

El Riesgo de la Alta Magia

Cada vez que un personaje con poder lanza un sortilegio, el Director de Juego deberá de realizar una tirada con un dado de diez y añadir un dado más por cada nivel de esfera utilizado por encima del primero (o *Factor de Riesgo*).

Si en la tirada se obtienen más unos que ceros, algún tipo de "fuerza sombría" ha detectado el lanzamiento del sortilegio.

Se debe entonces hacer una segunda tirada abierta en la siguiente tabla:

Tirada	Tipo de Zona							
	Refugio	Civilizada urbana	Civilizada rural	Fronteriza urbana	Fronteriza rural	Tierras salvajes	Tierras de la Sombra	Fortalezas de la Sombra
<05	nada	nada	nada	nada	nada	nada	nada	Visión
06-20	nada	nada	nada	Visión	nada	nada	Visión	Hallazgo
21-30	nada	Visión	nada	Visión	Visión	nada	Hallazgo	Criatura
31-40	nada	Visión	Visión	Hallazgo	Visión	Visión	Hallazgo	Criatura
41-50	nada	Visión	Visión	Visión	Hallazgo	Hallazgo	Criatura	Patrulla
51-60	nada	Hallazgo	Hallazgo	Hallazgo	Hallazgo	Criatura	Criatura	Patrulla
61-70	nada	Hallazgo	Hallazgo	Emboscada	Criatura	Criatura	Patrulla	Emboscada
71-80	Visión	Emboscada	Criatura	Secuestro	Criatura	Criatura	Patrulla	Com. Militar
81-90	Visión	Secuestro	Emboscada	Secuestro	Emboscada	Criatura	Emboscada	Com. Militar
91-100	Hallazgo	Asesino	Asesino	Asesino	Patrulla	Emboscada	Com. Militar	Especial
101-150	Visión	Secuestro	Secuestro	Secuestro	Asesino	Patrulla	Especial	Especial
151-200	Secuestro	Asesino	Asesino	Asesino	Especial	Especial	Especial	Especial
201+	Asesino	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

Tipo de Zona:

Refugio: Una zona completamente a salvo de cualquier tipo de fuerzas de la sombra (ej. Lórien, Rivendel, los Puertos Grises, Edhellond, etc.). Aun así, puede haber presentes agentes ocultos y traidores.

Civilizada urbana: Una ciudad en una región relativamente libre de las fuerzas de la Oscuridad (ej. Minas Tirith, Dol Amroth, Pelargir, etc.).

Civilizada rural: El campo de una zona relativamente libre de fuerzas de la Sombra (ej. La Comarca, Sru de Gondor, etc.).

Fronteriza urbana: Una ciudad en una zona menos civilizada en las fronteras de las tierras salvajes o que limite con territorio de Sauron (ej. Tharbad, Ciudad del Lago, Bree, Edoras, etc.).

Fronteriza rural: El campo de una zona menos civilizada en las fronteras de las tierras salvajes o que limite con territorio de Sauron (ej. Rohan, el oeste de Gondor, las Colinas de Hierro, el noroeste del Bosque Negro, etc.).

Tierras salvajes: Regiones escasamente pobladas y civilizadas que cubren la mayor parte del noroeste de la Tierra Media (ej. Tierra del Viejo Pûkel).

Tierras de la Sombra: Una región que contenga algunas fuerzas o colonias activas de la Oscuridad (ej. Moria, sur de Mordor, sur del Bosque Negro, el Cercano Harad, etc.).

Fortalezas de la Sombra: Una región con gran concentración de fuerzas y colonias de la Sombra (ej. Angmar, Dol Guldur, Gorgoroth, etc.).

Resultados:

Visión: Todas las fuerzas de la Sombra presentes en la zona son concientes del lanzamiento de un sortilegio. Esto pondrá el alerta a las tropas de la zona.

Hallazgo: Incluye los efectos de "Visión" más al menos una fuerza de la Sombra que sabe cuál es la dirección exacta y distancia aproximada que le separa del Mago.

Criatura: Una criatura de la Sombra de la cercanía detecta el sortilegio y comienza a perseguir, acechar, atacar, o emboscar al Mago.

Patrulla: Incluye los efectos de "Hallazgo", más al menos una patrulla organizada al servicio de Sauron que comienza a perseguir, acechar, atacar, o emboscar al Mago.

Emboscada: Incluye los efectos de "Hallazgo", más al menos una fuerza de la Sombra que se prepara para emboscar al Mago.

Compañía Militar: Incluye los efectos de "Patrulla", más al menos una fuerza organizada de gran tamaño al servicio de Sauron que se prepara para atacar al Mago.

Secuestro: Incluye los efectos de "Hallazgo", más al menos una fuerza de la Sombra que se prepara para secuestrar al Mago.

Asesino: Incluye los efectos de "Hallazgo", más al menos una fuerza de la Sombra que es un asesino y se prepara para asesinar al Mago.

Especial: Incluye los efectos de "Hallazgo", más al menos una fuerza de la Sombra que es un agente o lugarteniente de Sauron muy poderoso; quizás incluso un Nazgûl o Mago y sus seguidores.

Corrupción (breves notas)

Siempre que un personaje utiliza objetos mágicos o realiza sortilegios (Istari u otro personaje con poder) existe una posibilidad de que el personaje quede parcialmente corrompido y un poco "atraído hacia las tinieblas".

Existen así dos tipos de Puntos de Corrupción, los Permanentes y los Temporales. Los Permanentes son los que se obtienen a través de los objetos, así todo objeto mágico o especialmente maligno o poderoso tendrá acarreados una serie de Puntos de Corrupción Permanentes que no se pueden eliminar sino desprendiéndose del objeto. Los Puntos de Corrupción Temporales son fruto del uso de la Alta Magia o de la activación de ciertas propiedades de los objetos mágicos cuya naturaleza radica en la Alta Magia. La Corrupción Temporal si se puede eliminar, bien tras un período de descanso (se eliminará un punto de corrupción por cada período de 8 horas de descanso) o bien a través de la meditación (se eliminará un Punto de Corrupción por cada éxito en una tirada de Carisma+Meditación dif. 8).

¿Cómo se obtienen los Puntos de Corrupción?

Dependerá del tipo: Los permanentes son un valor fijo relacionado con cada objeto en particular, y será mayor a razón de su poder mágico y su origen maligno o no. Los temporales se obtendrán cuando se activa una propiedad de un objeto, o cuando se falla una tirada de Alta Magia no adecuada, la palabra clave es "*apropiada*". Cuando se usa Alta Magia la probabilidad de "*perderse*" es muy elevada y la mejor forma de evitarlo es aplicar la magia de manera "*apropiada*", esto es, con intención manifiesta de luchar o actuar contra el mal, para proteger a los débiles, etc. y siempre manteniendo la equidad en el uso de la misma (ej. no es muy "*apropiado*" lanzar una *bola de fuego* sobre un gamberro o un ladrón, pero sí lo es lanzarle un *sortilegio de sueño*). En definitiva cuando se usa la Alta Magia de manera no apropiada y se falla en la resolución del mismo se gana corrupción temporal. La ganancia es de la siguiente manera:

Si se falla la tirada se obtiene un Punto de Corrupción Temporal

Si se pifia en la tirada se obtienen tantos Puntos de Corrupción como el valor de la esfera más alta utilizada.

Notas:

No se ganan Puntos de Corrupción por fallar tiradas de magia "*apropiada*".

Si se pueden ganar Puntos de Corrupción en tiradas exitosas si la utilización o resultado de la magia tienen una alineación Oscura.

El uso de objetos "*malvados*" también puede acarrear un aumento de Corrupción Temporal. Así pues, el origen de cualquier objeto es muy importante; si un objeto, aunque tenga muy poco poder, fue creado por Sauron o uno de sus sirvientes, su uso afectará al usuario de forma negativa: Cada vez que se use un objeto de naturaleza malvada el usuario deberá realizar una tirada de Autocontrol y, si la tirada no es exitosa, ganará un Punto de Corrupción Temporal.

¿Cómo afectan los puntos de corrupción?

Los aspectos en los que pueden afectar los Puntos de Corrupción son diversos y dependen de cada circunstancia y de la Naturaleza del personaje que halla fallado el chequeo de corrupción, como ejemplos tenemos:

- Si un personaje que haya fallado una tirada de corrupción debe de enfrentarse a una tentación, el Director puede realizar una tirada de Corrupción - Carisma. Si la tirada es exitosa indica que el personaje sucumbe a la tentación.

- Si un personaje que haya fallado una tirada de corrupción está en presencia de un "*ser malvado*" que ordena al personaje llevar a cabo alguna acción, el personaje debe hacer una tirada de Senda - Corrupción + Carisma. En el caso de que el personaje falle la tirada, deberá obedecer la orden del ser malvado.

- Un personaje corrupto además tiene como penalización su valor de corrupción a cualquier tirada social con personajes de Honor > a -20 y como bonus con personajes de Honor < a -20.

El efecto de un fallo en un chequeo de corrupción dura toda una escena; una pifia dura un día más un día por cada uno adicional obtenido en la tirada.