



- dúnedain - del NORTE

'Pero cuando unas criaturas sombrías vienen de las lomas deshabitadas, o se arrastran en bosques que no conocen el sol, huyen de nosotros. ¿Qué caminos se atreverían a transitar, qué seguridad habría en las tierras tranquilas, o de noche en las casas de los simples mortales si los Dúnedain se quedasen dormidos, o hubiesen bajado todos a la tumba?'

El Antiguo Reino de Arnor ya no existe. El último Reino de los Dúnedain, Arthedain, ha sido destruido por las fuerzas del Rey Brujo. Aún así, la batalla contra los siervos de la Sombra nunca para. Angmar fue derrotada y su rey huyó de las fuerzas de los Hombres del Sur, pero los Reinos del Norte nunca fueron reunificados. Su gente se dispersó. Alguno viajó al sur para vivir con sus parientes, en Gondor. Alguno fue a Rivendell para vivir con la hermosa gente, pero otros permanecieron en las tierras salvajes del norte y se convirtieron en los Montaraces del Norte.

Desde entonces han protegido a los Pueblos Libres del Norte de las amenazas, asegurando que sus vidas transcurran en paz y prosperidad. Actúan como invisibles protectores, acechando en las sombras, realizando su cometido sin esperar reconocimiento. Son los enemigos de la Sombra desde tiempo inmemorial, y continúan la lucha que comenzaron sus antepasados.

Los Dúnedain son los descendientes de los Númenóreanos que sobrevivieron a la caída de su reino y permanecieron fieles a

sus alianzas. Proviene de un Linaje de grandes hombres, bendecidos con una vida más larga, un espíritu más fuerte y un cuerpo más saludable que la mayoría de los hombres. Aunque provienen de una raza de Reyes de los Hombres, y en estos días no poseen un reino de su propiedad, sí poseen una orden, los Montaraces del Norte. Y ésta tiene un jefe, Aragorn, hijo de Arathorn.



DESCRIPCIÓN

Los Dúnedain son descendientes de los más nobles de los hombres. Por lo general son más altos que un hombre normal, con cabellos que van del marrón oscuro al negro. Su piel es pálida, como la de la mayoría de los Hombres del Oeste. Su color de ojos más común es gris, verde claro o azul claro. Los hombres por lo general no se afeitan la barba completamente y tienen el pelo alborotado. Las mujeres por lo general tienen su cabello trenzado. Visten ropas oscuras que no llamen la atención, prefiriendo pasar desapercibidos. Son montaraces y viajeros, y no prestan especial cuidado a su apariencia.

NIVEL DE VIDA

Los Dúnedain del Norte viven una vida de deber y vigilancia. Están constantemente en movimiento, luchando contra la oscuridad dondequiera que esté al acecho. Así lo que poseen es lo que pueden acarrear. Sus armas y armaduras son sus mayores tesoros, junto con las reliquias que conservan de tiempos antiguos. Su rango cultural es frugal.

DÚNEDAIN AVENTUREROS

La vida de un Dúnedain es la de un aventurero. Aunque no todos ellos tomen las armas para oponerse al Enemigo, su deber es preservar la paz y el conocimiento de los Pueblos Libres. Incluso sin tener un Reino conforman una orden que, aunque tiene una organización flexible, tiene roles para cada uno. Algunos de ellos, sin embargo, abandonan esta orden y para hacer justicia y proteger a la gente de la manera que consideran es mejor.

Ocupaciones sugeridas: Guardián, Erudito. Los Dúnedain son los protectores naturales de los Pueblos Libres. Es un deber que se han autoimpuesto. Además tratan de recuperar el conocimiento que perdieron cuando sus Reinos fueron destruidos.

Ocupación inusual: Buscador de Tesoros. Aunque los Dúnedain tratan de recuperar sus reliquias, no buscan las riquezas por la comodidad que ofrece o por el mero oro. Son un pueblo de linaje y espíritu noble, mucho más preocupado con su misión de

combatir la Sombra que con su bienestar personal.

LO QUE DICE GILRAEN..

- Hombres de Bardo de Valle

"Son hombres nobles, que luchan contra las amenazas del Este. Su Rey hizo un gran servicio a todos matando a Smaug. Espero que sus seguidores sean tan sabios y fuertes como lo es él"

- Beórnicas

"Beorn es un gran guerrero y un gran aliado contra el Enemigo. Su pueblo mantiene vigilada la cara este de las Montañas Nubladas. Lástima que no sean más receptivos a otros pueblos."

- Enanos de la Montaña Solitaria

"El pueblo de Durin mucho tiempo ha estado luchando la misma oscuridad que nosotros, pero a veces parecen más concentrados en sus propios negocios y en buscar razones para pelear con otros Pueblos Libres, y olvidan esto."

- Elfos del Bosque Negro

"Los Elfos del Bosque Negro son gente noble como nuestros amigos de Rivendell. Sin embargo son más dados a recluirse y a sospechar de los demás que la mayoría de los elfos, pero su corazón es justo y noble."

- Hobbits de la Comarca

"Los Hobbits de la Comarca han estado disfrutando de nuestra protección durante generaciones y aunque no sean capaces de hechos heroicos, pueden sorprenderte en los momentos más inesperados."

- Hombres del Bosque de la Tierras Ásperas

"Estos compañeros se sienten como en casa en las tierras salvajes como nosotros y han estado luchando a la Sombra como nosotros. Tenemos mucho en común con ellos y podemos aprender mucho de su lucha."

BENDICIÓN CULTURAL

- Tenaz -

'Pero cuando llegó la aurora, pálida y fría, Aragorn se levantó; y guió a la compañía en el viaje más precipitado y fatigoso que ninguno de los hombres, salvo él mismo, había conocido jamás; y sólo la indomable voluntad de Aragorn los sostuvo e impidió que se detuvieran. Nadie entre los mortales hubiera podido soportarlo, nadie excepto los Dúnedain del Norte'.

Siendo descendientes de los Númenóreanos, y estando normalmente enfrentados a las fuerzas del Enemigo, los Dúnedain son gente brava. Han nacido para ser valerosos y resistentes ante la Sombra.

- Cuando los Dúnedain invocan un Bonificador de Atributo en chequeos de Sabiduría o Valor, añaden su puntuación favorita de Corazón.

Awe	0	Inspire	1	Persuade	0
Athletics	1	Travel	2	Stealth	2
Awareness	3	Insight	1	Search	1
Explore	1	Healing	2	Hunting	1
Song	1	Courtesy	0	Riddle	1
Craft	0	Battle	2	Lore	2

PUNTUACIONES DE HABILIDAD INICIALES

Habilidades comunes

Copia los siguientes rangos de habilidad en la hoja de personaje, y subraya la habilidad favorita.

Habilidades de armas

Escoge uno de entre los siguientes dos conjuntos de habilidades de armas, y anótalo en la hoja de personaje:

- 1) (Espadas) 2, arco 1, daga 1
- 2) Arco largo 2, espada 1, daga 1

ESPECIALIDADES

Escoge dos rasgos entre:

Saber Antiguo, Carpintería, Encender fuego, Herboristería, Sangrar, Saber de Eriador.



TRASFONDOS

1 - El Vigilante

Tu deber entre tu gente era mantener los ojos abiertos ante cualquier presencia del Enemigo. Recorriste las tierras cerca de la cara oeste de las Montañas Nubladas observando los movimientos de trasgos y wargos, preparado para alertar a tu gente ante cualquier signo de problemas.

Atributos Básicos

Cuerpo 4, Corazón 4, Mente 6

Habilidad Favorita

Alerta

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Adusto, Buena Vista, Cauteloso, Determinado, Ecurridizo, Precavido, Rápido, Severo

2 - El Sanador

Tus padres te enseñaron los secretos de las hierbas y como éstas pueden salvar la vida de los hombres. Desde entonces has aprendido mucho acerca de la magia contenida en la naturaleza y sobre su poder para dañar o curar a los demás. Tu papel en la orden de los Montaraces del Norte era tratar a los heridos e investigar los poderes de las hierbas.

Atributos Básicos

Cuerpo 2, Corazón 6, Mente 6

Habilidad Favorita

Curar

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Ágil, Animoso, Compasivo, Fiable, Generoso, Inteligente, Justo, Paciente

3 - El Rastreador

Has aprendido los secretos de las tierras salvajes. Siempre que alguien se pierde, puedes encontrarlo siguiendo sus rastros, no importa cuanto traten de ocultarlos.

Sabes donde habitan las bestias salvajes y donde están sus zonas de caza sólo analizando el terreno. Tu deber entre los Dúnedain del Norte era localizar gente perdida y rastrear bestias cuando era necesario.

Atributos Básicos

Cuerpo 3, Corazón 5, Mente 6

Habilidad Favorita

Cazar

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Astuto, Aventurero, Buena Vista, Endurecido, Fiero, Precavido, Rápido, Reservado

4 - El Conservador

A través de tus padres has aprendido las tradiciones y las leyendas de tu pueblo, y ellos a su vez a través de tus abuelos. Conoces los nombres de las personas y los lugares de tus ancestros. La historia de la lucha que los Dúnedain han tenido contra la Sombra te es bien conocida. Tu papel en la Orden era instruir a los nuevos y aconsejar a tus hermanos, así como asegurarte que ese conocimiento no se perdería.

Atributos Básicos

Cuerpo 2, Corazón 5, Mente 7

Habilidad Favorita

Saber

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Bien Hablado, Cauteloso, Curioso, Fiable, Firme, Honorable, Inteligente, Paciente

5 - El Guerrero

Provienes de una familia de guerreros. Tus antepasados fueron grandes enemigos de la Sombra. Has estudiado sus técnicas y sus estrategias. El campo de batalla es tu hogar. Las armas son tu instrumento de trabajo. Suelen estar vigilante a los

movimientos del enemigo, y tu deber con los tuyos es prepararlos para las batallas por venir.

Atributos Básicos

Cuerpo 4, Corazón 5, Mente 5

Habilidad Favorita

Guerrear

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Arrojado, Enérgico, Firme, Imprudente, Orgullosa, Robusto, Seco, Severo

6 - El Buscador

Sabes cuanto han perdido los Dúnedain en su lucha contra la Sombra, y quieres recuperarlo. Buscar antiguas reliquias de tu pueblo, pueden ser armas, armaduras, joyas o documentos. El deber que se te asignó fue juntar todo lo que pudieras encontrar y que merezca la pena conservar.

Atributos Básicos

Cuerpo 3, Corazón 4, Mente 7

Habilidad Favorita

Buscar

Rasgos Distintivos

(Escoge dos rasgos de entre los siguientes)

Alto, Aventurero, Buena Vista, Curioso, Determinado, Paciente, Precavido, Reservado

NOMBRES DE DÚNEDAIN

Los Dúnedain han mantenido las tradiciones de Númenor y con ellas los nombres que usaron en aquel Reino. Los nombres tienen un significado en su antigua lengua, el Adúnaico. Algunas veces el nombre de un niño puede ser pronosticado en una profecía y se construyen expectativas alrededor de esa persona a medida que crece. Los Dúnedain, como la mayoría de los hombres, suelen llamar a sus hijos e hijas del mismo modo que un pariente o ancestro renombrado, o elegir un nombre

que empiece con el mismo sonido o que comparta algún elemento con el de su padre.

Nombre de varón: Amlaith, Anarion, Aragorn, Aranuir, Arantar, Aratan, Arathorn, Beleg, Celepharn, Ciryon, Earendur, Eldelcar, Elendil, Elendur, Isildur, Mallor, Meneldil, Ohtar, Tarcil, Tarondor, Valandur, Vandalil.

Nombres de mujer: Averith, Firiell, Finael, Gilaren, Gilraen, Ivorwen, Ivoril, Lalaith, Nilufiel.

Edad de aventuras: (30 a 80)

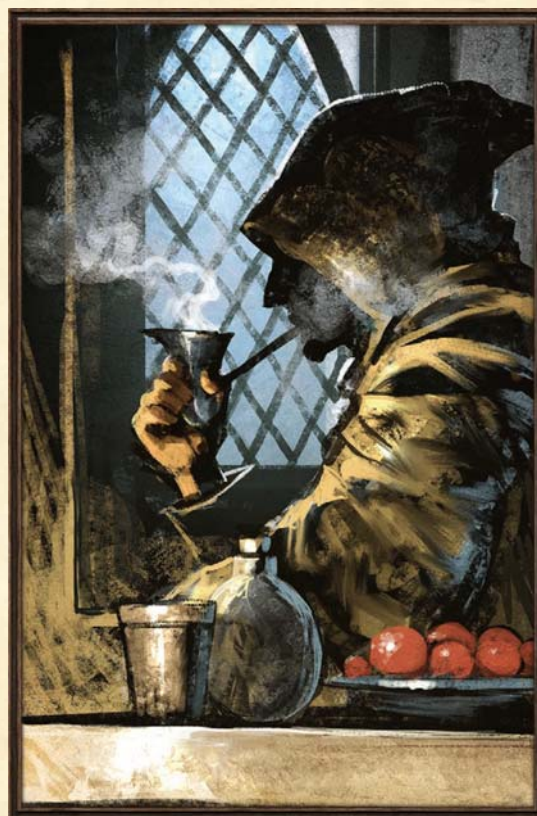
Los Dúnedain viven tres veces más que un hombre común, pero raramente parten de aventuras antes de la edad de 30 años, y no suelen continuar en ellas más allá de los 150, cuando se retiran para servir a su familia y su pueblo.

AGUANTE Y ESPERANZA

Puntuaciones iniciales

Aguante = 22 + Corazón

Esperanza = 8 + Corazón



VIRTUDES CULTURALES

Los Dúnedain son descendientes de los Númenóreanos y, como tales, portan la sangre más noble entre los hombres. Es conocido que viven mucho más tiempo que los hombres normales (unas tres veces más), tienen poderes proféticos y son más fuertes y más sabios que la mayoría. Aunque su número ha disminuido y la distancia con sus ancestros se ha incrementado, todavía conservan grandes poderes.

Destinado a la Gloria

La profecía dice que él entre los hombres será el elegido para luchar contra la oscuridad cuando sea necesario.

Las estrellas brillaron intensamente el día de tu nacimiento se esperan grandes hazañas de ti. En lugar de estar abrumado con estas expectativas, las ves como una oportunidad de reivindicarte y alcanzar la gloria.

Tu puntuación de Estatus no disminuye durante una Fase de Comunidad, debido al respeto que te tiene tu pueblo y la fuerza de la profecía.

Si durante el juego recibes una herida que normalmente podría matarte (un golpe de gracia o un golpe mortal) puedes escoger entre las siguientes opciones:

1. Mueres, y permites que tu descendiente directo herede la virtud *Destinado a la Gloria* como bendición cultural adicional (una virtud gratuita en la creación del personaje), O BIEN
2. Eres salvado por alguna circunstancia misteriosa que te deja herido, pero vivo. A continuación disminuye a 0 tu puntuación de Estatus, porque tu propia gente te cree muerto y tu destino no se ha cumplido. Puedes hacer esto sólo una vez, y nunca más.

Mano de Reyes

Sus manos eran masculinas, pero delicadas, y tenía tales habilidades con hierbas y medicinas que cualquiera que trataba se recuperaba el doble de rápido.

Los Dúnedain han estudiado ampliamente el arte de la curación con hierbas y remedios, y tú aprendiste esta práctica de tus mayores. Eres capaz de encontrar la hierba correcta para toda clase de daños y puedes calmar el sufrimiento de los demás.

La primera vez que seleccionas esta Virtud, aprendes a tratar las heridas en el campo de batalla, rápida y eficazmente, con *Calmar el Dolor*, y puedes dominar los secretos de *Remedios contra Venenos* y *Tratamiento Herbal* cuando lo escoges como empresa durante una Fase de Comunidad, y tras gastar 1 punto de experiencia.

Calmar el Dolor

Sabes como tratar heridas recientes por medio de la aplicación de una receta secreta de hierbas que te enseñó tu mentor. Esto puede aliviar el sufrimiento inicial y la aflicción en la que cae el herido tras la batalla.

Durante una recuperación tras el combate (30 minutos de descanso) puedes realizar una tirada de **Curar** y gastar un punto de Esperanza para incrementar la cantidad de puntos de Aguante recuperados por tus aliados. Con un éxito, un número de personas igual a tu Sabiduría, que no estén heridas, recuperan un punto adicional de Aguante. Con un gran éxito, éstos recuperan dos puntos adicionales de Aguante. Con un éxito extraordinario, recuperan tres puntos de Aguante o una cantidad igual a tu puntuación en Sabiduría, lo que sea más alto.

Remedios contra Venenos

Puedes encontrar la cantidad necesaria de ingredientes para preparar un bebedizo que ayude a una víctima a eliminar los efectos del veneno de araña, o para preparar un ungüento que neutralice la

acción del veneno de los orcos cuando se aplica a una herida o magulladura.

Puedes gastar un punto de Esperanza y realizar una tirada de **Oficio** contra un NO de 16 para neutralizar los efectos de un solo tipo de veneno sobre todos los miembros de tu Compañía.

Cuidado Herbal

Sabes tratar a los heridos cuando más ayuda necesitan. Invocando antiguas palabras de poder y sabiduría, haces que su sufrimiento se disipe y sus heridas sanen más rápido.

Durante un descanso prolongado, puedes renunciar a los beneficios que podrías ganar y gastar un punto de Esperanza para realizar una tirada de **Cantar** y hacer que un compañero recupere puntos adicionales de Aguante. Con un éxito en la tirada éste recupera dos puntos adicionales de Aguante. Con un gran éxito recupera cuatro puntos adicionales de Aguante y con un éxito extraordinario recupera un total de puntos adicionales de Aguante igual a dos más tu puntuación de Sabiduría.

Montaraz Experimentado

Los Montaraces se sienten como en casa en las tierras salvajes, conocen a cada criatura que cruza los caminos que ellos pisan y pueden encontrar a cualquiera de ellas si lo desean.

Eres un montaraz experimentado. Has recorrido muchos caminos, rastreado muchas bestias y encontrado muchas huellas de los movimientos del Enemigo. Mirando el suelo, la posición de las huellas y la colocación de la vegetación, puedes recolectar pedazos de información que te sirven para entender que ha ocurrido.

Puedes, cuando estás en las tierras salvajes y gastando un punto de Esperanza, incrementar la calidad de un éxito (de éxito ordinario a gran éxito y de gran éxito a éxito extraordinario) en una tirada de Buscar, Cazar y Explorar. Además de esto, durante el día, puedes realizar una tirada de **Explorar** con una NO que depende de la localización y gastar un punto de

Esperanza para reunir información acerca de las criaturas que pasaron por la zona en la que estás durante un número de semanas igual a tu puntuación de Sabiduría.

Noble Linaje

En su cara se veían los rostros de antiguos reyes y su voz inspiraba a los hombres alrededor suyo. Él trajo la esperanza a los corazones de los que lucharon a su lado.

Por tus venas corre la sangre de un noble linaje de reyes. Eres más hermoso que la mayoría y tu mera presencia inspira los corazones de aquellos que están tu lado. Aprovechando esto, aprendiste a usar tu presencia para aumentar la confianza de tus compañeros.

Eleva en 1 punto la puntuación de Comunidad de tu compañía. Además, siempre que realices una tirada de **Inspirar**, puedes tirar dos veces el dado de Proeza y conservar el mejor resultado.

Enemigo de la Sombra

Ellos eran los enemigos de la Sombra, nunca flaqueaban en su constante batalla contra ella.

Los Dúnedain han estado luchando una batalla eterna contra las fuerzas del Enemigo. Nunca olvidan las pérdidas que han sufrido de manos de los sirvientes de la Sombra y hacen todo lo posible para parar la propagación de su corrupción.

Cuando luchas en una posición de Vanguardia contra servidores de la Sombra, tus tiradas de ataque tienen un bonificador igual a +3, o a tu puntuación de Valor (la que sea más alta).



RECOMPENSAS CULTURALES

Los Dúnedain han conservado muchos artefactos de su glorioso pasado y siempre andan buscando las reliquias perdidas de sus antepasados Númenóreanos. Son conocidos por portar resistentes espadas y armaduras que son más ligeras de lo que parecen.

Hojas de Númenor (Espada Larga)

Estas hojas han sido forjadas por el gran artesano hace mucho tiempo y nunca pierden su filo. Son conocidas por ser la perdición de los sirvientes de la Sombra cuando son empuñadas por un Dúnedain, incluso las heridas más pequeñas pueden convertirse en una herida mortal.

Puedes gastar un punto de Esperanza tras un ataque exitoso para infligir automáticamente un golpe Perforante.

Armadura de los Montaraces (Jubón de Cuero)

Estas armaduras han sido creadas para ser silenciosas e invisibles en las tierras salvajes. Casi no hacen ruido cuando se mueve su usuario y parecen armonizar con el entorno.

Cuando realices una tirada de **Sigilo**, puedes tirar dos veces el dado de Proeza y conservar el mejor resultado.

Arco Númenóreano de Acero (Arco Largo)

Estos arcos fueron fabricados por grandes artesanos de Númenor y eran famosos por su potencia y precisión. En las manos de un arquero entrenado, sus flechas son capaces de encontrar el resquicio más pequeño en la armadura de los enemigos.

Cuando obtienes un resultado de A en el dado de Proeza usando el Arco Númenóreano, el objetivo tira un dado de Éxito menos en su tirada de Protección.

