si pueden encontrar algún rastro del montaraz pródigo.

Si los jugadores idean otro plan, como investigar la posada primero, puedes improvisar usando algunos de los posibles encuentros presentados más adelante. No obstante, no descubrirán nada importante hasta que lleguen a la casa de Margil.

Si los personajes jugadores son verdaderos héroes, deberían acceder de buena gana a ayudar en todo lo posible a Elrond Medioelfo. Si insisten en alguna recompensa o causan algún problema, Elrond se limita a sugerirles que no se molesten. No piensa obligar a nadie a ayudarle. Los supuestos héroes pueden volver a sus casas o a lo que sea que estuvieran haciendo antes de llegar a Rivendel. Haz que los jugadores generen nuevos personajes acordes con la crónica.

A lo mejor alguno de los personajes se pregunta por qué Elrond desea enviarles a ellos a esta misión, sobre todo si son simples hobbits. Si es el caso, Elrond responde:

—Puede que no todos los presentes parezcáis aptos para esta misión, pero os aseguro que estáis aquí por un motivo. En vuestro destino veo tormentas y fuego, sangre y acero, oscuridad y esperanza. Es hora, pues, que partáis para descubrir qué os depara. No ha sido la casualidad lo que os ha traído hasta aquí cuando lo necesitaba.

Preparativos

Si es necesario, Elrond puede suministrar a los personajes el equipo que necesiten, desde comida y mantas hasta armas y armaduras. También puede proporcionar caballos, pero el terreno por el que deben viajar es tan escabroso que no aconseja su uso, aunque un poni o dos resultarían útiles. Por último, les indica cómo llegar a la casa de Margil y les entrega mapas de la región circundante (Rhudaur), para que no les sea difícil encontrar el lugar. Se negará a ofrecer ayuda mágica alguna, como miruvor o cuerda élfica, a menos que los héroes justifiquen la petición con argumentos de peso.

Escena segunda: El viaje al norte

La casa de Margil se encuentra aproximadamente a 160 kilómetros (33 leguas) de Rivendel. El terreno que deben atravesar los héroes es escabroso y desigual, sin caminos y con pocos senderos. Por lo tanto, cuenta como terreno difícil, lo que restringe su velocidad a dos kilómetros por hora tanto a pie como a caballo (y no olvides las pruebas de Aguante con NO 10 cada hora para

resistir el Cansancio). En algunos lugares, el terreno se vuelve tan escarpado que la velocidad de los héroes baja a un kilómetro por hora, a lo sumo. Suponiendo que viajen diez horas diarias, y no encuentren obstáculos o distracciones significativos, necesitarán de ocho a diez días para completar el trayecto (consulta las reglas de viaje en las páginas 251-253 del manual básico si quieres más información y ver los posibles modificadores a la velocidad de los personajes).

Por supuesto, esto es una aventura y los obstáculos y distracciones son casi inevitables. Como Narrador, puedes elegir los encuentros que vivirán los héroes en su viaje al norte y lo complicados que serán. Si se tarda mucho tiempo en resolver el primer encuentro, quizá no haga falta nada más para animar el viaje. Por otro lado, si los héroes salvan el obstáculo deprisa y con facilidad, a lo mejor prefieres incluir otro para mantener el ritmo de juego.

A continuación se presentan algunos encuentros que podrías usar durante esta escena. No obstante, no estás obligado a utilizarlos y si se te ocurre algo mejor, puedes emplearlo con entera libertad.

Un barranco profundo

A media tarde de uno de los días de viaje, los jugadores dejan atrás un bosquecillo, cruzan una loma, y se topan con un profundo barranco o una grieta que bloquea el camino. Se extiende de sudoeste a noreste hasta donde alcanza la vista. Rodearlo les llevaría otro día, tal vez más, pero cruzarlo no parece mucho más fácil. Es tan escarpado y profundo que habría que descender y luego ascender con extremo cuidado para no romperse una pierna. Si los héroes tienen un poni o un caballo, el cruce del barranco se complicará más aún. Asimismo, queda poco para la puesta de sol y eso hace que cruzar el barranco o descender sea más peligroso.

Para bajar por la hendidura hace falta andar y escalar. Cada personaje realiza una prueba de Escalada con NO 10 (15 para aquellos que monten a caballo). Quienquiera que falle, resbalará, caerá y sufrirá 1d6 puntos de daño (2d6 si el fallo resulta desastroso). Para ascender hace falta otra prueba de Escalada. En bajar o subir se tardan 3-5 (1/2d6+2) horas. Para rodear el barranco no se necesita ninguna tirada, aunque se añade un día extra a la duración del trayecto.

Si eligen descender por la hendidura, quizá quieras complicarles la vida aún más ubicando la guarida de alguna bestia maligna o monstruo en el fondo. Tal vez una araña gigante o dos hayan tejido sus telarañas en una de los rincones más oscuros del barranco, o quizá una enorme serpiente espere que la próxima cena se cruce en su camino. Si narras la escena de forma apropiada, podrás transmitir a los jugadores una sensación de preocupación y ansiedad, aunque la situación no sea demasiado peligrosa.

Depredadores y presas

Durante el viaje, un lince hambriento capta el olor de los héroes y comienza a perseguirlos. Deja que los héroes realicen una prueba enfrentada, su Detección contra el Sigilo del animal. Si tienen éxito, descubren a la criatura, y ésta se marcha hasta el día siguiente. Si fallan, esa noche el felino intentará atacar a cualquier personaje que se aparte del grupo o se encuentre desprotegido (quizá mientras esté de guardia, por ejemplo). Los personajes más pequeños, como los hobbits y los enanos, representan la presa más atractiva.

Para el lince, usa la plantilla de un lobo de la página 297 del manual básico. Sin embargo, las garras infligen 1d6-2 puntos de daño, y los colmillos 1d6+2. También cuenta con Combate sin Armas: Garras +6 y Combate sin Armas: Colmillos +6.

La torre en ruinas

Una tarde los héroes divisan las ruinas de una antigua torre (quizá un puesto de guardia o una torre de aviso de Rhudaur de hace siglos) encaramada sobre una colina cercana. Pueden distinguir uno de sus fragmentos como un viejo colmillo gris que se proyecta hacia el cielo y está rodeado de un círculo discontinuo de piedras erosionadas.

Si los héroes resisten la tentación de examinar las ruinas más de cerca, dales a cada uno 100 puntos de experiencia extra

por mantenerse centrados en la labor de encontrar a Margil. Por otro lado, las ruinas resultan intrigantes, servirían a la perfección como campamento defensivo para la noche, y lo que encontraran allí podría granjearles nuevos puntos de experiencia (aunque no lo sepan de antemano). Esencialmente, los jugadores se benefician en ambos casos y lo más importante es la integración de la situación en la historia.

Si los héroes examinan las ruinas, encontrarán tres cosas de interés. En primer lugar, hay media docena de protuberancias en el césped del interior del círculo discontinuo de piedras. Si registran más a fondo, descubrirán que cada uno contiene el esqueleto parcial de un hombre, tan antiguo que la tierra se ha cerrado sobre él. Por cada montículo en el que excaven, tira 1d6. La primera vez que saques un 1 o un 2, encontrarán los restos de una espada rota con empuñadura decorada con malla de oro. Es una pieza de gran valor para un erudito interesado en las armas o en el arte de Arnor. La primera vez que saques un 6, descubrirán una bolsa de cuero podrida que contiene 3d6 peniques de bronce corroídos. Es probable que no valgan nada como dinero, pero podrían resultar interesantes para ciertos eruditos.

En segundo lugar, los restos de unas escaleras de piedra ascienden por el exterior de la torre. Aunque parece un poco peligrosa, aún es lo bastante robusta para soportar el peso de uno o dos personajes. Pueden subir hasta la parte superior de las ruinas y otear el paisaje. Si lo hacen a la luz del día y tienen éxito en una prueba de Detección (Vista) con NO 12, descubrirán un atajo a través de las colinas. Si lo siguen, al día siguiente pueden viajar cinco kilómetros más de lo normal. Si fallan de forma desastrosa, pensarán que han encontrado un atajo, pero que en realidad es un camino sin salida que les hace perder 1d6 horas de viaje.

En tercer lugar, dentro de las ruinas de la torre hay unas escaleras que descienden al interior de la colina (quizá hasta la despensa, el sótano o los calabozos de la torre). Aunque colmada de escombros y huesos de animales (es posible que en tiempos fuera la madriguera de un oso o un lobo), la escalera sigue en buen estado, aunque desciende hacia una oscuridad absoluta. A unos cinco metros de profundidad, termina en una gran estancia repleta de hojarasca, polvo, ramas y restos similares. Si los personajes se pasan una hora buscando y tienen éxito en una prueba de Búsqueda con NO 15, encontrarán lo único de valor de la habitación: un penique de plata, muy deslustrado.

Un personaje elfo o un lanzador de conjuros que utilice Sentir el Poder puede detectar alrededor del lugar un aura de tragedia y desesperación arcaicas; quizá los ecos emocionales de los soldados que murieron defendiendo la torre. Si tiene éxito en una prueba de Detección (Sentir el Poder) con NO 10, también percibe una especie de amenaza sutil sobre la cumbre de la colina, pero nada más.

Es posible que los personajes decidan pasar la noche en el círculo de piedras. Como se indica anteriormente, las ruinas son fáciles de defender y serían el lugar ideal para acampar. Además, los desechos de la antigua despensa sirven de combustible para una hoguera. Por desgracia, les acecha un grave peligro: el fantasma de uno de los soldados.

Si los héroes desenterraron alguno de los esqueletos, el fantasma hará acto de presencia por la noche para luchar contra ellos. Se manifiesta como un soldado espectral (resulta evidente que no está vivo) que esgrime una espada fantasmal. Otórgale las mismas facultades de combate (atributos, habilidades, y demás) que el mejor guerrero del grupo. El fantasma escoge a una sola víctima (la persona que desenterró su esqueleto), aparece de la nada para atacarle, y se hace con la sorpresa de manera automática en el primer asalto.

El arma del fantasma no inflige daño real, sólo aturde (véase el manual básico de El Señor de los Anillos, páginas 231-232), ¡pero no se lo digas a los jugadores! En su lugar, tira la prueba de reacción y el daño de aturdimiento en secreto. Si un personaje cae inconsciente, dile al jugador que ha sufrido el daño suficiente para dejarle Moribundo. Si se tiene éxito en la prueba de reacción, dile que su personaje sufre el daño suficiente para dejarle Malherido. Si el fantasma se las ingenia para "matar" a dos personajes, se desvanece para siempre. Tras defender la torre con éxito, ya puede descansar en paz. Si es derrotado, se desvanece y no los vuelve a molestar, aunque regresará para atormentar a los próximos visitantes de las ruinas.

El paisaje

Mientras los héroes recorren las tierras al norte de Rivendel, asegúrate de describir la región en detalle para que puedan imaginársela. En esta parte de lo que antaño se conocía como Rhudaur hay muchas colinas (con frecuencia escarpadas y rocosas, muy parecidas a las Montañas Nubladas), bosquecillos espesos, arroyos poco profundos que bajan de las montañas y de vez en cuando se ven unas ruinas o alguna cabaña abandonada. El follaje refleja la época del año, y hay muchas evidencias de vida animal. Los personajes oirán y verán pájaros, y a veces mamíferos pequeños (o no tan pequeños) como ardillas, zorros y comadrejas.

Mal tiempo

A menos que decidas usar este encuentro, durante el trayecto hasta la casa de Margil hace buen tiempo, incluso agradable para la época del año. Si optas por utilizarlo, después de seis días, una fuerte tormenta empapa a los personajes. En su mayor parte sólo resulta molesta, pero retrasa el viaje y puede dificultar ciertas pruebas y tareas. Cada dos horas, haz que los héroes efectúen una prueba de Rapidez con NO 10. Aquellos que fallen se resbalan y caen al barro, su aspecto empeora aún más y sufren una penalización de +2 en la NO de sus dos próximas pruebas de Aguante para resistir el Cansancio. Los que fallen desastrosamente la prueba se tuercen el tobillo cuando caen (1d6 de daño; las armaduras no ofrecen ninguna protección), lo que reduce su movimiento y el ritmo de viaje a la mitad. Para encender un fuego bajo la lluvia hace falta tener éxito en una prueba de Supervivencia con NO 15 a menos que los personajes hayan sido lo bastante listos para guardar un haz de leña seca por si acaso.

Trolls

Si quieres plantear un buen reto a los héroes según avanzan hacia el norte, haz que les ataquen unos cuantos trolls. El número depende de cuántos personajes contenga el grupo, y de lo poderosos que creas que son. Normalmente, una buena proporción para grupos inexpertos es un troll por cada tres héroes.

Estos trolls, aunque corrientes y, por ende, no tan listos como los héroes, son astutos y conocen bien el terreno. Como de día han de ocultarse en una cueva para que la luz solar no les convierta en piedra, sólo pueden atacar a los personajes de noche. Detectan a los héroes con su sentido del olfato y tratan de tender una emboscada, en la que esperan matarlos o capturarlos a todos.

Todos los héroes que estén despiertos pueden realizar una prueba de Detección enfrentada al Sigilo (Movimiento Silencioso) +2 de los trolls. Como es de noche, los héroes sufren una penalización de −5 a cualquier prueba de Detección (Vista). Con suerte, al menos uno conseguirá detectar a los trolls antes de que ataquen. Si es así, alertará a sus amigos.

Los trolls atacan con garrotes grandes (Combate Cuerpo a Cuerpo +7) e intentan noquear a los héroes, para poder asarlos y cortarlos con mayor facilidad. Si matan a más de la mitad de las criaturas, los supervivientes huirán, y su conocimiento del terreno les ayudará a escapar.

Cuando dirijas esta batalla, ten en cuenta las sugerencias sobre heridas que se incluyen en las páginas 271-272 del manual básico. Si hieres gravemente a los héroes, la historia podría descarrilar del todo, en especial si ninguno de ellos dispone de la habilidad Curación. Entre otras cosas, por eso los trolls sólo intentan aturdirles.

Si los trolls capturan a todos los héroes, los atarán y llevarán a la cueva para asarlos y devorarlos. Los héroes que huyan del ataque o se despierten antes de llegar a la guarida a pesar de ser capturados, tienen que encontrar la manera de liberar a sus amigos y a sí mismos. Asegúrate de que tienen alguna posibilidad de conseguirlo, sobre todo si se le ocurre alguna idea ingeniosa para hacer que los trolls se queden al aire libre hasta el amanecer.

Si matan o ahuyentan a todos los atacantes, al alba pueden seguir la pista hasta la cueva de los trolls con una prueba de Rastreo con NO 10. Los trolls que sobrevivan al ataque inicial regresarán a su guarida, y estarán dispuestos a luchar a muerte para defender su hogar. Una vez que los héroes dejen atrás el estrecho túnel de entrada, la cueva se amplia lo suficiente para que las criaturas puedan luchar sin problemas.

Si los personajes los derrotan, pueden registrar la cueva. Con un éxito en una prueba de Búsqueda con NO 10 descubrirán tres cofres enterrados, y en el interior se encuentra el "tesoro" de los trolls: ropas humanas (en tiempos elegantes, ahora antigua y echada a perder), varias armas (la mayoría oxidadas y melladas), y cosas similares. No obstante, si registran todos los cofres los héroes encontrarán 4d6 peniques de plata repartidos a buen recaudo en recias bolsas de cuero.

Segundo acto: La casa de Margil

En la segunda parte de la aventura, los héroes llegan a la casa de Margil, descubren que algo ha ocurrido, persiguen a una banda de orcos como posibles culpables de su muerte ¡y acaban descubriendo que él lidera a los orcos!

Escena primera: Termina el viaje

Después de que los héroes se abran paso por el terreno agreste y

superen los encuentros que creas conveniente interponer, llegan a las inmediaciones de la casa de Margil durante la puesta de sol de un día oscuro y nuboso. El primer indicio de que los héroes están cerca de la casa es el descubrimiento de un sendero (obviamente hecho por hombres, no por bestias) que conduce a una serie de arboledas y hondonadas. Enseguida, la voz del río Mitheithel resuena en sus oídos según desciende de las Montañas Nubladas.

Unos minutos más de caminata llevan a los héroes a una amplia ladera rocosa. Delante de ellos y un poco más al norte, la colina asciende hasta una pequeña casita de aspecto acogedor. A su izquierda, la colina desciende hasta una ribera rocosa. Desde esta pequeña playa sale un sendero hasta la casita, y no muy lejos pastan satisfechas algunas vacas.

No obstante, los héroes enseguida tendrán la impresión de que algo no encaja en esta idílica escena. Pide a los jugadores que realicen pruebas de Detección (Vista). Dependiendo de los resultados, cada personaje tiene la posibilidad de advertir las siguientes circunstancias.

NO El héroe advierte

5 La puerta delantera está abierta y se mece con la brisa.

10 No parece haber nadie dentro o fuera de la casa, ni vigilando el ganado; todo está inquietantemente tranquilo.

15 No sale humo de la chimenea. Con un tiempo tan frío, lo normal es mantenerla encendida todo el día.

Cuando los personajes se encuentren a menos de 12 metros de la cabaña, todo aquel con la habilidad de Rastreo puede realizar una prueba de NO 10 para descubrir unas huellas inusuales en el suelo, como si muchas personas se hubiesen aproximado a la casa recientemente. Si un personaje logra un éxito superior o extraordinario en su tirada, o dispone al menos de un nivel en Saber: Raza (orcos), averigua que las huellas son de orcos. Parecen frescas, de unas pocas horas.

Cuando miren al interior de la cabaña o entren en ella, contemplarán una carnicería. La casa ha sido atacada con saña, y no se necesita ninguna habilidad para darse cuenta de que es obra de orcos. Prácticamente todo lo que se podía romper está roto, las paredes están melladas por golpes de armas y, lo peor es que en el salón se encuentran los cuerpos inertes de una mujer y un niño. Ésta ha sido la triste suerte de la mujer de Margil, Orilwen, y de su único hijo. No hay rastro alguno de Margil.

Qué ha pasado

Por el momento, los héroes no tienen forma de averiguar la verdad de los terribles acontecimientos de la cabaña, pero tú, como Narrador, tienes que saber lo que sucede para responder de manera adecuada a sus preguntas o acciones.

Hace muchos meses, mientras volvía a casa de la Posada Abandonada, Margil fue capturado por orcos al servicio de Carangul, el Brujo Rojo, quien estaba al tanto de los viajes del montaraz gracias a un espía que lo escuchó en la posada. Carangul es un hombre de crueldad y maldad sin parangón que sirve al Señor Oscuro, quien le ha ordenado que vaya a Angmar con la esperanza de reinstaurar el antiguo reino y amenazar o conquistar Eriador. Dado que buscaba sirvientes valiosos y la manera de espiar a sus enemigos, Carangul ordenó a los orcos que buscaran y secuestraran hombres pode-

rosos y los llevaran ante su presencia. Afortunadamente para él, uno de los primeros en ser capturados fue Margil, un famoso montaraz del Norte que ya había percibido la presencia de Carangul y había empezado a tomar medidas en su contra.

Tras meses de torturas y hechicerías, Carangul doblegó a Margil y le corrompió para que lo sirviera. Margil, una retorcida sombra de su antigua personalidad, fue enviado con una compañía de orcos para matar a su propia familia y llevar a Carangul los libros y mapas que guardaba en su casa. Cumplieron su vil misión pocas horas antes de que los héroes llegaran, y ahora se dirigen con su botín a la seguridad relativa de las tierras que circundan las Montañas Nubladas, desde donde planean ir hacia el norte y volver a Angmar.

Escena segunda: ¡Cacería!

Si los héroes reconocen el terreno que rodea la casa, cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Rastreo con NO 10 detecta un grupo de huellas orcas en dirección noreste, hacia las montañas. El rastro no tiene más de unas pocas horas. Si obtiene un éxito superior o extraordinario, el personaje averigua que la banda la componen al menos una docena de orcos, posiblemente algunos más.

Los personajes jugadores tienen que tomar una decisión. Ante la llegada de la noche, pueden pernoctar en la cabaña y perseguir a los orcos por la mañana, o comenzar la caza de inmediato, pese a lo difícil que resulta seguir el rastro a oscuras. También podrían volver con Elrond para informarle de lo que han descubierto, pero ningún héroe digno de este apelativo elegiría esta última opción.

A la larga terminarán por encontrarse con los orcos. Si acampan de noche y continúan la persecución al día siguiente, deberían poder alcanzarlos a última hora de la tarde.

Aunque los orcos viajan con rapidez, Margil y su banda no tienen motivos para creer que les persiguen, por lo que no se mueven todo lo deprisa que pueden. Eso les proporciona a los héroes una buena oportunidad para cogerles antes de que lleguen a las cuevas de las montañas.

De noche, la velocidad máxima que pueden alcanzar los héroes no supera el kilómetro por hora, frente al kilómetro y medio de los orcos. No obstante, estos últimos se lo quieren tomar con calma y por lo general viajan más despacio, y se detienen con frecuencia para comer o descansar. Una vez que amanezca, los rayos del sol también frenarán a los orcos, aunque si el día sale nublado no se verán muy perjudicados. Con un éxito en una prueba de Predicción del Clima con NO 10, los héroes sabrán que el tiempo no debería variar mucho con respecto al del día anterior.

Seguir rastros en la oscuridad y por terreno escabroso, aunque las personas seguidas no se esfuercen en ocultar las huellas, no es nada sencillo. El héroe que dirija la persecución ha de realizar una prueba de Rastreo cada hora contra un NO de 15 (10 de base, +5 por oscuridad). Si tiene éxito, seguirá el rastro. Si falla, lo perderá y tendrá que pasarse una hora y tener éxito en otra prueba con NO 15 para encontrarlo. Si falla desastrosamente, perderán el rastro por completo y no podrán hallarlo hasta que amanezca.

El día siguiente amanece nublado y lluvioso, con lo que los orcos siguen adelante sin muchos problemas. Por fortuna, no se esfuerzan en ocultar el rastro, por lo que la llovizna no impone penalizaciones a sus pruebas de Rastreo.

La persecución continúa durante todo el día. Por la noche, los héroes se percatan de que se están acercando a su presa. Puede que los alcancen en unas pocas horas, especialmente si se detienen para comer y descansar. A la postre, conseguirán alcanzar a Margil y a la banda de orcos.

Escena tercera: El campamento orco

Los orcos acampan en un vallecillo y cortan algunos árboles para encender una hoguera, pese a las numerosas ramas que alfombran el suelo. Los centinelas apostados no se muestran muy eficaces, y prefieren prestar atención a las bromas y discusiones en torno a la fogata. Margil, que desprecia la compañía de los orcos y es mucho más cauto, se oculta en solitario en una pequeña tienda en el centro del campamento.

Si los héroes se aproximan armando ruido o llevando fuentes de luz como antorchas o faroles, los centinelas pueden realizar pruebas de Detección (Vista) para verles llegar. De no ser así, cada personaje lleva a cabo una prueba de Sigilo con NO 10. Mientras nadie sufra un fallo completo o desastroso, podrán acercarse a los centinelas lo bastante como para poder atacarles en silencio con armas a distancia.

Si los héroes optan por acercarse a hurtadillas y atacarles con armas cuerpo a cuerpo, cada atacante realiza una prueba de Sigilo con NO 10. Si alguno falla, los orcos del campamento podrán efectuar pruebas de Detección (Oído) enfrentadas a los resultados de los héroes, a fin de oírles acercarse.

Si todos tienen éxito en sus pruebas de Sigilo, deberían ser capaces de despachar a uno o más centinelas. Ya que son PNJ menores en el mejor de los casos, usa las reglas del ritmo en el combate de la página 270 del manual básico y considéralos oponentes de un solo éxito. Cualquier ataque con éxito acabará con ellos.

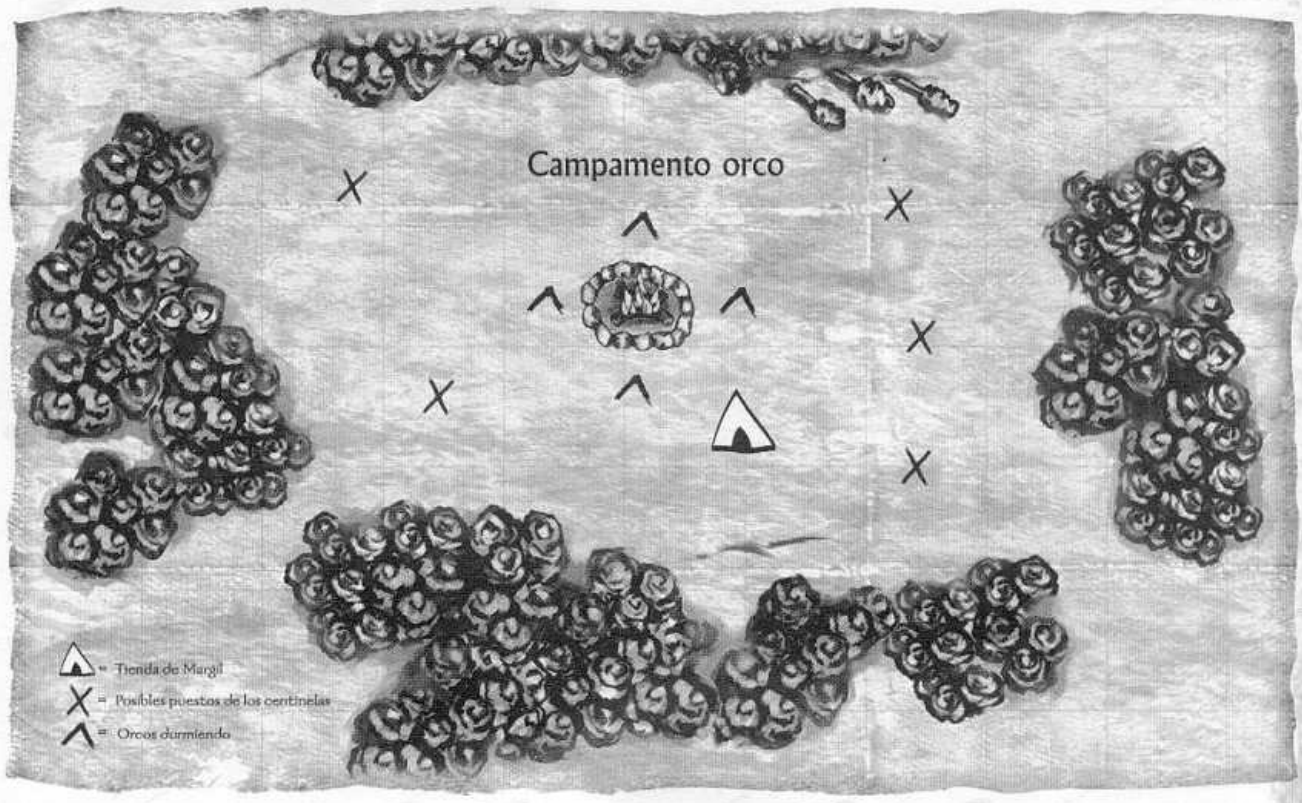
Si los orcos detectan a los héroes, darán la voz de alarma, se armarán y atacarán. Por lo demás, los personajes pueden planear el asalto como mejor les parezca: pueden usar los árboles para cubrirse y acribillar a sus enemigos con flechas, cargar sobre el campamento y emplear el elemento sorpresa para acabar con tantos orcos como les sea posible, lanzar conjuros desde la distancia o emprender las acciones que prefieran.

Al menos debería haber dos o tres orcos por cada héroe, o más si crees que tus jugadores pueden con ello. Intenta que la lucha suponga un reto, pero no hasta el punto de que puedan ser masacrados.

Si triunfan, les espera una sorpresa. Conforme la batalla decae y los orcos restantes huyen o mueren, la luz de la fogata ilumina una figura alta que sale de la tienda con un arco preparado para disparar. Los héroes pueden realizar una prueba de Reconocimiento para comprobar si identifican a la figura como Margil. Se considera que los habitantes de Rivendel son de la misma zona (NO 10).

A menos que los jugadores declararan específicamente que alguno de ellos se mantenía ojo avizor sobre la tienda, Margil ataca automáticamente por sorpresa, con lo que gana la iniciativa y hace que los héroes se queden con una sola acción para cada uno en el primer asalto. El montaraz no es estúpido. Aunque es hábil y experimentado, sabe que no es probable que pueda sobrevivir a un enfrentamiento con todo el grupo. En vez de eso, espera retrasarles para poder escapar.

En su primera acción, elige a uno de los héroes (probablemente un lanzador de conjuros, si su presencia es evidente) y le dispara en la pierna. Esto requiere una prueba de Combate a Distancia con un +6 en su NO (consulta la "Tabla de protección por armadura y cobertura" de la página 232 del manual básico). Si Margil tiene éxito, aplica el doble del modificador normal al NO por la herida a las pruebas de Carrera, Escalada y Salto de la víctima, y reduce su velocidad de viaje en –300 metros por hora por cada Nivel de Heridas perdido. En su segunda acción, se da la vuelta y se interna



MARGIL EL MONTARAZ

Raza: Hombre (Dúnedain)
Habilidades raciales: Adaptable (+2 en Rapidez), Dominio del Hombre, Habilidoso

Atributos: Destreza 10 (+2)*, Fuerza 9 (+1)*, Ingenio 7 (+0), Percepción 9 (+1), Porte 9 (+1), Vitalidad 8 (+1)

Reacciones: Aguante +3*, Fuerza de Voluntad +3, Rapidez +4, Sabiduría +2

Orden: Guerrero, Montaraz
Facultades: Conocimiento de la Naturaleza, Evasión, Golpe Rápido, Protector
Avances: 12

Habilidades: Combate a Distancia: Arcos (arco largo) +8, Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas (espada larga) +5, Curación (Tratar Heridas) +2, Detección (Vista) +4, Escalada +3, Intimidación (Majestuosidad) +3, Lengua: Quenya +1, Lengua: Oestron (Común) +4, Lengua: Sindarin +2, Monta (Caballo) +3, Predicción del Clima +3, Rastreo (Orcos) +8, Saber: Historia (Dúnedain) +5, Saber: Territorio (Eriador) +4, Saber: Territorio (Rhudaur) +5, Salto +2, Sigilo (Movimiento Silencioso) +10, Supervivencia (Bosque) +8

Virtudes: Cauteloso, Salvaguardia, Vida al Aire Libre, Visión Nocturna 2

Defectos: Secreto Inconfesable (sirviente de Carangul; antes de su corrupción, era Tarea (proteger Eriador), Enemigo (Montaraces del Norte; antes de su corrupción, era Orcos)

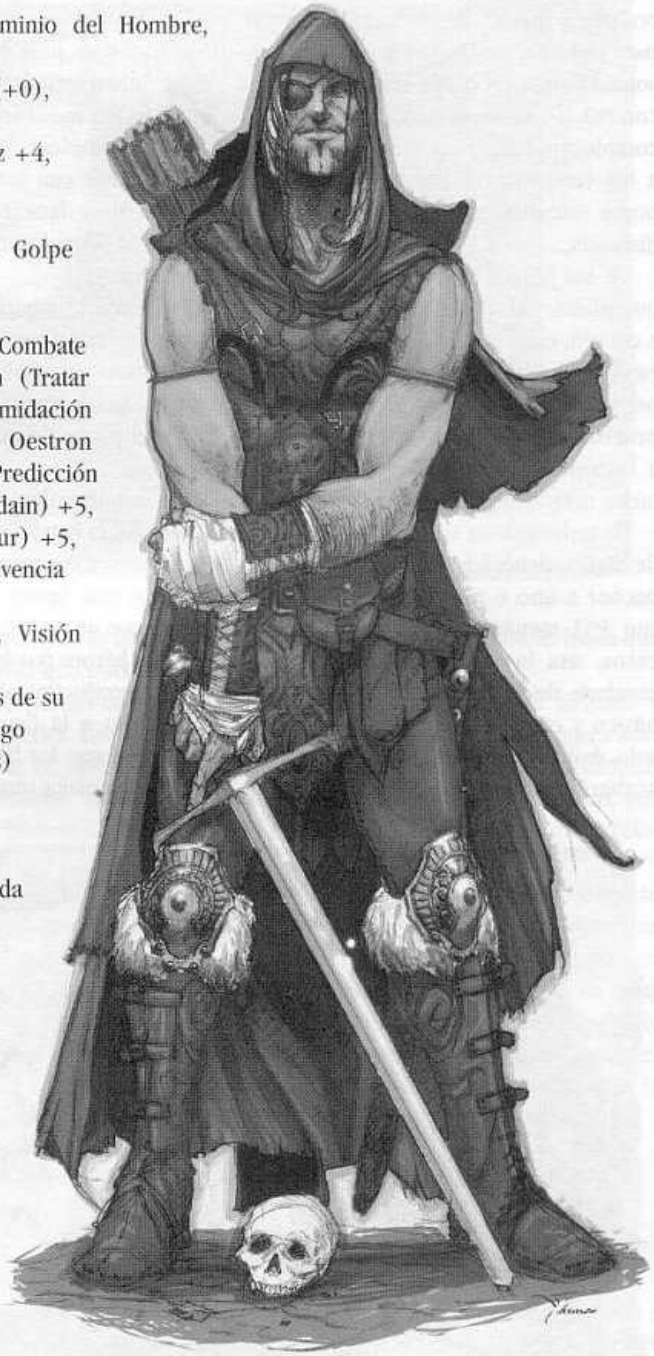
Salud: 9

Coraje: 4

Renombre: 3

Equipo: Arco largo, armadura de cuero, 20 flechas, espada larga, raciones de viaje, ropa de montaraz

*: Atributo o Reacción preferida



Margil era un miembro leal e imponente de los Montaraces del Norte que ha sido transformado en un sirviente del mal por las malas artes de Carangul. Es cruel y despiadado, y los demás sólo le importan cuando los necesita para cumplir sus objetivos y los de su señor oscuro. Los personajes que usen la facultad de Sentir el Poder pueden percibir que en él hay algo que no encaja, y que alguien le ha alterado la personalidad con hechicería.

corriendo en la espesura, con lo que obtiene de inmediato una bonificación de +9 contra cualquier disparo que repela su agresión.

Si los héroes tienen la oportunidad de registrar los cuerpos de los orcos, descubrirán que cada uno lleva una placa o emblema distintivo en su equipo. Los héroes no habían visto nunca este símbolo: una llama estilizada que rodea una C rúnica carmesí. Es el símbolo de Carangul, aunque los personajes aún no lo saben.

Tercer acto: A la caza de Margil

La última parte del segundo acto fue el momento crucial de esta aventura. Los héroes ya saben que Margil es el enemigo, no la víctima, y pueden actuar en consecuencia. El resto del capítulo consiste en capturarlo.

Escena primera: Comienza la persecución

Esta escena transcurre inmediatamente después de la última del segundo acto, cuando Margil echa a correr. Su objetivo es dejar atrás a los héroes, mientras que éstos quieren capturarlo o matarlo.

Gracias a su virtud de Visión Nocturna 2, Margil puede correr, maniobrar y atacar en la oscuridad de la noche sin sufrir penalización alguna. Es muy posible que los héroes carezcan de esta ventaja, y algunos tendrán que delatar su presencia llevando alguna fuente de luz.

Si le es posible, Margil prefiere huir hacia el noreste y se vale de la habilidad Saber: Territorio (Rhudaur) para escoger la mejor ruta. Intenta usar su habilidad Sigilo (Movimiento Silencioso) mientras corre, aunque sufre una penalización de +7 al NO (+5 por correr, +2 por atravesar una zona de hojarasca que y otras cosas que hacen ruido). En cuanto los héroes no supongan un peligro inmediato para él, usará su habilidad de Rastreo para tratar de ocultar su rastro.

Si los héroes se mueven deprisa, tienen suerte, o cuentan con las habilidades adecuadas, a lo mejor logran frenarlo, impedir que se aleje, capturarlo o incluso matarlo. Si Margil está herido o decide que no va a lograr huir, cambiará de estrategia empleando su habilidad de Sigilo para intentar emboscar a sus perseguidores. Se esconde, les dispara por sorpresa, y sale corriendo para ocultarse de nuevo hasta que pueda encontrar la manera de eludirles.

Si consigue escapar, los héroes deberán confiar una vez más en sus habilidades como rastreadores y cazadores para pisarle los talones y evitar que huya. Si es posible, intenta que la persecución sea todo un desafío (Margil es ingenioso y no será presa fácil) pero no hasta el punto de que pierdan el rastro y no lo vuelvan a encontrar. Mantén la tensión en todo momento y haz que se pregunten si aquel ruido en la maleza lo ha causado algún animal o Margil, que espera para atacarles una vez más.

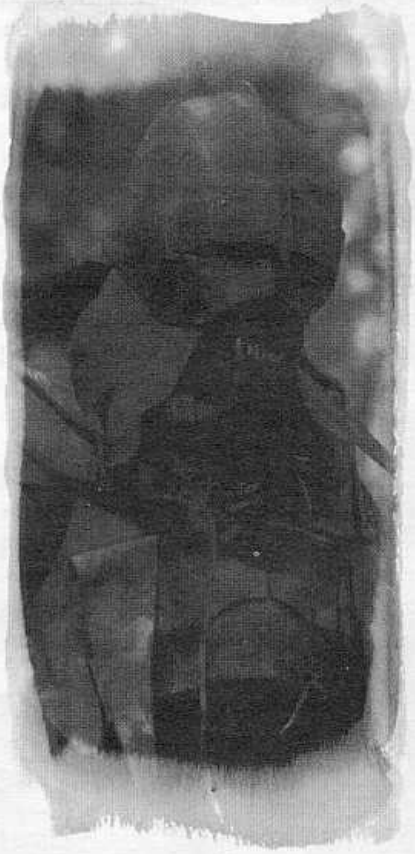
Si alguno de los orcos salió vivo de la batalla, se unirá a la huida de Margil, y a lo mejor aparece en el momento oportuno para distraer a los héroes y darle tiempo a escapar o esconderse. Si le acompañan, resultará más fácil rastrear sus huellas, ya que el montaraz no puede usar su habilidad de Rastreo para ocultar las marcas de un grupo.

Escena segunda: La batalla final

Margil no puede correr eternamente, sobre todo si está herido. Tarde o temprano, los héroes lo encontrarán y rodearán. En cualquier caso, en algún momento tiene que dormir. Si los héroes son listos, afortunados, o lo bastante diestros podrán cogerle con rapidez. Si no, el montaraz se dirigirá hacia una cueva de las colinas. Cree que allí puede resistir más tiempo que al aire libre. Si tiene suerte, los héroes le perderán la pista y no sabrán por dónde se fue. En caso contrario, estará preparado.

Del túnel principal de la diminuta cueva salen dos bifurcaciones. Margil y otros montaraces la han usado durante años para almacenar comida y equipo, disimulando la entrada con ramas y arbustos muertos. Allí encuentra flechas con las que reemplazar las ya usadas y cualquier otro pertrecho que pueda ayudarle en su confrontación final con los héroes.

En el supuesto de que encuentren la cueva, los héroes tienen varias opciones: esperar a que Margil salga, obligarle a ello (por ejemplo, encendiendo una hoguera en la entrada y dejando que el humo llegue hasta él), o ir en su busca. Si tratan de hablar con él, intentará engañarles con una historia fantástica sobre su secuestro y esclavitud. Cuando crea que han bajado la guardia, atacará sin previo aviso y aprovechará la sorpresa resultante para huir. Independientemente de lo que decidan hacer los héroes, trata de ofrecer a Margil una última y desesperada oportunidad para que huya combatiendo. Aun así, por fin deberían poder vencerlo.



Si matan a Margil, percibirán una expresión pacífica en su rostro justo en el momento de morir. Por fin se ha librado de los conjuros de Carangul. Si lo capturan vivo, Elrond podrá vencer el control del Brujo Rojo. O, si lo prefieres, uno de los personajes jugadores puede hacerlo con un conjuro de Resistir Miedo mejorado por el de Mandato.

En ambos casos, los héroes descubren que Margil lleva varios objetos de interés. El primero es un fajo de pergaminos y mapas que recogió en su casa, y que contienen información sobre los montaraces y sus actividades que Carangul encontraría muy útil. El segundo es un amuleto con la forma del símbolo del Brujo Rojo: la llama y la C rúnica descritas en la escena tercera, página 15. Si Margil muere o los héroes eliminan el control mental, el amuleto se romperá por la acción de la magia sutil de la Tierra Media. El amuleto no mantiene el conjuro de Carangul sobre Margil. Por último, lleva una pequeña bolsa que contiene 8 peniques de plata y un pequeño rubí que vale otros 10 pp.

Conclusión

Tras la derrota de Margil, los héroes deben volver a Rivendel para informar a Elrond de lo ocurrido. En este punto, te corresponde a ti, como Narrador, tomar el relevo. ¿Es éste el primer capítulo de una gran crónica que detalle la ascensión y caída de Carangul, la Sombra del Norte? ¿O es simplemente una breve introducción al juego de rol en la Tierra Media, un preludio para crear nuevas aventuras de tu propia cosecha? Tú y tus jugadores tenéis que decidir el rumbo futuro de la campaña, aunque otros productos de La Factoría pueden proporcionaros nuevas aventuras e ideas.

Como los héroes son novatos, es probable que el capítulo se les haya atragantado en ocasiones. Por término medio, cada héroe implicado debería obtener al menos 500 puntos de experiencia. Los jugadores que interpretaron extremadamente bien a sus personajes o que tuvieron buenas ideas durante la aventura podrían recibir 100-300 puntos de experiencia adicionales. Consulta el apartado "Experiencia" en la página 277 del manual básico si quieres más información y pautas sobre la concesión de experiencia a los jugadores.

El Señor de los Anillos: El Juego de Rol™

Nombre del Personaje:
Nombre del Jugador:
Crónica:

Órdenes:
Órdenes de Elite:
Avances:

Raza:
Edad:
Sexo:
Pelo:
Ojos:
Tamaño:
Altura:
Peso:

Atributos

	Mod. por Especie	Total	Mod. por Atributo
Porte			
Destreza			
Percepción			
Fuerza			
Vitalidad			
Ingenio			

Reacciones

	Mod. por Atributo	Mod. Diverso	Total
Aguante			
Rapidez			
Voluntad			
Sabiduría			

	Mod. Diverso	Total
Corrupción		

	Mod. por Rapidez	Mod. Diverso	Total
Iniciativa			

	Mod. por Destreza	Mod. Diverso	Total
Defensa 10+			

	Mod. por Renombre	Total
Renombre		

	Mod. Diverso	Total
Coraje		

Facultades Raciales

Facultades de Orden

Virtudes

Defectos

Habilidades

Habilidad	Categoría de Prueba	Atributo	Mod por Atributo	Nivel de Habilidad	Mod. Diverso	Nivel Total
Acrobacias	F	Des				
Actuación	S	Por				
Asedio	F	Ing				
Búsqueda	F	Per				
Cantería	F	Fue				
Carrera	F	Fue				
Combate a Distancia	F	Des				
C. Cuerpo a Cuerpo	F	Des				
Combate sin Armas	F	Des				
Conducción	F	Fue				
Curación	F	Ing				
Debate	S	Ing				
Detección	F	Per				
Disfraz	A	Ing				
Empatía	S	Per				
Escalada	F	Fue				
Herrería	F	Fue				
Imitación	F	Por				
Indagación	S	Por				
Inspirar	S	Por				
Intimidación	S	Por				
Juegos de Manos	F	Des				
Juegos	F	Des				
Lengua	A	Ing				
Marinería	F	Ing				
Monta	F	Por				
Natación	F	Fue				
Ocultar	F	Ing				
Oficio	F	Des				
Persuasión	S	Por				
Predicción del Clima	F	Per				
Rastreo	F	Ing				
Saber	A	Ing				
Salto	F	Fue				
Sigilo	F	Des				
Supervivencia	F	Per				
Tasar	A	Ing				

El Señor de los Anillos
El Juego de Rol™

Equipo

Salud

	Penaliz.	Salud Total
Sano	0	
Dolorido	-1	
Herido	-3	
Malherido	-5	
Incapacitado	-7	
Moribundo	-9	

Riqueza

Peniques Cobre	
Peniques Plata	
Monedas Plata	
Peniques Oro	
Monedas Oro	

Cansancio

	Efecto	Total
Fresco	0	
Sofocado	-1	
Cansado	-2	
Fatigado	-4	
Agotado	-8	
Exhausto	*	

Trasfondo

Notas

Símbolo o Emblema

Armas

Nombre	Alcances	Daño	Bonif. Parada	Tamaño	Especial

El Señor de los Anillos, La Compañía del Anillo y todos los personajes y lugares que en ellos aparecen son propiedad de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia de New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados. © 2002 Decipher, Inc. Usados con permiso por La Factoría de Ideas. Esta hoja puede fotocopiarse para uso personal.

El Señor de los Anillos — El Juego de Rol

Grimorio

™Nombre de Jugador:

Especialidad en Conjuros:

Conjuros de Mago

Conocido	Nombre del Conjuro	Tiempo Lanzamiento	Alcance	Duración	Cansancio NO	Coste †
○	Abrir	2	Contacto	Instantáneo	7	1
○	Animal Mensajero	2	Contacto	Especial	5	1
○	Apagar Fuego	1	5 m.*	Instantáneo	Especial**	1
○	Cerrar	1 min.	Contacto	1 hora*	8	1
○	Convocar Bestias	2	Especial	Especial	8	1
○	Conjuro de Victoria	1 min.	Contacto	1 min.*	12	2
○	Conjuro Guardián	1 min.	Contacto	1 min.*	12	2
○	Crear Luz	1	Contacto	20 min.*	5	1**
○	Curar	1 min.	Contacto	Especial**	10	1
○	Chispas Ardientes	1	3 m.	Instantáneo	8	1
○	Daño	1 min.	Contacto	1 min.*	10	2
○	Despliegue de Poder	1	Conjurador**	1 asalto	10	2
○	Destello Cegador	1	5 m.*	Instantáneo	10	1**
○	Encender Fuego	1	Contacto	Especial**	5	1
○	Esc. Lunar	Especial**	Conjurador	Permanente	7	1
○	Exclusión	10 min.	Contacto	1 año*	12	2
○	Extravío	1 min.	Especial**	1 hora*	12	2
○	Fuego de Ithildin	1 min.	Contacto	Especial**	5	1
○	Grilletes Mágicos	1	2 m.*	Especial**	10	1
○	Habla de la Mente	2	Conjurador	1 hora*	7	1
○	Habla de las Bestias	1	Conjurador	1 min.*	5	1
○	Habla Lejana	2	1,5 Km*	Concentración	9	1
○	Ida y Regreso	1 min.	Contacto	1 mes*	10	1
○	Imitar	2	1 m.*	Concentración	8	1
○	Inspirar Respeto	1	Especial**	1 asalto*	10	1
○	Leer los Corazones	1 min.	3 m.	Instantáneo	9	1
○	Levantar Niebla	1 min.	17 m.*	Especial**	8	1
○	Llamada	Especial**	Especial**	Especial**	10	1
○	Llama de Anor	2	7 m.*	Instantáneo	10	2
○	Maestria de las Formas	1 min.	Conjurador	1 hora*	10	2
○	Maestria de los Vientos	2	17 m.*	Especial**	10	1
○	Mandato	1	Especial**	Esp.**	13 (Esp.**)	3
○	Mano de Mago	1	2 m.*	Instantáneo	10	1
○	Manos de Artesano	5 min.	Contacto	Especial**	12	1
○	Mejorar Comida	1 min.	Contacto	Especial**	5	1
○	Moldear el Agua	1	17 m.*	Concentración	10	1
○	Moldear el Fuego	1	0,3 m.*	Concentración	5**	1
○	Moldear el Humo	1	0,3 m.*	Concentración	5	1
○	Moldear la Niebla	2	7 m.*	1 min.*	9	1
○	Mudar Color	2	Conjurador	10 min.*	8	1
○	Niebla de Presteza	1 hora	15 Km*	1 hora*	12	3
○	Nombrar	1 min.	Contacto	Permanente	8	1
○	Poder de la Tierra	3 asaltos	1,5 km.	Especial**	12	3
○	Preservar Arma	5 min.	Contacto	50 años*	5	1
○	Primavera	1 min.	Especial**	Concentración	12	1
○	Proyectil Llameante	1	Especial**	Especial**	7	1
○	Quebrantamiento	2	2 m.*	Instantáneo	15	2
○	Relámpago	2	2 m.*	Instantáneo	12	1
○	Resistir Miedo	1	Conjurador	1 asalto*	8	1
○	Romper	1	2 m.*	Instantáneo	8	1
○	Romper Grilletes	2	3 m.	Instantáneo	8	1
○	Semblante de Mago	1 min.	Conjurador	1 hora*	8	1
○	Sentir el Poder	1	3 m.*	1 min.	5	1
○	Sopor	2	2 m.*	1 hora*	10	1
○	Transformación	2	0,3 m.*	Instantáneo	15	3
○	Transmitir Pensamientos	1 min.	0,3 m.*	Concentración	10	1
○	Velo	1 min.	Conjurador	1 hora*	10	1
○	Vista Lejana	5 min.	Especial**	1 min*	15	2
○	Voz de Mando	1	Especial**	Especial**	10	2
○	Voz de Persuasión	1	Especial**	1 min.*	10	1
○	Zona de Estío	1	Conjurador	Concentración	5	1

Conjuros de Brujo

Conocido	Conocido Contrahecho	Nombre del Conjuro	Tiempo Lanzamiento	Alcance	Duración	Cansancio NO	Coste †
○	○	Esclavizar Bestia [B]	2	2 m.*	1 día*	10	1
○	○	Gobernar [B]	2	10 m.	1 hora*	15	3
○	○	Inspirar Miedo [B]	1	Especial**	1 asalto*	10	1
○	○	Mortaja de Sombras [B]	1 min.	30 m.*	1 hora*	12	2
○	○	Mudez [B]	1	3 m.*	1 min.*	8	1
○	○	Olvido [S]	2	2 m.*	1 semana*	12	1
○	○	Paralizar [B]	2	3 m.*	1 asalto*	12	2
○	○	Rayo de Brujería [B]	2	10 m.*	Instantáneo	12	2
○	○	Rompespadas [B]	1	10 m.	Instantáneo	8	1
○	○	Ruina [B]	2	Contacto	1 asalto*	12	2
○	○	Sombra de Miedo [B]	2	*Especial**	Especial**	12	1
○	○	Sombras y Fantasmas [B]	1 min.	Especial**	1 hora*	10	1

* por punto de porte ** ver descripcion † Puntos por conjuro

© 2002 New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados. ™The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia de New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados. El Señor de los Anillos, La Compañía del Anillo y todos los personajes y lugares que en ellos aparecen son propiedad de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia de New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados. © 2002 Decipher, Inc. Usados con permiso por La Factoría de Ideas. Esta hoja puede fotocopiarse para uso personal.

El Señor de los Anillos
El Juego de Rol

El mejor amigo del narrador

La *Pantalla del Narrador de El Señor de los Anillos* esta diseñada para hacer el trabajo del Narrador un poco mas fácil. Provista con las más importantes tablas, gráficos y formulas del juego de rol, además de una completa aventura de iniciación, *¡La Pantalla del Narrador de El Señor de los Anillos* es un producto que ningún narrador debería perderse.

La Pantalla del Narrador de El Señor de los Anillos incluye:

- Una fantástica pantalla de cuatro partes a todo color.
- *La Casa de Margil*—una aventura completa, lista para jugar.
- 8 fichas de personajes y dos hojas de Grimorio a todo color

Scan By MELKOR

DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO

NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

La Factoría-LFSA002
ISBN-84-8421-870-8
9 788484 218708
www.distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

© 2002 New Line Productions, Inc. El Señor de los Anillos y todos los personajes, nombres y lugares que aparecen son marcas registradas de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises usados con permiso por New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados.
Usados con permiso por Decipher Inc. TM & © 2002 Decipher Inc. Usado con permiso por La Factoría de Ideas.