





## ~ tabla de encuentros para el anillo único ~

Las siguientes tablas se han realizado con la intención de ayudar a esos Maestros del saber que encuentran dificultades a la hora de crear encuentros con criaturas. No se trata de que estas tablas sustituyan a los sucesos y amenazas a las que la compañía se enfrenta cuando en las pruebas de viajar obtienen  en el dado de proeza. Las tablas están diseñadas para que cuando una de esas amenazas tenga forma de encuentro (humanos, orcos, hobbits, arañas, trols, etc.) el Maestro del Saber se sirva de ellas para describir dicho encuentro e improvisar qué sucede en ese momento.

El resto de reglas descritas en el manual de juego de *El Anillo Único* permanecerán intactas a este respecto.

### CÓMO FUNCIONAN ESTAS TABLAS

Cuando uno de los jugadores obtenga  en una prueba de viajar y el Maestro del Saber determine que como consecuencia de ello tendrá lugar un encuentro, debe tirar un dado de proeza y consultar el resultado obtenido en la columna apropiada según el tipo de terreno donde se encuentre la compañía.

Una vez que el Maestro del Saber conoce qué tipo de encuentro se produce, debe determinar las opciones que definen dicho encuentro.

Por ejemplo, si la compañía se encuentra en una zona de tierras salvajes y el resultado ha sido "1", la compañía tendrá un encuentro con **orcos**, pero no sabemos qué tipo de orcos son. Para determinar a qué tipo de orcos pertenecen aquellos que se van a encontrar, los aventureros deben tirar en la tabla donde se define la naturaleza de los orcos encontrados según las regiones donde se encuentren los aventureros. Por ahora, únicamente se describen en las tablas aquellos orcos de Eriador y las Tierras ásperas, ya que son las regiones descritas en los suplementos oficiales que podemos encontrar en castellano.

Después se debe tirar en la tabla correspondiente a la misión o intención que tienen los orcos en esa zona, usando un dado de éxito en lugar de uno de proeza para tal cosa.

Algunas tablas indican diferentes conceptos. Por ejemplo, *Procedencia, destino, cultura y motivo de viaje* para los **viajeros**. Para cada una de esas columnas se debe realizar una tirada.

Cada tipo de encuentro está personalizado dependiendo de la naturaleza del mismo. Los bandidos describen a diferentes tipos de humanos y enanos que pueden dedicarse al bandidaje; los orcos, el lugar del que proceden o quién es su amo directo; las criaturas, el tipo de criatura; los mercaderes, qué tipo de mercancías llevan, su procedencia, su destino...

Las tablas deben usarse con lógica. Sería extraño que la compañía tenga un encuentro en los valles del Anduin con mercaderes gondorianos que van a Rohan, a no ser que anteriormente hubieran pasado por Valle, Esgaroth u otros lugares.

El Maestro del Saber puede escoger un resultado de la tabla en lugar de tirar; por ejemplo, decidir que un encuentro con orcos cerca de Dol Guldur sea una patrulla en lugar de una incursión, o que un grupo de mercaderes enanos procedan de Erebor o las Montañas Azules en lugar de Rohan.

La procedencia de viajeros y mercaderes no es su origen natal, sino el último lugar desde el que partieron o el inicio de sus viajes donde adquirieron sus mercancías.

Tanto las patrullas como los aventureros no tienen tablas de descripción. Las patrullas siempre pertenecerán a la población más cercana a donde se encuentren actualmente los personajes, mientras que los aventureros, su formación es tan dispar que es imposible crear una tabla adecuada para ello en concordancia con el resto.





Si la compañía se encuentra en un camino, añade +1 al resultado del dado de proeza de la siguiente tabla.

Dado/ Tierras	Libres	Fronterizas	Salvajes	Sombras	Oscuras
1	Orcos	Orcos	Orcos	Orcos	Orcos
2	Bandidos	Bandidos	Bandidos	Orcos	Orcos
3	Viajeros	Viajeros	Bandidos	Bandidos	Bandidos
4	Viajeros	Criatura	Criatura	Bandidos	Bandidos
5	Aventureros	Viajeros	Criatura	Criatura	Criatura
6	Patrulla	Aventureros	Viajeros	Criatura	Criatura
7	Comerciantes	Patrulla	Aventureros	Viajeros	Criatura
8	Comerciantes	Comerciantes	Patrulla	Aventureros	Sirviente oscuro
9	Comerciantes	Comerciantes	Comerciantes	Patrulla	Aventureros
10	Mensajero	Mensajero	Mensajero	Mensajero	Mensajero
	Criatura	Sirviente oscuro	Sirviente oscuro	Sirviente oscuro	Sirviente oscuro
♣	Aliado	Aliado	Aliado	Aliado	Aliado

Bandidos		
Dado/ región	Tierras ásperas	Eriador oriental
1	Viglundidas <sup>1</sup>	Viglundidas
2	Orcos	Montañeses de Gundabad
3	Leofrigidas	Montañeses de Gundabad
4	Beornidas renegados	Hombres de las colinas de Rhudaur
5	Hombres salvajes del Bosque Negro	Orcos
6	Hombres de las colinas de Gundabad <sup>1</sup>	Hombres de las colinas de Rhudaur
7	Pueblo del río	Hombres de Bree
8	Leofrigidas parlamentando <sup>2</sup>	Hombres de las colinas de Gundabad parlamentando <sup>2</sup>
9	Hombres de las colinas de Gundabad <sup>1</sup> parlamentando <sup>2</sup>	Orcos
10	Hombres del bosque renegados	Hombre de Bree comerciando
	Viglundidas <sup>1</sup> parlamentando <sup>2</sup>	Montañeses de Gundabad parlamentando <sup>2</sup>
♣	Hombres salvajes del Bosque Negro parlamentando <sup>2</sup>	Hombres de las colinas de Rhudaur parlamentando <sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sustituir por orientales si la compañía se encuentra en las Tierras ásperas orientales.

<sup>2</sup>Estos bandidos querrán comerciar o pedir ayuda a la compañía por algún motivo, pero si ven que pueden vencer a los aventureros por la fuerza es posible que intenten atacar igualmente.

Orcos		
Dado/ región	Tierras ásperas	Eriador oriental
1	Gran orco con orcos de la Ciudad de los trasgos	Gran orco con orcos de la Ciudad de los trasgos
2	Cacique orco con orcos de la Ciudad de los trasgos	Cacique orco con orcos de la Ciudad de los trasgos
3	Mensajero de Lugbúrt con orcos de Mordor	Mensajero de Lugbúrt con orcos de Mordor
4	Gran orco con goblins del bosque	Gran orco con trasgos de Carn Dûm
5	Cacique con goblins del bosque	Cacique con trasgos de Carn Dûm
6	Snagas <sup>1</sup>	Snagas <sup>1</sup>
7	Orcos de Mordor	Orcos de Mordor
8	Uruk negros	Uruk negros
9	Goblins del bosque	Trasgos de Carn Dûm
10	Orcos de la Ciudad de los trasgos	Orcos de la Ciudad de los trasgos
	Orcos del Monte Gram	Orcos del Monte Gram
♣	Jinetes de huargo	Jinetes de huargo

<sup>1</sup> Los snagas siempre que van en solitario; únicamente realizan funciones de exploración.






Intención orcos	
1	Saqueo
2	Exploración <sup>1</sup>
3	Incursión
4	Mensajería
5	patrulla
6	Parlamento

Intención bandidos	
1	Saqueo
2	Exploración
3	Comercio
4	Mensajería
5	Espionaje
6	Parlamento

<sup>1</sup> Los snagas siempre realizan funciones de exploración si van en solitario

Criaturas						
Dado/ región	Valles del Anduin	Bosque negro	Montañas nubladas	Montañas grises	Tierras ásperas orientales	Eriador oriental
1	Huargos	Attercops	Basilisco	Basiliscos	Huargos	Huargos
2	Huargos con líder	Grandes arañas	Basilisco	Basilisco	Huargos con líder	Soldados del pantano
3	Trol de las cavernas	Trol de las cavernas	Trol de las cavernas	Trol de las cavernas	Trol de las cavernas	Trol de las cavernas
4	Trol de las colinas	Trol de las colinas	Trol de las colinas	Trol de las colinas	Trol de las colinas	Trol de las colinas
5	Trol de las montañas	Trol de las montañas	Trol de las montañas	Trol de las montañas	Trol de las montañas	Trol de las montañas
6	Trol de piedra	Trol de piedra	Trol de piedra	Trol de piedra	Trol de piedra	Trol de piedra
7	Huargos	Huargos	Huargos	Huargos	Huargos	Huargos
8	Grandes águilas	Grandes murciélagos	Grandes águilas	Grandes águilas	Grandes águilas	Grandes águilas
9	Hobgoblins	Arañas cazadoras	Halcones sombríos	Hobgoblins	Hobgoblins	Espectros crueles
10	Halcones sombríos	Espectros del bosque	Aparecidos	Espectros del bosque	Espectros del bosque	Aparecidos
	Ogro	Hijos de Shelob	Ettin	Ettin	Ogro	Huargos con líder
	Grandes águilas	Grandes arañas	Ogro	Dragón frío	Huargos	Ettin

Comerciantes					
Dado	Procedencia	Destino	Cultura	Composición	Mercancía <sup>2</sup>
1	Erebor/ Valle	Erebor/ Valle	Enano	A pie	Madera
2	Esgaroth	Esgaroth	Elfo	Mula	Hierro
3	Valles del Anduin	Valles del Anduin	Gondoriano	Pocas mulas	Carbón
4	Montañas Azules	Montañas Azules	Rohirrim	Varias mulas	Plata
5	Eriador	Eriador	Beornida	Carreta	Oro
6	Minas Tirith	Minas Tirith	Hombre del bosque	Carro	Baratijas
7	Rohan	Rohan	Hombre de Valle	Pocas carretas	Caballos
8	Dol Amroth	Dol Amroth	Hombre de Bree	Muchas carretas	Espicias
9	Haradwaith	Haradwaith	Hobbits	Pocos carros	Telas, lana o lino
10	Umbar	Umbar	Dorwinadan	Muchos carros	Ganado
	Dorwinion	Dorwinion	Hombres del lago	Caravana <sup>1</sup>	Vino o cerveza
	Colinas de hierro	Colinas de hierro	Orientales	Caravana con cientos de personas <sup>1</sup>	Armas

<sup>1</sup> En las caravanas de este tipo se unifican diferentes culturas de diferentes procedencias con diferentes materiales para vender, pero con un único destino.

<sup>2</sup> El Maestro del Saber puede escoger el tipo de mercancía si lo cree conveniente.






Viajeros				
Dado	Procedencia	Destino	Cultura	Motivo del viaje
1	Erebor/ Valle	Erebor/ Valle	Enano	Estudios
2	Esgaroth	Esgaroth	Elfo	Visita familiar
3	Valles del Anduín	Valles del Anduín	Gondoriano	Investigación
4	Montañas Azules	Montañas Azules	Rohirrim	Traslado
5	Eriador	Eriador	Beornida	Búsqueda
6	Minas Tirith	Minas Tirith	Hombre del bosque	Búsqueda interior
7	Rohan	Rohan	Hombre de Valle	Viaje de placer
8	Dol Amroth	Dol Amroth	Hombre de Bree	Conocer mundo
9	Haradwaith	Haradwaith	Hobbits	Conocer una persona
10	Umbar	Umbar	Dorwinadan	Conocer un lugar
	Dorwinion	Dorwinion	Hombres del lago	Vuelta al hogar natal
♠	Colinas de hierro	Colinas de hierro	Orientales	Sin rumbo fijo

Mensajero					
Dado	Procedencia	Destino	Cultura	Mensaje	Estatus
1	Erebor/ Valle	Erebor/ Valle	Enano	Amenaza	Campesino
2	Esgaroth	Esgaroth	Elfo	Negocios	Villano
3	Valles del Anduín	Valles del Anduín	Gondoriano	Política	Soldado
4	Montañas Azules	Montañas Azules	Rohirrim	Militar	Guerrero
5	Eriador	Eriador	Beornida	Personal	Jinete
6	Minas Tirith	Minas Tirith	Hombre del bosque	Aristocrático	Caballero
7	Rohan	Rohan	Hombre de Valle	Tierras	Burgués
8	Dol Amroth	Dol Amroth	Hombre de Bree	Contacto	Escudero
9	Haradwaith	Haradwaith	Hobbits	Documentación	Paje
10	Umbar	Umbar	Dorwinadan	Espionaje	Sirviente
	Dorwinion	Dorwinion	Hombres del lago	Noticias urgentes	Mercader
♠	Colinas de hierro	Colinas de hierro	Orientales	Matrimonial	Vagabundo

Aliado		
Dado	Personalidad	Interés
1	Elfo del Bosque Negro	Información
2	Elfo de Rivendel	Búsqueda
3	Elfo de Lorien	Visita
4	Montaraz	Vigilancia
5	Caballero de Gondor	Consulta
6	Caballero de Valle	Mensaje
7	Lugarteniente de Beorn	Reunión
8	Beorn	Guerra
9	Trancos	Huida
10	Grandes águilas	Oculto
	Radagast	Misión
♠	Gandalf	Investigación

Sirviente oscuro	
Dado	Personalidad
1	Gran trasgo
2	Cacique orco
3	Mensajero de Lugbúrt
4	Radgul, el jefe orco
5	Nagrhaw
6	Gorgol, hijo de Bolg
7	Vampiro
8	Tumulario
9	Hombre lobo del Bosque Negro
10	Mensajero de Mordor
	El fantasma del bosque
♠	Rey Brujo

Este documento ha sido realizado por FunsAthal, basado en una idea original de Dani Yimbo, y con la ayuda de Juan Tilmöst, esperando que sirva de ayuda a cuantos Maestros del saber lo lean.