

....

# Crónicas de la Tierra Media

....

## CONTENIDOS

1. NOTAS GENERALES.....	2
1.1 Términos y definiciones.....	2
1.2 Abreviaturas.....	2
2. LOS PERSONAJES.....	4
2.1 Características.....	4
2.2 Habilidades.....	4
2.3 Raza y Cultura.....	7
2.4 Profesión.....	8
2.5 Experiencia.....	9
3. CREAR UN PERSONAJE.....	10
3.1 Características Raciales.....	10
3.2 Elegir Profesión.....	10
3.3 Desarrollo Profesional.....	10
3.4 El Equipo.....	11
3.5 Idiomas.....	11
4. RESOLUCIÓN DE ACCIONES.....	12
4.1.1 M. Estáticas y de Movimiento.....	12
4.1.2 Pífiás.....	12
4.2.1 Combate Cuerpo a Cuerpo.....	12
4.2.2 Armas.....	12
4.2.3 Armaduras.....	13
4.2.4 Daño.....	13
4.2.5 Empujar y Derribar.....	13
4.2.6 Esquivar.....	13
4.2.7 Emplear dos armas.....	13
4.2.8 Curación.....	14
4.3.1 Tiro.....	14
4.3.2 Esquivar Tiros.....	15
4.4.1 Golpes, Mordiscos y Otros Ataques.....	15
4.4.2 Caídas.....	15
5. INTERPRETACIÓN.....	16
6. CORRUPCIÓN.....	17
6.1 La Sombra en los Corazones.....	17
6.2 Tentaciones de la Sombra.....	17
6.3 La Sombra del Pasado.....	17
7. AINULINDALË.....	18
7.1 Ainulindalë.....	18
7.1.1 La Música de la Creación.....	18
7.1.2 Ampliando Conocimientos.....	18
7.1.3 Interpretando la Ainulindalë.....	18
7.2.1 Alquimia.....	32
7.2.2 Recipientes de la Ainulindalë.....	32
7.2.3 Creación de Objetos Especiales.....	32
7.2.4 Símbolos de poder.....	32
8. PERSONAJES Y CRIATURAS.....	36
8.1 Personajes no Jugadores.....	36
8.2 Criaturas.....	36

## CRÉDITOS

**Autor:** Daniel Bayarri Martínez

**Ilustraciones interiores:** Pablo Bayarri Martínez, Daniel Bayarri Martínez.

**Ilustraciones portada:** Pablo Bayarri Martínez

**Mapas y planos:** Pablo Bayarri Martínez y Daniel Bayarri Martínez.

**Colaboraciones especiales:** Carlos Bayarri Martínez "avanzo con sigilo", Jordi Bartoli Almera "paro con todo", Francesc Xavier Mauri Gongora "nostros le rescataremos", Marc Andrés Casanovas "Dúnedain guerrero", Rafael Vilaplana Gámez "lo registro", Camilo Castro Fernandez "lo rajo" y todo el grupo "Acumulo percepción".



## 1. NOTAS GENERALES

El presente texto trata de mantener una cierta coherencia con las fechas y eventos descritos en El Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien, si bien se han tomado varias licencias para ajustar ambas tramas. Se han utilizado datos geográficos, culturales y lingüísticos procedentes de diversas fuentes respetando en lo posible la estructura de la obra original.

### 1.1 TERMINOS Y DEFINICIONES

Los siguientes términos y definiciones se emplean a lo largo del texto.

### 1.2 ABREVIATURAS

Abreviaturas referidas al reglamento empleadas en el texto.

AGI.....	Agilidad
CON.....	Conocimientos
DES.....	Destreza
FOR.....	Fortaleza
INT.....	Intuición
MAG.....	Magia
PRE.....	Presencia
AIN.....	Ainulindalë

Abreviaturas referidas a la Tierra Media empleadas en el texto.

A.....	Adûnaico
Be.....	Betheur (Elfo Silvano)
Dn.....	Dunael (Dunledino)
E.....	Edain
Har.....	Haradaico
LN.....	Lengua Negra
O.....	Oestron (Lengua común)
Or.....	Orco
Q.....	Quenya
R.....	Rohirrico
Rh.....	Rhovanion
S.....	Sindarin
S.E.....	Segunda Edad
T.E.....	Tercera Edad
Wo.....	Wose (Drúedain)

### 1.2 DEFINICIONES

Definiciones de términos de la Tierra Media empleados en la narración.

**Ainulindalë:** (Q. "Música de los Ainur") La música de la creación interpretada por los Valar a instancias de Eru Ilúvatar.

**Beijabar:** Beornidas. Hombres del norte que habitan, en asentamientos dispersos, el valle del Anduin, los lindes occidentales del Bosque Negro y las faldas de las Montañas Nubladas.

**Daen Coentis:** (Dn. "Pueblo Hábil") Antecesores de los Dunledinos y (indirectamente) de los Drúedain de las Montañas Blancas.

**Drúedain:** (O. "Woses"; Wo "Drúgs"; S. "Hombres Salvajes"; sing "Drúdan") A menudo conocidos como los "Hombres Salvajes del Bosque" los

Drúedain habitan los bosques de Tauar-in-Drúedain al noreste de Gondor, Taur Andrast en las faldas del sudoeste de las Montañas Blancas y en Eryn Vorn (S. "Bosque Negro") del sur de Eriador. Son excelentes carpinteros que mantienen poco o ningún contacto con otros pueblos, prefiriendo una vida rústica en un entorno salvaje. De ahí su nombre. Bajitos, achaparrados y con muy poco bello corporal, no se parecen a ninguna otra raza de hombres si bien descienden de los Daen Coentis y están por tanto lejanamente relacionados con los Dunledinos. Los woses poseen ciertos poderes especiales y una forma única de magia, y guardan sus lugares sagrados con rudas imágenes de ellos mismos talladas en piedra (Pûkel). Estas esculturas parecen tener "poderes asociados con la vida" como vista y movilidad.

**Dunedain:** (S. "Edain del oeste", sing. dúnadan) Estos Altos Hombres son descendientes de los Edain que se establecieron en el continente de Númenor en el 32 S.E. Los dunedain volvieron para explorar, comerciar, colonizar y más tarde conquistar grandes regiones a lo largo de las costas occidentales, meridionales y septentrionales de Endor en la Segunda edad. Desgraciadamente su ansia de poder les llevó a intentar la invasión de Valinor. Como resultado Eru (El Único) destruyó su isla en el 3319 S.E. Los llamados Fieles se opusieron a la política y el odio hacia los elfos que propiciaron esta "Caída". Los Fieles fueron salvados cuando Númenor se hundió, y navegaron al oriente, hacia la parte noroccidental de la Tierra Media. Allí fundaron los Reinos en el Exilio, Arnor y Gondor. El término dunedain se refiere a los Númenóreanos y sus descendientes en la Tierra Media, grupos que poseen una considerable fuerza física y mental, longevidad, y una cultura ricamente influenciada por los elfos. Su lengua nativa es el Adûnaico.

**Dunledinos:** (Dn. "Daen Lentis") Los dunledinos son descendientes de los Daen Coentis. Se trata de una dura raza de hombres comunes, muchos de los cuales migraron desde las Montañas Blancas en la Segunda Edad y se asentaron en Eriador. Su población se concentra principalmente en Dunlad, en la Acebeda oriental. Son pastores de colina o montañeses, y se conocen por diversos nombres: Dunmen, pueblo dúnico, Dunlanders, eredrim, montañeses, etc.

**Feä:** (Q. Alma) Término usado para designar la parte espiritual de la existencia de los seres sintientes.

**Gramuz:** (Rh. Hombres de las Llanuras). Los granjeros y ganaderos nórdicos sedentarios de las praderas de Rhovanion.

**Gondor:** (S. "Tierra de Piedra") El gran reino Dúnedain al oeste de Mordor y al norte de la Bahía de Belfalas. Incluye varias provincias: Calenardhon (Rohan a partir del 2510 T.E.), Anorien, Ithilien, Lebennin, Belfalas, Lamedon, Anfalas y Andrast. Osgiliath en la orilla del Anduin sirvió como capital hasta el 1640 T.E. cuando el trono fue trasladado a Minas Anor (Minas Tirith).



**Hombres del Bosque:** Los Hombres del Norte que habitan en el interior del Bosque negro. Cazadores y recolectores tienen su asentamiento principal en la zona suroccidental del bosque.

**Hombres del Lago:** Los Hombres del Norte que habitan Valle.

**Hombres de Valle:** Los Hombres del Norte que habitan la Ciudad del Lago (S. Esgaroth) y los asentamientos alrededor del Lago largo.

**Hroä:** (Q. Cuerpo) Término usado para designar la parte material de la existencia de los seres sintientes.

**Kelvar:** (Q. Fauna) Término usado para designar de forma genérica a las criaturas vivientes que tienen la capacidad de moverse.

**Olvar:** (Q. Flora) Término usado para designar de forma genérica a las criaturas vivientes inanimadas que crecen y tienen raíces clavadas en la tierra.

**Rohan:** (S. "Tierra de Caballos") Calenardhon tras el 2510 T.E. Conocido como "La Marca", esta región fue entregada por gondor a los Eothraim como recompensa por su ayuda en la guerra contra los Balchoth.

**Tercera Edad:** (T.E.) La tercera edad que se recuerda en la tierra media. Se inicia tras la derrota de Sauron como resultado de la Última Alianza de Hombres y Elfos y acaba en el 3021 T.E., cuando los Portadores del Anillo cruzan el mar. Se usa la abreviatura T.E.





## 2.0 LOS PERSONAJES

Los personajes están definidos por siete Características (Destreza, Agilidad, Fortaleza, Presencia, Conocimientos, Intuición y Magia) que hacen referencia a sus atributos físicos y mentales.

Cada personaje tiene un valor en dados de seis caras (D6) para cada una de las características. Dicho valor nos describe cuán capaz es el personaje en ese aspecto concreto en comparación con otro personaje.

Una característica no puede tener un valor inferior a 1D (excepto Magia que tiene un valor mínimo de 0D) ni superior a 5D. Cuanto más bajo es el valor en D6 de una característica más débil es el personaje en ese campo.

### 2.1 CARACTERÍSTICAS

**Destreza (DES):** La coordinación entre mano y ojo, la precisión y el pulso, todo ellos se refleja en la característica de destreza. Esta característica afecta a la capacidad del personaje en las acciones de combate y en otras maniobras.

**Agilidad (AGI):** La flexibilidad, la coordinación de movimientos, la rapidez y reflejos, todo ellos se refleja en la característica de destreza. Esta característica afecta a la capacidad del personaje en las acciones y maniobras de movimiento.

**Fortaleza (FOR):** Se trata de la salud general y la buena forma física de un personaje. Afecta a la capacidad del personaje para resistir el dolor y para emprender acciones que requieran de fuerza o resistencia física.

**Presencia (PRE):** El coraje, prestancia, carisma y autodisciplina de un personaje. Afecta a su capacidad para influenciar o manipular a otros personajes, su autocontrol en situaciones límite y sus habilidades sociales.

**Conocimientos (CON):** La formación u cultura de un personaje. Afecta a su capacidad para realizar acciones relacionadas con las ciencias y aquellas en las que la inteligencia y memoria del personaje se ponen a prueba.

**Intuición (INT):** El sentido común, la suerte e inventiva de un personaje. Afecta a su capacidad para leer aquello que no es directamente perceptible, improvisar y reaccionar de forma inconsciente a los estímulos exteriores.

**Magia (MAG):** La relación del personaje con los objetos imbuidos de poder especial o divino. Afecta a su capacidad para usar objetos mágicos, crearlos y reconocerlos.

**Ainulindalë (AIN):** La relación del personaje con la fuerza omnipresente de la naturaleza, su lazo con Ainulindalë, la Canción que creó Arda, así como el favor de los Valar. Afecta a su capacidad de alterar la

música de la creación. El funcionamiento de esta característica se describe en un capítulo específico.

### 2.2 HABILIDADES

Las habilidades definen las capacidades específicas de los personajes en acciones concretas. Cada habilidad está vinculada a una característica y su valor inicial es igual al valor de esa característica.

Existen una serie de habilidades consideradas básicas que aparecen por defecto en la hoja de personaje pero cada jugador puede crear tantas como desee.

#### *Ejemplos de Habilidades.*

**Lanzar (DES).** Capacidad del personaje para enviar un objeto de cualquier tipo con precisión y pericia hasta un punto definido como objetivo. Se refiere tanto a los posibles ataques con armas arrojadas como la capacidad para lanzar otros objetos.

**Agilidad Manual (DES).** Capacidad del personaje para hacer juegos de manos. Igualmente capacidad para realizar acciones con las manos de forma delicada y sin ser visto como por ejemplo robar.

**Armas Improvisadas (DES).** Capacidad del personaje para emplear de forma efectiva un arma improvisada en combate cuerpo a cuerpo.

**Armas cuerpo a cuerpo (DES).** Capacidad del personaje para emplear de forma correcta y con pericia un arma en combate cuerpo a cuerpo. Cada arma debe desarrollarse de forma independiente aunque armas similares pueden emplearse con un penalizador.

**Armas proyectiles (DES).** Capacidad del personaje para emplear un arma de proyectiles de forma correcta y con pericia suficiente para alcanzar a un blanco concreto.

**Carpintería (DES).** Capacidad del personaje para trabajar la madera tanto en tallas pequeñas y delicadas como una ocarina, como en trabajos improvisados como unas muletas o una litera o trabajos de mayor envergadura como reparar el eje de un carromato.

**Malabares (DES).** Capacidad del personaje para manipular varios objetos al mismo tiempo sin dejarlos caer.

**Orfebrería (DES).** Capacidad del personaje para crear joyas u otros objetos similares así como para tallar gemas. Igualmente capacidad del personaje para tasar de forma correcta objetos del mismo tipo.

**Esquivar (AGI).** Capacidad del personaje para evitar ser golpeado tanto por ataques de oponentes como por objetos que, por el motivo que sea, se dirigen hacia él.



Nadar (AGI). Capacidad del personaje para realizar maniobras en el agua, resistirse a la corriente o mantenerse a flote.

Trepar (AGI). Capacidad del personaje para ascender por paredes verticales u otros accidentes del terreno de forma segura y sin caerse.

Baile (AGI). Capacidad del personaje para interpretar danzas de forma hermosa o rituales de forma correcta.

Esquí (AGI). Capacidad del personaje para deslizarse de forma segura sobre unos esquís u otro equipo similar sobre nieve u otra superficie deslizante.

Vigor (FOR). Resistencia física del personaje al dolor. Capacidad para resistir el daño y no sucumbir a las heridas.

Resistencia (FOR). Capacidad del personaje para soportar esfuerzos continuados.

Pelear (FOR). Capacidad del personaje para combatir sin armas empleando únicamente su cuerpo.

Levantar (FOR). Capacidad del personaje para izar pesos.

Herrería (FOR). Capacidad del personaje para trabajar el metal tanto en trabajos delicados como en la forja de armas o herramientas.

Contorsionismo (FOR). Capacidad del personaje para disponer su cuerpo en posturas complejas y/o inverosímiles.

Inmovilizar (FOR). Capacidad del personaje para retener a otro de forma que no pueda moverse.

Torturar (FOR). Capacidad del personaje para obtener información de otro causándole dolor. Igualmente capacidad del personaje para causar dolor extremo sin poner en peligro la vida del torturado.

Mando (PRE). Capacidad del personaje para imponer su autoridad sobre otros. Igualmente capacidad para que las órdenes dadas sean lo suficientemente precisas para ser obedecidas de forma eficiente y sin errores.

Negociar (PRE). Capacidad del personaje para alcanzar un acuerdo que le sea favorable en un debate o discusión. Igualmente capacidad del personaje para conseguir un precio razonable por un objeto o servicio.

Jugar (PRE). Capacidad del personaje para salir victorioso en divertimentos de azar y/o estrategia.

Falsificar (PRE). Capacidad del personaje para reproducir objetos o caligrafías. En el caso de los

objetos requiere una destreza suficiente en la habilidad de creación correspondiente para copiar el objeto modelo.

Actuar (PRE). Capacidad del personaje para interpretar un papel o suplantar a otra persona. En este último caso la interpretación estará sujeta a los límites propios del conocimiento que del suplantado se tenga.

Cantar (PRE). Capacidad del personaje para interpretar melodías con la propia voz de forma que resulten hermosas.

Música (PRE). Capacidad del personaje para leer y escribir música. Igualmente capacidad para interpretarla con un instrumento. La habilidad con cada instrumento debe desarrollarse de forma independiente.

Oratoria (PRE). Capacidad del personaje para expresarse de forma locuaz, de hacerse entender y a su vez de convencer con su discurso.

Matemáticas (CON). Capacidad del personaje para efectuar cálculos complejos de forma precisa y correcta.

Medicina (CON). Capacidad del personaje para sanar heridas. Así mismo capacidad del personaje para identificar enfermedades y sus remedios.

Orientación (CON). Capacidad del personaje para identificar su posición en un espacio y la de otros objetos o lugares en relación a este. Igualmente capacidad para localizar los puntos cardinales en espacios abiertos.

Mecánica (CON). Capacidad del personaje para diseñar, ensamblar y reparar sistemas de engranajes, poleas y similares.

Lingüística (CON). Capacidad del personaje para interpretar y aprender nuevos idiomas.

Arquitectura (CON). Capacidad del personaje para diseñar y organizar la construcción de edificios así como para valorar su funcionamiento estructural y/o espacial.

Minería (CON). Capacidad del personaje para diseñar y explotar vetas minerales así como para identificar estas y evaluar los complejos de extracción ya construidos.

Astrología (CON). Capacidad del personaje para reconocer las estrellas y su posición así como para orientarse a través de ellas.

Tasar (CON). Capacidad del personaje para identificar el precio justo por un objeto común en un mercado conocido.



Venenos (CON). Capacidad del personaje para identificar y producir venenos y sus antidotos.

Cuentos y Leyendas (CON). Capacidad del personaje para recordar y narrar historias de la cultura popular así como para identificar a seres, criaturas o individuos en estas descripciones.

Montar (INT). Capacidad del personaje para realizar maniobras a lomos de un caballo. En caso de que se desee especificar cierta habilidad a lomos de otros animales como camellos, dromedarios, alpacas o similares deberá desarrollarse por separado.

Rastrear (INT). Capacidad del personaje para seguir la pista que deja tras de sí un individuo o animal. Igualmente capacidad para obtener información de estas pistas.

Acechar (INT). Capacidad del personaje para mantenerse oculto así como para seguir a alguien sin ser detectado.

P. Auxilios (INT). Capacidad del personaje para aplicar curas improvisadas.

Percepción (INT). Capacidad del personaje para obtener información e indicios a través de la observación.

Cons. Trampas (INT). Capacidad del personaje para preparar e improvisar trampas.

Pastoreo (INT). Capacidad del personaje para manejar animales en rebaños o manadas, especialmente en lo que se refiere a ganado pero también a grupos de animales salvajes si se da el caso.

Man. Cuerdas (INT). Capacidad del personaje para reconocer y realizar nudos, empalmar y trenzar cuerdas así como para realizar maniobras suspendido de estas.

Buscar hierbas (INT). Capacidad del personaje para localizar e identificar hierbas.

Abrir cerraduras (INT). Capacidad del personaje para accionar candados u otros cierres sin disponer de la llave correspondiente.

Forrajear (INT). Capacidad del personaje para obtener alimento y bebida por sus propios medios a campo abierto.

Señales (INT). Capacidad del personaje para comunicarse por medio de gestos.

Usar Objetos (MAG). Capacidad del personaje para liberar el poder encapsulado en objetos así como para manipularlos de forma correcta y segura.



Leer Runas (MAG). Capacidad del personaje para liberar el poder encapsulado en runas talladas o grafiadas así como para manipularlas de forma segura.

Pociones (MAG). Capacidad del personaje para crear brebajes con capacidades especiales.

Alquimia (MAG). Capacidad del personaje para encapsular la energía de la Ainulindalë en objetos y runas. El funcionamiento de la alquimia se describe en un capítulo específico dentro de la sección dedicada a la Ainulindalë.

Valorar Objetos (MAG). Capacidad del personaje para valorar el poder encapsulado en un objeto o sus capacidades especiales si las tuviera.

Llama Imperecedera (AIN). Capacidad del personaje para sentir y alterar la energía de la llama Imperecedera, la fuerza vital que da vida a arda.

Olvar (*mundo vegetal*) (AIN). Capacidad del personaje para sentir y alterar la armonía de la Ainulindalë dedicada al mundo vegetal.

Kelvar (*mundo animal*) (AIN). Capacidad del personaje para sentir y alterar la armonía de la Ainulindalë dedicada al mundo animal.

Feä (*Alma*) (AIN). Capacidad del personaje para sentir y alterar la armonía de la Ainulindalë dedicada al alma de los individuos.

Hroä (*Cuerpo*) (AIN). Capacidad del personaje para sentir y alterar la armonía de la Ainulindalë dedicada al cuerpo.

Devoción (AIN). Capacidad del personaje para obtener el favor temporal de los Ainur tanto para él como para los que le rodean.

Destino (AIN). Capacidad del personaje para sentir e interpretar la armonía de la Ainulindalë dedicada a la historia ya escrita en esta.



## 2.3 RAZA y CULTURA

En la Tierra Media conviven diversas razas y culturas con sus características y motivaciones propias. A efectos de juego estas se han agrupado de la siguiente forma.

### *Elfos (Quendi).*

Los elfos fueron los primeros en despertar y aventurarse en la Tierra media. Son una raza noble y agraciada de seres inmortales que brillan con una luz interior que revela un espíritu de pensamientos y dones únicos.

Noldor: Los más nobles entre los Quendi son los únicos elfos que viven en Endor que han residido en el Reino Bendito de Aman.

Sindar: También llamados “elfos grises” iniciaron el viaje a Aman pero en su mayoría no lo completaron permaneciendo en la Tierra Media.

Avari: También conocidos como “elfos silvanos” los avari decidieron no partir en busca de la luz de Aman y permanecieron en la Tierra media. Durante los tiempos oscuros vivieron reclusos en los bosques por lo que también reciben el nombre de “elfos de los bosques”

Medio Elfos: Los medio elfos son el resultado de una pareja mixta de elfo y hombre. A llegar a la edad adulta los medio elfos deben decidir entre la vivir como un hombre mortal o como un elfo inmortal.

### *Enanos (Khazad).*

Los enanos son descendientes de los Siete Padres creados a partir de la tierra por el Vala Aulë al que los enanos llaman Mahal, “El Hacedor”. Tras su nacimiento los siete padres fundaron tribus independientes y se separaron diseminándose por la Tierra Media.

Enanos de las Cavernas: Esta denominación se aplica a los grupos más conservadores de entre los enanos y a sus comunidades más antiguas. Aquellos individuos que raramente tienen contacto con otras culturas y que han crecido y se han formado aislados del mundo exterior fuera de su comunidad Khazad. Los enanos de las Montañas Azules, Nogrod y Belegost y parte de la población de Moria entrarían en esta clasificación.

Enanos de las Colinas: Esta denominación se aplica a las comunidades enanas más cosmopolitas y que mantienen una relación con otras culturas más abierta. Los enanos de Erebor o las Colinas de Hierro acostumbrados al comercio con hombres e incluso elfos o parte de la población de Moria se ajustaría a esta clasificación.

### *Hobbits (Kuduk).*

Los hobbits tienen un origen poco claro, aunque parece ser que surgieron en la Primera Edad, más o menos al mismo tiempo que los Hombres. De hecho, se dice que están relacionados con ellos. Sus costumbres y aspecto, sin embargo, son únicas.

### *Hombres (Hildor o Atani).*

Los Hombres fueron los Segundos Nacidos y aparecieron por primera vez en el Lejano este durante la Primera Edad. Fueron los elfos los que les dieron el nombre de Hildor (“Seguidores”) aunque ahora se les nombra más comúnmente por el vocablo Quenya Atani (“el segundo pueblo”).

Edain: Los Edain son los descendientes de aquellos Hombres que durante la Primera Edad se aliaron con los elfos en las guerras contra Morgoth y se vieron influenciados por estos. Este grupo incluye tanto a los Hombres altos de las primeras edades, a los habitantes de Numenor y a sus descendientes en la tierra media durante la Tercera Edad, ya sean los Dunedain de Gondor y Arnor, los Numenoreanos de las colonias que sobrevivieron a el hundimiento y los Corsarios de Umbar.

Hombres Urbanos: Esta denominación genérica se aplica a los Hombres originarios de los núcleos urbanos de la Tierra Media. Incluye a los habitantes de las grandes urbes de Eriador y Gondor (Annúminas, Fornost, Bree, Tharbad, Dol Amroth, Linhir, Pelargir, Minas Tirith,...), a aquellos de las ciudades de los hombres del norte y sus descendientes (Esgaroth, Valle, Edoras, Dunlostir,...), y a los de las urbes del Este y el Sur (Umbar, Ilanin, Rivad,...).

Hombres Rurales: Esta denominación genérica se aplica a todas las culturas de hombres agricultores y ganaderos que habitan en comunidades pequeñas de tipo familiar o aldeas de apenas unos cientos de habitantes. Se incluyen también aquellas culturas organizadas alrededor de clanes u otras estructuras similares. Se aplicaría esta categoría a los habitantes de Eriador y Gondor fuera de las urbes principales, a los Dunledinos de Dunland y los montañeses de Rhudaur así como a los al resto de pueblos herederos de los Daen Coentis. También entrarían en esta categoría las comunidades rurales de hombres del norte, población rural de Rohan, Gramuz, Beijabar y Hombres de los Bosques. De igual forma se aplica a la población rural sedentaria de Rhun como los Dorwinadan, fuera de las urbes principales, o de Harad.

Hombres Nómadas: Esta denominación se aplica a las culturas de hombres itinerantes y no sedentarias. Se incluyen las poblaciones nómadas de Rhun, Asdrigas, Balchoth, Logath, Sagath, Urgath, los nómadas del Khand y los Lossoth de Forochel.



## 2.4 PROFESIÓN

Por último el personaje queda descrito por su profesión. Existen siete grupos profesionales cada uno de los cuales se especializa en un grupo de habilidades.

### **Combatientes.**

Los combatientes son personajes adiestrados en las artes de la lucha y la guerra. Sus principales áreas de desarrollo son el manejo de las armas y las aptitudes físicas. Los combatientes se subdividen en tres tipologías:

·*Guerrero*: El guerrero se concentra en las habilidades de combate dedicando poca o ningún interés al resto. Los guerreros deben dedicar por lo menos 3D de desarrollo a una única arma cuerpo a cuerpo.

·*Soldado*: El soldado compatibiliza las habilidades de combate con las de mando y disciplina. Los soldados deben dedicar por lo menos un 1D de desarrollo a un arma de combate cuerpo a cuerpo, 1D de desarrollo a un arma de proyectiles y otro a la habilidad de mando.

·*Mercenario*: El mercenario compatibiliza las habilidades de combate con las de campo. Los mercenarios deben dedicar por lo menos 2D de desarrollo a una única arma cuerpo a cuerpo y un 1D a un arma de proyectiles.



### **Hostigadores.**

Los hostigadores son personajes entrenados para las maniobras de observación, subterfugio y, hasta cierto punto para el combate. Los hostigadores se subdividen en tres tipologías:

·*Bribón*: El bribón es de entre los hostigadores el que mayor relevancia da a las habilidades de combate y de campo. El bribón debe dedicar por lo menos 1D a una arma de combate cuerpo a cuerpo, 1D a un arma de proyectiles y 1D a la habilidad de acechar.

·*Explorador*: El explorador se concentra en las habilidades de campo y subterfugio. El explorador debe dedicar por lo menos 2D a la habilidad de Acechar y 1D a un arma de proyectiles.

·*Ladrón*: El ladrón concentra su desarrollo en las habilidades de subterfugio. El ladrón debe dedicar por lo menos 1D a las habilidades de Acechar, Agilidad manual y Abrir cerraduras.

### **Clase Social.**

Las profesiones de clase social describen el origen del personaje y su pasado más inmediato así como la formación que pueda haber recibido.

·*Noble*: El noble da preeminencia a las habilidades de mando y liderazgo. Tiene además limitadas habilidades mágicas. El Noble debe dedicar por lo menos 2D a la habilidad de mando y 1D a un arma de combate cuerpo a cuerpo.

·*Artesano*: El artesano se concentra en las habilidades de creación y tiene también limitadas habilidades mágicas. El artesano debe dedicar por lo menos 2D a una habilidad de creación (carpintería, herrería, alfarería,...) y 1D a la habilidad de tasar.

·*Mercader*: El mercader se concentra en las habilidades sociales y de negociación. El mercader debe dedicar por lo menos 2D a la habilidad de negociar y 1D a la habilidad de tasar.

·*Campesino*: El campesino concentra su desarrollo en las habilidades de campo. El campesino debe dedicar por lo menos 1D a las habilidades de buscar hierbas, resistencia y montar.

### **Iniciados en la Ainulindalë (Música de los Ainur).**

Los iniciados en la Ainulindalë combinan las habilidades de campo y combate con el misticismo que deriva de la música de la creación y que les otorga habilidades mágicas. Existen tres tipos de iniciados en la Ainulindalë.

·*Brujo*: El brujo combina las habilidades mágicas con los conocimientos básicos de la porción de la Ainulindalë dedicada a la llama imperecedera, la esencia de Arda. Un brujo debe dedicar por lo menos 1D de desarrollo a las habilidades de astrología y alquimia y por lo menos 1D a Llama Imperecedera.

·*Curandero*: El curandero es el iniciado en la Ainulindalë que vibra en sintonía con la melodía interpretada por Estë y Es capaz de vibrar al son de esta lo que le proporciona habilidades de curación. Un curandero debe dedicar por lo menos 1D de desarrollo profesional a las habilidades de Hroä, primeros auxilios y venenos.

·*Montaraz*: El montaraz combina las habilidades de campo y combate con los conocimientos básicos de la porción de la Ainulindalë dedicada a los seres vivos y en especial aquella porción interpretada por Oromë. Un montaraz debe dedicar por lo menos 1D de desarrollo a las habilidades de rastrear, buscar hierbas y trepar.



· *Chamán*: El chamán es el iniciado con mayor sintonía con la porción de la Ainulindalë dedicada al hröa (cuerpo) y es también un líder espiritual en su comunidad. Un chamán debe dedicar por lo menos 1D de desarrollo profesional a las habilidades de hroä, devoción y cuentos y leyendas.

· *Alquimista*: El alquimista siente la Ainulindalë en la medida en que esta reside en los objetos y símbolos y es capaz de vibrar con ella para crear nuevos objetos que actúan como caja de resonancia y se enriquecen con el poder de la música de la creación dotándolos así capacidades ampliadas. Es el versado que vibra al son de la parte de la música de la creación interpretada por Aüle y sus capacidades están vinculados por norma general a la creación de símbolos que deberán ser o bien dibujados o tallados sobre un objeto para ser efectivos. Un alquimista debe dedicar por lo menos 2D de desarrollo profesional la habilidad de Alquimia y por lo menos 1D a una habilidad de creación (carpintería, herrería, alfarería,...)

· *Bardo*: El bardo combina las habilidades sociales con los conocimientos básicos de la porción de la Ainulindalë dedicada al fëa (espíritu) de los habitantes de Arda. Un bardo debe dedicar por lo menos 2D de desarrollo a cantar o tocar un instrumento (música) y 1D de desarrollo a bailar, cuentos y leyendas o lingüística. Los hechizos de un bardo están vinculados a su voz o el instrumento musical que empleó y debe disponer de este para poder lanzarlos.

#### **Versados en la Ainulindalë (Música de los Ainur).**

Los versados en la Ainulindalë sienten y vibran al son de la música de la creación y son capaces de emplear esta de forma sutil alterando el mundo a su alrededor. Hay seis tipos de versados en la Ainulindalë.

· *Sabio*: El sabio es el versado en la Ainulindalë que mejor percibe la energía de la llama imperecedera según transita por Arda. Es capaz de controlarla y alterarla de forma sutil a su voluntad. Los sabios deben dedicar por lo menos 3D desarrollo profesional a la habilidad de llama imperecedera.

· *Animista*: El animista es el versado en la Ainulindalë que siente con más fuerza la parte interpretada por Yavanna y puede vibrar a su son para entrar en armonía con el olvar (mundo vegetal) y el kelvar (mundo animal). Un animista debe dedicar por lo menos 1D de desarrollo profesional a las habilidades de olvar y kelvar y un número igual a los anteriores a buscar hierbas y pastoreo.

· *Sanador*: El sanador es versado con mayor sintonía con la porción de la Ainulindalë dedicada al hröa (cuerpo) y con aquella porción interpretada por Estë. Es capaz de vibrar al son de esta lo que le proporciona excepcionales habilidades de curación.

Un sanador debe dedicar por lo menos 2D de desarrollo a la habilidad de hroä y 1D a medicina.

· *Místico*: El místico es el versado de la Ainulindalë que mejor conoce la tercera melodía interpretada exclusivamente por Eru Iluvatar. Es capaz de vibrar al son de la música creadora y de alterarla de forma sutil para influenciar los espíritus y la moral de los que le rodean. El místico debe dedicar por lo menos 2D de desarrollo profesional a devoción y 1D a cuentos y leyendas.

· *Erudito*: El erudito es el versado de la Ainulindalë que mejor percibe la porción dedicada al fëa (espíritu) es capaz de alterarla de forma sutil manipulando así la voluntad de otros individuos. Un erudito debe dedicar por lo menos 2D de desarrollo profesional a la habilidad de fëa y 1D a Oratoria.



## **2.5 EXPERIENCIA**

Al final de una sesión de juego el director de juego asignará a cada personaje un número de puntos de experiencia.

La cantidad de puntos de experiencia que se otorgan a cada personaje queda a criterio del director de partida que puede valorar no solo las gestas de este si no la interpretación que el jugador hizo de él, su aportación a la sesión de juego y su creatividad. Un número entre 3 y 10 sería lo adecuado.

El jugador puede invertir los puntos de experiencia en incrementar sus códigos de habilidad. Solo podrá invertir puntos de experiencia en habilidades que emplease durante la sesión o en aquellas a las que el personaje pudiera dedicar tiempo entre sesión y sesión, de estas últimas además habría que justificar también el acceso a el equipo, maestros o condiciones adecuadas para su desarrollo.

El coste por aumentar en oD+1 una habilidad es igual al valor presente de dados en esa habilidad concreta. Así pues aumentar en 1D una habilidad cuesta tantos puntos de experiencia como tres veces el número de dados presente.

No es obligatorio invertir todos los puntos de experiencia de una sola vez y pueden conservarse para cuando se disponga de suficiente. Eso si solo se podrá desarrollar una habilidad al final de una sesión de juego y nunca en mitad de esta.

Las habilidades de la Ainulindalë también pueden mejorarse de esta forma pero solo se puede invertir puntos de experiencia en aquellas habilidades ya desarrolladas. Desarrollar una nueva habilidad es necesario un maestro según se describe en la sección correspondiente.



### 3.0 CREAR UN PERSONAJE

El primer paso para crear un personaje es escoger la raza de este. La raza definirá sus características y las opciones profesionales.

#### 3.1 LAS CARACTERÍSTICAS RACIALES

La raza del personaje define los valores de las características de este.

La suma de los valores de las siete características será siempre 20D.

Una vez escogida la raza se debe anotar en la hoja de personaje los valores de las características aplicables a esta.

Las tabla 3.1.1 y 3.1.2 describe las características aplicables para cada raza.

#### 3.2 ELEGIR PROFESION

La raza del personaje también limita sus opciones profesionales. No todas las profesiones están disponibles para todas las razas o grupos culturales.

La tabla 3.2 describe las características aplicables para cada raza.

<b>Elfos</b>	
Noldor	Soldado, Explorador, Noble, Bardo, Sabio, Alquimista, Animista, Sanador, Místico, Erudito.
Sindar	Soldado, Bribón, Explorador, Noble, Artesano, Escriba, Montaraz, Druida, Bardo, Animista, Sanador, Místico, Erudito.
Avari	Guerrero, Soldado, Bribón, Explorador, Artesano, Montaraz, Druida, Bardo, Curandero, Animista, Sanador.
Medio Elfo	Soldado, Bribón, Explorador, Noble, Artesano, Mercader, Montaraz, Bardo, Animista, Sanador, Místico, Erudito.
<b>Enanos</b>	
Cavernas	Soldado, Noble, Artesano, Alquimista, Sanador, Místico.
Colinas	Soldado, Explorador, Noble, Artesano, Mercader, Bardo, Alquimista, Sanador, Místico.
<b>Hobbits</b>	
Mediano	Guerrero, Bribón, Explorador, Ladrón, Artesano, Mercader, Campesino, Montaraz, Druida, Bardo, Curandero, Animista, Sanador.
<b>Hombres</b>	
Edain	Soldado, Mercenario*, Bribón, Explorador, Noble, Mercader, Brujo*, Montaraz, Bardo, Sabio, Alquimista, Sanador, Místico, Erudito.
Urbano	Soldado, Mercenario, Bribón, Ladrón, Noble, Artesano, Mercader, Brujo, Bardo, Alquimista, Sanador, Místico, Erudito.
Rural	Guerrero, Bribón, Explorador, Artesano, Campesino, Brujo, Montaraz, Curandero, Chamán, Druida, Animista, Sanador, Místico.
Nómada	Guerrero, Bribón, Explorador, Brujo, Montaraz, Curandero, Chamán, Druida, Bardo, Animista, Sanador.

\* Solo disponible para Numenoreanos Negros

	DES	AGI	FOR	PRE
<b>Elfos</b>				
Noldor	3D+1	3D+1	2D+1	3D+1
Sindar	3D	3D+1	2D+1	3D+1
Avari	3D	3D+2	2D+1	3D
Medio. Elfo	3D	3D	2D+2	3D+1
<b>Enanos</b>				
Enanos de las Cavernas	3D+1	2D	4D+2	2D
Enanos de las Colinas	3D+1	2D+1	4D+1	2D+1
<b>Hobbits</b>				
Mediano	3D	4D	2D	3D+2
<b>Hombres</b>				
Edain	3D+1	2D+2	3D+2	3D+1
Urbano	3D	2D+2	3D	4D
Rural	3D+1	3D	3D+1	3D
Nómada	3D	3D	3D+1	3D

	CON	INT	MAG
<b>Elfos</b>			
Noldor	3D	2D+2	2D
Sindar	3D	3D	2D
Avari	2D+1	4D	1D+2
Medio. Elfo	3D	3D	2D
<b>Enanos</b>			
Enanos de las Cavernas	3D	2D+1	1D+2
Enanos de las Colinas	2D+2	2D+2	1D+1
<b>Hobbits</b>			
Mediano	2D+1	4D	1D
<b>Hombres</b>			
Edain	3D	2D	2D
Urbano	3D+1	2D	2D
Rural	2D	4D	1D+1
Nómada	2D	4D+1	1D+1



### 3.3 DESARROLLO PROFESIONAL

La profesión elegida define las habilidades en que un personaje puede desarrollar en mayor grado. Al crear un personaje el jugador dispone de 12D para distribuir entre sus habilidades. El número de dados que puede distribuir entre las habilidades de cada característica está limitado por la profesión.

Algunas profesiones además exigen que un cierto número de dados de desarrollo profesional se dedique a unas habilidades concretas.

No se puede asignar más de 2D a ninguna habilidad a no ser que la profesión del personaje lo exija. Los dados pueden fraccionarse en tres sumadores +1 o en un sumador +1 y otro +2.

La tabla 3.3 define el número de dados máximo destinado a las habilidades de cada característica que cada profesión permite.



	DES	FOR	AGI	PRE	CON	INT	MAG	AIN
Guerrero	5D	3D	2D	1D	1D	2D	-	-
Soldado	4D	2D+2	2D+1	1D+2	1D	2D+1	-	-
Mercenario	4D	3D	2D	1D	1D	3D	-	-
Bribón	3D	2D+2	2D	2D+1	1D	3D	-	-
Explorador	2D+1	1D+1	3D	3D	1D	3D+1	-	-
Ladrón	2D+1	1D	3D	3D+2	1D	3D	-	-
Noble	2D+1	1D	2D	3D+2	2D	2D	1D	-
Artesano	2D	2D	2D	2D+1	2D+1	2D+1	1D	-
Mercader	2D	1D	1D+2	3D+2	3D+1	2D+1	-	-
Campesino	2D+2	2D+2	2D+2	2D	1D	3D	-	-
Brujo	1D+2	1D+1	1D+2	2D+1	2D+2	1D+1	2D	1D
Curandero	1D	2D+2	1D+2	2D	2D+1	2D+1	1D	1D
Montaraz	2D	1D+2	2D+2	1D+2	1D+2	3D+1	-	1D
Chamán	1D	1D+2	2D	1D+2	2D	2D+1	1D+1	2D
Alquimista	1D+2	1D+1	1D	2D	3D	1D	3D	1D
Bardo	2D	2D	2D	3D	2D+2	1D+1	-	1D
Sabio	1D	1D	1D	1D	3D	1D	2D	4D
Animista	1D	1D+1	1D	1D	2D+2	3D	1D	3D
Sanador	1D	1D+2	1D+1	1D+2	3D	2D+1	1D	3D
Místico	1D	1D	1D	2D+2	3D	1D+1	1D	3D
Erudito	1D	1D	1D	3D	2D	2D	-	3D
Druida	1D	1D	2D	1D+2	1D+2	2D+2	1D	3D

### 3.4 EL EQUIPO

Por norma general el equipo con el que comienza un personaje el juego deberá ser aprobado por el director de juego. A efectos prácticos lo habitual es que cada personaje comienza el juego con dos armas normales a su elección además de una armadura y escudo si lo desea. También dispondrá de ropas y sus efectos personales.

Cada personaje puede invertir también hasta dos monedas de oro en equipo, conservando aquella cantidad que no emplee como parte de su tesoro.



### 3.5 IDIOMAS

La destreza en el empleo de un idioma se define por dos valores entre 1 y 10 que se aplican a la expresión oral el primero y a la escrita el segundo. Un valor de 1 implica conocimientos elementales y de 10 aquellos propios de un versado.

El número de idiomas y el nivel con el que un personaje inicia el juego dependerá de su raza.

La tabla 3.4 define con que idiomas y en que niveles empieza cada raza. El primer idioma será siempre el propio. En caso de poder optar a más idiomas el oestron (lengua común) deberá siempre estar entre los elegidos a no ser que el director de partida decida lo contrario.

Además ciertas profesiones conceden conocimientos idiomáticos adicionales.

Los niveles 9 y 10 están restringidos a nobles, bardos, magos, alquimistas, clérigos, sanadores y místicos.

Los mercaderes obtienen 15 puntos de idioma para invertir en mejorar idiomas propios añadir nuevos.

Los nobles obtienen 10 puntos de idioma para invertir en mejorar idiomas propios añadir nuevos.

Todos los personajes que hayan dedicado dados de desarrollo profesional a la habilidad de Lingüística 5 puntos de idioma por dado de desarrollo invertido para mejorar idiomas propios añadir nuevos.

	Idiomas				
	1er	2º	3er	4º	5º
Elfos					
Noldor	8/8 (Quenya)	8/8 (Sindarin)	7/6 (Oestron)	6/5	6/2
Sindar	8/8 (Sindarin)	7/6 (Oestron)	6/5	6/5	
Avari	8/6 (Bethaur)	6/5 (Sindarin)	5/4		
M. Elfo	8/6	6/5	6/5	5/4	
Enanos					
Cavernas	8/8 (Khuzdul)	6/5	5/2		
Colinas	8/8 (Khuzdul)	6/5 (Oestron)	6/5	5/2	
Hobbits					
Mediano	8/6 (Kuduk)	6/5 (Oestron)	4/1		
Hombres					
Edain	8/8	7/6	6/5	6/5	6/2
Urbano	7/6	6/5	5/4		
Rural	7/2	4/1			
Nómada	7/2	4/1	4/1		



## 4.0 RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Los personajes resuelven las acciones haciendo uso de sus habilidades y, en algunos casos de sus características.

### 4.1.1 MANIOBRAS DE MOVIMIENTO Y ESTÁTICAS.

Las maniobras de movimiento y las maniobras estáticas se solucionan mediante un test de habilidad.

Un test de habilidad consiste en una tirada de la habilidad correspondiente que debe superar un valor que refleja la dificultad de la maniobra. Una tirada de habilidad se realiza lanzando tantos d6 como indica la ficha del personaje sumándole y restándole todos los bonificadores y penalizadores posibles.

Las maniobras se clasifican en Muy Fácil, Fácil, Normal, Difícil, Muy Difícil y Heroicas.

La tabla 3.1 define el valor objetivo para un test de habilidad considerando cada grado de dificultad.

Tipo	Dificultad
Muy Fácil	5
Fácil	10
Normal	15
Difícil	20
Muy Difícil	25
Heroico	30

### 4.1.2 PIFIAS

Una tirada de dados que de cómo resultado un 1 en todos los dados se considera una pifia. El test no es superado aunque con el resultado obtenido se supere el objetivo definido por la dificultad y los efectos concretos de la pifia quedan a criterio del director de partida (caídas, rotura de herramientas, autolesiones, pérdida de efectos personales, etc.).

### 4.2.1 COMBATE CUERPO A CUERPO

Al enfrentarse en combate dos personajes cada uno hace una tirada de habilidad. Aquel de los dos que obtenga el resultado más alto consigue impactar a su oponente.

Si la tirada del vencedor dobla a la de su oponente se considera un resultado crítico y se doblará el resultado de la tirada de daño.

Si la tirada del vencedor triplica a la de su oponente se considerará un golpe maestro y se triplicará el resultado de la tirada de daño.

Si uno de los combatientes realiza un ataque en el que todos los dados lanzados ofrecen un resultado de 1 este se considera una pifia. Resulta automáticamente perdedor del combate y el director de partida puede establecer otros criterios

adicionales para definir la pifia (auto lesiones, arma rota, arma perdida, personaje caído, etc...).

Se puede combatir contra más de un oponente. El combate contra cada oponente adicional recibe una penalización de -1D. Esta penalización se aplica a todos los combates de esa ronda. Solo se puede causar daño al oponente principal que deberá ser anunciado con antelación.

Además otras circunstancias pueden modificar la habilidad de combate. Estos modificadores deben ser considerados a la hora de resolver el combate entre dos personajes.

Resultado	Efecto
Múltiples oponentes.	-1D por cada oponente adicional
Desenfundando.	-1D
Aturdido.	-1D
Montado.	-1D (Sin efecto si se supera M.M.)
Oponente Pequeño.	-1D
Oponente Estático.	+1D
Oponente Grande.	+1D
Oponente Sorprendido.	+1D

### 4.2.2 ARMAS

Cada arma tiene asignado un daño y un modificador de habilidad dependiendo de su complejidad de manejo. El valor de daño se suma a la fortaleza del personaje cuando este impacta a su oponente. El modificador a la habilidad se suma a la habilidad del personaje cuando emplea esta arma. Algunas además tienen reglas especiales. Las armas del mismo tipo pueden usarse con una penalización de -1D.

	Daño.	Modif.	Tipo.	
Daga	0D+2	+0D+2	Filo	Arrojadiza.
Espada Corta	1D	+0D+2	Filo	
Espada	1D+1	+0D+2	Filo	
Cimitarra	1D+2	+0D+1	Filo	
Hacha de mano	1D+2	-0D+1	Cont.	
Garrote	1D	+0D+1	Cont.	
Maza	2D	-0D+1	Cont.	
Martillo	2D	-0D+1	Cont.	
Mayal	2D+1	-1D	Cont.	
Bastón	1D+2	+0D+1	Dos.	-1D extra el primer turno.
Mandoble	2D+1	-1D	Dos.	-1D extra el primer turno.
Guadaña	2D+1	-1D+1	Dos.	-1D extra el primer turno.
Hacha de combate	2D+2	-1D+1	Dos.	-1D extra el primer turno.
Mangual	3D	-1D+2	Dos.	-1D extra el primer turno.
Alabarda	3D	-1D+2	Dos.	-1D extra el primer turno.
Lanza	1D+2	+0D	Ast.	+1D extra el primer turno.
Jabalina	1D	+0D	Ast.	Arrojadiza.



### 4.2.3 ARMADURAS

Las armaduras modifican algunas características y por tanto las habilidades a ellas asociadas.

Las armaduras modifican también algunas habilidades específicas.

La habilidad de Vigor no se ve afectada por la penalización a la Fortaleza de la armadura y si por la bonificación específica a esta habilidad. El factor de daño tampoco se ve afectado por la penalización a la Fortaleza de la armadura

TABLA 3.4

Armadura	Vigor	FOR/AGI	DES	Percepción
Sin Armadura	+oD	+oD	+oD	+oD
Cuero	+oD+2	+oD	-oD+1	+oD
Cuero Endurecido	+1D	-oD+1	-oD+1	+oD
Cota de malla	+1D+2	-1D	-1D	+oD
Coraza	+2D	-2D	-1D	-oD+1
Escudo	+oD+1	+oD	-oD+1	+oD
Escudo Torreón	+oD+2	+oD	-oD+2	+oD
Casco	+oD+1	+oD	+oD	-oD+1

### 4.2.4 DAÑO

El vencedor del combate hace seguidamente una tirada de daño. El número de dados a lanzar resulta de la suma entre el valor específico para cada arma y la fortaleza del personaje. El perdedor hace una tirada de vigor. Ambas tiradas se comparan para obtener el resultado del turno de combate.

TABLA 3.5

Resultado	Efecto
Vigor duplica a Daño	Ataque sin efecto.
Vigor supera a Daño	Defensor Aturdido un asalto.
Daño supera a Vigor	Defensor Herida leve. Aturdido un asalto.
Daño duplica a Vigor	Defensor Herida Grave. Aturdido dos asaltos.
Daño triplica a Vigor	Defensor Incapacitado.

En todos los casos el perdedor del combate retrocederá dos pasos alejándose del atacante.

Un personaje aturdido se defenderá de forma normal pero en caso de resultar vencedor del combate no causará daño alguno. Si no es atacado un personaje aturdido no atacará.

Un personaje herido se considera igualmente aturdido durante la siguiente ronda de combate.

Dos heridas leves suponen una herida grave.

Dos heridas graves suponen la incapacitación del personaje.

Un personaje incapacitado que sufre cualquier tipo de daño adicional muere automáticamente.

TABLA 3.6

Herida	Efecto
Aturdido.	Combate con un -1D y no puede causar daño a su oponente. Si no es atacado no combate.
Herida Leve.	-1D a todas sus acciones.
Herida Grave.	-2D a todas sus acciones.
Incapacitado.	Pierda de conocimiento. Incapaz de realizar acciones de ningún tipo.

### 4.2.5 EMPUJAR Y DERRIBAR

Antes de resolverse el combate un combatiente puede declarar que su intención no es herir al oponente si no empujarle o derribarle. Si es así el ataque se resuelve de la forma normal pero se emplea la tabla 3.7 para definir el resultado. Un combatiente equipado con escudo obtiene un bonificador de +1D en combate si su intención es solo empujar.

TABLA 3.7

Resultado	Efecto
Vigor duplica a Daño	Ataque sin efecto.
Vigor supera a Daño	Defensor retrocede dos pasos pero se mantiene en pie.
Daño supera a Vigor	Defensor retrocede dos pasos y debe superar una acción normal de maniobra para no caer o verse desplazado.
Daño duplica a Vigor	Defensor retrocede dos pasos y debe superar una acción difícil de maniobra para no caer o verse desplazado.
Daño triplica a Vigor	Defensor retrocede dos pasos y debe superar una acción muy difícil de maniobra para no caer o verse desplazado.

Un combatiente caído pasa a estar automáticamente aturdido hasta ponerse en pie.

Un empujón exitoso implica un retroceso de 1D6+2 pasos en la dirección elegida por el atacante.

### 4.2.6 ESQUIVAR

Un personaje puede también decidir no contraatacar y simplemente esquivar el ataque de su rival. Si así lo declara empleará su habilidad de esquivar enfrentándola al ataque de su oponente. De salir vencedor el ataque no tendrá efecto. Si es derrotado se calculará el daño de forma normal.

### 4.2.7 EMPLEAR DOS ARMAS

Un personaje puede emplear dos armas de mano si lo desea. El uso de una segunda arma de mano penaliza la capacidad de emplear la principal con un factor de



-1D. Además el arma secundaria recibe un penalizador de -3D. El personaje puede sin embargo emplear la segunda arma de mano solo de forma defensiva en tal caso el arma principal no sufre penalización y el personaje obtiene una bonificación a su vigor de +0D+1 por cada 3D o fracción de habilidad en el uso de esa segunda arma.

#### 4.2.8 CURACIÓN

Las heridas leves pueden sanarse mediante las habilidades de primeros auxilios y medicina con equipo improvisado.

Las heridas graves pueden sanarse mediante la habilidad de medicina con equipo improvisado o mediante primeros auxilios con equipo especializado.



Los personajes incapacitados solo pueden sanar mediante la habilidad de medicina con equipo especializado.

Un personaje sobre el que se aplica con éxito una habilidad de curación reduce en un nivel la gravedad de su herida.

Alternativamente una vez por día los personajes realizarán una tirada de Fortaleza en la tabla de curación natural para definir su evolución.

TABLA 3.8	
Herida Leve o Grave	
Resultado	Efecto
2-6	Herido Grave.
7-11	Sin cambios
12+	Curado.

TABLA 3.8	
Incapacitado	
Resultado	Efecto
2-6	Muerto.
7-11	Sin cambios
12+	Herido Grave.

Haber recibido primeros auxilios o ser tratado mediante medicina proporciona un +1 y +2 a la tirada respectivamente.

Algunas hierbas o ungüentos pueden también modificar la tirada de curación natural o la de primeros auxilios/medicina.

#### 4.3.1 TIRO

El tiro se articula como una combinación entre una maniobra estática y un combate.

En una primera fase el atacante realiza su tiro como si de una maniobra estática se tratase, la dificultad de la cual viene dada por la distancia, alcance del arma empleada y los modificadores aplicables.

TABLA 3.9	
Alcance	Dificultad
Muy Corto.	10
Corto.	15
Medio.	20
Largo.	25
Extremo.	30

TABLA 3.12	
Alcance	Daño
Muy Corto.	5D
Corto.	4D
Medio.	3D
Largo.	2D
Extremo.	1D

Los tiros sufren además una penalización de dificultad si se aplican algunas situaciones como por ejemplo objetivo en cobertura parcial, tiro en movimiento, apuntar, etc...

Se conseguirá un impacto si la maniobra se supera con éxito.

TABLA 3.10	
	Efecto
Apuntar.	+0D+1 por asalto. Máximo tres asaltos (1D)
Múltiples tiros.	-1D cada tiro adicional.
Tirador en movimiento.	-1D
Tirador montado.	-1D
Blanco en Movimiento.	-1D
Blanco Aturdido.	+1D
Blanco Estático.	+1D
Blanco Grande.	+1D
Blanco Pequeño.	-1D

Si se dobla el resultado necesario para obtener un éxito se considera un resultado crítico y se doblará el resultado de la tirada de daño.





TABLA 3.11						
	M.Corto	Corto	Medio	Largo	Máximo	Daño.
Honda.	1-2m	3-9m	10-19m	20-29m	40m	-1D a Largo/Extremo. Max 2 tiros adicionales por turno.
Arco corto.	0-5m	6-15m	16-35m	36-60m	75m	-1D a Largo/Extremo Max 1 tiros adicionales por turno.
Arco.	0-5m	6-25m	26-50m	51-75m	100m	
Arco Comp.	0-5m	6-20m	21-45m	46-70m	90m	+1D a M.Corto/Corto/Medio
Arco Largo.	0-5m	6-30m	31-60m	61-90m	120m	+1D a Largo/Extremo
Ballesta.	0-5m	6-25m	26-50m	51-75m	100m	+2D M.Corto/Corto. +1D resto Dispara en turnos alternos.
Daga	0-1m	2-3m	4-7m	8-11m	15m	-1D Largo/Extremo
Jabalina	1-3m	4-8m	9-15m	16-23m	30m	-1D Extremo
Lanza	1-2m	3-5m	6-8m	9-15m	20m	+1D Corto. -1D Largo/Extremo

Si se triplica el resultado necesario para obtener un éxito se considerará un tiro maestro y se triplicará el resultado de la tirada de daño.

Una vez determinado si el tiro impacta en el blanco se procede a resolver el daño como si de un combate se tratara. El daño para los tiros está condicionado por la distancia a la que se efectuó el mismo. Algunas armas aplican modificadores al daño.

#### 4.3.2 ESQUIVAR TIROS

Un personaje sobre el que se dispara y que es consciente de ello puede decidir tratar de evitar el proyectil. Si así lo declara empleará su habilidad de esquivar sumando el resultado a la dificultad para impactar correspondiente. En tal caso no se aplicará el penalizador de blanco en movimiento pues se supone incluido en la acción de esquivar.

Si el tirador supera con su tirada la suma de la dificultad por alcance y el resultado de la acción de esquivar se resolverá el daño de forma normal. De lo contrario se considera que el proyectil no impacta en el blanco.

Un personaje que esquiva invierte toda su ronda de combate en ello y no puede realizar otra acción.

Una acción de esquivar exitosa puede combinarse con un desplazamiento hasta alguna cobertura a una distancia razonable del que fuera el blanco.



#### 4.4.1 GOLPES, MORDISCOS Y OTROS ATAQUES.

Algunas criaturas no emplean armas si no que combaten utilizando los recursos propios de su anatomía. En tal caso se debe describir el tipo de ataque y el factor de daño específico para cada uno de ellos. El combate se realizará de forma normal con una tirada enfrentada entre los combatientes

enfrentados y el daño se calculará igualmente enfrentando el factor de daño con el vigor.

En caso de combates sin armas entre individuos se utilizará la habilidad de lucha y el factor de daño será igual a la fortaleza del combatiente más +0D+1 por cada 3D o fracción de la habilidad de Pelear de forma que un luchador experto es capaz de causar más daño.



#### 4.4.2 CAIDAS

Una caída de más de tres metros de altura puede provocar daño a los personajes de la misma forma que un ataque.

La tirada de daño se compara con el Vigor del personaje para determinar los efectos de la caída.

TABLA 3.13	
Altura	Daño
3-6m.	3D
7-12m.	4D
13-18m.	5D
19-30m.	6D
31-50m.	8D
51+m.	10D



## 5.0 INTERPRETACIÓN

En el momento en que un personaje declara una acción puede verse beneficiado por un bonificador si su descripción e interpretación así lo merecen a consideración del director de juego. El bonificador será como mínimo de +oD+1 y como máximo de +1D.

Este bonificador es aplicable tanto a acciones estáticas como de movimiento y combate.

### Ejemplo 1.

Un jugador que interpreta a un wose armado con un garrote se encuentra en combate con un orco armado con cimitarra y escudo. El jugador quiere declarar su acción de combate.

- I. *Ataco.* Esta declaración de acción no merecería bonificador alguno por interpretación.
- II. *Trato de golpear sobre la rodilla derecha para derribarlo.* Esta declaración podría merecer un bonificador de +oD+1.
- III. *Espero su estocada y cuando llegue me agacho para evitarla, acto seguido golpeo al corco en el estómago con la empuñadura del garrote y luego cargo sobre el con el hombro.* Esta declaración, elaborada y con detalles, podría merecer un bonificador de +oD+2.
- IV. *Espero su ataque y me hecho a la derecha para evitarlo. Le golpeo entonces en la muñeca con el garrote para tratar de que suelte su cimitarra y después, dando un giro sobre mí mismo para que el garrote coja inercia y golpearle en la nuca.* Esta declaración, elaborada, con detalles y espectacular, podría merecer un bonificador de +1D.

### Ejemplo 2.

El mismo jugador que interpreta que interpreta a ese mismo wose quiere declarar que se oculta.

- I. *Me escondo.* Esta declaración de acción no merecería bonificador alguno por interpretación.
- II. *Busco un arbusto o roca lo suficientemente grande y me agacho tras ella.* Esta declaración podría merecer un bonificador de +oD+1.
- III. *Tan rápido como puedo trato de localizar un árbol lo suficientemente alto y con la copa tupida. Trepo por el tronco hasta una rama alta y me estiro sobre ella.* Esta declaración, elaborada y con detalles, podría merecer un bonificador de +oD+2.
- IV. *Tan rápido como puedo trato de localizar un árbol lo suficientemente alto y con la copa tupida. Trepo por el tronco hasta una rama alta, arranco algunas ramas y hojas que fijo a mi cuerpo trabándolas entre mi ropa y me estiro cuan largo soy.* Esta declaración, elaborada, con detalles y creativa podría merecer un bonificador de +1D.

Los bonificadores por interpretación solo se aplicaran la primera vez que se da una descripción. Efectuar la misma maniobra o ataque repetidas veces no proporcionará bonificador por interpretación.

Los bonificadores por interpretación no solo se aplicaran a las buenas descripciones, también pueden darse por actuar "in carácter", es decir asumiendo que uno mismo es el personaje, por modular la voz y el tono o por cualquier otro aspecto que en opinión del director de juego aporte carácter a la partida.



## 6.0 CORRUPCIÓN

### 6.1 LA SOMRA EN LOS CORAZONES.

Los personajes tienen un mínimo de un punto de corrupción y un máximo de diez. Un personaje no puede tener menos de un punto de corrupción y si alcanza los diez puntos pierde la cordura y no puede seguir empleándose.

Los personajes pueden solicitar utilizar la inspiración divina una vez por sesión. La inspiración divina se solicita para una acción completa y de serle otorgada dobla sus facultades en ese momento. Para saber si se le otorga la inspiración divina ha de pasar un test de corrupción. El test de corrupción se realiza lanzando un dado de doce caras numerado del uno al diez con una runa en una de las caras restantes y un ojo de Sauron en la otra.

Obtener un resultado en el dado superior a su nivel de corrupción supone un éxito. Un resultado igual o inferior un fracaso. Una runa supone el éxito inmediato de la acción declarada y la eliminación de un punto de corrupción. Un ojo de Sauron supone el fracaso inmediato de la acción y un punto adicional de corrupción.

Los personajes ganan también puntos de corrupción cuando emprenden acciones que el narrador considera pueden ser dignas de ello y no superan un test de corrupción. Si en uno de estos test se obtiene un resultado de ojo de Sauron se añaden no uno si no dos puntos de corrupción. El test de corrupción puede estar penalizado según la acción emprendida a criterio del narrador. Algunas acciones deberían suponer ganar un punto de corrupción de forma casi automática.

Los personajes pueden eliminar máximo un punto de corrupción por sesión de juego sometiéndose a un hechizo de místico muy difícil. Si la acción falla existe un 33% de posibilidades de que tenga el efecto contrario y se añada un nuevo punto de corrupción.

A más corrupto sea el personaje menos posibilidades de que se le otorgue la inspiración divina.

### 6.2 TENTACIONES DE LA SOMRA.

Cada personaje tendrá una sombra en el corazón. Cuando la oscuridad tiene esa sombra concreta deberá pasar un test de corrupción. Si lo falla ganará un punto de corrupción y su personaje pasará a ser controlado por el narrador durante tantos asaltos como margen de fallo tuvo el test.

**Maldición del Dragón.** Codicia.- desear lo de los demás. El personaje que cae en esta tentación tratará de hacerse con la posesión ajena que ha provocado esta situación.

**Maldición del Dragón.** Avaricia.- no estar dispuesto a compartir. El personaje que cae en esta tentación se negará a ceder a nadie ninguna de sus posesiones.

**Maldición de la Venganza.** Crueldad.- emplear violencia excesiva o innecesaria. El personaje que cae en esta tentación será incapaz de refrenar sus impulsos violentos causando más sufrimiento del necesario a su víctima.

**Maldición de la Venganza.** Ira.- no ser capaz de contrarlar la rabia y actuar de forma impulsiva. El personaje que cae en esta tentación responderá de forma violenta a cualquier provocación y será incapaz de refrenarse.

**Maldición de la Soledad.** Cobardía.- no estar dispuesto a asumir riesgos por los demás. El personaje que cae en esta tentación se negará a realizar ninguna acción que suponga un riesgo para él mismo.

**Maldición de la Soledad.** Suspiciacia.- no dar credibilidad a los demás. El personaje que cae en esta tentación no aceptará las explicaciones ni la ayuda de los extraños aunque esta pudiera serle útil.

**Maldición del Poder.** Arrogancia.- no aceptar el consejo de los demás y mostrar desprecio. El personaje que cae en esta tentación mostrara desprecio por cualquier idea que le proponga un extraño y se negará a participar en cualquier iniciativa que no se la propia o a tomar parte en ningún plan que no haya trazado él mismo.

**Maldición del Poder.** Tiranía.- medrar para acumular poder. El personaje que cae en esta tentación tratará de asumir el papel de líder y siempre tomara aquella decisión que coloque a más individuos bajo su mando.



### 6.3 LA SOMRA DEL PASADO.

Todos los personajes empiezan con un punto de corrupción. Durante la creación del personaje sin embargo un jugador puede añadir hasta dos puntos adicionales de corrupción a su personaje. A cambio podrá igualmente desarrollar en +od+1 una habilidad de su elección por cada punto de corrupción adicional.

Este desarrollo de habilidad es permanente y se conservará incluso si los puntos de corrupción se reducen por debajo de los iniciales.



## 7.0 AINULINDALĚ

### 7.1 AINULINDALĚ

La capacidad para interactuar con la AinulindalĚ se divide en dos aspectos. Por una parte la Característica de Magia (MAG) y las habilidades vinculadas a esta funcionan de forma idéntica al resto de habilidades. Leer Runas, Usar Objetos, Pociones y Valorar objetos son habilidades que dan lugar a maniobras estáticas, corresponde al director de juego decidir cual es la dificultad de cada maniobra en concreto. Estas habilidades están vinculadas al uso de objetos relacionados con la magia.

Por otro lado las habilidades de conocimiento de la AinundalĚ (AIN) que permiten la interferencia en la música de la creación. Estas habilidades no están relacionadas al uso de objetos físicos si no que reflejan el poder místico de el personaje. Al contrario que en el resto de habilidades las vinculadas a la AinulindalĚ no se benefician del un valor genérico asociado a la característica si no que son totalmente independientes.

#### 7.1.1 LA MUSICA DE LA CREACIÓN

Las capacidades a las que un personaje con acceso a estas habilidades puede emplear no están limitados más que por la imaginación del jugador y la ambientación del juego. Corresponde al director de juego decidir si la acción propuesta se ajusta a las capacidades del personaje y las características de su profesión así como asignarle un grado de dificultad.

Los iniciados están limitados a las acciones de dificultad muy fácil y fácil. Recibirán una penalización de -10 adicional para aquellas de dificultad normal y de -15 para las difíciles, muy difíciles y heroicas.

Cada vez que se trata de interactuar con la AinulindalĚ la habilidad correspondiente se reduce en -oD+1. Este penalizador es acumulativo y representa el desgaste que se sufre al tratar de alterar la música de la creación. El personaje recupera el

valor original tras reposar durante al menos cuatro horas.

La maniobra “interactuar con la AinulindalĚ” recibe una serie de penalizadores según la situación del personaje y el blanco del mismo.

Algunas acciones pueden necesitar del empleo de múltiples habilidades. Si se da el caso se suma la capacidad del personaje en todas ellas y se divide por el número de habilidades empleadas redondeando hacia abajo.

#### 7.1.2 AMPLIANDO LOS CONOCIMIENTOS

Tal y como se describe en el capítulo dedicado a la experiencia las habilidades de la AinulindalĚ pueden desarrollarse de forma normal siempre y cuando exista un valor previo.

Para desarrollar una habilidad nueva es necesario un maestro. Los maestros en la AinulindalĚ disponibles en la Tierra Media son pocos y no aceptan a cualquier alumno. Gandalf, Curunir, Radagast, Galadriel, Elrond o Glorfindel pueden ejercer de maestros durante la Tercera Edad pero como se ha dicho no tomarán a ningún discípulo que no lo merezca, e incluso así se tratará de algo extremadamente excepcional. Además no todos los maestros conocen todas las disciplinas y como es obvio solo pueden formar en aquellos temas que les son conocidos.

Si un personaje dispone de un maestro debe dedicar un tiempo razonable a estudiar con él. Al final de proceso dispondrá de 1D en la habilidad correspondiente.

#### 7.1.3 INTERPRETAR LA AINULINDALĚ

La variedad de acciones disponibles solo está limitada por la imaginación de los jugadores del director de la partida y la ambientación del juego. El listado que se detalla a continuación se ha creado como una guía no como un volumen cerrado.

Las acciones se describen de la siguiente forma:

##### -Nombre.

Descripción genérica.

Habilidad: Habilidad necesaria.

Duración: Tiempo que el resultado de la acción permanece activo.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil.	[5]
Fácil.	[10]
Normal.	[15]
Difícil.	[20]
Muy Difícil.	[25]
Heroico.	[30]

Causa	Efecto
Concentración previa.	+oD+1 por asalto. Máximo 3 asaltos.
Sin concentración.	-1D
Múltiples acciones.	-1D cada acción adicional.
Personaje en movimiento.	-1D
Distancia al blanco.	-oD+1 por cada 5 metros.
Blanco en movimiento.	-1D
Blanco pequeño.	-1D
Blanco diestro en la AinulindalĚ.	-oD+1 por cada 1D en alguna habilidad en la AinulindalĚ.
Blanco Aturdido.	+1D
Blanco Sumiso.	+1D
Blanco Grande.	+1D
Contacto con blanco.	+1D
Contacto ocular con blanco.	+1D



### **-Luz.**

La acción permite crear un haz de luz en la palma de la mano del personaje.

Habilidad: Llama Imperecedera.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar la acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Haz de luz de capacidad similar a una vela.
Fácil. [10]	Haz de luz de capacidad similar a una antorcha.
Normal. [15]	Haz de luz suficiente para iluminar una sala grande.
Difícil. [20]	Haz de luz intensa. Provoca aturdimiento durante tres asaltos a los personajes que no se protejan y no superen una tirada de vigor Normal.
Muy Difícil. [25]	Haz de luz muy intensa. Provoca aturdimiento durante tres asaltos a todos los personajes, aquellos que no se protejan deben superar una tirada de vigor Difícil o quedaran cegados durante diez asaltos.
Heroico. [30]	Haz de luz de intensidad extrema. Provoca aturdimiento durante cinco asaltos a todos los personajes, aquellos que no se protejan deben superar una tirada de vigor Muy Difícil o quedaran cegados durante veinte asaltos y sufrirán una herida leve.

### **-Destello.**

La acción permite crear un destello de luz en la palma de la mano del personaje.

Habilidad: Llama Imperecedera.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Destello de luz de poca intensidad. Provoca aturdimiento durante un asalto a los personajes que no se protejan y no superen una tirada de vigor Fácil. Radio de afección tres metros.
Fácil. [10]	Destello de luz de intensidad media. Provoca aturdimiento durante un asalto a los personajes que no se protejan y no superen una tirada de vigor Normal. Radio de afección tres metros.
Normal. [15]	Destello de luz de intensidad media. Provoca aturdimiento durante un asalto a los personajes que no se protejan y no superen una tirada de vigor Normal. Radio de afección cinco metros.
Difícil. [20]	Destello de luz muy intenso. Provoca aturdimiento durante tres asaltos a los personajes que no se protejan y no superen una tirada de vigor Difícil. Radio de afección cinco metros.
Muy Difícil. [25]	Destello de luz de gran intensidad. Provoca aturdimiento durante tres asaltos a todos los personajes, aquellos que no se protejan deben superar una tirada de vigor Difícil o quedaran cegados durante diez asaltos. Radio de afección diez metros.
Heroico. [30]	Destello de luz de intensidad extrema. Provoca aturdimiento durante cinco asaltos a todos los personajes, aquellos que no se protejan deben superar una tirada de vigor Muy Difícil o quedaran cegados durante veinte asaltos y sufrirán una herida leve. Radio de afección veinte metros.

### **-Aura.**

La acción permite crear un aura de protección alrededor de la palma de la mano del personaje.

Habilidad: Llama Imperecedera.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar la acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Aura Personal débil. El personaje se ve envuelto en un aura de protección débil que le proporciona la misma protección que un escudo. Radio de afección personal.
Fácil. [10]	Aura Personal normal. El personaje se ve envuelto en un aura de protección que le proporciona la misma protección que una armadura de cota de malla. Radio de afección personal.
Normal. [15]	Aura Personal amplia. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una armadura de cota de malla. Radio de afección dos metros.
Difícil. [20]	Aura Amplia. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una armadura de cota de malla. Radio de afección cinco metros.
Muy Difícil. [25]	Aura Menor. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una coraza. Radio de afección tres metros.
Heroico. [30]	Aura Mayor. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una coraza. Radio de afección cinco metros.



### -Oscuridad.

La acción permite crear un manto de oscuridad alrededor del personaje.

Habilidad: Llama Imperecedera.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar la acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Sombra menor. El personaje se ve envuelto en un manto de sombras que le proporciona un bonificador de +0D+1 a acechar y ocultarse. Radio de afección personal.
Fácil. [10]	Sombra mayor. El personaje se ve envuelto en un manto de sombras que le proporciona un bonificador de +1D a acechar y ocultarse. Radio de afección personal.
Normal. [15]	Oscuridad menor. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un manto de que le proporciona un bonificador de +1D a acechar y ocultarse. Radio de afección dos metros.
Difícil. [20]	Oscuridad mayor. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un manto de que le proporciona un bonificador de +1D a acechar y ocultarse. Radio de afección cinco metros.
Muy Difícil. [25]	Noche menor. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un manto de oscuridad absoluta. Todos los personajes en interior del manto se encuentran en un área sin luz alguna. Desde el exterior se tratan como si estuvieran bajo una "Oscuridad Mayor". Radio de afección cinco metros.
Heroico. [30]	Noche mayor. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un manto de oscuridad absoluta. Todos los personajes en interior del manto se encuentran en un área sin luz alguna. Desde el exterior se tratan como si estuvieran bajo una "Oscuridad Mayor". Radio de afección diez metros.

### -Onda.

La acción permite al personaje generar una onda de fuerza de intensidad variable con origen en la palma de su mano.

Habilidad: Llama Imperecedera.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Onda de baja intensidad. Lanza una onda de fuerza de pequeña intensidad. La onda tiene la fuerza suficiente como para desplazar un objeto ligero que se encuentre a no más de cinco metros del personaje unos centímetros. Alcance cinco metros.
Fácil. [10]	Onda de intensidad media. Lanza una onda de fuerza de intensidad media. La onda tiene la fuerza suficiente como para desplazar un objeto que se encuentre a no más de cinco metros del personaje unos centímetros o para desplazar un objeto ligero que se encuentre a diez metros. Alcance cinco/diez metros.
Normal. [15]	Onda. Lanza una onda de fuerza suficiente como para desequilibrar a una persona que se encuentre a cinco metros del personaje o para desplazar objetos medianos que se encuentren hasta a diez metros. Un personaje que reciba el impacto de esta onda a menos de cinco metros de distancia del personaje sufrirá un impacto de 3D de daño y quedará aturdido. Alcance cinco/diez metros.
Difícil. [20]	Onda de alta intensidad. Lanza una onda de fuerza suficiente como para desequilibrar a una persona que se encuentre a diez metros del personaje o para desplazar objetos medianos que se encuentren hasta a quince metros. Un personaje que reciba el impacto de esta onda a menos de cinco metros de distancia del personaje sufrirá un impacto de 4D de daño y quedará aturdido si, se encuentra a más de cinco metros y menos de diez el ataque será de 3D de daño. Alcance cinco/diez/quince metros.
Muy Difícil. [25]	Onda de alta muy intensidad. Lanza una onda de fuerza suficiente como para desequilibrar a una persona que se encuentre a quince metros del personaje o para desplazar objetos medianos que se encuentren hasta a veinte metros. Un personaje que reciba el impacto de esta onda a menos de cinco metros de distancia del personaje sufrirá un impacto de 5D de daño y quedará aturdido si, se encuentra a más de cinco metros y menos de diez el ataque será de 4D de daño, entre diez y quince metros de distancia el ataque será de 3D de daño. Alcance cinco/diez/quince/veinte metros.
Heroico. [30]	Onda de choque. Lanza una onda de fuerza suficiente como para desequilibrar a una persona que se encuentre a quince metros del personaje o para desplazar objetos medianos que se encuentren hasta a treinta metros. Un personaje que reciba el impacto de esta onda a menos de cinco metros de distancia del personaje sufrirá un impacto de 6D de daño y quedará aturdido si, se encuentra a más de cinco metros y menos de diez el ataque será de 5D de daño, entre diez y quince metros de distancia el ataque será de 4D de daño, entre quince y veinte metros el daño será de 3D. Alcance cinco/diez/quince/veinte/treinta metros.



### -Presencia.

La acción permite al personaje proyectar una imagen de sí mismo más humilde o altiva según su criterio.

Habilidad: Llama Imperecedera.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar la acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Presencia débil. El personaje proyecta una presencia humilde o altiva que le proporciona un bonificador de +0D+1 a todas las habilidades que se puedan beneficiar (Mando, negociar, jugar, etc...). Radio de afección personal.
Fácil. [10]	Presencia. El personaje proyecta una presencia humilde o altiva que le proporciona un bonificador de +1D a todas las habilidades que se puedan beneficiar (Mando, negociar, jugar, etc...). Radio de afección personal.
Normal. [15]	Presencia intensa. El personaje proyecta una presencia humilde o altiva que le proporciona un bonificador de +2D a todas las habilidades que se puedan beneficiar (Mando, negociar, jugar, etc...). Radio de afección personal.
Difícil. [20]	Presencia muy intensa. El personaje proyecta una presencia humilde o altiva que le proporciona un bonificador de +2D a todas las habilidades que se puedan beneficiar (Mando, negociar, jugar, etc...). Además causa pavor entre los que le rodean que combatirán o le dispararan con una penalización de -1D. Radio de afección personal.
Muy Difícil. [25]	Presencia verdadera. El personaje proyecta una presencia humilde o altiva que le proporciona un bonificador de +2D a todas las habilidades que se puedan beneficiar (Mando, negociar, jugar, etc...). Además el y todos los que estén a tres metros de su persona causan pavor entre los que le rodean que combatirán o le dispararan con una penalización de -1D. Radio de tres metros.
Heroico. [30]	Gran presencia. El personaje proyecta una presencia humilde o altiva que le proporciona un bonificador de +3D a todas las habilidades que se puedan beneficiar (Mando, negociar, jugar, etc...). Además el y todos los que estén a cinco metros de su persona causan pavor entre los que le rodean que combatirán o le dispararan con una penalización de -2D. Radio de cinco metros.

### -Sentir Magia.

La acción permite al personaje sentir el poder mágico que contiene los personajes y objetos que le rodean.

Habilidad: Llama Imperecedera.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Sentir magia próxima. El personaje puede sentir en que objetos o personajes reside una intensidad mágica superior a lo normal. Alcance tres metros.
Fácil. [10]	Sentir magia cercana. El personaje puede sentir en que objetos o personajes reside una intensidad mágica superior a lo normal. Alcance cinco metros.
Normal. [15]	Sentir magia. El personaje puede sentir en que objetos o personajes reside una intensidad mágica superior a lo normal e identificar a que reino pertenece. Alcance cinco metros.
Difícil. [20]	Sentir magia distante. El personaje puede sentir en que objetos o personajes reside una intensidad mágica superior a lo normal e identificar a que reino pertenece. En el caso de los objetos que se encuentren a menos de un metro puede sentir que tipo de poso mágico contiene (modificador, hechizo, etc...). Alcance un/diez metros.
Muy Difícil. [25]	Sentir magia lejana. El personaje puede sentir en que objetos o personajes reside una intensidad mágica superior a lo normal e identificar a que reino pertenece. En el caso de los objetos que se encuentren a menos de un metro puede sentir que tipo de poso mágico contiene (modificador, hechizo, etc...) y los detalles de este. Alcance un/veinte metros.
Heroico. [30]	Sentir magia verdadera. El personaje puede sentir en que objetos o personajes reside una intensidad mágica superior a lo normal e identificar a que reino pertenece. En el caso de los objetos que se encuentren a menos de cinco metros puede sentir que tipo de poso mágico contiene (modificador, hechizo, etc...) y los detalles de este. Alcance cinco/cincuenta metros.



### -Conocimiento de las Plantas.

La acción permite al personaje obtener información sobre las plantas.

Habilidad: Olvar.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Conocimiento elemental. El personaje obtiene los datos elementales de la especie pero no puede concretar cuales son sus atributos concretos.
Fácil. [10]	Conocimiento básico. El personaje obtiene los datos básicos sobre los atributos y características de la especie sin ser capaz de cuantificar ninguno de los aspectos.
Normal. [15]	Conocimiento general. El personaje obtiene los datos generales de la variedad concreta a la que pertenece el espécimen en su poder así como sus atributos y características de crecimiento.
Difícil. [20]	Conocimiento específico. El personaje obtiene todos los datos de la especie en cuestión así como sus atributos y características de crecimiento.
Muy Difícil. [25]	Conocimiento detallado. El personaje obtiene todos los datos de la especie en cuestión así como sus atributos y características de crecimiento y podrá identificarla sin dificultad de ahora en adelante.
Heroico. [30]	Maestro. El personaje obtiene todos los datos de la especie en cuestión así como sus atributos y características de crecimiento. También obtiene los datos de todas las especies de esa familia y podrá identificarlas sin dificultad de ahora en adelante.

### -Lenguaje Vegetal.

La acción permite al personaje comunicarse con los seres vivos del reino vegetal.

Habilidad: Olvar.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Comunicación vegetal menor. El personaje puede obtener información sencilla, básicamente una palabra, de un grupo un grupo de seres vivos del mundo vegetal. La información no tendrá referencias de tiempo o lugar y hará referencia a situaciones o eventos como máximo situados u ocurridos a diez metros del personaje. Solo ideas mayores del tipo Muerte, Ira, Miedo, Peligro,...
Fácil. [10]	Comunicación vegetal. El personaje puede obtener información sencilla, básicamente dos o tres palabras, de un grupo un grupo de seres vivos del mundo vegetal. La información no tendrá referencias de tiempo pero puede tenerlas de lugar y hará referencia a situaciones o eventos como máximo situados u ocurridos a diez metros del personaje. Solo ideas mayores del tipo Peligro Norte, Agua Sur, Hombres Cerca,...
Normal. [15]	Comunicación vegetal mayor. El personaje puede obtener información sencilla, básicamente dos o tres palabras, de un grupo un grupo de seres vivos del mundo vegetal. La información no tendrá referencias de tiempo pero puede tenerlas de lugar y hará referencia a situaciones o eventos como máximo situados u ocurridos a cincuenta metros del personaje. Solo ideas mayores del tipo Peligro Norte, Agua Sur, Hombres Cerca,...
Difícil. [20]	Lenguaje vegetal menor. El personaje puede obtener información mínimamente elaborada, básicamente una o dos frases sencillas, de un grupo un grupo de seres vivos del mundo vegetal. La información hará referencia a situaciones o eventos como máximo situados u ocurridos a diez metros del personaje. Solo ideas sencillas del tipo Docena de orcos se acercan, Hombre herido en dirección oeste, Tres elfos acamparon aquí,...
Muy Difícil. [25]	Lenguaje vegetal. El personaje puede obtener información mínimamente elaborada, básicamente una o dos frases sencillas, de un grupo un grupo de seres vivos del mundo vegetal. La información hará referencia a situaciones o eventos como máximo situados u ocurridos a cien metros del personaje. Solo ideas sencillas del tipo Docena de orcos se acercan, Hombre herido en dirección oeste, Tres elfos acamparon aquí,...
Heroico. [30]	Lenguaje vegetal mayor. El personaje puede obtener información mínimamente elaborada, básicamente una o dos frases sencillas, de un grupo un grupo de seres vivos del mundo vegetal. La información hará referencia a situaciones o eventos como máximo situados u ocurridos a mil metros del personaje. Solo ideas sencillas del tipo Docena de orcos se acercan, Hombre herido en dirección oeste, Tres elfos acamparon aquí,...



### -Empatía Vegetal.

La acción permite al personaje comunicarse con un vegetal activo no sintiente (Ucorno o similar).

Habilidad: Olvar.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Empatía vegetal menor. El personaje puede transmitir una idea sencilla a un ser vivo activo no sintiente del mundo vegetal no sintiente (Ucorno o similar). Solo ideas mayores del tipo Amigo, Ayuda, Peligro,...
Fácil. [10]	Empatía vegetal. El personaje puede transmitir una idea mínimamente elaborada a un ser vivo activo no sintiente del mundo vegetal no sintiente (Ucorno o similar). Solo ideas mayores del tipo Déjame pasar, Protégeme de este peligro,... Las ideas transmitidas son solo sugerencias y no ordenes por lo que no siempre serán aceptadas.
Normal. [15]	Empatía vegetal mayor. El personaje puede transmitir una idea elaborada a un ser vivo activo no sintiente del mundo vegetal no sintiente (Ucorno o similar). Solo ideas mayores del tipo Muévete hasta allí, No dejes pasar a ese individuo, libérame de estas ataduras,... Las ideas transmitidas son solo sugerencias y no ordenes por lo que no siempre serán aceptadas.
Difícil. [20]	Lenguaje vegetal menor. El personaje puede mantener una conversación basada en ideas sencillas con un ser vivo activo no sintiente del mundo vegetal no sintiente (Ucorno o similar). La conversación no puede hacer referencia a eventos pasados ni tener referencias de tiempo y lugar.
Muy Difícil. [25]	Lenguaje vegetal. El personaje puede mantener una conversación basada en ideas mínimamente elaboradas con un ser vivo activo no sintiente del mundo vegetal no sintiente (Ucorno o similar). La conversación puede hacer referencia a eventos pasados y tener referencias de tiempo y lugar.
Heroico. [30]	Lenguaje vegetal mayor. El personaje puede mantener una conversación basada en ideas elaboradas con un ser vivo activo no sintiente del mundo vegetal no sintiente (Ucorno o similar). La conversación puede hacer referencia a eventos pasados y tener referencias de tiempo y lugar.

### -Sentir Vida Vegetal.

La acción permite al personaje sentir la presencia de seres vivos a su alrededor.

Habilidad: Olvar.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Sentir vida vegetal menor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino vegetal en un radio de tres metros sin poder determinar más que su tamaño aproximado pero no su especie o forma.
Fácil. [10]	Sentir vida vegetal. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino vegetal en un radio de tres metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen.
Normal. [15]	Sentir vida vegetal mayor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino vegetal en un radio de cinco metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen.
Difícil. [20]	Percibir vida vegetal menor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino vegetal en un radio de diez metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen. El personaje puede además buscar un vegetal en concreto dentro de ese radio y fijar su posición.
Muy Difícil. [25]	Percibir vida vegetal. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino vegetal en un radio de veinte metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen. El personaje puede además buscar un vegetal en concreto dentro de ese radio y fijar su posición.
Heroico. [30]	Percibir vida vegetal mayor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino a vegetal en un radio de cincuenta metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen. El personaje puede además buscar a un vegetal en concreto dentro de ese radio y fijar su posición.



### -Apaciguar Espíritu Vegetal.

El personaje clamará la ira de un vegetal activo no sintiente (Ucorno o similar) al que pueda ver.

Habilidad: Kelvar.

Duración: 1 asalto.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Calma vegetal menor. La acción calmará a un vegetal activo no sintiente de tamaño normal que no se haya visto amenazado. El ser se tranquilizará pero quedara en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo
Fácil.	[10]	Calma vegetal. La acción calmará a un vegetal activo no sintiente de tamaño grande que no se haya visto amenazado. El ser se tranquilizará pero quedara en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo
Normal.	[15]	Calma animal mayor. La acción calmará a un vegetal activo no sintiente de tamaño normal que se haya visto amenazado por alguien que no es el personaje. El ser se tranquilizará pero quedara en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo
Difícil.	[20]	Paz animal menor. La acción calmará a un vegetal activo no sintiente de tamaño grande que se haya visto amenazado por alguien que no es el personaje. El ser se tranquilizará pero quedara en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo
Muy Difícil.	[25]	Paz animal. La acción calmará a un vegetal activo no sintiente de tamaño grande que se haya visto amenazado por el personaje. El ser se tranquilizará pero quedara en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo
Heroico.	[30]	Paz animal mayor. La acción calmará a un vegetal activo no sintiente de tamaño grande que se haya visto ofendido por el personaje y que haya recibido daño de este. El ser se tranquilizará pero quedara en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo

### -Conocimiento de los Animales.

La acción permite al personaje obtener información sobre las animales.

Habilidad: Kelvar.

Duración: 1 asalto.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Conocimiento elemental. El personaje obtiene los datos elementales de la especie pero no puede concretar cuales son sus atributos concretos ni sus costumbres específicas.
Fácil.	[10]	Conocimiento básico. El personaje obtiene los datos básicos sobre los atributos, características y costumbres de la especie sin ser capaz de cuantificar ninguno de los aspectos.
Normal.	[15]	Conocimiento general. El personaje obtiene los datos generales de la variedad concreta al que pertenece el espécimen en concreto así como sus atributos, características y costumbres.
Difícil.	[20]	Conocimiento específico. El personaje obtiene todos los datos de la especie en cuestión así como sus atributos, características y costumbres.
Muy Difícil.	[25]	Conocimiento detallado. El personaje obtiene todos los datos de la especie en cuestión así como sus atributos, características y costumbres y podrá identificarla sin dificultad de ahora en adelante.
Heroico.	[30]	Maestro. El personaje obtiene todos los datos de la especie en cuestión así como sus atributos, características y costumbres. También obtiene los datos de todas las especies de esa familia y podrá identificarlas sin dificultad de ahora en adelante.



**-Apaciguar Espíritu Animal.**

El personaje clamará la ira de un animal al que pueda ver.

Habilidad: Kelvar.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Calma animal menor. La acción calmará a un animal de tamaño pequeño. El animal se tranquilizará pero quedará en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo
Fácil. [10]	Calma animal. La acción calmará a un animal de tamaño mediano. El animal se tranquilizará pero quedará en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo
Normal. [15]	Calma animal mayor. La acción calmará a un animal de tamaño grande. El animal se tranquilizará pero quedará en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo
Difícil. [20]	Paz animal menor. La acción calmará a un animal de tamaño pequeño. El animal se tranquilizará y en la medida de lo posible tratará de alejarse del personaje.
Muy Difícil. [25]	Paz animal. La acción calmará a un animal de tamaño mediano. El animal se tranquilizará y en la medida de lo posible tratará de alejarse del personaje.
Heroico. [30]	Paz animal mayor. La acción calmará a un animal de tamaño grande. El animal se tranquilizará y en la medida de lo posible tratará de alejarse del personaje.

**-Convocar Animal.**

El personaje puede convocar a un animal ante él. El animal tiene que estar dentro de un radio de acción proporcional a la dificultad de esta y ha de tener un camino practicable hasta el personaje.

Habilidad: Kelvar.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Presencia animal menor. El personaje reclama la presencia de un animal de tamaño pequeño que se encuentre a no más de diez metros del personaje. El personaje no puede elegir que animal acude a la llamada.
Fácil. [10]	Presencia animal. El personaje reclama la presencia de un animal de tamaño mediano que se encuentre a no más de diez metros del personaje. El personaje no puede elegir que animal acude a la llamada.
Normal. [15]	Presencia animal mayor. El personaje reclama la presencia de un animal de tamaño grande que se encuentre a no más de diez metros del personaje. El personaje no puede elegir que animal acude a la llamada.
Difícil. [20]	Convocar animal menor. El personaje reclama la presencia de un animal de tamaño pequeño que se encuentre a no más de diez metros del personaje. El personaje puede elegir que animal quiere convocar entre los presentes en ese radio.
Muy Difícil. [25]	Convocar animal. El personaje reclama la presencia de un animal de tamaño mediano que se encuentre a no más de diez metros del personaje. El personaje puede elegir que animal quiere convocar entre los presentes en ese radio.
Heroico. [30]	Convocar animal mayor. El personaje reclama la presencia de un animal de tamaño grande que se encuentre a no más de diez metros del personaje. El personaje puede elegir que animal quiere convocar entre los presentes en ese radio.



### -Empatía Animal.

La acción permite al personaje dar órdenes a un animal.

Habilidad: Kelvar.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Empatía animal menor. El personaje puede dar una orden sencilla (salta, avanza, cocea, etc...) a un animal de tamaño pequeño que se encuentre a menos de tres metros de distancia. El animal obedecerá la orden que no puede exigir ningún proceso complejo y que debe estar al alcance de las características del animal en cuestión.
Fácil. [10]	Empatía animal. El personaje puede dar una orden sencilla (salta, avanza, cocea, etc...) a un animal de tamaño mediano que se encuentre a menos de tres metros de distancia. El animal obedecerá la orden que no puede exigir ningún proceso complejo y que debe estar al alcance de las características del animal en cuestión.
Normal. [15]	Empatía animal mayor. El personaje puede dar una orden sencilla (salta, avanza, cocea, etc...) a un animal de tamaño grande que se encuentre a menos de tres metros de distancia. El animal obedecerá la orden que no puede exigir ningún proceso complejo y que debe estar al alcance de las características del animal en cuestión.
Difícil. [20]	Obediencia animal menor. El personaje puede dar una orden de cierta complejidad (tráeme eso, abre la puerta, etc...) a un animal de tamaño pequeño que se encuentre a menos de tres metros de distancia. El animal obedecerá la orden que debe estar al alcance de las características del animal en cuestión.
Muy Difícil. [25]	Obediencia animal. El personaje puede dar una orden de cierta complejidad (tráeme eso, abre la puerta, etc...) a un animal de tamaño mediano que se encuentre a menos de tres metros de distancia. El animal obedecerá la orden que debe estar al alcance de las características del animal en cuestión.
Heroico. [30]	Obediencia animal mayor. El personaje puede dar una orden de cierta complejidad (tráeme eso, abre la puerta, etc...) a un animal de tamaño grande que se encuentre a menos de tres metros de distancia. El animal obedecerá la orden que debe estar al alcance de las características del animal en cuestión.

### -Sentir Vida Animal.

La acción permite al personaje sentir la presencia de seres vivos a su alrededor.

Habilidad: Kelvar.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Sentir vida animal menor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de tres metros sin poder determinar más que su tamaño aproximado pero no su especie o forma.
Fácil. [10]	Sentir vida animal. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de tres metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen.
Normal. [15]	Sentir vida animal mayor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de cinco metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen.
Difícil. [20]	Percibir vida animal menor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de diez metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen. El personaje puede además buscar a un animal en concreto dentro de ese radio y fijar su posición.
Muy Difícil. [25]	Percibir vida animal. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de veinte metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen. El personaje puede además buscar a un animal en concreto dentro de ese radio y fijar su posición.
Heroico. [30]	Percibir vida animal mayor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de cincuenta metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen. El personaje puede además buscar a un animal en concreto dentro de ese radio y fijar su posición.

### -Curación Propia.

La acción ayuda en su recuperación a un blanco de la misma raza que el personaje.

Habilidad: Hroä.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Alivio menor. La acción permite al blanco obviar las penalizaciones por herida leve, aunque no la sana. Contacto.
Fácil. [10]	Alivio. La acción permite al blanco pasar de tener una herida leve a estar sano. Contacto.
Normal. [15]	Alivio mayor. La acción permite al blanco pasar de tener una herida grave a una leve. Contacto.
Difícil. [20]	Curación menor. La acción permite al blanco pasar de incapacitado a haber sufrido solo una herida grave. Contacto.
Muy Difícil. [25]	Curación. La acción permite al blanco pasar de incapacitado a haber sufrido solo una herida leve. Contacto.
Heroico. [30]	Curación mayor. La acción permite al blanco resucitar a un personaje que haya muerto hace menos de una hora por acción violenta o enfermedad. El personaje pasa a tener una herida grave pero vuelve a la vida. Contacto.



### -Curación Extraña.

La acción ayuda en su recuperación a un blanco de una raza diferente a la del personaje.

Habilidad: Hroä.  
Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Alivio menor. La acción detiene el empeoramiento de las heridas del blanco. Contacto.
Fácil. [10]	Alivio. La acción permite al blanco obviar las penalizaciones por herida leve, aunque no la sana. Contacto.
Normal. [15]	Alivio mayor. La acción permite al blanco pasar de tener una herida leve a estar sano. Contacto.
Difícil. [20]	Curación menor. La acción permite al blanco pasar de tener una herida grave a una leve. Contacto.
Muy Difícil. [25]	Curación. La acción permite al blanco pasar de incapacitado a haber sufrido solo una herida grave. Contacto.
Heroico. [30]	Curación mayor. La acción permite al blanco pasar de incapacitado a haber sufrido solo una herida leve. Contacto.

### -Antídoto.

La acción permite al personaje eliminar los efectos del veneno en el blanco.

Habilidad: Hroä.  
Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Purga menor. La acción detiene los efectos de un veneno pero no lo elimina. El veneno volverá actuar pasados treinta minutos. Cada nuevo intento sobre un individuo de detener el efecto del veneno aumenta en un grado la dificultad de la acción. Contacto.
Fácil. [10]	Purga. La acción detiene los efectos de un veneno pero no lo elimina. El veneno volverá actuar pasados cincuenta minutos. Cada nuevo intento sobre un individuo de detener el efecto del veneno aumenta en un grado la dificultad de la acción. Contacto.
Normal. [15]	Purga mayor. La acción detiene los efectos de un veneno pero no lo elimina. El veneno volverá actuar pasados veinticuatro horas. Cada nuevo intento sobre un individuo de detener el efecto del veneno aumenta en un grado la dificultad de la acción. Contacto.
Difícil. [20]	Antídoto menor. La acción elimina un veneno no mortal del cuerpo del blanco. Contacto.
Muy Difícil. [25]	Antídoto. La acción elimina un veneno mortal del cuerpo del blanco. Contacto.
Heroico. [30]	Antídoto mayor. La acción elimina un veneno mortal del cuerpo del blanco y lo hace inmune al mismo en un futuro. Contacto.

### -Sentir Vida.

La acción permite al personaje sentir la presencia de seres vivos racionales a su alrededor.

Habilidad: Hroä.  
Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Sentir vida menor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos racionales en un radio de tres metros sin poder determinar más que su tamaño aproximado pero no su especie o forma.
Fácil. [10]	Sentir vida. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos racionales en un radio de tres metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen.
Normal. [15]	Sentir vida mayor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos racionales en un radio de cinco metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen.
Difícil. [20]	Percibir vida menor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos racionales en un radio de diez metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen. El personaje puede además buscar a un ser en concreto dentro de ese radio y fijar su posición.
Muy Difícil. [25]	Percibir vida. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos racionales en un radio de veinte metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen. El personaje puede además buscar a un animal en concreto dentro de ese radio y fijar su posición y la acción que están realizando.
Heroico. [30]	Percibir vida mayor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos racionales en un radio de cincuenta metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen. El personaje puede además buscar a un animal en concreto dentro de ese radio y fijar su posición y la acción que están realizando.

### -Purificación.

La acción permite al personaje detectar la presencia de venenos y la salubridad de los alimentos.

Habilidad: Hroä.  
Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Sentir corrupción menor. El personaje descubre si un líquido es peligroso para la salud o no.
Fácil. [10]	Sentir Corrupción mayor. El personaje descubre si un alimento es peligroso para la salud o no.
Normal. [15]	Eliminar Corrupción. El personaje convierte en aptos alimentos o bebidas que no lo eran pero que tampoco contenían venenos.
Difícil. [20]	Purificación menor. El personaje convierte en saludable un bebida envenenada.
Muy Difícil. [25]	Purificación. El personaje convierte en saludables alimentos envenenados.
Heroico. [30]	Purificación mayor. El personaje convierte en saludable un bebida o alimento envenenada ya ingerida.



### -Sedación.

La acción provoca diferentes grados de somnolencia sobre el blanco.

Habilidad: Hroä.

Duración: 1 asalto.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Sueño menor. La acción produce somnolencia en el blanco que debe superar un test de Vigor fácil para mantenerse despierto. De no lograrlo buscará acomodo para caer en un sueño ligero. Contacto.
Fácil.	[10]	Sueño. La acción produce somnolencia en el blanco que debe superar un test de Vigor normal para mantenerse despierto. De no lograrlo buscará acomodo para caer en un sueño ligero. Contacto.
Normal.	[15]	Sueño mayor. La acción produce somnolencia en el blanco que debe superar un test de Vigor difícil para mantenerse despierto. De no lograrlo buscará acomodo para caer en un sueño ligero. Alcance cinco metros.
Difícil.	[20]	Sedación menor. La acción produce somnolencia en hasta cinco blancos que deben superar un test de Vigor difícil para mantenerse despiertos. De no lograrlo buscarán acomodo para caer en un sueño profundo. Alcance cinco metros.
Muy Difícil.	[25]	Sedación. La acción produce somnolencia en hasta cinco blancos que deben superar un test de Vigor difícil para mantenerse despiertos. De no lograrlo buscarán acomodo para caer en un sueño profundo. Alcance diez metros.
Heroico.	[30]	Sedación mayor. Sedación. La acción produce somnolencia en hasta diez blancos que deben superar un test de Vigor difícil para mantenerse despiertos. De no lograrlo buscarán acomodo para caer en un sueño profundo. Alcance diez metros.

### -Oración.

El personaje recita una oración buscando el favor de los dioses para su propia persona.

Habilidad: Devoción.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar La acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Oración menor. El personaje recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones.
Fácil.	[10]	Oración. El personaje recibe una bonificación de +oD+2 a todas sus acciones.
Normal.	[15]	Oración mayor. El personaje recibe una bonificación de +1D a todas sus acciones.
Difícil.	[20]	Plegaria menor. El personaje recibe una bonificación de +1D a todas sus acciones y cualquiera que se enfrente a el sufre una penalización por el mismo valor.
Muy Difícil.	[25]	Plegaria. El personaje recibe una bonificación de +2D a todas sus acciones y cualquiera que se enfrente a el sufre una penalización de -1D.
Heroico.	[30]	Plegaria. El personaje recibe una bonificación de +2D a todas sus acciones y cualquiera que se enfrente a el sufre una penalización de -2D.

### -Bendición.

El personaje recita una oración buscando el favor de los dioses para otras personas.

Habilidad: Devoción.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar La acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Bendición menor. El blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones (máximo un blanco).
Fácil.	[10]	Bendición. El blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones (máximo tres blancos).
Normal.	[15]	Bendición mayor. El blanco recibe una bonificación de +1D a todas sus acciones (máximo tres blancos) o el blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones (máximo cinco blancos).
Difícil.	[20]	Santificación menor. El blanco recibe una bonificación de +1D a todas sus acciones (máximo cinco blancos) o el blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones (máximo diez blancos).
Muy Difícil.	[25]	Santificación. El blanco recibe una bonificación de +2D a todas sus acciones (máximo cinco blancos).
Heroico.	[30]	Santificación mayor. El blanco recibe una bonificación de +2D a todas sus acciones (máximo diez blancos).



### -Purificación.

La acción invoca el poder divino para purificar bebidas y alimentos.

Habilidad: Devoción.

Duración: 1 asalto.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Sentir corrupción menor. El personaje descubre si un líquido es peligroso para la salud o no.
Fácil.	[10]	Sentir Corrupción mayor. El personaje descubre si un alimento es peligroso para la salud o no.
Normal.	[15]	Eliminar Corrupción. El personaje convierte en aptos alimentos o bebidas que no lo eran pero que tampoco contenían venenos.
Difícil.	[20]	Purificación menor. El personaje convierte en saludable un bebida envenenada.
Muy Difícil.	[25]	Purificación. El personaje convierte en saludables alimentos envenenados.
Heroico.	[30]	Purificación mayor. El personaje convierte en saludable un bebida o alimento envenenada ya ingerida.

### -Aura.

La acción permite crear un aura divina de protección alrededor de la palma de la mano del personaje.

Habilidad: Devoción.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar

La acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Aura Personal débil. El personaje se ve envuelto en un aura de protección débil que le proporciona la misma protección que un escudo. Radio de afección personal.
Fácil.	[10]	Aura Personal normal. El personaje se ve envuelto en un aura de protección que le proporciona la misma protección que una armadura de cota de malla. Radio de afección personal.
Normal.	[15]	Aura Personal amplia. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una armadura de cota de malla. Radio de afección dos metros.
Difícil.	[20]	Aura Amplia. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una armadura de cota de malla. Radio de afección cinco metros.
Muy Difícil.	[25]	Aura Menor. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una coraza. Radio de afección tres metros.
Heroico.	[30]	Aura Mayor. El personaje, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una coraza. Radio de afección cinco metros.

### -Alivio.

El personaje invoca el poder divino para que ayude en su recuperación al blanco.

Habilidad: Devoción.

Duración: 1 asalto.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Alivio menor. La acción detiene el empeoramiento de las heridas del blanco. Contacto.
Fácil.	[10]	Alivio. La acción permite al blanco obviar las penalizaciones por herida leve, aunque no la sana. Contacto.
Normal.	[15]	Alivio mayor. La acción permite al blanco pasar de tener una herida leve a estar sano. Contacto.
Difícil.	[20]	Vida menor. La acción permite al blanco pasar de tener una herida grave a una leve. Contacto.
Muy Difícil.	[25]	Vida. La acción permite al blanco pasar de incapacitado a haber sufrido solo una herida grave. Contacto.
Heroico.	[30]	Vida mayor. La acción permite al blanco pasar de incapacitado a haber sufrido solo una herida leve. Contacto.

### -Sentir Almas.

La acción permite al personaje sentir la presencia de seres vivos a su alrededor.

Habilidad: Devoción.

Duración: 1 asalto.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Sentir alma menor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de tres metros sin poder determinar más que su tamaño aproximado pero no su especie o forma.
Fácil.	[10]	Sentir alma. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de tres metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen.
Normal.	[15]	Sentir alma mayor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de cinco metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen.
Difícil.	[20]	Lectura del alma menor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de cinco metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen y su alineamiento moral.
Muy Difícil.	[25]	Lectura del alma. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de cinco metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen y su alineamiento moral y su actitud hacia el mismo.
Heroico.	[30]	Lectura del alma mayor. El personaje siente la presencia de todos los seres vivos del reino animal en un radio de diez metros y puede determinar además de su tamaño la especie a la que pertenecen y su alineamiento moral y su actitud hacia el mismo.



### -Verdad.

La acción permite al personaje distinguir la verdad de la mentira.

Habilidad: Devoción.

Duración: 1 asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Leer mentira menor. El personaje descubrirá si un discurso es e alinea generales cierto si el blanco no consigue pasar un test fácil de presencia.
Fácil. [10]	Leer mentira. El personaje descubrirá si un discurso es e alinea generales cierto si el blanco no consigue pasar un test normal de presencia.
Normal. [15]	Leer mentira mayor. El personaje puede afirmar si un discurso es en líneas generales cierto o falso pero no concretar que detalles se apartan de la verdad.
Difícil. [20]	Verdad menor. El personaje descubre las mentiras en el discurso del blanco.
Muy Difícil. [25]	Verdad. El personaje identifica las mentiras en el discurso del blanco y descubre las verdades que ocultan.
Heroico. [30]	Verdad mayor. El personaje descubre las mentiras en el discurso del blanco, descubre las verdades que ocultan y aquello que el blanco trata de esconder de él.

### -Palabra de Valor.

El personaje recita un pasaje evocador que infunde valor al blanco.

Habilidad: Feä.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar la acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Ánimo menor. El blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones (máximo un blanco).
Fácil. [10]	Ánimo. El blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones (máximo tres blancos).
Normal. [15]	Ánimo mayor. El blanco recibe una bonificación de +1D a todas sus acciones (máximo tres blancos) o el blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones (máximo cinco blancos).
Difícil. [20]	Valor menor. El blanco recibe una bonificación de +1D a todas sus acciones (máximo cinco blancos) o el blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones (máximo diez blancos).
Muy Difícil. [25]	Valor. El blanco recibe una bonificación de +2D a todas sus acciones (máximo cinco blancos).
Heroico. [30]	Valor mayor. El blanco recibe una bonificación de +2D a todas sus acciones (máximo diez blancos).

### -Palabra de Ira.

El personaje recita un pasaje evocador que infunde ira al blanco.

Habilidad: Feä.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar La acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Ira menor. El blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones relacionadas con el combate (máximo un blanco).
Fácil. [10]	Ira. El blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones relacionadas con el combate (máximo tres blancos).
Normal. [15]	Ira mayor. El blanco recibe una bonificación de +1D a todas sus acciones (máximo tres blancos) o el blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones relacionadas con el combate (máximo cinco blancos).
Difícil. [20]	Furor menor. El blanco recibe una bonificación de +1D a todas sus acciones relacionadas con el combate (máximo cinco blancos) o el blanco recibe una bonificación de +oD+1 a todas sus acciones relacionadas con el combate (máximo diez blancos).
Muy Difícil. [25]	Furor. El blanco recibe una bonificación de +2D a todas sus acciones relacionadas con el combate (máximo cinco blancos).
Heroico. [30]	Furor mayor. El blanco recibe una bonificación de +2D a todas sus acciones relacionadas con el combate (máximo diez blancos).



### -Palabra de Miedo.

El personaje recita un pasaje evocador que infunde miedo al blanco.

Habilidad: Feä.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar La acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Miedo menor. El blanco debe superar un test fácil de Vigor o recibe una penalización de -oD+1 a todas sus acciones (máximo un blanco).
Fácil.	[10]	Miedo. El blanco debe superar un test normal de Vigor o recibe una penalización de -oD+1 a todas sus acciones (máximo tres blancos).
Normal.	[15]	Miedo mayor. El blanco debe superar un test normal de Vigor o recibe una penalización de -1D a todas sus acciones (máximo tres blancos) o el blanco recibe una penalización de -oD+1 a todas sus acciones (máximo cinco blancos).
Difícil.	[20]	Terror menor. El blanco debe superar un test difícil de Vigor o recibe una penalización de -1D a todas sus acciones (máximo cinco blancos) o el blanco recibe una penalización de -oD+1 a todas sus acciones (máximo diez blancos).
Muy Difícil.	[25]	Terror. El blanco debe superar un test difícil de Vigor o recibe una penalización de -2D a todas sus acciones (máximo cinco blancos).
Heroico.	[30]	Terror mayor. El blanco debe superar un test muy difícil de Vigor o recibe una penalización de -2D a todas sus acciones (máximo diez blancos).

### -Palabra de Sugestión.

El personaje recita un pasaje evocador que influye en la voluntad del blanco.

Habilidad: Feä.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar La acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Sugerencia menor. La acción afectará a la voluntad de un personaje que no supere una tirada de intuición fácil. El personaje asumirá el criterio del personaje sin saber muy bien porque. El criterio no puede incluir órdenes directas, solo opiniones.
Fácil.	[10]	Sugerencia. La acción afectará a la voluntad de un personaje que no supere una tirada de intuición normal. El personaje asumirá el criterio del personaje sin saber muy bien porque. El criterio no puede incluir órdenes directas, solo opiniones.
Normal.	[15]	Sugerencia mayor. La acción afectará a la voluntad de un personaje que no supere una tirada de intuición difícil. El personaje asumirá el criterio del personaje sin saber muy bien porque. El criterio no puede incluir órdenes directas, solo opiniones.
Difícil.	[20]	Orden menor. La acción afectará a la voluntad de un personaje que no supere una tirada de intuición difícil. El personaje asumirá el criterio del personaje sin saber muy bien porque. El criterio no puede incluir órdenes directas, solo opiniones.
Muy Difícil.	[25]	Orden. El blanco debe superar un test difícil de Vigor o recibe una penalización de -2D a todas sus acciones (máximo cinco blancos).
Heroico.	[30]	Orden mayor. El blanco debe superar un test muy difícil de Vigor o recibe una penalización de -2D a todas sus acciones (máximo diez blancos).

### -Palabra de Calma.

El personaje recita un pasaje evocador que calma al blanco.

Habilidad: Feä.

Duración: Concentración. El personaje debe renovar La acción cada cinco asaltos con un bonificador de dificultad de -5 cada asalto hasta un máximo de -15.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Calma menor. La acción calmará a un personaje que no supere una tirada de intuición fácil. El personaje se tranquilizará pero quedará en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo.
Fácil.	[10]	Calma. La acción calmará a un personaje que no supere una tirada de intuición normal. El personaje se tranquilizará pero quedará en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo.
Normal.	[15]	Calma mayor. La acción calmará a un personaje que no supere una tirada de intuición difícil. El personaje se tranquilizará pero quedará en alerta ante cualquier gesto o acción que pueda volver a alterarlo.
Difícil.	[20]	Paz menor. La acción afectará a la voluntad de un personaje que no supere una tirada de intuición difícil. El personaje asumirá el criterio del personaje sin saber muy bien porque y acatará un orden sencilla que no puede entrañar riesgo evidente para su salud.
Muy Difícil.	[25]	Paz. La acción afectará a la voluntad de un grupo de hasta cinco personajes que no superen una tirada de intuición difícil. Los personaje asumirán el criterio del personaje sin saber muy bien porque y acatarán un orden sencilla que no puede entrañar riesgo evidente para su salud.
Heroico.	[30]	Paz mayor. La acción afectará a la voluntad de un grupo de hasta diez personajes que no superen una tirada de intuición difícil. Los personaje asumirán el criterio del personaje sin saber muy bien porque y acatarán un orden sencilla que no puede entrañar riesgo evidente para su salud.

### -Palabra de Verdad.

La acción permite al personaje distinguir la verdad de la mentira.

Habilidad: Feä.

Duración: 1 asalto.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Leer mentira menor. El personaje descubrirá si un discurso es e alineas generales cierto si el blanco no consigue pasar un test fácil de presencia.
Fácil.	[10]	Leer mentira. El personaje descubrirá si un discurso es e alineas generales cierto si el blanco no consigue pasar un test normal de presencia.
Normal.	[15]	Leer mentira mayor. El personaje puede afirmar si un discurso es en líneas generales cierto o falso pero no concretar que detalles se apartan de la verdad.
Difícil.	[20]	Verdad menor. El personaje descubre las mentiras en el discurso del blanco.
Muy Difícil.	[25]	Verdad. El personaje identifica las mentiras en el discurso del blanco y descubre las verdades que ocultan.
Heroico.	[30]	Verdad mayor. El personaje descubre las mentiras en el discurso del blanco, descubre las verdades que ocultan y aquello que el blanco trata de esconder de él.



### 7.2.1 ALQUIMIA

La alquimia permite capturar el poder de la Ainulindalë en los objetos dotándoles así de capacidades especiales.

### 7.2.2 RECIPIENTES DE LA AINULINDALË

Un alquimista puede convertir un objeto en recipiente del poder de la Ainulindalë. Puede escoger encapsular ese poder en una runa, en una poción o en un objeto. En el primer caso la runa puede ser tanto tallada en madera, gravada en piedra o metal o caligrafía sobre cualquier soporte oportuno.

En caso de utilizarse un objeto este debe ser fabricado ex profeso para esta función por el alquimista y no será válido emplear un objeto común.

El alquimista debe pues ser capaz primero de fabricar el objeto en cuestión o tallar la runa correspondiente superando la tirada de habilidad que mejor se ajuste al proceso.

Una vez el recipiente está preparado el alquimista debe ser capaz de interpretar la porción Ainulindalë que quiere encapsular en este. Para ello debe superar la tirada de habilidad que corresponda. Si así lo hiciera el objeto o runa quedará preparado.

Por último el alquimista debe superar una tirada de Alquimia cuya dificultad dependerá del tipo de objeto creado. La tabla 7.2 describe los grados de dificultad a considerar. Para cada variable se deberá superar una tirada independiente del grado que corresponda.

TABLA 7.2	
Objeto	Dificultad
Objeto de un solo uso. Cada uso adicional.	10 +10
Objeto de un solo uso diario. Objeto de dos usos diarios. Cada uso diario adicional a partir del segundo.	20 30 +10
Objeto con un solo contenido. Objeto con dos contenidos. Cada contenido adicional a partir del segundo.	10 20 +10
Objeto pequeño (anillo). Objeto mediano (orbe). Objeto grande (báculo).	30 20 10

Todo el proceso tendrá siempre una duración mínima igual a una decima parte del factor de dificultad a superar en días para cada fase. Requerirá además de las herramientas correspondientes.

Cualquier fallo puede suponer un accidente fatal. La gravedad del accidente dependerá de en que fase se produce y el margen de error.

Un error en la fase de creación física del objeto tendrá como consecuencia más grave una herida leve además de la destrucción de las herramientas.

Un error en la fase de manipulación de la Ainulindalë puede causar una herida grave.

Un error en la fase de encapsulación puede causar la muerte.

Queda a criterio del narrador definir las consecuencias de los errores en cada caso.

### 7.2.3 CREAR OBJETOS ESPECIALES

Un alquimista puede también crear objetos con capacidades especiales. Esto es objetos que no contienen una alteración de la Ainulindalë pero si están imbuidos de poder y por ese motivo resultan más efectivos.

Para crear uno de estos objetos el alquimista debe superar primero una tirada de habilidad correspondiente que mejor se ajuste al proceso. En esta primera fase se da forma al objeto en cuestión.

En una segunda fase el alquimista debe trenzar la Ainulindalë al objeto dándole así sus capacidades especiales. Para ello debe superar una tirada de Alquimia cuya dificultad se define en función de la capacidad especial que se quiere dar al objeto. La tabla 7.3 describe algunos factores de dificultad a modo de guía.

TABLA 7.3	
Capacidad	Dificultad
Objeto +oD+1. Por cada bonificador +oD+1 adicional a partir del primero. Disponibilidad de materiales especiales (eog, mithril,...)	10 +10 -5

Al igual que con los recipientes de la Ainulindalë la duración del proceso de fabricación estará relacionada a el factor de dificultad, serán necesarias las herramientas correspondientes y existe la posibilidad de accidentes.

### 7.2.4 SIMBOLOS DE PODER

Por último un alquimista puede hacer uso de símbolos de poder. Estos símbolos son formas arcanas relacionadas con la Ainulindalë cuya reproducción crea alteraciones sutiles de esta. Los símbolos de poder pueden ser dibujados, tallados o grabados, su efecto es inmediato y perecedero. Emplear símbolos de poder además produce un desgaste temporal en la habilidad de alquimia de oD+1 por uso que se recuperan tras descansar un mínimo de cuatro horas.



### -Símbolo de Vida.

El personaje dibuja sobre el cuerpo del personaje blanco un símbolo de vida que le ayuda en su recuperación.

Habilidad: Alquimia.

Duración: 1 asalto.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Símbolo de alivio menor. El personaje dibuja un símbolo de vida que detiene el empeoramiento de las heridas del blanco. Contacto.
Fácil.	[10]	Símbolo de alivio. El personaje dibuja un símbolo de vida que permite al blanco obviar las penalizaciones por herida leve, aunque no la sana. Contacto.
Normal.	[15]	Símbolo de alivio mayor. El personaje dibuja un símbolo de vida que permite al blanco dLa acción pasar de tener una herida leve a estar sano. Contacto.
Difícil.	[20]	Símbolo de vida menor. El personaje dibuja un símbolo de vida que permite al blanco dLa acción pasar de tener una herida grave a una leve. Contacto.
Muy Difícil.	[25]	Símbolo de vida. El personaje dibuja un símbolo de vida que permite al blanco dLa acción pasar de incapacitado a haber sufrido solo una herida grave. Contacto.
Heroico.	[30]	Símbolo de vida mayor. El personaje dibuja un símbolo de vida que permite al blanco dLa acción pasar de incapacitado a haber sufrido solo una herida leve. Contacto.

### -Símbolo de Luz.

El personaje dibuja sobre un objeto un símbolo que emite luz.

Habilidad: Alquimia.

Duración: Máximo cinco asaltos por cada 1D en la habilidad de Alquimia del personaje.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Símbolo de luz menor. El símbolo emite un haz de luz de capacidad similar a una vela.
Fácil.	[10]	Símbolo de luz. El símbolo emite un haz de luz de capacidad similar a una antorcha.
Normal.	[15]	Símbolo de luz mayor. El símbolo emite un haz de luz suficiente para iluminar una sala grande.
Difícil.	[20]	Símbolo de luz intensa. El símbolo emite un haz de luz que provoca aturdimiento durante tres asaltos a los personajes que no se protejan y no superen una tirada de vigor Normal.
Muy Difícil.	[25]	Símbolo de luz muy intensa. El símbolo emite un haz de luz que provoca aturdimiento durante tres asaltos a todos los personajes, aquellos que no se protejan deben superar una tirada de vigor Difícil o quedaran cegados durante diez asaltos.
Heroico.	[30]	Símbolo de luz verdadera. El símbolo emite un haz de luz que provoca aturdimiento durante cinco asaltos a todos los personajes, aquellos que no se protejan deben superar una tirada de vigor Muy Difícil o quedaran cegados durante veinte asaltos y sufrirán una herida leve.

### -Símbolo de Protección.

El personaje dibuja sobre un objeto un símbolo que crea un aura de protección alrededor del mismo.

Habilidad: Alquimia.

Duración: Máximo cinco asaltos por cada 1D en la habilidad de Alquimia del personaje.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Símbolo de protección personal débil. El objeto se ve envuelto en un aura de protección débil que le proporciona la misma protección que un escudo. Radio de afección objeto.
Fácil.	[10]	Símbolo de protección personal normal. El objeto se ve envuelto en un aura de protección que le proporciona la misma protección que una armadura de cota de malla. Radio de afección objeto.
Normal.	[15]	Símbolo de protección personal amplia. El objeto, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una armadura de cota de malla. Radio de afección dos metros.
Difícil.	[20]	Símbolo de protección amplio. El objeto, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una armadura de cota de malla. Radio de afección cinco metros.
Muy Difícil.	[25]	Símbolo de protección menor. El objeto, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una coraza. Radio de afección tres metros.
Heroico.	[30]	Símbolo de protección mayor. El objeto, y todos los personajes y elementos dentro del radio de acción, se ven envueltos en un aura de protección que les proporciona la misma protección que una coraza. Radio de afección cinco metros.



**-Símbolo de Miedo.**

El personaje dibuja sobre un objeto un símbolo que infunde miedo a quien lo observa.

Habilidad: Alquimia.

Duración: Un asalto.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Símbolo de miedo menor. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test fácil de Vigor o se verán amedrentados y sufrirán una penalización de -0D+1 a sus acciones durante dos asaltos. Radio de afección de dos metros frente al símbolo.
Fácil.	[10]	Símbolo de miedo. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test fácil de Vigor o se verán amedrentados y sufrirán una penalización de -0D+1 a sus acciones durante cinco asaltos además de quedar aturridos durante dos asaltos. Radio de afección de dos metros frente al símbolo.
Normal.	[15]	Símbolo de miedo mayor. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test normal de Vigor o se verán amedrentados y sufrirán una penalización de -1D a sus acciones durante cinco asaltos además de quedar aturridos durante dos asaltos. Radio de afección de cinco metros frente al símbolo.
Difícil.	[20]	Símbolo de terror menor. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test normal de Vigor o se verán amedrentados y sufrirán una penalización de -1D a sus acciones durante cinco asaltos además de quedar aturridos durante cinco asaltos. Radio de afección de cinco metros frente al símbolo.
Muy Difícil.	[25]	Símbolo de terror. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test difícil de Vigor o se verán amedrentados y sufrirán una penalización de -1D a sus acciones durante diez asaltos además de quedar aturridos durante cinco asaltos. Radio de afección de diez metros frente al símbolo.
Heroico.	[30]	Símbolo de terror mayor. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test difícil de Vigor o se verán amedrentados y sufrirán una penalización de -2D a sus acciones durante diez asaltos además de quedar aturridos durante cinco asaltos. Radio de afección de diez metros frente al símbolo.

**-Símbolo de Valor.**

El personaje dibuja sobre un objeto un símbolo que infunde valor a quien lo observa.

Habilidad: Alquimia.

Duración: Un asalto.

Dificultad		Efecto
Muy Fácil.	[5]	Símbolo de valor menor. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test difícil de Vigor, de conseguirlo se verán envalentonados y ganaran un bonificador de +0D+1 a sus acciones durante dos asaltos. Radio de afección de dos metros alrededor del símbolo.
Fácil.	[10]	Símbolo de valor. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test normal de Vigor, de conseguirlo se verán envalentonados y ganaran un bonificador de +0D+1 a sus acciones durante cinco asaltos. Radio de afección de dos metros alrededor del símbolo.
Normal.	[15]	Símbolo de valor mayor. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test normal de Vigor, de conseguirlo se verán envalentonados y ganaran un bonificador de +1D a sus acciones durante cinco asaltos. Radio de afección de cinco metros frente al símbolo.
Difícil.	[20]	Símbolo de temeridad menor. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test fácil de Vigor, de conseguirlo se verán envalentonados y ganaran un bonificador de +1D a sus acciones durante cinco asaltos. Radio de afección de cinco metros alrededor del símbolo.
Muy Difícil.	[25]	Símbolo de temeridad mayor. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test difícil de Vigor, de conseguirlo se verán envalentonados y ganaran un bonificador de +1D a sus acciones durante diez asaltos. Radio de afección de cinco metros alrededor del símbolo.
Heroico.	[30]	Símbolo de temeridad mayor. Aquellos dentro del radio de acción del símbolo deberán pasar un test muy fácil de Vigor, de conseguirlo se verán envalentonados y ganaran un bonificador de +2D a sus acciones durante diez asaltos. Radio de afección de cinco metros alrededor del símbolo.



### **-Ley del Símbolo en el Tiempo.**

El personaje dibuja sobre un objeto un símbolo que permite condicionar en el tiempo la activación de un segundo símbolo.

Habilidad: Alquimia.

Duración: Un asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Símbolo durmiente menor. Permite retardar la activación de un símbolo hasta tres asaltos.
Fácil. [10]	Símbolo durmiente. Permite retardar la activación de un símbolo hasta cinco asaltos.
Normal. [15]	Símbolo durmiente mayor. Permite retardar la activación de un símbolo hasta cinco asaltos o la activación conjunta de dos símbolos con hasta tres asaltos de margen.
Difícil. [20]	Símbolo en el tiempo menor. Permite retardar la activación de un símbolo hasta diez asaltos o la activación conjunta de dos símbolos con hasta cinco asaltos de margen.
Muy Difícil. [25]	Símbolo en el tiempo. Permite retardar la activación de un símbolo hasta diez asaltos o la activación conjunta de hasta tres símbolos con hasta cinco asaltos de margen o la activación de dos símbolos distintos de forma encadenada con cinco asaltos de margen entre cada uno.
Heroico. [30]	Símbolo en el tiempo mayor. Permite retardar la activación de un símbolo hasta veinte asaltos o la activación conjunta de hasta cinco símbolos con hasta cinco asaltos de margen o la activación de hasta tres símbolos distintos de forma encadenada con cinco asaltos de margen entre cada uno.

### **-Ley del Símbolo Expectante.**

El personaje dibuja sobre un objeto un símbolo que permite condicionar a una acción concreta la activación de un segundo símbolo.

Habilidad: Alquimia.

Duración: Un asalto.

Dificultad	Efecto
Muy Fácil. [5]	Símbolo expectante menor. Permite retardar la activación de un símbolo hasta que el objeto en el que se ha dibujado entre en contacto con otro objeto (por ejemplo cuando se pise, o se golpee, etc...).
Fácil. [10]	Símbolo expectante menor. Permite retardar la activación de un símbolo hasta que el objeto en el que se ha dibujado entre en contacto con otro objeto pudiendo especificar una característica sencilla que defina a ese objeto (peso, material, inerte, vivo, etc...).
Normal. [15]	Símbolo expectante mayor. Permite retardar la activación de un símbolo hasta que el objeto en el que se ha dibujado entre en contacto con otro objeto pudiendo especificar hasta dos características sencillas que definan a ese objeto (peso, material, inerte, vivo, etc...).
Difícil. [20]	Símbolo expectante menor. Permite retardar la activación de hasta dos símbolos hasta que el objeto en el que se han dibujado entre en contacto con otro objeto pudiendo especificar hasta dos características sencillas (peso, material, color, inerte, vivo, etc...) y aplicando un segundo condicionante de número o tiempo (tres impactos, dos asaltos después del contacto, etc...).
Muy Difícil. [25]	Símbolo expectante. Permite retardar la activación de hasta tres símbolos hasta que el objeto en el que se han dibujado entre en contacto con otro objeto pudiendo especificar hasta dos características sencillas (peso, material, color, inerte, vivo, etc...) y aplicando un segundo condicionante de número o tiempo (tres impactos, dos asaltos después del contacto, etc...) específico para cada uno de los símbolos a activar.
Heroico. [30]	Símbolo expectante. Permite retardar la activación de hasta cinco símbolos hasta que el objeto en el que se han dibujado entre en contacto con otro objeto pudiendo especificar hasta dos características sencillas (peso, material, color, inerte, vivo, etc...) y aplicando un segundo condicionante de número o tiempo (tres impactos, dos asaltos después del contacto, etc...) específico para cada uno de los símbolos a activar.



## **8.0 PERSONAJES Y CRIATURAS**

### **8.1 PERSONAJES NO JUGADORES**

Las capacidades de los personajes no jugadores quedan definidas por los valores asignados a las características de su grupo racial y/o cultural. Un individuo estándar de cierto grupo racial o cultural es idéntico a un personaje jugador antes de que este complete su desarrollo profesional.

Los especialistas o profesionales pueden mejorar entre tres y cuatro habilidades relacionadas con su profesión. La mejora será proporcional al nivel de profesionalización que el director de juego considere oportuno. Puede ser una mejora menor para un especialista poco habilidoso o una mejora importante para un profesional de renombre. Esto también se aplica a las habilidades de combate.

En combate se les aplicarán igualmente los modificadores apropiados para el arma y armadura que empleen.

### **8.2 CRIATURAS**

Las criaturas se referenciarán por una serie de características de igual forma que se hace para los personajes no jugadores. Esto es válido tanto para las criaturas sintientes (orcos, trolls, etns,...) como para los animales (lobos, osos, caballos,...) y los monstruos (dragones, arañas gigantes, huargos,...). Algunas criaturas pueden y deben tener valor cero para ciertas características.

En el caso de criaturas sintientes y antropomórfica se definirán también sus aptitudes en el empleo de armas como si se tratara de otros personajes no jugadores.

En el caso de animales u otros monstruos su capacidad de combate vendrá referenciada por el tipo de ataque y dos valores que representan su aptitud y el daño que causa.