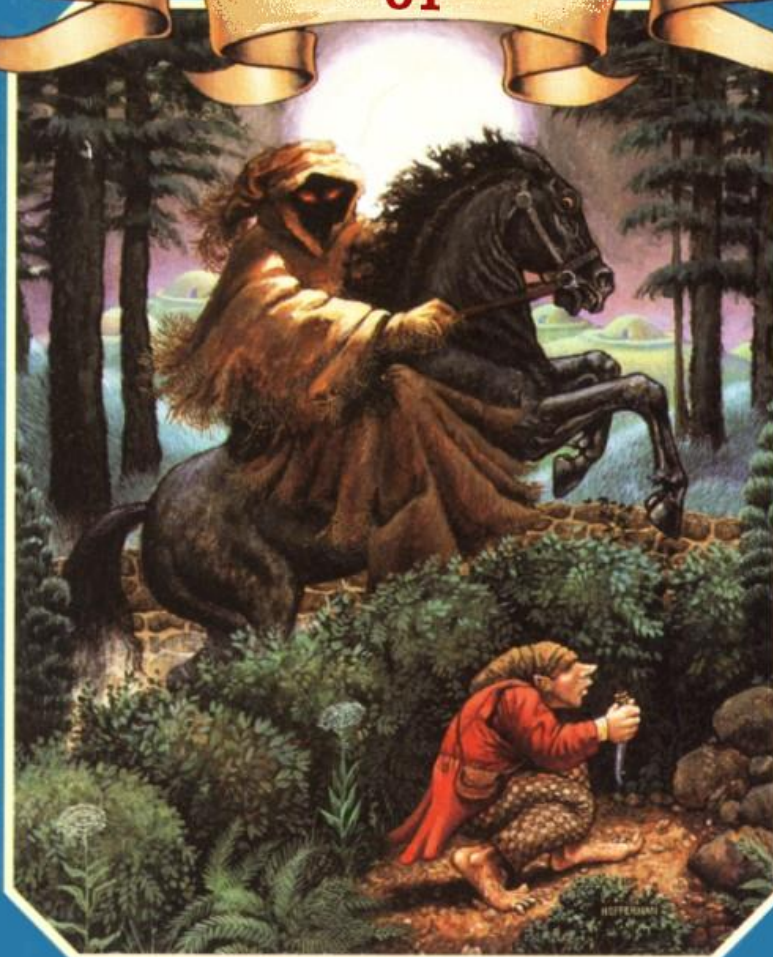


**UNA FANTÁSTICA AVENTURA DE ROL
PARA UN JUGADOR**

**BASADA EN EL MUNDO FANTÁSTICO CREADO
POR J.R.R. TOLKIEN**

**AVENTURAS EN LA
TIERRA MEDIA**

**TOLKIEN QUEST
01**



NOCHE DE NAZGÛL

AVENTURAS EN LA TIERRA MEDIA

LIBROJUEGO

NOCHE DE NAZGÛL

John David Ruemmier

Diseñado por:

S. Coleman Charlton

Ilustrado por:

James Holloway & Richard Britton

Traducción por:

Fco. J. Sánchez G. “*Dark-kia*”



Versión 2.1 /Septiembre/2019

BERKLEY BOOKS, NEW YORK

Para Patti, Jessica y Rose

Nota: Los pasajes marcados con una † son de *El Hobbit*,
®1966 por J.R.R. Tolkien, y *El Señor de los Anillos*,
®1965 por J.R.R. Tolkien.

IRON CROWN ENTERPRISES posee la licencia mundial
exclusiva para FANTASY ROLE PLAYING y ADULT BOARD
GAMES basados en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Y EL HOBBIT.

ISBN: 0-425-08685-2

®1985 TOLKIEN ENTERPRISES, a division of
ELAN MERCHANDISING, Inc., Berkeley, CA.
The Night of the Nazgûl, The Hobbit, and The Lord of the
Rings, and all characters and places therein are trademark
properties of
TOLKIEN ENTERPRISES.
Distributed by The Berkley Publishing Group,
200 Madison Avenue, New York, New York 10016.
All rights reserved.

PRINTED IN THE UNITED STATES OF AMERICA

TARJETA DE IDENTIFICACIÓN DEL PERSONAJE

NOMBRE:

(PERSONAJE PRECREADO PARA JUGADORES PRINCIPIANTES)

HECHIZOS (opcional)

PARÁMETROS

Valor

Bonificación

Parámetro

Parámetro

Fuerza (F)

10

+1

Agilidad (Ag)

7

0

Inteligencia (In)

4

-1

Resistencia = 40 = $20 + (2 \times \text{Par. F})$

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____

HABILIDADES

Puntos

Puntos

Bonif.

Bonif.

Totales = Habilidad + Parámetros + Especiales

PACC

1

0

1

F

+

PAP

-2

0

0

Ag

+

PD

0

no

0

Ag

+

Huida

0

no

0

Ag

+

General

1

1

0

Ag

+

Pericia

1

2

-1

In

+

Percepción

1

2

-1

In

+

Magia

0

1

-1

In

+

EQUIPO

Ataviado (uno de cada Tipo):

Armadura _____

Capa _____

Daga _____

Cinturón y Bolsa (dinero, gemas, etc.) _____

En Mochila/Envainado/Transportado:

1) _____

7) _____

2) _____

8) _____

3) _____

9) _____

4) _____

10) _____

5) _____

11) _____

6) _____

12) _____

DAÑO SUFRIDO

TIEMPO

Minutos

Días

PUNTOS

EXPERIENCIA

INTRODUCCIÓN

Los librojuegos Aventura en la Tierra Media se basan en las obras del mejor escritor de novelas de fantasía de todos los tiempos, J.R.R. Tolkien, e invitan al lector a entrar en su mundo de valientes y crueles hombres, hobbits y elfos; de orcos y trolls; de magos buenos y malvados. El continente de la Tierra Media, rico en andanzas y conflictos, es el escenario perfecto en el que podrás vivir aventuras sin fin. ¡Bienvenido al mundo fantástico y emocionante de J.R.R. Tolkien: la Tierra media!

EL TABLERO DEL MAPA

El mapa provisto con este libro brinda una descripción general de parte del área en la que tendrán lugar tus aventuras. Este mapa muestra lo que conoces sobre el área, pero no te dice todo lo que puede suceder.

Cada espacio en el mapa está etiquetado con un número y una letra (es decir, 1A, 1B,..., 2B, 2C,..., etc.). Cada una de estas etiquetas se refiere a una sección del texto, con el mismo número y letra, cerca del comienzo del libro. Este “*Texto de Ubicación*” (hexágonos) te dice lo que te encuentras y te dirige más adelante a otro “*Texto de Encuentro*” que proporciona opciones e información más detallada para guiarte en tus aventuras.

Mantén un registro de tu ubicación en el mapa durante el juego. Esto se hace recordando la etiqueta de tu ubicación, utilizando cualquier pieza de juego pequeña (por ejemplo: una ficha de parchís o una pequeña moneda) para marcar tu ubicación, o trazando tu trayectoria con un lápiz de color o rotulador. (Se recomienda hacer fotocopias del original)

EL LIBROJUEGO

El librojuego describe los peligros, situaciones y ubicaciones que pueden surgir durante tus aventuras. A medida que leas las secciones de texto, se te ofrecerán opciones sobre qué acciones tomar. La sección de texto que leas dependerá del espacio al que te muevas en el mapa, las instrucciones en el texto y si las acciones que intentas realizar tienen éxito o fallan.

Como se mencionó anteriormente, las secciones de **Texto de Ubicación** están al principio del librojuego y coinciden con los espacios en el tablero. Estas secciones están etiquetadas con un número seguido de una letra. Las secciones de **Texto de Encuentro** se encuentran en la parte final del librojuego y se enumeran solo por números de tres dígitos (por ejemplo, “365”). Lee el Texto de Ubicación a medida que te mueves hacia el espacio correspondiente en el tablero del mapa, y lee el Texto de Encuentro solo cuando el texto lo indique.

A menudo, el Texto de Encuentro dirigirá tu “movimiento” en áreas que no están representadas en tu tablero del mapa. En estos casos, puede ser muy útil para ti hacer un seguimiento de lo que encuentras y adónde vas (es decir, debes registrar y trazar tu ruta de viaje).



NÚMEROS AL AZAR

Durante tus aventuras en este librojuego se te pedirá a menudo que **tires dos dados** (también puedes lanzar un solo dado dos veces). Obtendrás un resultado entre 2 y 12.

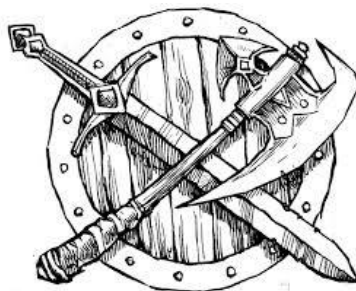
Si no dispones de dados en el momento de jugar, puedes utilizar los siguientes métodos alternativos:

1. Pasa a la **Tabla de Números al Azar** situada al final del libro, sujeta un lápiz (o un bolígrafo, o cualquier objeto similar) cierra los ojos y toca la *Tabla de Números al Azar* con el lápiz. El número que has tocado será el que utilizarás en esa ocasión. Si el lápiz cae sobre una línea, repite el intento; o bien...
2. Hojea rápidamente las páginas del libro, escoge una al azar y mira el número que hay abajo, en la esquina interior de la página. Éste es el número que utilizarás.
(***Nota del traductor:*** Esta opción no está disponible en esta traducción)

A menudo se te indicará que sumes unos puntos al número obtenido al azar. Cuando esto suceda, considera los resultados superiores a 12 como “12”, y los inferiores a 2 como “2”.

COMO ESCOGER EL SISTEMA DE JUEGO

Antes de empezar a jugar, debes decidir si utilizas el *Sistema Básico* (que se explicará a continuación) o el *Sistema Avanzado* (descrito más adelante). Si nunca has leído un librojuego, ni has jugado jamás a un juego de *rol*, te sugerimos que uses el *Sistema Básico* y el personaje precreado. Cuando lo domines, podrás aprender el *Sistema Avanzado* y crear tu propio personaje.



ELIGIENDO UN PERSONAJE

Hay tres formas de elegir un personaje:

1. Puedes usar el personaje creado completamente al principio del libro.
2. Puedes crear tu propio personaje utilizando el sencillo Sistema Básico de desarrollo de personajes de Aventuras en la Tierra Media incluido en este libro.
3. Puedes crear tu propio personaje utilizando **MERP** (siglas en inglés de: *Middle-earth Role Playing*), el Sistema de Juego de Roles de la Tierra Media (una producción de ICE no incluida en este librojuego). Al usar MERP, ignora las Tablas de Acción y las Tablas de Combate que se proporcionan al final de este librojuego. En su lugar, usa las pautas y tablas proporcionadas en el MERP para resolver “acciones” y “combate” (ver Reglas Opcionales).



CÓMO EMPEZAR A JUGAR

En cuanto hayas elegido el personaje con el que jugarás y el sistema que seguirás, comienza la aventura: pasa al Prólogo que encontrarás más adelante y luego lee los distintos apartados según lo que te indique el texto o cuáles sean tus decisiones. A partir de este punto, lee las secciones como lo indica el texto. Cuando se te indique que continúes, lee las secciones de texto correspondientes a los espacios en el tablero del mapa.

EL SISTEMA BÁSICO

MOVERSE

Cuando el texto te diga que **sigas adelante**, puedes elegir moverte a cualquiera de los espacios en el mapa adyacentes al espacio en el que te encuentras. Luego lee el Texto de Ubicación (hex.) correspondiente. Por supuesto, este texto puede conducir a aventuras más detalladas dirigiéndote a una sección de Texto de Encuentro. Cuando el texto te indique que te **muevas en una dirección aleatoria**, procede como si el texto simplemente dijera **sigue adelante**.

Al moverte a un espacio donde ya has estado antes, ignora cualquier referencia de texto a condiciones que ya no existen. Por ejemplo, si derrotas a un Troll en un espacio, abandonas el espacio y luego regresas, no tienes que luchar contra el mismo Troll nuevamente.

TIEMPO

Cuando utilices el *Sistema Básico*, **no hagas un seguimiento del tiempo transcurrido**. Cuando en el texto tengas que optar por diferentes opciones según el tiempo transcurrido, lee el texto relacionado con el periodo más breve.

DAÑO Y CURACIÓN

A medida que te aventuras, recibirás daño de peleas, trampas, caídas, etc. Debes hacer un seguimiento de este daño y sumar su valor a un total de *Daño Sufrido* (anota este total en el espacio reservado al *Daño Sufrido* en tu Tarjeta de Identificación del Personaje). Solo el total de *Daño Sufrido* cambiará durante el juego; el total de *Resistencia* no cambia (*Puntos de Resistencia: PR*).

Si el total de *Daño Sufrido* supera al de *Resistencia* (consulta la Tarjeta de Identificación del Personaje),

pierdes el conocimiento. Si esto sucede durante un combate, eres derrotado y debes proceder tal como se indique en el texto. De lo contrario, estás muerto; tu aventura habrá terminado, aunque si lo deseas puedes volver a comenzar desde el principio. Si se indica en el texto que “despiertas”, reduce tu total de *Daño Sufrido* hasta igualar el de *Resistencia*.

Cada vez que leas un apartado de texto que no hayas leído antes y que no requiera que **tires dos dados**, ni que combatas, ni que **realices una acción**, podrás “descansar” y restar un punto de tu total de Daño Sufrido.

(Puntos de Resistencia ‘PR’ = Puntos de Vida ‘PV’)

COMBATE

Un combate consiste en una serie de varias “rondas”. En cada ronda, tú atacas a tu oponente (*o bien* intentas huir) y tu oponente te ataca a ti. Los ataques de proyectil y tus Puntos de Ataque de Proyectil (PAP) **no se usan** en el *Sistema Básico*.

Tras un combate, se te indicará en el texto lo que debes hacer a continuación.

Si optas por luchar con un oponente **o bien** se te indica en el texto que debes hacerlo, debes resolver el combate ajustándote a las siguientes normas:

1. Tú atacas (más adelante se te explica cómo) a tu oponente, y éste luego te ataca a ti. Así se completa una ronda de combate (dos ataques, dos lanzamientos de dados). Si eres sorprendido, invierte el orden de los ataques durante todo el combate.
2. Repite el paso 1, una ronda del combate, hasta que se dé una de las siguientes condiciones:
 - a) Uno de vosotros cae muerto (una “M” en la Tabla de Combates)
 - b) Uno de vosotros tiene un total de Daño Sufrido superior al de Resistencia. Ese contrincante queda **inconsciente** y es derrotado. (Esto también puede

ocurrir si obtiene un resultado de “I” en la Tabla de Combates)

c) Consigues **huir**. Al inicio de cualquier ronda de combate, puedes optar por no atacar en dicha ronda. Una vez que tu oponente haya efectuado su ataque, **tira dos dados** y *suma al resultado tus puntos de Huida (usa la Tabla de Acción)*:

- Si el resultado es igual o superior a 8, logras *huir*. La lucha termina y debes seguir las instrucciones del texto o **seguir adelante** (moverte) a otra dirección aleatoria.
- De lo contrario, sigues enzarzado en el combate y debes comenzar otra ronda de combate en el paso 1. De todas maneras, puedes tratar de *huir* de nuevo.

CÓMO RESOLVER UN “ATAQUE”

- 1) Resta los Puntos de Defensa (PD) del defensor de los Puntos de Ataque Cuerpo a Cuerpo (PACC) y **tira dos dados**.
- 2) Consulta la **Tabla de Combates** que encontrarás al final de este librojuego. El resultado del ataque es el valor en el que se cruzan el resultado de los dados (columna vertical del lado izquierdo de la tabla) y la diferencia entre los PACC y los PD (fila horizontal en la parte superior).
- 3) Este valor equivale al daño sufrido por el defensor (debes aumentar en dicha cantidad su total de Daño Sufrido). Los resultados especiales “I” y “M” ponen fin al combate, dejando al defensor, respectivamente, sin conocimiento (I=inconsciente) o, lo que es menos probable, muerto (M).

COMBATIR CONTRA MÁS DE UN Oponente

Si se indica en el texto que debes luchar contra más de un oponente en una situación dada, “combate” contra ellos de uno en uno tal como se ha explicado anteriormente.

EQUIPO

Siempre que adquieras dinero y equipo, anótalo en los espacios correspondientes de la Tarjeta de Identificación del Personaje. Las monedas de plata son “dinero” y pueden usarse durante tus aventuras para comprar comida, pagar tu alojamiento, transportar cosas, hacer sobornos, etc. Algunos elementos de tu equipo pueden afectar a tus habilidades. Si lo deseas, consulta el *Sistema Avanzado* para conocer los efectos de las distintas clases de armas y armaduras.

EMPRENDER UNA ACCIÓN

Cuando el texto te indique que *realices una acción*, consulta la **Tabla de Acciones** al final del libro. Elige una de las acciones enumeradas y sigue las instrucciones dadas. A veces, estas instrucciones requerirán que uses los beneficios o "bonificaciones" que figuran en tu Tarjeta de Identificación del Personaje.

CREACIÓN DE UN PERSONAJE

No crees un personaje nuevo hasta que hayas leído el Prólogo y conocido los personajes que se te ofrecen. Si entonces decides no crear tu propio personaje, usa el personaje creado previamente que se encuentra al principio de este libro. Si decides crear tu propio personaje, debes seguir las instrucciones que se dan en esta sección. Mantén un registro de tu personaje en la Tarjeta de Identificación que se encuentra al principio de este libro. Es recomendable anotar la información a lápiz para que se pueda borrar y actualizar. Si es necesario, puedes copiar o fotocopiar esta Tarjeta de Identificación del Personaje para tu propio uso.

A medida que avanzas en este proceso de creación de personajes, consulta el personaje creado previamente al comienzo del libro como ejemplo.

PARÁMETROS

Tu personaje comienza con ciertos atributos mentales y físicos llamados “parámetros” o estadísticas: Fuerza (F), Agilidad (Ag) e Inteligencia (In). Antes de comenzar esta aventura, determina los valores de estos parámetros. ***Tira dos dados*** tres veces y asigna un resultado a cada uno de los tres parámetros (la elección es tuya). Luego anótalos en la columna *Valor Parámetro* en tu Tarjeta de Identificación del Personaje.

Bonificación Parámetro

Cada estadística (F, Ag, In) puede otorgar una "bonificación" al realizar ciertas acciones; ten en cuenta que estas "bonificaciones" pueden ser negativas (o cero) y positivas.

Cada estadística de **2-4** da una bonificación de **-1**

Cada estadística de **5-8** da una bonificación de **0**

Cada estadística de **9-10** da una bonificación de **+1**.

Cada estadística de **11-12** da una bonificación de **+2**.

Registra estas bonificaciones en la columna *Bonificación Parámetro* junto a los *Valores de Parámetro* en tu Tarjeta de Identificación del Personaje.

RESISTENCIA

Tu parámetro de Fuerza determina la *Resistencia* de tu personaje (*Puntos de Resistencia: PR*). Durante el combate, sufrirás daños debidos a golpes, dolor, sangrado, etc. Si este daño supera tu *Resistencia*, caerás inconsciente (te desmayarás). Tu *Resistencia* es igual a:

20 más dos veces el valor de tu Fuerza

Anota esto en tu Tarjeta de Identificación del Personaje.

HABILIDADES

Las siguientes 8 “habilidades” afectan a tus posibilidades de lograr ciertas acciones durante tus aventuras.

- 1) Puntos de Ataque Cuerpo a Cuerpo (PACC): Representa tu capacidad de atacar en combate cuerpo a cuerpo.
- 2) Puntos de Ataque de Proyectoil (PAP): Representa tu capacidad de atacar usando un proyectil, como una lanza arrojadiza o una flecha disparada con un arco. (Esta habilidad no se usa en el *Sistema Básico*).
- 3) General: Utiliza esta habilidad cuando se te pida en el texto que realices acciones de carácter general como, por ejemplo, trepar, rastrear, cazar, cabalgar y nadar.
- 4) Pericia: Utiliza esta habilidad cuando intentes moverte sin que te vean ni te oigan (es decir, a hurtadillas o modo sigiloso), robar o hacerte con algo que esté en poder o bajo la protección de un adversario, forzar un cerrojo, liberarte de unas ligaduras y otras actividades similares.
- 5) Percepción: Representa cuanta información obtienes mediante la observación y la exploración. También refleja tu capacidad de hablar y negociar con los seres que encontrarás durante la aventura.
- 6) Magia: Representa tu afinidad a la magia y los hechizos. Utiliza esta habilidad cuando intentes lanzar un hechizo y cuando así se te indique en el texto.
- 7) Huida: Representa tus posibilidades de escapar del peligro.
- 8) Puntos de Defensa (PD): Representa tu capacidad de esquivar ataques.

PUNTOS DE HABILIDAD

Para cada una de estas habilidades dispondrás de un total de *Puntos de Habilidad* que deberás usar cuando intentes llevar a cabo ciertas acciones. Ten en cuenta que estos “puntos” pueden ser positivos o negativos.

- Al crear tu personaje dispones de 6 puntos positivos para asignarlos a tus habilidades; la forma de distribuirlos queda a tu elección

(consulta más adelante). **No** puedes asignar estos puntos a las habilidades de “PD” ni de “Huida”.

- Puedes asignar más de 1 punto a una cierta habilidad, pero no más de 3. Por lo tanto, cada habilidad puede tener un total de +1, +2 0 +3 puntos. Debes anotar estas puntuaciones en los espacios correspondientes de la columna *Puntos de Habilidad* de la Tarjeta de Identificación del Personaje.
- Si no asignas 1 punto como mínimo a una habilidad, debes anotar un valor de -2 en el espacio correspondiente. A las habilidades de “PD” y de “Huida” **no** se asigna esta penalización de -2 puntos.

PUNTOS TOTALES

A estas alturas debes tener ya un valor anotado en cada espacio de *Bonificación Parámetros* y de *Puntos de Habilidad*; no olvides que estos valores pueden ser negativos o positivos. Para cada habilidad, suma estos dos valores y anota el total en el espacio correspondiente de la columna **PUNTOS TOTALES**.

Cuando se te indique en el texto “suma al resultado tus puntos de...”, se estará haciendo referencia a estos *Puntos Totales*.

Durante el juego puedes adquirir objetos o facultades que afecten a estos valores. Puedes emplear los espacios de la columna *Bonificaciones Especiales* para anotar estas variaciones; naturalmente, cuando esto ocurra tendrás que volver a calcular algunos de los *Puntos Totales*.

HECHIZOS

Puedes optar por usar las Reglas Opcionales sobre Hechizos. En tal caso, por cada punto que no asignes a una habilidad podrás “aprender” dos hechizos, que podrás lanzar durante el juego (consulta las Reglas Opcionales).

EL SISTEMA AVANZADO

Si vas a utilizar el Sistema Básico, no sigas leyendo.

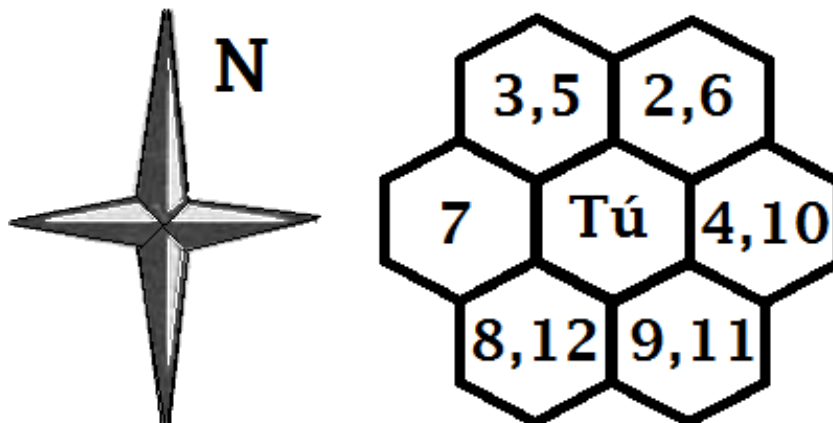
El Sistema Avanzado es similar al Básico en muchos aspectos, pero permite más variedad de acciones y de opciones.

MOVERSE

Cuando el texto te diga que **sigas adelante**, sigue el mismo proceso que se describe en el Sistema Básico: elije cualquiera de los espacios adyacentes en el mapa al espacio en el que te encuentras y lee la sección de Texto de Ubicación correspondiente a ese espacio.

Avanzando en una dirección aleatoria

Si el texto te dice que te **muevas en una dirección aleatoria**, debes moverte a un espacio adyacente seleccionado al azar. En el exterior, este espacio se selecciona eligiendo un número (*Tira dos dados* o usa la **Tabla de Números al Azar**) que corresponde a un espacio específico como se indica en el diagrama a continuación. Si no puedes moverte en una dirección debido a un obstáculo (río, borde del mapa, etc.), vuelve a tirar. (Comienzas en el espacio central del diagrama a continuación).



TIEMPO

Seguir el transcurso del tiempo aporta un gran atractivo y emoción a la aventura de este librojuego, pero es preciso que vayas calculando el tiempo a medida que va discurriendo la historia. Si deseas simplificar el juego, límitate a usar el librojuego como se te indica e ignora los apartados y las normas que hagan referencia al tiempo (consulta el Sistema Básico).

El paso del tiempo aparece señalado al comienzo de cada apartado del texto como *Tiempo: x*, donde *x* es el número de minutos que transcurren. A medida que leas cada sección de texto, suma esta cantidad al total de tiempo transcurrido desde que empezaste la aventura.

Duplica estas cifras de tiempo cuando te ***muevas a una dirección aleatoria***.

NOCHE

Este librojuego asume que las aventuras tienen lugar durante el día y que descansas por la noche. La noche comienza cuando el total de tu tiempo llega a más de 13 horas (780 minutos) y leas una sección del texto que no requiera que ***tires dos dados***, pelees o ***realices una acción***.

Llegado a este punto, debes descansar: anota que ha pasado 1 día y reinicia tu tiempo total a 0. También debes “comer una comida” (borra toda comida utilizada de tu Tarjeta de Identificación del Personaje). Si no tienes una comida, es posible que no sanes ningún daño esa noche y debes aumentar el daño recibido en 5. Después de hacer todo esto, simplemente procede normalmente.

Lleva un registro del *Daño Sufrido* como tal y como se indica en el *Sistema Básico*. Si el total de *Daño Sufrido* excede tu *Resistencia* (consulta tu Tarjeta de Identificación del Personaje), pierdes el conocimiento. Si esto ocurre durante un combate, eres **derrotado** y debes continuar como se te indica en el texto. De lo contrario, tu aventura habrá terminado, aunque si lo deseas puedes volver a

comenzar desde el principio. Si el texto indica que "despiertas" después de una pelea, reduce tu total de *Daño Sufrido* hasta igualar tu *Resistencia*.

No uses la norma del *Sistema Básico* para la curación. Cada vez que leas un apartado de texto que no requiera que **tires dos dados**, que combatas, o **realizar una acción** puedes reducir el daño recibido en 3 por cada hora que pases "descansando". Por la noche, si descansas y comes una comida, puedes reducir tu daño recibido en 15.

Nota del traductor: en posteriores libros que se publicaron en castellano se cambian estas reglas por:

- 1) Reducir tu total de *Daño Sufrido* en 1 punto por "descansar", o bien:
- 2) "Pasar un día entero descansando": así aumentarás en 1 día el total de tiempo transcurrido, pero reducirás tu *Daño Sufrido* a cero.

Elige el método que mejor te parezca.



EQUIPO

Solo puedes llevar puesto: 1 armadura completa, 1 daga (en el cinturón), 1 capa, 1 mochila y 1 cinturón con bolsa.

Además, puedes **transportar** una cantidad de objetos igual a tu valor de Fuerza. Este total puede incluir un máximo de 3 armas. Si pierdes tu mochila, este número se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba. **Nota:** en posteriores libros se redondea hacia abajo. Tú eliges), y pierdes cualquier exceso de equipaje junto con la mochila.

Puedes conseguir ciertos objetos especiales indicados en el texto que no siguen estas restricciones.

- **Armaduras**

La armadura tiene los siguientes efectos en tus bonificaciones de habilidad:

Armadura de Placas o Láminas: +3 a PD; -3 a la bonificación de Pericia, Huida y Magia

Cota de Malla: +2 a PD; -2 a la bonificación de Pericia, Huida y Magia

Armadura de cuero: +1 a PD; -1 a la bonificación de Pericia y Huida

Escudo: +1 a PD; -1 a la bonificación de Magia

- **Armas**

Si dañas a un oponente, tu arma puede infligirle un **daño adicional**. (Este daño adicional se aplica a cada ataque solo cuando se obtiene un resultado de 1 o más en la tirada de daño).

Espada..... +1

Maza..... +2 (solo si el oponente lleva cota de malla o armadura de placas)

Lanza..... 0

Daga..... -1

Martillo de guerra..... +2 (pero -1 punto de PACC)

Hacha de combate..... +3

Bastón largo..... +1

Espada a dos manos..... +3 (pero -1 punto de PACC)

Manos desnudas..... -3 (y -2 puntos de PACC)

Ejemplo: Consultas la Tabla de Combates y ves que has infligido un daño de “8” a tu oponente. Si estás usando una espada (+1 de daño) en realidad tu adversario recibe 9 puntos de daño (“8” +1). Si estuvieras usando una daga (-1 de daño), sólo recibiría 7 puntos de daño (“8” -1).

- **Armas Arrojadizas**

Las siguientes armas pueden utilizarse una vez en un combate como ataque de proyectil. Las modificaciones de los Puntos de Ataque de Proyectil (PAP) están encerradas entre paréntesis: **Lanza** (-1), **daga** (-1), **martillo de guerra** (-2), **espada** (-3), **maza** (-3), **hacha de combate** (-4). En este caso, no podrás usar el arma en combate cuerpo a cuerpo y sólo podrás recuperarla si derrotas a tu oponente.

- **Arcos**

Un arco solo puede utilizarse en ataque de proyectil (consulta el paso 1 de la sección **Combate**), no en combate cuerpo a cuerpo.

- **Escudos**

No puede usarse un escudo en combinación con las siguientes armas: arco, hacha de combate, bastón largo o espada a dos manos.

EMPRENDER UNA ACCION

Cuando el texto te indique que **realices una acción**, consulta la Tabla de Acciones al final del libro. Elige una de las acciones enumeradas y sigue las instrucciones dadas.

COMBATE

Un combate consiste en una serie de varias “rondas”. En cada “ronda”, tú atacas a tu oponente (o bien intentas huir) y tu oponente te ataca a ti.

Si optas por luchar con un oponente **o bien** se te indica en el texto que debes hacerlo, debes resolver el combate ajustándote a las siguientes normas:

- 1) Si eres sorprendido, pasa directamente al paso 4; de lo contrario, lee el paso 2.
- 2) Si tienes la posibilidad de realizar un ataque de proyectil, **puedes** hacerlo (consulta la explicación de la resolución de un ataque). Si no sorprendes a tu

oponente (es decir, se percata de tu presencia), él podrá realizar a continuación un ataque de proyectil contra ti, si tiene esa posibilidad (el texto especificará si tu oponente puede o no hacer un ataque de proyectil).

*Así se completa una **ronda** del combate.*

- 3) Nadie es sorprendido durante el resto del combate. Tu oponente intentará llegar a una lucha cuerpo a cuerpo. Si deseas seguir realizando ataques de proyectil, **tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Huida**. Si el resultado es igual o superior a 10, vuelve al paso 2; de lo contrario, lee el paso 4.
- 4) Estáis enzarzados en un combate cuerpo a cuerpo. Tú haces un ataque cuerpo a cuerpo contra tu oponente, y él lo hace a su vez contra ti. Si eres sorprendido, el orden de los ataques se invierte (el enemigo ataca siempre primero para el resto del combate).

*Así se completa una **ronda** del combate.*

- 5) Repite sucesivas rondas de combate hasta que se dé una de las siguientes condiciones:
 - a) Uno de vosotros cae **muerto** (una “M” en la Tabla de Combates).
 - b) Uno de vosotros tiene un total de Daño Sufrido superior al de Resistencia. Ese contrincante queda **inconsciente** y es derrotado. (Esto también puede ocurrir si se obtiene un resultado de “I” en la Tabla de Combates.)
 - c) Consigues **huir**. Al inicio de cualquier ronda de combate, puedes optar por no atacar en dicha ronda. Una vez que tu oponente haya efectuado su ataque, **tira dos dados** y suma al resultado tus puntos de Huida:
 - Si el resultado es igual o superior a 7, logras huir (sigue las instrucciones indicadas en el texto o **sigue adelante**).

Nota del traductor: *en posteriores traducciones publicadas en castellano este número debe ser igual o superior a 9. (Tú eliges que método usar.)*

- De lo contrario, sigues enzarzado en el combate y debes comenzar otra ronda de combate en el paso 4. De todas maneras, puedes tratar de *huir* de nuevo.

Los ataques individuales se resuelven tal como se indica en el Sistema Básico: Consulta la Tabla de Combates que encontrarás al final del librojuego. El resultado del ataque es el valor en el que se cruzan el resultado de los dados y la diferencia entre los PA y los PD. Utiliza los PAP si realizas un ataque de proyectil, y los PACC si haces un ataque cuerpo a cuerpo.

REGLAS OPCIONALES

Estas reglas se incluyen para permitirte que desarrolles unos personajes de la Tierra Media más perfeccionados y añadas ciertos elementos de realismo a tus aventuras.

TERRENO ADICIONAL Y REGLAS DE MOVIMIENTO

Calzadas, caminos y senderos.

El uso de calzadas (también se aplica a caminos y senderos) puede afectar al paso del tiempo. Si el texto o el mapa indican que hay una calzada entre el espacio en el que te encuentras y un espacio adyacente, puedes elegir una de las siguientes opciones:

- 1) Usa el camino para **moverte** a ese espacio; en cuyo caso, usa el tiempo dado entre paréntesis (por ejemplo, para Tiempo: 20 (5) usa 5 minutos).
- 2) **Moverte** a ese espacio pero sin usar el camino, en cuyo caso usa el paso del tiempo normal.

Esta elección puede ser importante porque a menudo tus aventuras variarán dependiendo de si viajas o no por caminos.

Viajar a caballo

Si tienes un caballo y deseas **moverte**, **tira dos dados** y añádele tu *Bonificación General*. Si el resultado es más de 6, reduce el “tiempo transcurrido” (Tiempo: #) para el siguiente espacio a la mitad (redondeando hacia arriba). De lo contrario, utiliza el paso del tiempo normal. Si el espacio al que te trasladaste es en interiores, bosques o ríos, siempre se utiliza el paso de tiempo normal.

Cazar y Recolectar

Si te encuentras al aire libre (en exteriores) en un espacio que contiene bosques o terreno accidentado, puedes intentar obtener una comida **cazando** y **recolectando** alimentos. **Tira dos dados** y añádele tu *Bonificación General*. Si el resultado es más de 7, obtienes una comida. En cualquier caso, usas 40 minutos de tiempo.

MOVERSE EN LA NOCHE

Si deseas continuar moviéndote y aventurarte por la noche, tendrás las siguientes desventajas:

- 1) La cantidad de tiempo requerido para cualquier actividad al aire libre se triplica (a excepción de los pasajes de texto que involucran combates).
- 2) Trata todos los **movimientos** al aire libre en las instrucciones como **avanzar en una dirección aleatoria**.
- 3) Todas tus bonificaciones se reducen a la mitad temporalmente (redondeando hacia abajo).
- 4) En lugar de curar el *Daño Sufrido*, recibes 1 punto de daño por cada hora de actividad.

Hasta que “descanses” (como se describe en las reglas normales de la noche), las desventajas #3 y #4 anteriores continuarán aplicándose. Cuando descansas después de tener actividad durante la “noche”, tu “total de tiempo” para el “día siguiente” se reinicia en: tu total de tiempo anterior - 780 (trata los resultados negativos como 0).

TIRADAS DE DADOS NO MODIFICADAS

En muchas situaciones, se te indica que: **tires dos dados** y añadas tu *bonificación* xxxx. Si tienes una bonificación muy grande, esto puede resultar en un éxito automático en ciertas actividades. Para evitar esto, usa la siguiente regla: siempre que **tires dos dados** y salga un “2”, no añadas ninguna bonificación.

Es decir, los 2 nunca se modifican y siempre dan un resultado de 2. (Es como una penalización.)

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Tras ciertos apartados de texto, verás la expresión **P.Exp.: x**. Es el número de “Puntos de Experiencia” que recibes. Anota el total de puntos de experiencia que obtengas en el espacio correspondiente de tu Tarjeta de Identificación. Sólo puedes recibir puntos de experiencia una vez por cada apartado de texto. (Si pasas dos veces por la misma sección no recibes esos puntos de experiencia nuevamente.)

Estos puntos no afectan a las Habilidades de tu personaje hasta que hayas terminado con éxito esta aventura y desees jugar con otro librojuego de la colección *Aventuras en la Tierra Media* con el mismo personaje.

Si utilizas el mismo personaje, por cada 150 puntos de experiencia podrás escoger una de las siguientes opciones:

- 1) Asignar +1 punto adicional a cualquier habilidad que pueda modificarse. El límite de +3 no se aplicaría en este caso (consulta “Creación de un Personaje”).

- 2) Puedes añadir 2 hechizos más para lanzar.
- 3) Puedes tirar dos dados y añadir el resultado a tu total de puntos de Resistencia.

Si usas el sistema **MERP** (siglas en inglés para el Juego de Rol del Señor de los Anillos), 150 puntos de experiencia equivalen a 5000 puntos de experiencia en **MERP**.

Nota del traductor: en posteriores traducciones publicadas en castellano, estas reglas varían un poco (están sacadas del librojuego *La Búsqueda del Palantir*, publicado por la editorial *Timun Más*):

- 1) Asignar +1 punto adicional a cualquier habilidad que pueda modificarse. El límite de +3 no se aplicaría en este caso (consulta “Creación de un Personaje”).
- 2) Puedes cambiar un valor de “-2” por “+1”.
- 3) Puedes elegir dos hechizos más para lanzar.
- 4) Puedes tirar los dados y aumentar tu *Resistencia* en un valor igual a “2 más el resultado de los dados”.

Nuevamente tú decides que método utilizar.



RAZA

Puedes elegir que tu personaje pertenezca a una de las razas de la Tierra Media, con las siguientes consecuencias:

Hombre: “+1” a tu bonificación de Habilidad *General*.

Elfo: cuando estés en un lugar subterráneo, reduce tu *Percepción* y tu *Magia* en “-1”. Cuando estés al aire libre, aumenta tu *Percepción* y tu *Magia* en “+1”.

Ignora las desventajas #1, #2 y #3 de las reglas “Moverse en la Noche”.

Enano: cuando estés en un lugar subterráneo incrementa tu bonificación de *Percepción y General* en “+1”. Reduce tu bonificación de *Huida* en “-1”. Ignora las desventajas #1 y #3 de las reglas “Moverse en la Noche”. Los enanos no pueden aprender los hechizos 7, 11 y 15.

Nota del traductor: en traducciones posteriores, el hechizo 15 (*Telequinesis*) no aparece, solo hasta el nº 14. Yo dejaré su descripción más adelante por si se quiere utilizar en posteriores aventuras (*Tú decides que norma seguir aquí*).

Hobbit: +2 a tu bonificación de *Pericia*. Reduce tus PACC en “-2”. Ignora las desventajas #1 y #3 de las reglas “Moverse en la Noche”. Los hobbits no pueden aprender los hechizos 3, 5, 7, 11 y 15.

Nota del traductor: me repito otra vez, en posteriores traducciones no se menciona el hechizo nº 15, *Telequinesis*, (esto esta sacado de las reglas de *La Búsqueda del Palantir*. *Tú decides*).

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Por cada punto positivo (+1) que **no** asignes a una habilidad durante el proceso de creación de tu personaje, podrás “aprender” dos de los hechizos descritos a continuación. Una vez que hayas “aprendido” un hechizo, tu personaje lo “conocerá” y podrá lanzarlo teniendo en cuenta las limitaciones indicadas.

Si quieres lanzar un hechizo, **tira dos dados** y añade tu bonificación de *Magia*. Si el resultado es más de 6 (es decir 7 o superior), el hechizo se ha lanzado con éxito. (Lee la descripción del hechizo para ver los efectos). De lo contrario, el hechizo no tiene efecto. Debes “conocer” un hechizo para poder lanzarlo.

Cada vez que lanzas un hechizo con éxito, tu *Daño Sufrido* aumenta por el número que figura entre paréntesis en la descripción del hechizo. Esto refleja la tensión y el cansancio que causa el lanzamiento de los hechizos.

Si estás involucrado en un combate, solo puedes intentar lanzar un hechizo si puedes realizar normalmente un ataque de proyectil. Es imposible lanzar un hechizo durante un combate cuerpo a cuerpo.

Esta última norma no afecta al hechizo de *Rapidez*. A menos que se especifique lo contrario, los efectos de un hechizo tienen la misma duración que una acción, una actividad o un combate.

Descripción de los Hechizos

- 1) **Análisis de objeto** (3): Cuando así se te indique en el texto, puedes lanzar este hechizo y “analizar” un objeto (sigue las instrucciones dadas en el texto).
- 2) **Equilibrio** (2): Aumenta en +2 tus puntos de *Habilidad General* para una actividad que intentes realizar en esa situación.
- 3) **Calma** (5): Sólo puede lanzarse sobre un animal o un ser normal (hombre, elfo, enano, hobbit, orco, troll, etc.). *Tira dos dados y suma al resultado tus puntos de Magia*. Si el resultado es igual o superior a 8, tu enemigo se “calma” y, automáticamente, puedes *Huir*. De lo contrario, el encuentro prosigue de forma normal. Si en el abanico de opciones de un encuentro no se incluye una oportunidad de *Huir*, no puedes “calmar” a tu oponente. No puedes lanzar este hechizo si te enfrentas a varios enemigos.
- 4) **Camuflaje** (3): A efectos de una acción, este hechizo aumenta en +2 tu bonificación de *Pericia*.
- 5) **Encantamiento animal** (6): Puedes lanzar este hechizo contra cualquier animal normal (oso, lobo, serpiente, etc.) que te sea hostil. Sigue leyendo el texto correspondiente como si hubieras derrotado al animal. Éste te seguirá (anota sus PA, PD y Resistencia) y luchará contra cualquier enemigo que tú desees. Una vez que haya librado un combate en tu lugar, el animal se marchará. Recuerda que no puedes tener más de un animal “encantado” al mismo tiempo.

- 6) **Clarividencia** (5): Cuando se te de la **opción** de leer dos o más apartados de texto, puedes leer dos de ellos y proseguir por el que prefieras.
- 7) **Rayo de fuego** (6): Se puede utilizar durante el combate cuando normalmente emplearías un ataque de proyectil. **Tira dos dados** y suma al resultado el doble de tus puntos de *Magia*: el resultado es la cantidad de Daño Sufrido por el oponente que elijas.
Nota del traductor: en posteriores traducciones solo se añade el valor simple de tus puntos de *Magia*, no el doble. (De nuevo tú eliges la norma a seguir.)
- 8) **Curación** (0): Reduce la cantidad de tiempo necesaria para curar 3 puntos de Daño Sufrido. En lugar de 60 minutos, sólo precisarás de 20 minutos. Si haces uso de este hechizo y descansas durante toda una “noche”, te curarás por completo.
- 9) **Suerte** (5): Si lanzas este hechizo después de **tirar dos dados**, puedes ignorar el resultado y volver a **tirarlos**. Este hechizo solo puede lanzarse una vez por cada sección o apartado de texto.
- 10) **Protección contra la Magia** (4): Puedes lanzarlo cuando en el texto se indique que un oponente está lanzando un hechizo. Del resultado que obtenga tu adversario al lanzar el hechizo se restarán tus puntos de *Magia*.
- 11) **Escudo** (4): Si lo lanzas al comienzo del combate, este hechizo aumentará en 2 tus PD. No puedes lanzar este hechizo si vas a emplear un escudo normal durante el combate.
- 12) **Rapidez** (3): Puedes lanzar este hechizo siempre que intentes **Huir** o **Evadirte de un combate**. Tus puntos de Huida aumentan en 2 para dichas acciones. Es el único hechizo que puede lanzarse durante un combate cuerpo a cuerpo.
- 13) **Fuerza** (6): Si lo lanzas al principio de un combate, este hechizo dobla el daño que inflijas en ataques cuerpo a cuerpo durante todo el combate. Los resultados “I” y “M” no son modificados por el hechizo de Fuerza.

14) Mantenimiento (2): Este hechizo tiene el mismo efecto que si tomaras una comida.

15) Telequinesis (2): Puedes lanzar este hechizo cuando te enfrentas a un oponente que ha sido sorprendido. Haz una acción de **Robar y Coger** (ver la Tabla de Acción), añadiendo tu bonificación de *Magia* en lugar de tu bonificación de *Pericia*. Si no tienes éxito (un resultado de 8 o menos), tu oponente te descubre y debes **realizar una acción**.

FÓRMULA DE COMBATE OPCIONAL

Para aquellos que prefieran las fórmulas a las tablas, la siguiente fórmula se aproxima a los resultados de la Tabla de Combates. Si usas la fórmula, los resultados aumentan ligeramente los daños respecto a los de la tabla.

- Si el resultado es “2”, no hay daño.
- Si el resultado es “12”, “I” automático más la cantidad normal de Daño Sufrido.

De lo contrario, el *Daño Sufrido* por el defensor = **Resultado de los dados** -4 + PACC del atacante - PD del defensor y...

- Si el Daño Sufrido es 9 o más = “I”.
- Si el Daño Sufrido es 11 o más = “M”.

UTILIZANDO LAS REGLAS DE MERP CON ESTE JUEGO

El Juego de Rol de la Tierra Media (**MERP**) es el sistema de juego de la empresa ICE creado para el mundo de fantasía de J.R.R. Tolkien de la Tierra Media. No tenemos espacio en este librojuego para describir su contenido. En su lugar, daremos pautas en esta sección sobre cómo usar este librojuego con un carácter MERP (siglas en inglés de: *Middle-earth Role Playing*).

Dado que MERP es un sistema FRP (Fantasy Role Playing) completamente general, se muy flexible cuando lo uses

con este librojuego. Simplemente usa los mecanismos provistos por MERP y tu propio sentido común, y la mayoría de las situaciones se resolverán fácilmente. A continuación, proporcionamos pautas para las situaciones que surgirán con mayor frecuencia en estos librojuegos.

Nota del Traductor: *no tengo el Juego de Rol del Señor de los Anillos (MERP), así que algunas traducciones puede que tengan otro nombre en dicho juego, pero en esencia es lo mismo.*

Combate

Cuando el texto indique que debes luchar, usa solo el sistema de combate MERP normal, las estadísticas de combate MERP de tu personaje y las estadísticas de combate MERP de tu oponente (como se indica en la **Tabla de Estadísticas de MERP** que se encuentra en la parte final de este libro).

Al igual que las peleas normales de *Aventuras en la Tierra Media*, los combates que se resuelven usando MERP normalmente terminan en una de estas tres maneras: eres derrotado, tu oponente es derrotado o si logras huir con éxito.

O tú o tu oponente es “derrotado” cuando queda inconsciente, muerto o incapacitado.

Puedes huir haciendo una maniobra MERP de movimiento “medio” (añade tu correspondiente bonificación de Maniobra en Movimiento) que resulte en “100” o más. Estos resultados son acumulativos de una ronda a otra; por lo tanto, es posible que puedas escapar en el transcurso de varias rondas. Por ejemplo, un resultado de “60” en la primera ronda y un “50” en la segunda ronda significaría que “huyes” con éxito al final de la segunda ronda).

Daño Sufrido

A menudo, el texto te indicará que aumentes tu *Daño Sufrido* en cierta cantidad. Aquí hay algunas sugerencias para traducir ese daño en daño MERP (*Tira dos dados* será referido como "2-12"):

Aventuras en la Tierra Media Daño Sufrido	MERP Daño Sufrido
Un número fijo	El mismo número de golpes de conmoción MERP
(2-12) una vez	UN MERP "A" Golpe crítico + 1-10 golpes
(2-12) dos veces	UN MERP "C" Golpe crítico + 1-10 golpes
(2-12) tres veces	UN MERP "E" Golpe crítico + 1-10 golpes

El tipo de "Golpe Crítico" puede ser determinado por la situación (por ejemplo, para una caída, usa críticos de "impacto", para quemaduras, usa críticos de "fuego", etc.). En caso de duda, utiliza críticos "desequilibrantes".

Objetos Mágicos

Un objeto con una bonificación de +1 en *Aventuras en la Tierra Media* debe tener una bonificación de +5 en MERP, y viceversa.

Tiradas de Resistencia

El sistema de **Aventuras en la Tierra Media** usa la bonificación de *Magia* para resolver situaciones que requerirían "Tiradas de Resistencia" (TR) en el **MERP**. Cuando te encuentres con estas situaciones, sigue el procedimiento MERP-TR, usando la bonificación apropiada para la situación (por ejemplo, usa la bonificación de TR Veneno contra los venenos). En caso de duda (con respecto a los hechizos), asume que son hechizos de Esencia.

Si la TR involucra a un oponente o una trampa, usa los niveles dados en la Tabla de Estadísticas del MERP como el nivel de ataque para la TR. De lo contrario, utiliza un nivel de ataque de 3.

Si fallas una TR, sigue las instrucciones indicadas por el más bajo de los rangos dados. Si la resistes con éxito, sigue las instrucciones indicadas por el rango más alto dado.

Si se dan tres rangos y resistes, usa el rango más alto. Si se dan tres rangos y fallas una TR inicial, haz una segunda TR. Si fallas la segunda, usa el rango más bajo. Si te resistes en la segunda TR, usa el rango medio.

Usar Bonificaciones

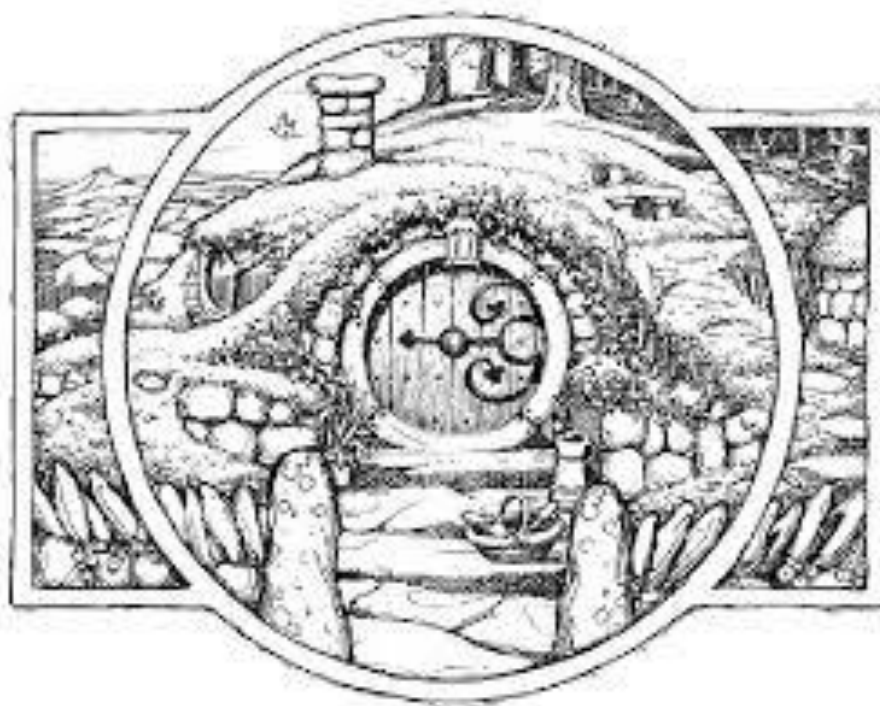
Durante el juego, a menudo se te indicará que “**tires dos dados y añadas tu bonificación xxxx**”, donde xxxx es Huida, General, Pericia, Percepción o Magia. Luego se te darán dos o más lugares posibles para “**pasar a**” según el resultado.

Al usar MERP, usa estas “Bonificaciones de las habilidades” correspondientes a MERP en lugar de la bonificación indicada:

Aventuras en la Tierra Media Bonificaciones	MERP Bonificaciones de Habilidad
Huida	Maniobra móvil basada en el desgaste de la armadura.
General	Escalar, montar, nadar o rastrear.
Pericia	Emboscada, Acechar / Ocultar, Abrir cerraduras o Desarmar Trampas.
Percepción	Percepción, Liderazgo & Influencia
Magia	Leer Runas, usar un objeto o hacer una Tirada de Resistencia

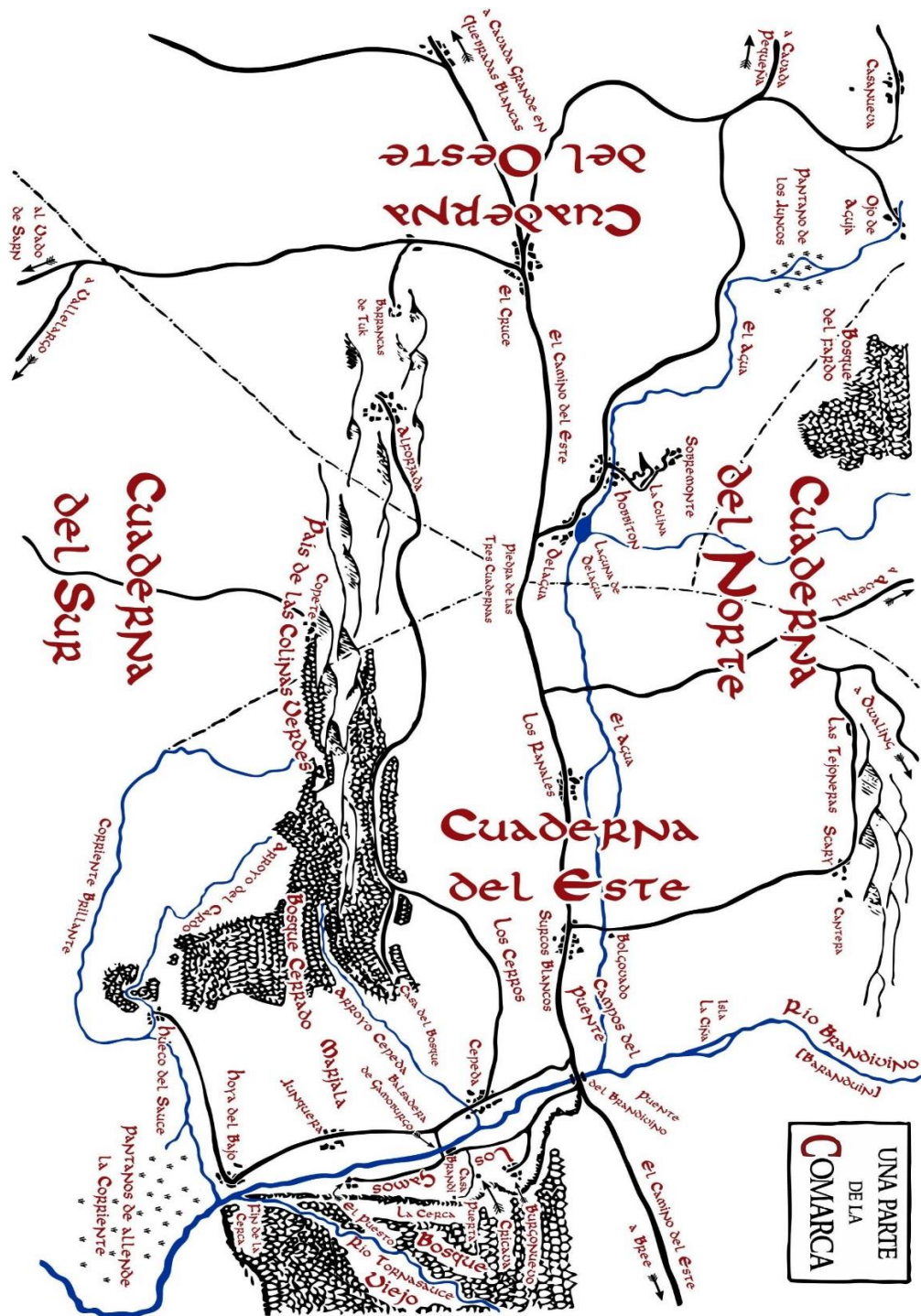
Las circunstancias del texto generalmente hacen que la bonificación MERP específica sea obvia (por ejemplo, si el texto dice que estás intentando “nadar”, usas la bonificación MERP de habilidad de nadar). Si no es obvio, usa la que te parezca más apropiada.

Cuando usas una Bonificación de Habilidad de MERP, divídela por 10 (redondeando hacia abajo). Por ejemplo, una bonificación MERP de habilidad de natación de 36 utilizada en este librojuego sería una bonificación general de +3 (en situaciones apropiadas).



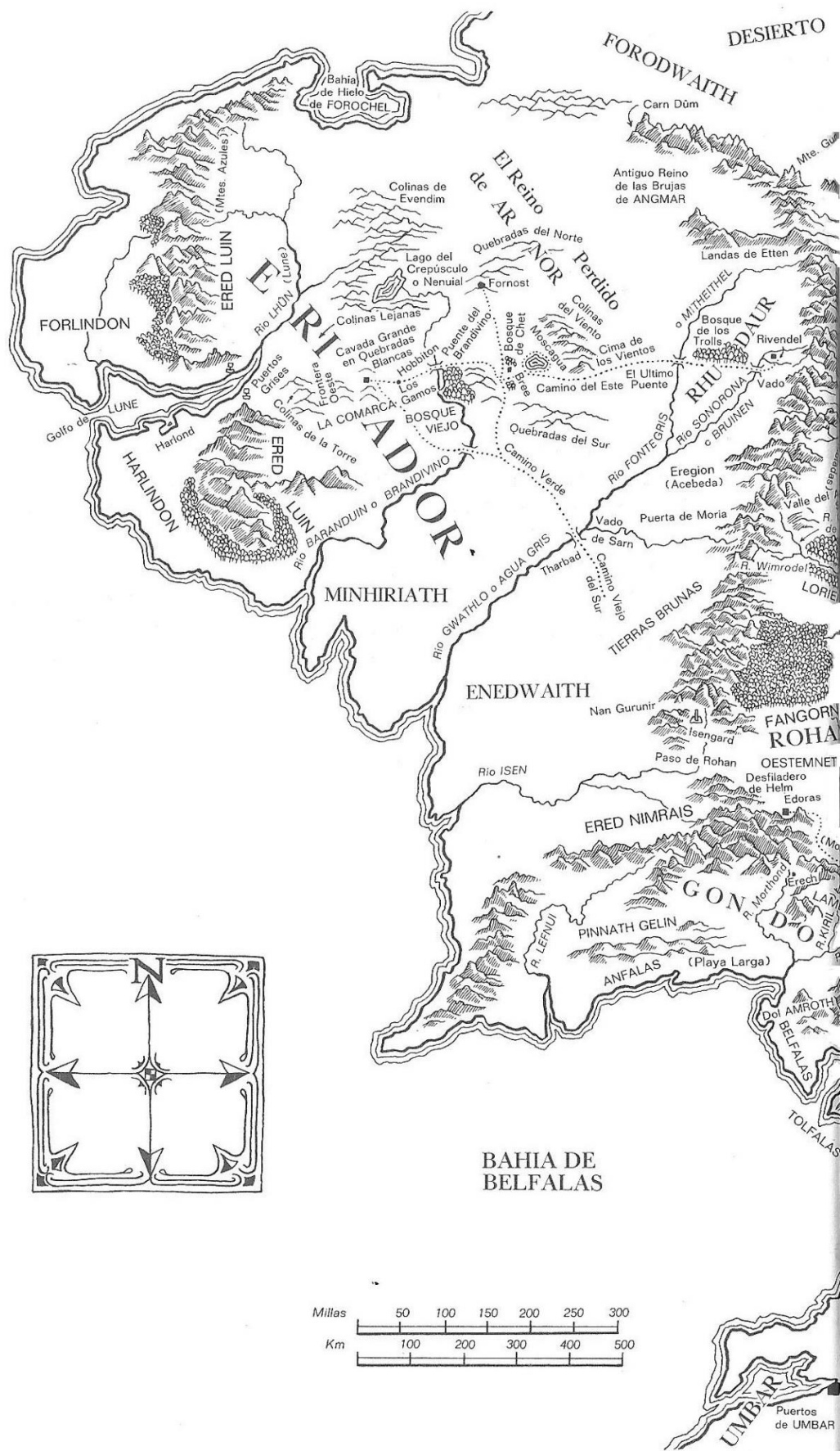
MAPA DE LA COMARCA

Este es un mapa de La Comarca que no está incluido de origen en este libro y que he tomado de la web *elanillounico.com*, con las traducciones (con mejor acierto o no) de las localizaciones de dicha zona, las cuales he decidido utilizar para la traducción de este librojuego.



Mapa creado por Juan M. Villa

MAPA DE LA TIERRA MEDIA (ZONA OESTE)



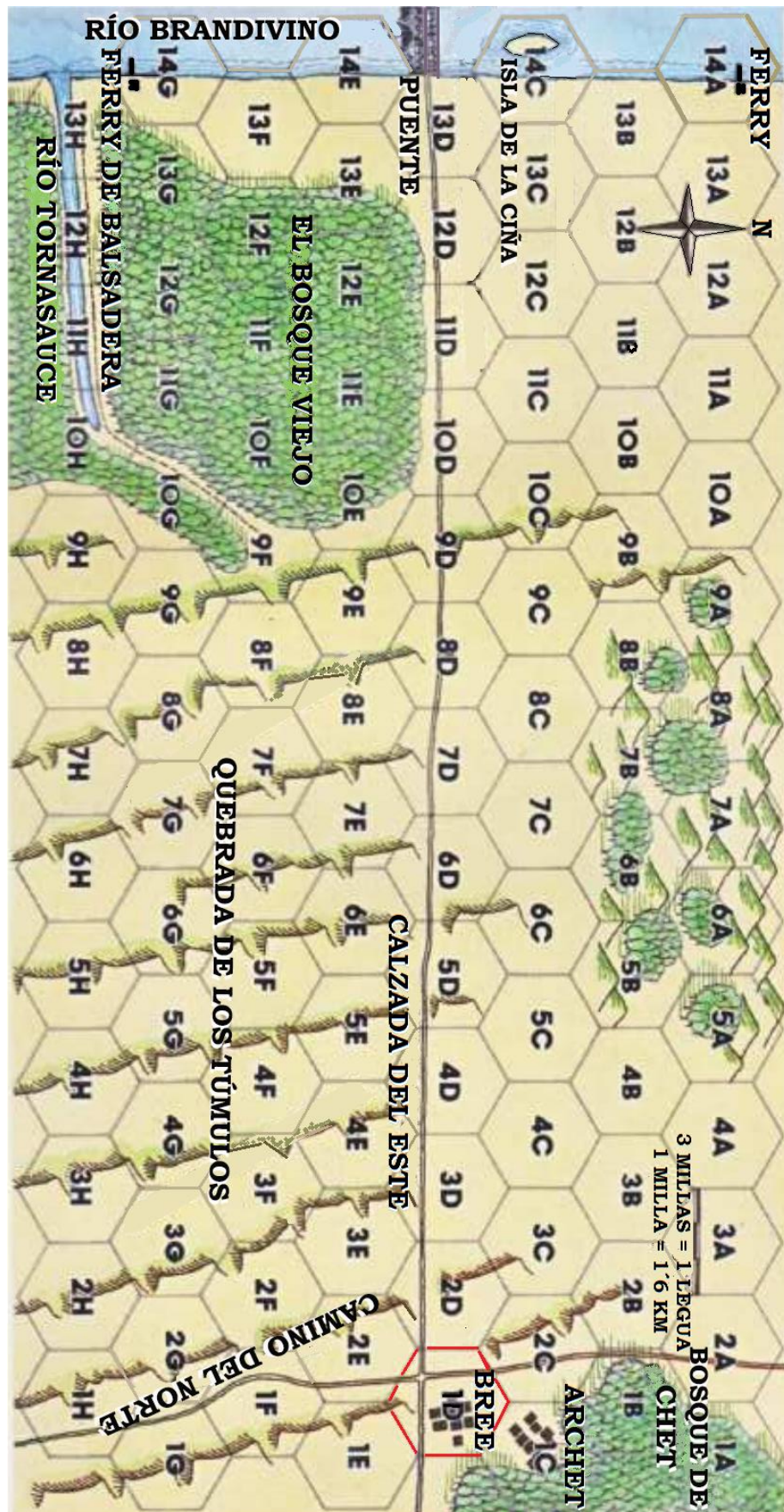
DEL NORTE



TABLERO DEL MAPA - 1



TABLERO DEL MAPA - 2



LOS NAZGÛL



Los *Nazgûl* son los malvados sirvientes en la Tierra Media de Sauron, atados a su voluntad como «sus sirvientes más terribles» por la fuerza de los Anillos de Poder que portan, y ligándolos a su creador.

El nombre '*Nazgûl*' proviene de la traducción de la lengua negra como «*Espectros del Anillo*» (*nazg* = «anillo» + *ûl* = «espectro»). También se les conoce como *Los Nueve Jinetes*, *Los Jinetes Negros*, *Los Espectros*, *Los Nueve*, *Los Úlairi* y *Las Sombras* entre otros nombres.

HISTORIA

Segunda Edad

Los nueve Nazgûl surgieron como los más poderosos sirvientes de Sauron en la Segunda Edad de la Tierra Media. Se dice que tres de los nueve fueron originalmente "grandes señores" de Númenor. Eran poderosos hombres mortales a los cuales Sauron dio nueve Anillos de Poder. Estos resultaron ser su perdición:

Aquellos que usaron los nueve anillos fueron poderosos en sus días, reyes, magos, y guerreros de antaño. Obtuvieron gloria y riqueza, pero se convirtieron en desgracia. Tuvieron, como parecía, vida eterna, pero la vida se volvió demasiado eterna para ellos. Podían caminar, si querían, invisibles ante todos los ojos bajo el sol, y podían ver cosas invisibles para los hombres mortales; pero a menudo contemplaban solo los fantasmas e ilusiones de Sauron. Y uno por uno, tarde o temprano, de acuerdo a su fuerza natural y a lo bueno o malo de sus actos en el comienzo, cayeron bajo la esclavitud del anillo que llevaban y el dominio del Anillo Único de Sauron. Se volvieron para siempre los protectores invisibles del Dueño del Anillo Único, y entraron al reino de las sombras. Fueron los Nazgûl, los Espectros del Anillo, los sirvientes más terribles del enemigo; la oscuridad los seguía, y clamaban con las voces de la muerte.

El Silmarillion: "De los Anillos de Poder y la Tercera Edad", 289.

El efecto corruptivo de los anillos causó que su cuerpo físico se fuera desvaneciendo hasta quedar como espectros completamente. Siendo visibles solo por sus túnicas, su apariencia original era totalmente invisible para ojos mortales. Tenían diversas armas, como largas espadas de acero, dagas con propiedades venenosas y mazas negras de gran poder.

Los Nazgûl aparecieron por primera vez alrededor del año 2251 Segunda Edad del Sol y fueron prontamente establecidos como los principales sirvientes de Sauron, menos de tres siglos luego de que los anillos fueron forjados. Se dispersaron después del primer derrocamiento de Sauron en el 3434 Segunda Edad del Sol

gracias a la Última Alianza entre elfos y hombres, pero su supervivencia fue sin embargo asegurada ya que el *Anillo Único* persistió.

Tercera Edad

Volvieron a emerger alrededor del 1300 Tercera Edad del Sol, cuando el Señor de los Nazgûl, el Rey Brujo de Angmar, guio a las fuerzas de Sauron contra los estados sucesores de Arnor: Rhudaur, Cardolan y Arthedain. Fue finalmente derrotado en batalla en 1975 Tercera Edad del Sol y regresó a Mordor, juntando a los otros Nazgûl en preparación para el regreso de Sauron a su reino, habiendo alcanzado su meta de destruir todos los estados sucesores de Arnor.

En el año 2000 Tercera Edad del Sol, los Nazgûl asediaron Minas Ithil y la capturaron luego de dos años. A partir de entonces, la ciudad se llamó Minas Morgul, la fortaleza de los Nazgûl, desde donde dirigieron la reconstrucción de los ejércitos de Sauron, también adquiriendo el Palantir para el Señor Oscuro.

En 3017 Tercera Edad del Sol, cerca del principio de la historia contada en *El Señor de los Anillos*, Sauron ordenó a los Espectros del Anillo que recuperaran el Anillo Único de manos de "Bolsón" de "la Comarca". Disfrazados como jinetes vestidos de negro, buscaron a Bilbo Bolsón quien, como Gollum había revelado, tenía el Anillo Único en su posesión. Fue cerca del 3018 que los "nueve compañeros" de la Comunidad fueron elegidos para enfrentarse a los "nueve jinetes" Nazgûl.

Los Nazgûl usaban generalmente caballos negros como medio de transporte. Cuando fueron arrastrados por las aguas del río Bruinen, sus caballos murieron ahogados. Los espectros del anillo se vieron forzados a volver a Mordor para reorganizarse. Reaparecieron montados en criaturas voladoras, semejantes a dragones menores.

El Señor de los Nazgûl (Rey Brujo de Angmar) fue asesinado por Éowyn, la sobrina de Théoden, y por Merry (conocido como "el Magnífico" desde entonces), durante la Batalla de los Campos del Pelennor: la puñalada de Merry

con una poderosa espada encantada, procedente de Númenor, hizo que el Rey Brujo cayera sobre sus rodillas, dejando que Éowyn le diera el golpe fatal clavándole la espada en su supuesta cabeza jamás vista. Esto fue posible debido al hechizo que tenía:

«Ningún hombre sobre la tierra me puede matar.»

...no hablaba de que una mujer tampoco pudiera hacerlo.

Los ocho espectros restantes atacaron al Ejército del Oeste durante la última batalla ante la Puerta Negra. De todas maneras, cuando Frodo Bolsón arrojó el Anillo Único a los fuegos del Monte del Destino, Sauron ordenó a los ocho Nazgûl volar hacia allí para detenerlo. Pero llegaron muy tarde: el Anillo había caído al fuego junto con Gollum. Con su destrucción, los ocho Nazgûl restantes desaparecieron.

Fuente: <https://www.ecured.cu/Nazgul>

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Nazg%C3%BB>



PRÓLOGO

Acabas de terminar tus quehaceres nocturnos en los establos de La Posada del Poni Pisador cuando un Hobbit de mediana edad se acerca desde las sombras.

“Ven conmigo, joven amigo”, susurra, con un dedo en los labios, “si quieres ayudar a salvar la Comarca”. Quieres hacer preguntas: *¿quién eres? ¿Qué quieres? ¿Por qué yo?* Pero él insiste en que lo sigas en silencio.

El Hobbit te lleva de puntillas a través del patio de la posada de tres pisos y hacia la cocina. Escuchas voces elevadas cantando, y el alegre sonido te aplaca, aunque el inquietante misterio de tu pequeña misión perdura. Te escabulles junto al malhumorado cocinero y te asomas al salón antes de entrar a la habitación llena de humo, un leño de madera arde en la chimenea, y esperas. El Hobbit señala un rincón alejado de la habitación. “Ve y toma asiento. Confía en mí”. Desconcertado pero preocupado, sigues los consejos de tu pequeño compañero de pies peludos.

Caras familiares llenan la habitación. Los enanos de barba larga se reúnen en un banco cerca del fuego, un fornido grupo de hombres de Bree beben cerveza en un rincón, y un trío de Hobbits intercambian relatos en los taburetes cerca de la puerta. Al principio crees que son las únicas personas en la habitación. Luego tus ojos se adaptan a la tenue y grisácea luz y ves a varios extraños sentados solos, algunos de ellos mirándote.

“¿Terminaste tus quehaceres?”, pregunta el viejo Cebadilla Mantecona detrás de ti. Te giras para encarar al dueño de la posada, un calvo y rechoncho hombre de mejillas sonrojadas y asientes. “¡Entonces lárgate! ¡No asustes a los clientes con ese aspecto tuyo!”. Das media vuelta y entras al salón, tomando asiento en un rincón de la habitación.

De repente, una mano pesada cae sobre tu hombro. Levantas la vista y miras cara a cara a un extraño alto con una tosca capa y botas de cuero embarradas. “Ven. Vamos

a hablar”. Algo en el habla del hombre te lleva a confiar en él.

El imberbe forastero te lleva a un banco vacío cerca del fuego y te pregunta si quieres tomar algo. Sediento pero un poco asustado, sacudes la cabeza. “Envié a por ti porque me dijeron que eres alguien de confianza para emprender un viaje de la mayor importancia”, dice él confidencialmente. “La misión es peligrosa y no debes fallar. La existencia misma de la Comarca puede estar en juego. ¿Aceptarás esta carga, lo lograrás o morirás?”

“*Lo haré*”. La facilidad con que las palabras escapan de tu boca te sorprende incluso a ti.

El extraño se relaja, estirando sus largas piernas ante él. “¡Bien!”. De su capa saca una pipa de tallo largo y una bolsa de tabaco. Prendiendo la pipa con una ramita encendida del fuego, sopla y examina la habitación, el olor característico de la nicotina llena el aire. “Soy un viejo amigo de los Hobbits de la Comarca, entre otros, y me llaman Trancos. Soy un montaraz; el bosque es mi hogar”.

Con los ojos muy abiertos, asientes, habiendo escuchado historias de los experimentados y buenos Montaraces.

Trancos se inclina hacia adelante para hablarte confidencialmente. “Joven amigo, los Jinetes Negros están ahí fuera. ¿Has escuchado algo ellos? Una vez fueron grandes hombres cuya sed de poder los esclavizó. Ahora son espíritus muy poderosos y profundamente malignos, nueve en número, también conocidos como los *Nazgûl*. Amenazan la existencia misma de la Comarca. Por eso te he llamado”.

Sientes que tu corazón late en tu pecho, — ¿será de excitación o por miedo?

Trancos continúa, deteniéndose un momento para echar un vistazo por la habitación. “Tienes una mente rápida y un corazón valiente, me han dicho. Necesitarás ambos. Lo que debes hacer es irte mañana al amanecer para avisar a la Comarca de la llegada de los Jinetes Oscuros. Los Hobbits deben prepararse para lo peor. Iría yo mismo, pero

debo esperar aquí la llegada de un visitante muy importante”.

El Montaraz se detiene de nuevo, evaluando a un desconocido barbudo y moreno que se desliza en un asiento cerca de ti y ordena cerveza con voz ronca y extraña antes de preguntar por Bill Ferny. “En primer lugar, cabalga para advertir a Hobbiton”, susurra Trancos, mirando al hombre cercano, que también ha encendido una pipa, con recelo. “Avisa a los Gamos, a los Campos del Puente y Marjala, si puedes; hazles saber en todas las Cuadernas de la Comarca que los Jinetes están en camino. No te preocupes por esa buena gente al este del Brandivino; los montaraces los están advirtiéndolo incluso mientras hablamos. Viaja tan lejos como puedas, lo más rápido que puedas, no obstante, tu ingenio te guiará. Encuentra un mensajero en Alforzada en quien se pueda confiar para informar a los Hobbits de Sacovilla y Cavada Grande, al pie de las Quebradas Blancas. Puedes confiar en los Shirriffs, los protectores hobbits de cada Cuaderna, para que te ayuden, si los convences para que te crean. Conocerás a los Shirriffs por las plumas en sus gorros. Vete al amanecer, no hay más tiempo que perder. Ya”.



Te entrega un pequeño pergamino y una bolsa; empiezas a abrirlo, pero Trancos te detiene. “Abre la bolsa

en la intimidad de tu habitación, con la puerta cerrada. Encontrarás alimentos y hierbas medicinales en su interior. El pergamino es un mapa de la zona. Estúdialo antes de que abandones Bree. ¡Toma esto!”. Él te entrega una reluciente daga plateada en una funda que cuelgas cuidadosamente de tu cinturón. “Te protegerá y le dirá a mis amigos que eres mi mensajero. ¡No la pierdas! Y recuerda: evita cruzar abiertamente el puente, un Jinete Negro lo vigila a todas horas. No puedes igualar su poder. Los agentes de las Fuerzas Oscuras también observan las calzadas principales y los transbordadores, los comúnmente llamados ferrys, tanto al norte como al sur. Puede que ya sepan de ti”.

Cuando Trancos se detiene, lanzando una vez más su mirada de acero alrededor de la habitación, tu sangre se enfría: ya están detrás de mí, piensas. “Cuidado con los caminos y los bosques”, continúa Trancos. “Bandidos y cosas malvadas los merodean en busca de alguien como tú. Los sirvientes de Sauron han despertado a las bestias y seres en la región. Estate en guardia en las Quebradas de los Túmulos; un gran tesoro yace sepultado allí, en el corazón de esa tierra encantada, pero también allí se esconde un grave peligro. Si tomas ese camino, cruza los túmulos lo más rápido que puedas. Si es posible, enviaré a un Montaraz para vigilarte durante parte del camino. Lo conocerás por la estrella de plata en su manto. Tom Bombadil en el Bosque Viejo y Gildor Inglorion y sus Elfos en el País de Las Colinas Verdes pueden ayudarte. Pero en su mayor parte, te valdrás por ti mismo”. Metes el pergamino dentro de tu túnica, te colocas la daga y la funda en el cinturón y le atas la bolsa.

“Hay un asunto más”, agrega Trancos en un susurro. “Cuando regreses a tu habitación, mira debajo de tu cama. Verás un saco grande. Toma de la bolsa una sola arma o toma la cota de malla; no puedo escatimar nada más, y tu trayecto requiere que viajes ligero. ¡Ahora vete!”, te ruega el Montaraz. “Vigilaré que nadie te siga”.

Abandonas la bruma y el calor del salón del Poni Pisador estremeciéndote de emoción y sales al aire fresco y claro de una noche estrellada. Revisas el patio sin ver a nadie y cruzas hacia los establos donde se encuentra tu habitación. Dentro de los establos, el mensajero Hobbit te espera. “¡No nos falles!”, suplica. “Ten mucho cuidado. No confíes en ningún hombre que no conozcas”. El Hobbit se va sin emitir ningún sonido, desapareciendo en las sombras.

Dentro de tu habitación, cierras la puerta, enciendes una vela y hojeas rápidamente el mapa. Ves que tu viaje te llevará doce leguas hacia el oeste hasta el río Brandivino, por la ruta más directa, y otras doce hasta Hobbiton, si llegas tan lejos en el tiempo. ¡Parece imposible, pero debes intentarlo!

En el suelo debajo de tu cama hay una mochila vacía y una bolsa. Desatas la cuerda y la abres; en el interior encuentras una espada, un arco con diez flechas, una maza, una armadura ligera y una cota de mallas.

*Elige un arma o la cota de mallas y anótalos en tu Tarjeta de Identificación del personaje. También anota siete comidas (de lembas), 3 piezas de plata, tres dosis de una hierba curativa (cuando se use, **Tira dos dados** y reduce el Daño Sufrido en esa cantidad), la daga plateada y el mapa de la zona (el mapa con cuadrículas hexagonales de color incluido con este librojuego). Llevas todo tu equipo en la mochila que está al lado de la bolsa con las armas. Estás en el **hex 1D**. La aventura continúa – **¡sigue adelante!***



TEXTO DE UBICACIÓN

Lee solamente el texto de los espacios o hexágonos (*hex.*) donde te encuentres.

1A

Tiempo: 120

Altos robles y olmos se extienden ininterrumpidamente ante ti. Los gritos inquietantes de extraños pájaros hacen eco en lo alto, por encima de tu cabeza. Bajo tus pies, vides oscuras y retorcidas parecen agarrarte de los tobillos. *Si exploras, **tira dos dados** y añade tu bonificación General: si obtienes 2-6, [pasa al 152](#); si es 7-12, [pasa al 170](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

1B

Tiempo: 120 (45)

Te enfrentas a una encrucijada natural. Por un lado asoma un grupo de árboles altos; en el otro, las colinas cubiertas de hierba se extienden hacia el oeste hasta donde alcanza la vista. *Si exploras la zona, [pasa al 235](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

1C

Tiempo: 90 (60)

BIENVENIDOS A ARCHET, lees en un cartel que aparece junto a la calzada. Ves un puñado de pequeñas casas de piedra y pequeños pabellones en las fértiles colinas de la tierra de Bree. Profundos bosques se extienden más allá del borde asentado de la pequeña aldea. *Si exploras Archet, [pasa al 278](#); Si deseas comprar provisiones, [pasa al 446](#); De lo contrario, [sigue adelante](#).*

1D

Tiempo: 60 (45)

Estás parado fuera del Poni Pisador, preguntándote qué tipo de coraje o temeridad te ha llevado a emprender este peligroso viaje. En las suaves sombras de la madrugada, el familiar y desgastado camino de la Gran Calzada del Este

aparece repentinamente siniestro. Cada cara extraña parece seguirte mientras tomas tu decisión y te diriges de cabeza a esta más que peligrosa misión. *Si deseas comprar provisiones, [pasa al 446](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

1E

Tiempo: 90

Estás parado en el borde norte de la Quebrada de los Túmulos; las crestas aparentemente interminables se extienden ante ti hasta donde alcanza la vista. Todas las historias de terror de tu infancia que tus abuelos te contaron sobre las ruinas encantadas recorren tu mente, y tiembles de miedo. Sólo el viento y el sol parecen acompañarte. Observas en la distancia –tal vez a una milla al sur– las ruinas de un pequeño castillo en lo alto de una colina. *Si exploras el castillo, [pasa al 160](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

1F

Tiempo: 90 (45)

La hierba del Camino del Norte serpentea de norte a sur ante ti, ya no es la majestuosa ruta que alguna vez fue –de hecho la gente de Bree lo llama ‘El Camino Verde’. Las crestas bajas y desnudas que forman la Quebrada de los Túmulos parecen rodearte, y un fuerte viento silba en tus oídos. De repente, escuchas los sonidos de un carro que se aproxima hacia el sur por la calzada. *Si observas al carro, [pasa al 215](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

1G

Tiempo: 90

La Quebrada de los Túmulos parece rondar la ondulante tierra a ambos lados del Camino del Norte, que ahora está en silencio. Escuchas un grillo cerca, como si te urgiera a darte prisa. *Si esperas a que pase un carro o un jinete, [pasa al 244](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*



1H

Tiempo: 90 (45)

Te paras cerca de las desmoronadas ruinas de una torre de vigilancia, justo al lado del descuidado y cubierto de vegetación Camino del Norte, hace mucho tiempo el Camino de los Reyes. No parece haber ningún signo de vida más que una serpiente verde común deslizándose detrás de una piedra a medida que te acercas. *Si exploras las ruinas, [pasa al 155](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

2A

Tiempo: 60 (45)

Los altos árboles del bosque de Chet están detrás de ti. Hacia el norte y el sur, el antiguo Camino del Norte corre como un lecho de río seco y rocoso. Sientes un poco de miedo por dejar atrás el familiar camino, pero sabes que tu misión te lleva hacia el oeste y que debes seguir el camino del sol. Las historias que has escuchado sobre los Trolls que vagan por las colinas salvajes al oeste del Camino del Norte te mantienen alerta. [Sigue adelante](#).

2B

Tiempo: 90 (45)

Hacia el sur, una milla más o menos, se extienden los septentrionales montículos de la Quebrada de los Túmulos. Ante ti, las colinas rocosas azotadas por el viento, son de todo, menos acogedoras. Por encima de tu cabeza, un gran cuervo grazna, como si te advirtiera para que retrocedas. [Sigue adelante](#).



2C

Tiempo: 90 (45)

Te inclinas para comprobar si hay huellas de Troll en el brezo y en la hierba baja que cubren las onduladas colinas rocosas, pero no detectas nada. Montículos de túmulos se

extienden hacia el oeste; el viento golpea tus oídos. [*Sigue adelante.*](#)

2D

Tiempo: 90 (45)

La gran Calzada del Este parece menos transitada de lo que pensabas; tal vez todas esas historias que escuchaste de niño sobre bandidos y magos errantes y mercaderes a lo largo de la ruta eran solo cuentos. Con tu pueblo natal de Bree a unos pocos kilómetros de distancia, comienzas a sentir nostalgia y una sensación de impotencia. ¡Te han pedido que hagas demasiado! Luego, tu mano agarra la daga plateada de tu cinturón y nuevamente te sientes valiente y capaz. [*Sigue adelante.*](#)

2E

Tiempo: 90 (45)

Cruzas el silencioso y excesivamente descuidado Camino del Norte y continúas avanzando a través de las áridas tierras de la Quebrada de los Túmulos azotadas por el viento. No hay signos de vida que te consuelen o te alarmen, pero no puedes relajarte, porque aquí, bajo el suelo, ¡se encuentra la morada de los No Muertos! Media milla más adelante se levanta un montículo anillado, un gran túmulo, del que emerge un extraño y quejumbroso grito. *Si exploras el túmulo, [*pasa al 107.*](#) De lo contrario, [*sigue adelante.*](#)*

2F

Tiempo: 90

Más túmulos como fortalezas salpican el paisaje escarpado y estéril ante ti. Estás tentado a explorar uno, solo para ver cómo es una tumba antigua, pero sabes que debes apresurarte con tus mensajes de aviso. [*Pasa al 421.*](#)

2G

Tiempo: 90 (45)

Empiezas a preguntarte si cruzar la Quebrada de los Túmulos fue una buena idea después de todo. Desde el

interior de algunas de las tumbas provienen misteriosos silbidos y gemidos. Es solo el viento, te dices a ti mismo. Pero ¿qué pasa con todas las historias de fantasmas y tesoros custodiados que escuchaste cuando eras un niño? Llegas a un pequeño valle cubierto de hierba entre dos túmulos de buen tamaño. Una pequeña criatura sale corriendo de uno. *Si exploras el túmulo, [pasa al 103](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*

2H

Tiempo: 90

Caminar alrededor y por los túmulos te preocupa. "Es de día, ¿qué podría pasarme si explorara un poco? Además, ¿qué pasa con todas esas historias de oro, gemas y espadas mágicas enterradas con la antigua realeza de Cardolan, reyes y príncipes cuyos huesos se encuentran debajo de las redondas cúpulas de tierra tan cerca?" Sin embargo, tu misión requiere que te apures. *Si exploras un túmulo, [pasa al 190](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*

3A

Tiempo: 60

La escarpada y abierta tierra se extiende delante de ti. "¿Alguna vez veré el Brandivino?", te preguntas. Cien metros delante de ti se asoma un pequeño grupo de bosques. La sombra y la protección contra el fuerte viento serían bienvenidas, pero sabes que debes apresurarte. Justo en ese momento ves el rápido movimiento de una alta sombra detrás de un tronco de árbol a otro. ¿Era amigo o enemigo, o solo fue tu imaginación? *Si quieres explorar, [pasa al 195](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*

3B

Tiempo: 60

Parece que el viento nunca dejará de silbar, o eso parece, al igual que el recorrido de arriba a abajo a través de la ondulada ladera que parece interminable. Por encima de ti, el extraño grito de un gran pájaro negro te asusta. [Tira dos](#)

[dados](#): si obtienes de 2-5, [pasa al 242](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

3C

Tiempo: 75

Los septentrionales montículos de la Quebrada de los Túmulos se acaban, y por un tiempo te enfrentas a un camino despejado (aunque ascendente y descendente) hacia el oeste dirección al río. Unos cuantos pájaros surcan el cielo, pero por lo demás solo el viento rompe el silencio. Desde una pequeña colina, puedes distinguir la gran Calzada del Este a unas pocas millas al sur de aquí. Debajo y más allá de ti, un carro avanza lentamente hacia el oeste a lo largo de la calzada. *Si observas el carruaje desde más cerca, [pasa al 137](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

3D

Tiempo: 75 (45)

El ancho camino de tierra baldía que es la gran Calzada del Este parece extenderse infinitamente ante ti; solo un carro solitario que se desplaza hacia el oeste se mueve a través de tu campo de visión. Deseas un compañero con quien hablar. Las historias de los bandidos que recorren el camino te llevan a mantenerte atento mientras continúas. *Si observas el carro más de cerca, [pasa al 270](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*

3E

Tiempo: 90

Más túmulos y montículos estériles se extienden ante ti hasta donde alcanza la vista. Nunca has visto un lugar tan extraño y solitario. La pared rota del muro de setos y los árboles marchitos que se encuentran al sur de la calzada aumentan tu sensación de malos presentimientos. Pero tu arma y tu misión te dan coraje. El prominente túmulo funerario justo delante parece prometedor, quizás oculte un gran tesoro. Pero ¿puedes perder el tiempo? *Si exploras el túmulo, [pasa al 190](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

3F

Tiempo: 90

Los redondeados montículos que albergan los huesos y los objetos especiales de los honrados muertos parecen llamar a la exploración, pero sabes que debes apresurarte. Justo enfrente de ti se alza un gran túmulo funerario. *Si exploras el túmulo, [pasa al 107](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*

3G

Tiempo: 90

El incesante viento silba una inquietante melodía en tus oídos, pero sigues apresurándote, luchando contra la tentación de explorar una de las tumbas tan cercanas. Delante de ti se alza un gran túmulo anillado. *Si exploras el túmulo, [pasa al 103](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

3H

Tiempo: 90

El paisaje austero hacia abajo te preocupa. No hay dónde esconderse, en caso de ser atacado. A unos quince metros por delante de ti asoma un pequeño túmulo. *[Pasa al 408](#).*

4A

Tiempo: 60

La tierra rocosa, escarpada y montañosa ante ti se extiende ininterrumpidamente hacia el horizonte. Luchando contra el viento del oeste, continúas, siempre vigilante por un Troll errante o una manada vagando de lobos hambrientos. *[Tira dos dados](#): si está entre 2-5, [pasa al 327](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

4B

Tiempo: 60

Desde la cima de una colina, puedes ver por kilómetros en todas las direcciones. No detectas movimiento; solo un mirlo grande y solitario se alza sobre la tierra escarpada y azotada por el viento. El pájaro vuela en círculos por encima de ti, como si estuviera vigilando tu posición. *Si llamas al ave, [pasa al 203](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

4C

Tiempo: 60

La escueta y rocosa tierra se extiende ante ti, ondulando hacia el horizonte. Desde lo alto de una colina, espías la ancha calzada que corre hacia el este y el oeste a unas pocas millas al sur de donde estás. Podrías viajar más rápido a lo largo de la carretera, tal vez incluso viajar con alguien, pero también podrías conocer a los bandidos que se aprovechan de personas como tú, un joven inexperto tan lejos de su hogar. [Sigue adelante.](#)

4D

Tiempo: 75 (45)

El camino sube y baja con la tierra accidentada, con el viento siempre silbando en tus oídos. Ante ti, la calzada corre como una cinta marrón hecha jirones. Las ruinas de una torre de vigilancia abandonada y las cúpulas funerarias de tierra de los túmulos son las únicas rupturas en el paisaje. Miras al este y al oeste, pero no ves a nadie y nada se acerca. La inmensidad de tu misión pesa sobre ti, pero su importancia aligera tus pasos y te apresuras. [Sigue adelante.](#)

4E

Tiempo: 90

En el viento que emana de los túmulos, escuchas un extraño sonido, un grito inquietante. ¿Es un llamamiento o una advertencia? De repente, el sonido se apaga y quedas solo, cruzando las colinas encantadas lo más rápido que puedes. Una tumba abovedada se encuentra a unos quince metros delante de ti. [Pasa al 421.](#)

4F

Tiempo: 90

Un lamento sobrenatural en el viento del oeste llega a tus erguidas orejas. La piel de gallina se levanta en tus brazos y el vello en la parte posterior de tu cuello se eriza. ¿Pero es el lamento una advertencia o una petición de ayuda? Continúas cuidadosamente, observando cualquier movimiento, buscando infructuosamente en la tierra en

busca de huellas. *Si buscas la fuente del sonido, [pasa al 121](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*

4G

Tiempo: 90

Las tumbas abandonadas que te rodean ya no parecen tan aterradoras. Tienes la necesidad de explorar uno de los túmulos más grandes –tal vez un Príncipe del Norte escondió su fortuna allí hace mucho tiempo– y divisas uno justo delante. ¡Puede que encuentres un objeto mágico que te ayude en tu viaje! [Pasa al 408](#).

4H

Tiempo: 90

Después de cruzar otra pequeña cresta que rodea una antigua tumba, decides descansar. Justo cuando cierras los ojos y te recostas contra los lados lisos del túmulo, una mano helada te agarra de la manga. Saltas para alcanzar tu arma, pero no hay nada a la vista. *Si buscas en la tumba lo que te tocó, [pasa al 103](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

5A

Tiempo: 120

Has escuchado que esta región, con sus colinas y pequeñas masas de árboles, es el hogar de varios clanes de orcos, por lo que te recuerdas a ti mismo que debes estar atento. *Si quieres explorar, [pasa al 249](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

5B

Tiempo: 120

Te detienes a descansar a la sombra de un pequeño grupo de frondosos árboles. Escuchas el sonido de ramas rompiéndose y te paras a mirar alrededor. *Si sigues el sonido hasta su fuente, [pasa al 370](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*



5C

Tiempo: 60

De pie en la cima de una colina, puedes ver el ancho camino a unas pocas millas al sur. Un carro deambula lentamente hacia el oeste. *Si investigas el carro, [muévete hasta el 4D](#), pero primero [pasa al 215](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*

5D

Tiempo: 90 (45)

El camino se extiende ininterrumpidamente delante de ti. Habiendo escuchado historias de bandidos a lo largo del camino, te mantienes alerta siempre ojo a visor buscando posibles coberturas. De repente oyes los sonidos de caballos que se acercan cabalgando a galope. *Si te escondes, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia: si es 10 o más, [pasa al 363](#); de lo contrario, [pasa al 214](#).*

5E

Tiempo: 90

El muro de seto vivo que te brinda cobertura y que corre al sur de la carretera está roto en algunos lugares. La línea de árboles que una vez la marcó como una gran ruta también está rasgada. La decadencia te rodea. De repente, un espeluznante lamento es arrastrado por el viento del oeste, helándote hasta los huesos. Sin embargo, tu misión y todo lo que sabes sobre los túmulos embrujados te dice que debes continuar. *Si quieres explorar un túmulo, [pasa al 107](#), de lo contrario, [sigue adelante](#).*

5F

Tiempo: 90

Un grito aterrador y escalofriante te detiene en tu avance. Llegas a un gran túmulo con un anillo de tierra en pie que lo rodea. ¿Podría ser esta la tumba funeraria de un Príncipe de la Primera Era? ¿Qué grandes tesoros podría contener? Quizás puedas reclamar algún objeto mágico para ayudarte en tu misión. Te acercas con cautela, escabulléndote hacia la entrada. Tu corazón se acelera en tu pecho cuando el gemido se eleva de nuevo, generando

una horrible advertencia contra todos los intrusos. [Pasa al 421.](#)

5G

Tiempo: 90

El misterioso canto ha cesado. Ahora solo el viento se burla de ti. Montones interminables de túmulos funerarios se ciernen ante ti como islas en un mar oscuro. Cerca hay un enterramiento abovedado. ¡Podría haber un tesoro dentro, o un esqueleto viviente! *Si exploras la tumba, [pasa al 190.](#) De lo contrario, [sigue adelante.](#)*

5H

Tiempo: 90

Como un centenar de islas dispersas en un misterioso océano de tierra, los alzados túmulos se extienden delante de ti, cada uno formado por un montículo redondo y liso. Observas que la puerta del túmulo más cercano se mantiene cerrada, como todas las demás. *Si exploras la tumba, [pasa al 190.](#) De lo contrario, [sigue adelante.](#)*

6A

Tiempo: 120

Un pequeño grupo de bosques se cierne ante ti. Te apresuras y encuentras un pequeño estanque con agua clara. Te inclinas para tomar un sorbo del agua, que es refrescante y reanudas tu caminata. [Sigue adelante.](#)



6B

Tiempo: 120

Las colinas ininterrumpidas dan paso a un grupo de álamos y un estanque natural. Te detienes para saciar tu sed, observando la entrada de una gran cueva escondida detrás de árboles y arbustos. *Si quieres explorar, [pasa al 225.](#) De lo contrario, [sigue adelante.](#)*

6C

Tiempo: 90

Los túmulos del norte se terminan aquí, dando un aspecto menos siniestro a los túmulos funerarios terrestres abovedados. Justo delante de ti, hay un pequeño túmulo. ¿Podría alguien — o algo — estar dentro? *Si investigas la tumba, [pasa al 190](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*

6D

Tiempo: 90 (45)

Oyes caballos galopando hacia ti, con sus cascos golpeando como martillos el camino. *[Tira dos dados](#) y suma tu bonificación de Pericia: si es 8 o más, [pasa al 363](#); de lo contrario, [pasa al 373](#).*

6E

Tiempo: 90

Nunca soñaste que hubieran vivido tantos príncipes y que sus huesos reales pudieran ocupar tantas tumbas. Sólo el viento constante y un grito aterrador del este rompen el siniestro silencio de la Quebrada. Ante ti, un túmulo se levanta en una cuesta ascendente. *Si investigas la tumba, [pasa al 190](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*

6F

Tiempo: 90

La naturaleza ascendente y descendente de la Quebrada te cansa. Te detienes para descansar en la cumbre erosionada de un túmulo, su redondeada cúpula es lisa y está al descubierto. *Si investigas la tumba, [pasa al 190](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

6G

Tiempo: 90

En lo alto de la cresta que rodea una antigua tumba real, haces una pausa para inspeccionar el paisaje. No ves nada más que un par de pájaros dando vueltas en lo alto. Un túmulo, antaño majestuoso, se encuentra a solo seis metros. ¿Quién sabe qué botín podrías encontrar? Pero tu

misión te apremia con toda la urgencia que puedas reunir. Si exploras la tumba, [pasa al 107](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

6H

Tiempo: 90

Más túmulos abovedados se elevan ante ti, como toscos atolones en un mar de tierra. Te das cuenta con un sobresalto de que la pesada puerta de roble hacia una tumba, a solo quince metros de distancia, parece estar entornada. ¡Quizás puedas meterte y apoderarte de un tesoro de la Primera Edad o de un objeto mágico para ayudarte! ¿Pero tal tesoro permanecerá sin vigilancia? [Pasa al 421](#).

7A

Tiempo: 120

A través de los árboles, se vislumbra la vista más aterradora de las colinas de la región de Bree: una profunda cueva, sombría y habitada, ideal para los Orcos. Te acercas con cautela, aunque sabes por las horripilantes historias infantiles que los Orcos rara vez aparecen a la luz del día. [Pasa al 100](#).

7B

Tiempo: 120

Vislumbras las ruinas de una antigua casa señorial a través de los árboles. El techo se ha derrumbado, pero los muros de piedra siguen en pie. El viento que sopla a través de las grietas levanta un lastimero y tétrico sonido. De repente escuchas ruidos de movimiento dentro de las ruinas. Si exploras más la desvencijada casa, [pasa al 248](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

7C

Tiempo: 60

Llegas a una elevación y miras hacia el sur, en dirección a la calzada, que se encuentra tranquila y todavía a unos pocos kilómetros de distancia. El recuerdo de los antiguos

cuentos de tu infancia sobre orcos, trolls y bandidos errantes te lleva a toda prisa a lo largo de las ondulantes colinas rocosas. [Tira dos dados](#): si obtienes de 2-5, [pasa al 327](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).



7D

Tiempo: 90 (45)

Tu agotador viaje continúa. De repente, ves a un hombre alto y de cabello oscuro emerger a caballo de un grupo de árboles a lo largo de la calzada. [Pasa al 441](#).

7E

Tiempo: 90

Los túmulos se levantan a tu alrededor como espeluznantes pasteles de barro de la escabrosa y escueta tierra. Sientes la necesidad de apurarte, no piensas en tu cansado y dolorido cuerpo. [Pasa al 408](#).

7F

Tiempo: 90

¿Por delante de cuántos túmulos más debo pasar?, te preguntas, ansioso por dejar atrás las escarpadas y azotadas por el viento tierras de la Quebrada. Miras a tu alrededor; la aterradora sensación de ser observado envía una oleada de miedo a través de tu cuerpo. Sin embargo, no ves nada más que túmulos funerarios, hierba y el cielo despejado. [Pasa al 421](#).

7G

Tiempo: 90

Pasas junto otro antiguo túmulo funerario, ansioso por proseguir con tu misión. Caminar a favor del vigoroso viento te juega malas pasadas en tu cabeza; a veces juras que escuchas a un amigo que te grita para avisarte de que

tengas cuidado, pero no hay nadie aquí. Si exploras el montículo, [pasa al 121](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

7H

Tiempo: 90

Parece que has estado deambulando por la Quebrada de los Túmulos durante días, y todavía más montículos antiguos se ciernen ante ti. El impulso de explorar uno se ve superado por la urgencia de tu misión, y sigues caminando penosamente hacia el oeste, hacia el río aún fuera de tu visión, el río al que debes llegar pronto si quieres alertar a la Comarca. Si exploras un túmulo, [pasa al 121](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

8A

Tiempo: 120

Una extensión de bosque se encuentra ante ti. Escuchas un bramido diferente al de cualquier hombre. [Tira dos dados](#): si el resultado es de 2-7, [pasa al 180](#); si es de 8-12, puedes [pasar al 403](#) o [seguir adelante](#).

8B

Tiempo: 120

Dejas atrás las colinas cubiertas de hierba por un grupo de altos árboles. Un bramido bestial te congela de miedo. [Tira dos dados](#): si obtienes de 2-5, [pasa al 180](#); si obtienes de 6-12, puedes [pasar al 403](#) o [seguir adelante](#).

8C

Tiempo: 60

Desde lo alto de una colina, observas la Gran Calzada del Este, a pocas millas al sur. Ahora tú decides si confiar tu destino en el camino o seguir adelante a través de la salvaje tierra más al norte de este. [Sigue adelante](#).

8D

Tiempo: 90 (45)

Una desvencijada y abandonada posada se levanta junto a la calzada, el viento silba una misteriosa melodía a través

de ella. Desde el exterior, el antiguo edificio de dos pisos parece seguro y firme. *Si exploras la posada, [pasa al 169](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

8E

Tiempo: 90

Los túmulos se extienden ante ti como feos nudillos de tierra. El viento te golpea en la cara cuando te acercas a un esférico túmulo, su pesada puerta de roble está cerrada y atrancada. *Si exploras la tumba, [pasa al 190](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

8F

Tiempo: 90

Ante ti, se levanta un antiguo túmulo de cúpula redonda, con la puerta cerrada. ¿Qué oro y armas podrían estar esparcidos dentro? *Si exploras la tumba, [pasa al 107](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

8G

Tiempo: 90

Vislumbra el Bosque Viejo a unas pocas millas al oeste; el fresco y antiguo bosque parece como si te llamara. Caminar a través de los encantados túmulos de la Quebrada ya no te asusta. [Pasa al 408](#).

8H

Tiempo: 90

Solo un tramo de bajadas se interpone entre tú y la entrada al antiguo bosque llamado Bosque Viejo. Te apresuras por los ondulados montículos, azotados por el viento, ansioso por llegar al río. Sobre una de las cuestas, tropiezas con un gran túmulo. *Si exploras la tumba, [pasa al 103](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

9A

Tiempo: 120 Pt. Exp.: 1

Un refrescante estanque de aguas claras se encuentra ante ti, brillando al sol. El bosque a su alrededor ofrece

protección. Entrás y te inclinas para beber justo cuando se acerca una cría de oso pardo, olisqueando tu mochila. Te agachas para ahuyentarlo justo cuando un oso enfurecido de dos metros de altura aparece detrás de un arbusto de bayas para defender a su oseño. [*Tira dos dados*](#) y *añade tu bonificación General: si obtienes un 8 o más, [pasa al 207](#); de lo contrario, [pasa al 180](#).*

9B

Tiempo: 90

Las ondulantes colinas te conducen hacia el río y a la finalización de tu misión. De repente escuchas el sonido de caballos galopando hacia ti. [*Tira dos dados*](#) y *añade tu bonificación de Pericia: si es inferior a 7, [pasa al 373](#); de lo contrario, [pasa al 363](#).*

9C

Tiempo: 60

Desde lo alto de una colina, puedes ver la Gran Calzada, el camino más transitado hacia el oeste. Un jinete solitario galopa hacia poniente, en dirección al Puente. Lo ves desaparecer, preguntándote quién podría ser y cuáles son sus asuntos. [*Sigue adelante*](#).

9D

Tiempo: 90 (45)

El camino sigue adelante. Cansado de caminar, rezas para que venga un caballo o un carro en tu dirección. Algo después, detrás de ti, un carro de heno se acerca lentamente, conducido por un hombre que parece ser un granjero. ¿La respuesta a tus oraciones? *Si saludas al hombre, [pasa al 187](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

9E

Tiempo: 90

Las continuas colinas te agotan. La cortina verde del Bosque Viejo se alza a unos pocos kilómetros más adelante. Al norte se ve la irregular pared de seto que se

extiende al sur de la Gran Calzada del Este. A tu lado hay una quebrada línea de árboles. [Pasa al 421.](#)

9F

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 1

Te encuentras ante los altos y frondosos árboles de un bosque, dejando atrás las estériles tierras de la Quebrada de los Túmulos; un escabroso sendero atraviesa el bosque hacia el suroeste. [Tira dos dados:](#)

- Si sacas de 2-5, [pasa al 370.](#)
- Si obtienes de 6-7, [pasa al 104.](#)
- Si es de 8-11, [pasa al 432.](#)
- Si es un 12, [pasa al 128.](#)

9G

Tiempo: 90

El bosque se cierne hacia el oeste; hacia el este, la irregular tierra de la Quebrada con sus subidas y bajadas aún te rodea. [Tira dos dados:](#) si sacas de 2-5, [pasa al 370;](#) de lo contrario, [sigue adelante.](#)

9H

Tiempo: 90

Te detienes en el extremo suroeste de la Quebrada de los Túmulos, el Bosque Viejo está aproximadamente a solo un kilómetro y medio al oeste. Dos tumbas se encuentran cerca. Si deseas explorar uno de los túmulos funerarios, [pasa al 103](#) o [pasa al 107;](#) de lo contrario, [sigue adelante.](#)



10A

Tiempo: 60

¿Acabarán alguna vez las escarpadas colinas onduladas? ¿Alguna vez verás las vigorosas aguas del Brandivino? [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación General: si es de 2-5, [pasa al 198;](#) de lo contrario, [sigue adelante.](#)

10B

Tiempo: 60

El accidentado paisaje no te da acceso al valle del río. Tira dos dados y añade tu bonificación General: si obtienes de 2-7, pasa al 198; de lo contrario, sigue adelante.

10C

Tiempo: 90

Observas detenidamente la ancha calzada al sur de tu posición, y en ella, un carro que se dirige hacia el oeste. Si deseas explorar este camino principal, muévete a la posición 10D pero pasa al 270; de lo contrario, sigue adelante.

10D

Tiempo: 120 (45)

El camino está muy tranquilo aquí. ¡Quizás esas terribles advertencias sobre los jinetes no-muertos en el Puente sean solo historias! Los bosques del sur se ven oscuros y profundos. Tira dos dados: si obtienes de 2-5, pasa al 215; de lo contrario, sigue adelante.

10E

Tiempo: 120 Pt. Exp.: 1

El bosque te refresca y te tranquiliza. Sufres por acostarte y descansar. Tira dos dados:

- Si es de 2-3, pasa al 348.
- Si es un 4, pasa al 128.
- Si es un 5, pasa al 231.
- Si es de 6-12, tira dos dados y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-7, estás perdido; avanza en una dirección aleatoria.
 - De lo contrario, sigue adelante.



10F*Tiempo: 120 Pt. Exp.: 1*

Más profundo, en el interior bosque, los árboles parecen cambiar, envejecer y dejar de crecer. Sientes como si te amenazaran. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-3, [pasa al 128.](#)
- Si es de 4-5, [pasa al 382.](#)
- Si es de 6-12, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-8, estás perdido, [avanza en una dirección aleatoria.](#)
 - De lo contrario, [sigue adelante.](#)

**10G***Tiempo: 90 Pt. Exp: 1*

El bosque es profundo y oscuro. Un sendero que conduce al suroeste corta un pulcro camino a través de los espesos y altos rodales de robles y sauces. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-4, [pasa al 382.](#)
- Si es de 5-10, [pasa al 432.](#)
- Si es 11 o 12, [pasa al 189.](#)

10H*Tiempo: 90 Pt. Exp.: 1*

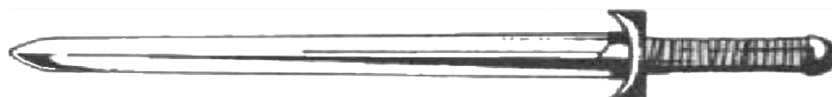
Es aquí donde el bosque oculta su más alegre y hermoso lugar, donde el arroyo y el prado se besan en una deliciosa unión. Un sendero que conduce al oeste y un arroyo tranquilo que discurre a su lado dispersan la profunda penumbra del bosque. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-4, [pasa al 128.](#)
- Si es un 5, [pasa al 196.](#)
- Si es de 6-12, [pasa al 432.](#)

11A

Tiempo: 60

La ondulada y firme tierra continúa desafiándote y cansándote. Más adelante, un castillo en ruinas se yergue en solitario sobre la cima de una pequeña colina. Si exploras el decadente castillo, [pasa al 160](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).



11B

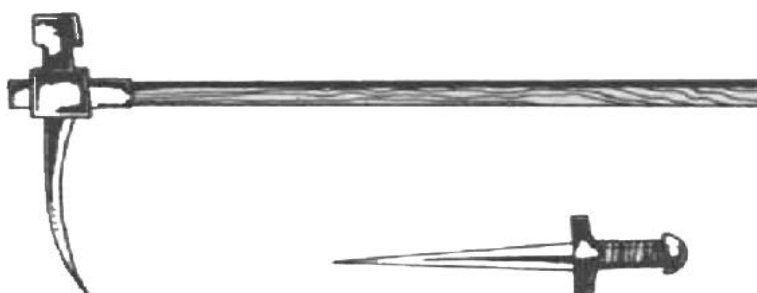
Tiempo: 60

La ondulada y rocosa tierra parece no rendirse a las llanuras que hay más al oeste. [Tira dos dados](#): si es de 2-4, [pasa al 198](#); si es de 5-6, [pasa al 370](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

11C

Tiempo: 60

La escabrosa y rígida tierra se extiende ante ti, poniendo a prueba tu fuerza de voluntad. [Sigue adelante](#).



11D

Tiempo: 120 (45)

Sientes que la tierra se vuelve más plana a medida que te acercas al río. La Gran Calzada del Este parece extrañamente tranquila, demasiado tranquila. [Tira dos dados](#): si obtienes de 2-6, [pasa al 214](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

11E

Tiempo: 120 Pt. Exp.: 1

El corazón del bosque es fresco y brumoso. Te duele todo cuando te tumbas para descansar. Tira dos dados:

- Si es un 2, pasa al 128.
- Si es 3 o 4, pasa al 382.
- Si es un 5, pasa al 196.
- Si es de 6-12, tira dos dados y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-7, estás perdido; avanza en una dirección aleatoria.
 - De lo contrario, sigue adelante.



11F

Tiempo: 120 Pt. Exp.: 1

La sombra del bosque es bienvenida pero a la vez es algo siniestra. Tira dos dados:

- Si es un 2 o 3, pasa al 128.
- Si es 4 o 5, pasa al 348.
- Si es de 6-12, tira dos dados y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-9, estás perdido; avanza en una dirección aleatoria.
 - De lo contrario, sigue adelante.

11G

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 1

El oscuro y profundo bosque te asusta y te confunde. Tira dos dados:

- Si es un 2, pasa al 128.

- Si es 3 o 4, [pasa al 231](#).
- Si es de 6-12, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-8, estás perdido; [avanza en una dirección aleatoria](#).
 - De lo contrario, [sigue adelante](#).

11H

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 1

El bosque es profundo y misterioso. De repente estás muy cansado. Debes acostarte y descansar entre los majestuosos sauces a orillas del que crees que es el río Tornasaucé, que se extiende justo al sur del sendero este-oeste a través del bosque. [Tira dos dados](#):

- Si es de 2-4, [pasa al 128](#).
- Si es un 5, [pasa al 348](#).
- Si es de 6-12, [pasa al 432](#).

12A

Tiempo: 60

El accidentado y ondulado terreno pasa factura a tus botas — ¡y a tus pies! [Tira dos dados](#): si es de 2-5, [pasa al 198](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

12B

Tiempo: 60

Arriba y abajo por la áspera y ondulada tierra en la que caminas, tu misión te lleva a toda prisa. [Tira dos dados](#): si es de 2-4, [pasa al 198](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

12C

Tiempo: 60

El escarpado terreno te cansa; te duele todo y paras para descansar. [Tira dos dados](#): si es de 2-5, [pasa al 225](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

12D

Tiempo: 120 (45)

La tierra se aplana y se ablanda. El río debería estar cerca. Pero si prestas atención a las advertencias de Trancos, no debes quedarte demasiado cerca de la calzada. [Pasa al 344.](#)

12E

Tiempo: 120 Pt. Exp.: 1

El frío y brumoso bosque te agota. Te acuestas para descansar. [Tira dos dados:](#)

- Si es un 2, [pasa al 128.](#)
- Si es de 3-5, [pasa al 231.](#)
- Si es de 6-12, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-7, estás perdido; [avanza en una dirección aleatoria.](#)
 - De lo contrario, [sigue adelante.](#)



12F

Tiempo: 120 Pt. Exp.: 1

La densa bruma y las enredadas vides dificultan tu avance, pero te apresuras a buscar un camino a través del bosque. [Tira dos dados:](#)

- Si es un 2, [pasa al 128.](#)
- Si es un 3, [pasa al 348.](#)
- Si es un 4 o 5, [pasa al 399.](#)
- Si es de 6-12, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-7, estás perdido; [avanza en una dirección aleatoria.](#)
 - De lo contrario, [sigue adelante.](#)

12G

Tiempo: 120 Pt. Exp.: 1

Los profundos y brumosos bosques te sosiegan. Anhelas descansar. Tira dos dados:

- Si es un 2, pasa al 128.
- Si es un 3 o un 4, pasa al 382.
- Si es 5 o 6, pasa al 348.
- Si obtienes de 7-12, tira dos dados y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-8, estás perdido; avanza en una dirección aleatoria.
 - De lo contrario, sigue adelante.

12H

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 1

Los bosques circundantes son profundos y desorientadores, pero el sendero y el arroyo que conducen hacia el este y el oeste hacen más fácil desplazarse. Tira dos dados:

- Si es de 2-4, pasa al 128.
- Si es un 5, pasa al 382.
- Si es de 6-12, pasa al 432.

13A

Tiempo: 75

La escabrosa y ondulante tierra se niega a ceder. Tira dos dados: si es de 2-5, pasa al 327; de lo contrario, sigue adelante.

13B

Tiempo: 60

Puedes oler el río hacia el oeste. Si sigues a tu nariz y te diriges hacia el oeste, verás las poderosas aguas marrones del Brandivino retorciéndose al sol. Pero según tu mapa, no hay forma de vadearlo aquí, ni transbordador. Si *nadas hasta el otro lado del río*, pasa al 339; de lo contrario, sigue adelante.

13C

Tiempo: 60

Las colinas y la tierra rocosa se extienden hasta donde alcanza la vista. [Sigue adelante.](#)

13D

Tiempo: 60 (45)

¡Estás tan cerca del río que puedes olerlo! Ruborizado por la emoción, te arrastras por el brezo y los arbustos, con cuidado de vigilar constantemente el Puente. No hay nadie a la vista. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción: si obtienes 8 o más, [pasa al 282](#); de lo contrario, [pasa al 246](#).

13E

Tiempo: 120

Una pared de setos irregulares corre al sur de la calzada, con una quebrada línea de árboles a su lado. A medida que la pared vegetal se funde con el alto seto, los brumosos y frescos bosques dan paso a los campos de la región de Los Gamos. Si quieres explorar, [pasa al 399](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

13F

Tiempo: 60

Te detienes a orillas del Brandivino, ocultándote entre arbustos y sauces. Si nadas al otro lado del río, [pasa al 339](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

13G

Tiempo: 120

Los oscuros y brumosos bosques te calman; te duele todo el cuerpo y quieres descansar. [Tira dos dados](#):

- Si es un 2, [pasa al 128](#).
- Si es de 3-5, [pasa al 196](#).
- Si es un 6 o 7, [pasa al 399](#).
- Si es de 8-12, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:

- Si es de 2-6, te has perdido, [avanza en una dirección aleatoria](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

13H

Tiempo: 120 (75)

El poderoso y turbio río de color marrón te lleva hacia el oeste. La corriente y un sendero parecen conducir directamente a las orillas del Brandivino. No hay vados ni ferry o transbordador a la vista. *Si quieres cruzar nadando hasta el otro lado del río, [pasa al 339](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

14A

Tiempo: 75

Te detienes cerca de la orilla del Brandivino, ocultándote entre los arbustos. A través de los árboles puedes ver a dos hombres de aspecto rudo parados cerca de un ferry hecho de troncos. *Si permaneces oculto y observas a los hombres, [pasa al 167](#). Si cruzas el río a nado, [pasa al 339](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*



14B

Tiempo: 75

El río sigue su avance con ímpetu. Hacia al oeste, puedes ver el extremo sur de las colinas de Scary. *Si quieres explorar la zona en la que estás, [pasa al 325](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

14C

Tiempo: 60

El Brandivino gira y se retuerce al sol como una serpiente. Observas detenidamente una pequeña isla en el centro de las amplias aguas marrones. *Si quieres nadar hasta el otro lado del río, [pasa al 205](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

14D

Tiempo: 75 (45)

Al este, puedes ver el Puente y las ondulantes aguas marrones del Brandivino. La Gran Calzada del Este se extiende ante ti. La suave corriente conocida como El Agua fluye al norte del ancho camino. (El Agua se puede cruzar fácilmente por numerosas pasarelas y vados). *[Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción: si es un 12, [sigue adelante](#), si obtienes 10 o 11, [pasa al 289](#); de lo contrario, [pasa al 246](#).*

14E

Tiempo: 60

Sin vado ni transbordador a la vista, haces una pausa para considerar qué hacer. *Si decides cruzar nadando hasta el otro lado del río, [pasa al 339](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

14F

Tiempo: 90

La verde tierra es esponjosa aquí, cerca del río. Ves un arroyo que fluye desde el sur. *[Tira dos dados](#): si es de 2-4, [pasa al 214](#); si es 5 o 6, [pasa al 370](#); de otro modo, [sigue adelante](#).*

14G

Tiempo: 75

El bosque da paso a una pequeña aldea Hobbit, Burgonuevo. Allí, un amable mediano te indica el camino hacia el ferry. Escucha tus advertencias sobre los Jinetes Negros y agrega que ya había oído tales historias antes.

Cruzas por Balsadera de Gamoburgo, donde los Hobbits se ocultan detrás de puertas cerradas mientras pasas, observándote de cerca. Bordeando Cricava, cruzas la Cerca, la gran empalizada que protege Los Gamos, y que corre a lo largo de la orilla del Brandivino desde el Puente hasta la aldea de Fin de la Cerca, donde el río Tornasauc sale de la floresta y se une al río de la Comarca, a través de una de sus Puertas (las cuales, los habitantes de la zona cierran al anochecer) en dirección a Casa Brandi, donde un orgulloso Hobbit llamado “*Algo ininteligible-Buck*” te cuenta una larga historia de su gran herencia.

La tierra se allana a medida que te acercas al río. Delante ves un transbordador de fondo plano, aparentemente desatendido. *Si robas el ferry, [pasa al 209](#); si observas la situación y permaneces oculto, [pasa al 183](#); si cruzas nadando hasta la otra orilla, [pasa al 339](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

14H

Tiempo: 150

Las marismas se extienden ante ti, albergando la vida salvaje y, si los rumores son ciertos, pozas de arenas movedizas y muchas criaturas extrañas. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación General: si es de 2-6, [pasa al 334](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

15A

Tiempo: 120

Las colinas de Scary se postran al norte; y a unos pocos kilómetros al oeste se encuentra la pequeña ciudad de Cantera. [Sigue adelante](#).

15B

Tiempo: 60

Las fértiles y onduladas colinas parecen darte la bienvenida, pero sabes que no estás a salvo aquí — ¡nadie lo está! Vislumbras las ruinas de un castillo a solo un kilómetro de distancia. *Si exploras las ruinas, [pasa al 160](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

15C

Tiempo: 60

Estás cansado de subir y bajar las colinas, pero has elegido esta ruta como la más segura. ¿Pero realmente lo es? *[Tira dos dados](#): si obtienes de 2-5, [pasa al 214](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

15D

Tiempo: 60 (45)

La Gran Calzada del Este se extiende ante ti; hacia el sureste se encuentra un pequeño camino. El Agua fluye por el norte de la calzada principal. (La corriente se puede cruzar fácilmente por numerosas pasarelas y vados). *[Tira dos dados](#): si el resultado es de 2-5, [pasa al 246](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*



15E *Tiempo: 60 (45)*

Desde la cima de una colina, miras en todas las direcciones y ves un pequeño camino que se dirige hacia el noroeste y el suroeste. Solo pequeños grupos de bosques y charcas rompen el aislamiento al oeste del Brandivino. *[Sigue adelante](#).*

15F

Tiempo: 60 (45)

Numerosos estanques y setos colorean el paisaje. Rodeada de campos fértiles y pantanosos, ubicada cerca del arroyo que lleva su mismo nombre, se encuentra Cepeda, ciudad principal del norte de Marjala.

- Si tu viaje no te ha tomado más de 2 días y 40 minutos, [pasa al 439](#). (Si estás jugando con el Sistema Básico elige esta opción.)
- Si no has viajado más de 2 días y 340 minutos, [pasa al 410](#).
- Si tu tiempo de viaje excede los 2 días y 340 minutos, [pasa al 431](#).

15G

Tiempo: 90

¡Ah, el pantanoso Marjala! Verde como un jardín, pero empapado como una esponja, es un peculiar pero bienvenido espectáculo visual.

- Si tu viaje no te ha tomado más de 2 días y 140 minutos, [pasa al 425](#). (Si juegas con las reglas del Sistema Básico recuerda que debes elegir esta opción.)
- Si no has viajado más de 2 días y 440 minutos, [pasa al 415](#).
- Si tu tiempo de viaje excede de los 2 días y 440 minutos, [pasa al 443](#).



15H

Tiempo: 150

Las marismas succionan tus pies con cada paso. Debes salir de este sucio lodazal o nunca advertirás a la Comarca a tiempo. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación General: si es de 2-6, [pasa al 334](#); si es un 7, [pasa al 370](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

16A

Tiempo: 120

Viajar por las colinas de Scary te cansa en demasía. Le preguntas a algunos hombres acerca de comprar un pony o un caballo en las afueras de Cantera, pero nadie te vende uno ni ninguna otra cosa. Debes encontrar una ruta más rápida. [Tira dos dados: si es de 2-6, pasa al 214; de lo contrario, sigue adelante.](#)



16B

Tiempo: 60

Cansado de subir y bajar durante tu jornada, anhelas descansar de nuevo. Te encuentras con un pequeño grupo de árboles y haces una pausa para recuperar el aliento. [Tira dos dados: si es de 2-5, pasa al 382; de lo contrario, sigue adelante.](#)

16C

Tiempo: 60

Haces una pausa para ver la fértil escena que tienes delante. Los prados del área de los Campos del Puente calientan tu corazón, reforzando tu vigor y renovando tus esperanzas. Al ver a un granjero Hobbit trabajando en sus campos, agitas la mano para llamar su atención. *Si intentas advertir al área de los Campos del Puente, [pasa al 413](#); de lo contrario, [sigue adelante.](#)*

16D

Tiempo: 60 (45)

El camino se extiende muy tranquilo ahora. Hacia el norte, el suave flujo del agua te tranquiliza, ya que es fácilmente transitable por numerosas pasarelas y vados. Luego escuchas el estruendo de los cascos de unos caballos que se acercan rápidamente y te arrojas al suelo para ocultarte. [Tira dos dados: si es de 2-5, pasa al 246; de lo contrario, pasa al 214.](#)

16E

Tiempo: 60 (45)

Las colinas se extienden constantemente hacia el oeste; te detienes para descansar. Ves un camino que corre de sureste a suroeste. [Sigue adelante.](#)



16F

Tiempo: 60 (45)

Colinas y pequeños rodales de bosques se interponen en tu visión, no permitiéndote ver a larga distancia. Te encuentras con un camino que conduce al noreste y noroeste. [Sigue adelante.](#)



16G

Tiempo: 90

En el área embarrada de Marjala, pides a varios Hobbits que te ayuden en tu misión, pero no parecen ser muy amigables. Uno incluso te llama "bribón-sinvergüenza". Si intentas advertir al área de Marjala, [pasa al 438.](#) De lo contrario, [sigue adelante.](#)

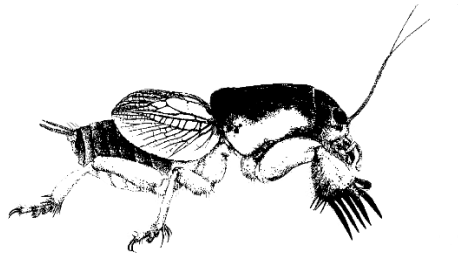
16H

Tiempo: 150

Caminando a través de la ciénaga, maldices tu suerte y tu decisión de tomar una ruta por el sur. Las voraces

moscas y *neekerbreekers* muerden ávidamente tu piel. Esta parte de Marjala no es una simple excursión campestre. **Tira dos dados** y añade tu bonificación General: si obtienes 8 o más, **sigue adelante**; de lo contrario, **pasa al 334**.

Nota: Los *Neekerbreekers* eran unos grandes, molestos y ruidosos insectos, semejantes a grillos, del pantano de Moscacua (un gran pantano situado en la región de Eriador, al oeste de Bree; entre el bosque de Chet y las Colinas del Viento.) Fueron nombrados así por Samsagaz Gamyi, debido a su característico e incesante sonido nocturno, cuando los días 2 y 3 de octubre del 3018 T. E., Frodo, Sam, Merry y Pippin tuvieron que cruzar los pantanos de Moscagua guiados por Trancos a los tres días de salir de Bree en marcha hacia Rivendel, para evadir a los Nazgûl que les buscaban. Pasaron en estos pantanos dos incómodos días con sus respectivas noches. (Fuente: <https://lotr.fandom.com/wiki/Neekerbreekers>)



17A

Tiempo: 60

Las Colinas de Scary son muy antiguas y están erosionadas por el paso del tiempo, pero albergan muchos males, si se puede creer en lo que cuentan las leyendas. Al oeste te encuentras con un camino que conduce al norte y al sur. **Sigue adelante**.

17B

Tiempo: 60 (45)

Las fértiles colinas continúan. Un camino las corta al noroeste y al suroeste. **Sigue adelante**.

17C

Tiempo: 60

El incesante viaje de subidas y bajadas a través de los prados del área de los Campos del Puente te ralentiza. ¿Será esta la ruta más acertada?, te preguntas. Si intentas advertir a la región de los Campos del Puente, **pasa al 413**;

de lo contrario, [tira dos dados](#): si es de 2-6, [pasa al 382](#); si es de 7-12, [sigue adelante](#).

17D

Tiempo: 60 (45)

La apacible corriente conocida como El Agua fluye al norte de la calzada. Se puede cruzar fácilmente por numerosas pasarelas y vados. Cerca de Surcos Blancos, el camino empieza a tener algo de tráfico: granjeros, comerciantes y jinetes de aspecto sombrío. Sin embargo, nadie se digna a llevarte en su carro o a lomos de su montura. ¿Será por tu lamentable aspecto? Al rato se acerca un carro conducido por un tipo de aspecto tosco que se demora para observarte. *Si le dices algo al hombre, [pasa al 187](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

17E

Tiempo: 60 (45)

Las granjas y prados establecidos en esta zona parecen no tener fin. Caminas, mirando siempre con el rabillo del ojo hacia atrás por si surgen problemas. [Sigue adelante](#).

17F

Tiempo: 60 (45)

Las colinas, las traicioneras y viles ciénagas y los bosques ralentizan tu avance. Un pequeño camino ante ti atraviesa el terreno al noreste y al oeste. [Sigue adelante](#).

17G

Tiempo: 60

El Arroyo Cepeda fluye al lado, ideal para pescar, nadar o simplemente relajarse, pero dispones de poco tiempo. [Tira dos dados](#): si obtienes de 2-4, [pasa al 246](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

17H

Tiempo: 90

Los bosques al oeste parecen frescos y sombreados, pero debes darte prisa, no hay tiempo para descansar. Hacia el

este yacen los abundantes y traicioneros pantanales. [Sigue adelante.](#)

18A

Tiempo: 90 (45)

Por fin ves el humo de las chimeneas. Adelante, escondida entre dos crestas bajas y rocosas, se encuentra la ciudad de Scary.

- Si tu viaje no te ha tomado más de 2 días y 240 minutos, [pasa al 442.](#) (Pasa a esta sección si estás usando las reglas del Sistema Básico)
- Si no has viajado más de 2 días y 640 minutos, [pasa al 405.](#)
- Si tu tiempo de viaje excede los 2 días y 640 minutos, [pasa al 422.](#)

18B

Tiempo: 60

Según tu mapa, hay un escabroso camino que conduce al sur hacia Surcos Blancos y la Gran Calzada del Este y se encuentra a unos pocos kilómetros hacia el este. Si intentas advertir al área de los Campos del Puente, [pasa al 413;](#) de lo contrario, [sigue adelante.](#)

18C

Tiempo: 60 (45)

Un camino conduce al suroeste hacia Surcos Blancos y al noreste hacia Scary. ¿Lo seguirás para acelerar tu viaje o seguirás avanzando por los campos y cañadas? [Sigue adelante.](#)

18D

Tiempo: 60 (45)

Después de un duro esfuerzo, llegas a la pintoresca ciudad de Surcos Blancos.

- Si tu viaje no te ha tomado más de 2 días y 240 minutos, [pasa al 428.](#) (Elige esta opción si juegas con el Sistema Básico)

- Si no has viajado por más de 2 días y 640 minutos, [pasa al 418](#).
- Si tu tiempo de viaje es superior a 2 días y 640 minutos, [pasa al 436](#).

18E

Tiempo: 60

Las colinas y los valles, aunque pacíficos y encantadores, parecen interminables. [Sigue adelante](#).

18F

Tiempo: 60 (45)

Ves el borde del País de las Colinas Verdes frente a ti como una verdeante pared. Una pequeña calzada atraviesa la tierra de este a oeste, casi en tono de disculpa. [Sigue adelante](#).

18G

Tiempo: 75

Una corriente de agua recorre la superficie terrestre, cortando la tierra como si de un cuchillo se tratase, de oeste a este a través de los pastos. [Sigue adelante](#).

18H

Tiempo: 90

El extremo sur del País de las Colinas Verdes, cerca de Bosque Cerrado, se alza ante ti. [Tira dos dados](#): si es 2 o 3, [pasa al 104](#); si es de 4-11, [sigue adelante](#); si es un 12, [pasa al 304](#).



19A

Tiempo: 60

Con las colinas de Scary a la vista, la fértil tierra se extiende hacia la Cuaderna del Norte de la Comarca. [Sigue adelante](#).

19B

Tiempo: 60

Las colinas y los pantanos intercambian lugares con agrestes y abandonadas canteras de piedra, cada una de ellas tratando de ralentizarte en tu viaje. ¡Es muy duro avanzar! [Sigue adelante](#).



19C

Tiempo: 60

Los ondulados pastos están separados por un tosco camino. Te sorprende no ver a los granjeros Hobbit cuidando de sus campos. [Sigue adelante](#).

19D

Tiempo: 60 (45)

Cerca de la Gran Calzada del Este y fuera de la aldea Hobbit de Los Ranales, te detienes para preguntarle a un sonriente jardinero Hobbit dónde podrías encontrar al Shirriff. Te señala hacia la ciudad, instándote a saludar a los lugareños. La apacible corriente conocida como El agua fluye al norte de la calzada y se puede cruzar fácilmente por numerosas pasarelas y vados. [Sigue adelante](#).

19E

Tiempo: 60

Las colinas se extienden ante ti como grandes y lisas serpientes. [Tira dos dados](#): si es de 2-5, [pasa al 104](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

19F

Tiempo: 90

En El País de Las Colinas Verdes, deambulas por los solemnes bosques, pensando que quizás te encuentres con algunos de los Elfos que a veces se dejan ver en esta área. [Tira dos dados](#): si es de 2-10, [sigue adelante](#); si es 11 o 12, [pasa al 304](#).

19G

Tiempo: 90 (45)

Cuando te acercas al extremo más al noreste de El País de las Colinas Verdes, llegas a Casa del Bosque.

- Si tu viaje no te ha tomado más de 2 días y 340 minutos, [pasa al 433](#). (Elige esta opción si juegas con las reglas del Sistema Básico)
- Si nos ha viajado más de 2 días y 740 minutos, [pasa al 444](#).
- Si tu tiempo de viaje es superior a 2 días y 740 minutos, [pasa al 437](#).

19H

Tiempo: 120

Más profundo, en el interior de El País de las Colinas Verdes, deambulas solo, tratando de apresurarte por el oscuro bosque. [Tira dos dados](#):

- Si es 2 o 3, [pasa al 304](#).
- Si es 4 o 5, [pasa al 370](#).
- Si es de 6-12, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-7, estás perdido; [avanza en una dirección aleatoria](#).
 - De lo contrario, [sigue adelante](#).

20A

Tiempo: 60

Más allá de las Colinas de Scary, la tierra varía entre terrenos accidentados, abiertos, pequeños bosques y campos cultivados. [Sigue adelante](#).

20B

Tiempo: 60

Este terreno accidentado puede albergar todo tipo de bestias. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción: si es de 2-9, [pasa al 412](#); de lo contrario, [pasa al 420](#).

20C

Tiempo: 60

Te apresuras por las escarpadas colinas con la pasión de tu misión ardiendo en tu mente. [Sigue adelante.](#)

20D

Tiempo: 60 (45) Pt. Exp.: 3

Ante ti está Los Ranales, una de las principales ciudades de la Cuaderna del Este.

- Si tu viaje no te ha tomado más de 2 días y 340 minutos, [pasa al 429.](#) (Elige esta opción si juegas con las reglas del Sistema Básico).
- Si no has viajado más de 2 días y 740 minutos, [pasa al 435.](#)
- Si tu tiempo de viaje excede los 2 días y 740 minutos, [pasa al 414.](#)

20E

Tiempo: 60

Las marismas y los cuidados campos de la Cuaderna del Este parecen agarrarte para ralentizarte. [Tira dos dados.](#)

- Si es de 2-5, [pasa al 412.](#)
- Si es de 6-8, [pasa al 420.](#)
- Si es de 9-12, [sigue adelante.](#)

20F

Tiempo: 90

Vagas por el bosque en busca de un respiro y tal vez de Elfos. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-4, [pasa al 304.](#)
- Si es un 5, [pasa al 104.](#)
- Si es de 6-12, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-7, estás perdido; [avanza en una dirección aleatoria.](#)
 - De lo contrario, [sigue adelante.](#)

20G*Tiempo: 90 (45)*

Un camino que conduce al noreste y al oeste atraviesa el corazón del bosque. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-4, [pasa al 304](#).
- Si es un 5, [pasa al 370](#).
- Si es de 6-12, [pasa al 447](#).

20H*Tiempo: 120*

El bosque se extiende sobre ti; rodeas los rodales y zonas más espesas de matorral. [Tira dos dados:](#)

- Si es 2 o 3, [pasa al 304](#).
- Si es 4 o 5, [pasa al 382](#).
- Si es de 6-12, [tira dos dados](#) y agrega tu bonificación General:
 - Si es de 2-8, estás perdido; [avanza en una dirección aleatoria](#).
 - De lo contrario, [sigue adelante](#).

21A*Tiempo: 60*

Te apresuras a pasar por estas colinas y campos abandonados, ansioso por contarles a los Hobbits tu vital información. [Sigue adelante](#).

21B*Tiempo: 60*

Los campos y las colinas obstaculizan tu visión y te debilitan. [Sigue adelante](#).

21C*Tiempo: 60*

Vigilas atentamente la Gran Calzada del Este desde una colina. Unirse a este camino principal podría acelerar tu misión, pero ¿vale la pena el riesgo? [Sigue adelante](#).

21D

Tiempo: 60 (45)

Al oeste de la población de Los Ranales, la carretera está sorprendentemente libre de tránsito. El Agua fluye al norte del camino. La placentera corriente se puede cruzar fácilmente por numerosas pasarelas y vados. De repente divisas un carro. *Si te acercas al carro, [pasa al 215](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

21E

Tiempo: 60

Al norte de El País de las Colinas Verdes, te mantienes alerta en busca de señales de posibles bandidos. [Sigue adelante](#).

21F

Tiempo: 90

En el extremo norte del País de las Colinas Verdes, buscas la ruta más rápida a tu destino. [Tira dos dados](#):

- Si es un 2, [pasa al 304](#).
- Si obtienes de 3-12, de nuevo [tira dos dados](#) y agrega tu bonificación General:
 - Si es de 2-5, estás perdido; [avanza en una dirección aleatoria](#).
 - De lo contrario, [sigue adelante](#).



21G

Tiempo: 90 (45)

El bosque es profundo y oscuro. Puedes ver un camino que corre de este a oeste. [Tira dos dados](#):

- Si es de 2-4, [pasa al 304](#).
- Si es un 5, [pasa al 370](#).
- Si es de 6-12, [pasa al 447](#).

21H

Tiempo: 120

En el borde del bosque cerca de la Cuaderna del Sur, ves a los granjeros Hobbit descansando a la sombra y saludándote con la mano. [Tira dos dados:](#)

- Si es 2 o 3, [pasa al 304](#).
- Si obtienes de 4-12, de nuevo [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-6, estás perdido; [avanza en una dirección aleatoria](#).
 - De lo contrario, [sigue adelante](#).

22A

Tiempo: 60

La ruta del norte te cansa en exceso: demasiadas colinas y tan poco que ver. [Tira dos dados:](#) si es de 2-5, [pasa al 214](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

22B

Tiempo: 60

Las colinas y los bosques ponen a prueba tu fuerza de voluntad; te apresuras hacia Hobbition para completar tu misión. [Sigue adelante](#).

22C

Tiempo: 60

La calzada se extiende al este y al oeste solo a unos cinco kilómetros al sur ante ti. ¿Pero merece la pena arriesgarse a tomar ese camino principal? [Sigue adelante](#).

22D

Tiempo: 60 (45)

La Gran Calzada del Este y El Agua, una hermosa corriente azul, atraviesan la Comarca como una cinta. (El Agua se puede cruzar fácilmente por numerosas pasarelas y vados). ¡Qué hermosa región de la Tierra Media para descansar! ¡Qué pena que no tengas tiempo! [Sigue adelante](#).

22E

Tiempo: 60

Justo al norte de El País de las Colinas Verdes, haces una pausa para descansar. La Comarca aquí parece ser un lugar muy sereno, todo es campos y caminos y puertas redondas de *smials* — las casas subterráneas de los Hobbits. [Pasa al 214.](#)

22F

Tiempo: 105

En los densos bosques, haces una pausa para descansar. [Tira dos dados:](#)

- Si sacas un 2 o un 3, [pasa al 304.](#)
- Si es 4 o 5, [pasa al 370.](#)
- Si es un 6, [pasa al 104.](#)
- Si obtienes de 7-12, nuevamente [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-5, estás perdido; [avanza en una dirección aleatoria.](#)
 - De lo contrario, [sigue adelante.](#)

22G

Tiempo: 90 (45)

El bosque es profundo y sombrío aquí. Después de cruzar un pequeño riachuelo, haces una pausa para recuperar el aliento cerca de un camino que conduce hacia el este y el oeste. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-4, [pasa al 304.](#)
- Si es un 5, [pasa al 382.](#)
- Si es de 6-12, [pasa al 447.](#)



22H

Tiempo: 120

Has llegado al extremo sur del País de las Colinas Verdes.

Tira dos dados:

- Si es de 2-4, **pasa al 304.**
- Si obtienes de 5-12, vuelve a **tirar dos dados** y agrega tu bonificación General:
 - Si es 2-7, estás perdido; **avanza en una dirección aleatoria.**
 - De lo contrario, **sigue adelante.**

23A

Tiempo: 60

Para tratarse de la apacible Comarca, las colinas y los campos aquí son salvajes; haces una pausa para descansar a la sombra de un roble. **Tira dos dados:** si es de 2-5, **pasa al 382;** de lo contrario, **sigue adelante.**

23B

Tiempo: 60

Las rocosas colinas y los campos cultivados se extienden ante ti, desafiando tu resistencia. **Sigue adelante.**

23C

Tiempo: 60

El camino se extiende al este y al oeste en la distancia. Se encuentra a pocos kilómetros al sur de tu posición y unirte a él podría acelerar tu misión, pero... ¿merece la pena correr ese riesgo? **Sigue adelante.**

23D

Tiempo: 40 (45)

La Gran Calzada del Este está libre de viajeros, ¿será demasiado tarde para advertir a Hobbiton? El Agua fluye al norte del camino; su apacible corriente de aguas claras se puede cruzar fácilmente por numerosas pasarelas y vados. **Tira dos dados:** si es de 2-5, **pasa al 214;** de lo contrario, **sigue adelante.**

23E

Tiempo: 60

Al sur de la Gran Calzada del Este, la tierra es accidentada y agreste. Tira dos dados: si es 2 o 3, pasa al 412; si obtienes 4 o 5, pasa al 420; de lo contrario, sigue adelante.

23F

Tiempo: 90

En el corazón de El País de las Colinas Verdes, tal vez te encuentres con Elfos y puedas solicitarles su ayuda. Tira dos dados:

- Si es 2 o 3, pasa al 304.
- Si obtienes de 4-12, tira dos dados de nuevo y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-6, estás perdido; avanza en una dirección aleatoria.
 - De lo contrario, sigue adelante.

23G

Tiempo: 90 (45)

Un camino que corre al este y al oeste corta cuidadosamente a través del bosque como una herida. Tira dos dados:

- Si es 2 o 3, pasa al 304.
- Si es 4 o 5, pasa al 370.
- Si es un 6, pasa al 332.
- Si es de 7-12, pasa al 447.

23H

Tiempo: 120

En este extremo tan al sur de la Gran Calzada, estás libre de posibles interferencias. Tira dos dados:

- Si es de 2-4, pasa al 304.
- Si obtienes de 5-12, tira dos dados otra vez y añade tu bonificación General:

- Si es de 2-7, estás perdido, [avanza en una dirección aleatoria](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

24A

Tiempo: 60

En esta apacible y fértil zona de la Comarca, los Hobbits tienen un dicho: no puede pasar nada. ¡Y así es! [Sigue adelante](#).

24B

Tiempo: 75

Las onduladas colinas desafían tu determinación de llegar a Hobbiton y cuestionan tu elección de tomar una ruta por el norte. [Sigue adelante](#).

24C

Tiempo: 60

Puedes ver la Gran Calzada del Este desde lo alto de una colina. Observas a dos jinetes de negros atuendos galopando al este. [Sigue adelante](#).

24D

Tiempo: 60 (45)

El Agua fluye al norte de la calzada. (El estrecho arroyo es fácil de cruzar por numerosas pasarelas y vados). Viajando por la Gran Calzada del Este, a veces se puede ganar tiempo y viajar más rápido de lo imaginado. Los comerciantes y granjeros de Hobbit te saludan con cautela, pero se niegan a llevarte o darte cualquier información sobre el Shirriff. [Tira dos dados](#): si es de 2-5, [pasa al 246](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

24E

Tiempo: 60

Al sur del camino, vigilas en busca de los agentes del enemigo y esperas poder conocer a algún granjero o comerciante hobbit. [Sigue adelante](#).

24F

Tiempo: 90

Te encuentras en el extremo norte de El País de las Colinas Verdes, no puedes dejar de pensar en Hobbiton y esperas poder llegar a tiempo para advertir a los Hobbits.

Tira dos dados:

- Si es un 2, pasa al 304.
- Si obtienes de 3-12, de nuevo tira dos dados y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-5, estás perdido, avanza en una dirección aleatoria.
 - De lo contrario, sigue adelante.

24G

Tiempo: 90 (60)

Un tosco camino corta al este y al oeste a través del oscuro y verde bosque. Tira dos dados:

- Si es un 2 o un 3, pasa al 304.
- Si es un 4, pasa al 104.
- Si es de 5-12, pasa al 447.

24H

Tiempo: 90 (60)

En lo profundo del verde y oscuro bosque, tu viaje se hace lento pero seguro. Tira dos dados:

- Si es un 2 o un 3, pasa al 304.
- Si sacas de 4-12, tira dos dados y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-7, estás perdido, avanza en una dirección aleatoria.
 - De lo contrario, sigue adelante.

25A

Tiempo: 60

Tan lejos, al norte, ves poca necesidad de estar vigilante en busca de los agentes del enemigo. Corres sobre los

prados y las colinas a toda velocidad. ¡Debes completar tu misión! [Sigue adelante.](#)

25B

Tiempo: 60

La suave y fragante tierra contiene mucha agua y sombras, pero debes darte prisa, no puedes detenerte a descansar. Un granjero Hobbit que atiende una plantación de hojas de tabaco te observa atentamente y después corre dentro de su smial, cerrando la puerta. [Sigue adelante.](#)

25C

Tiempo: 60

Estás a poco más de una legua de Hobbiton. Si te diriges hacia esa dirección, deberás cruzar El Agua por sus numerosos vados y pasarelas antes de llegar a la próspera comunidad Hobbit. [Sigue adelante.](#)

25D

Tiempo: 60 (45)

Estás cerca del final de tu misión, no habrá más de una legua de distancia hasta el pacífico pueblo Hobbit de Hobbiton. Te apresuras, ignorando las descaradas miradas de los cautelosos Hobbits que te cruzas en el camino. Un marcador natural, la Piedra de las Tres Cuadernas, proclama que todo esto es el corazón de la Comarca. El pequeño pueblo de Delagua, que descansa junto a la apacible corriente de El Agua, se encuentra justo al oeste. (El estrecho arroyo de aguas azules se puede cruzar fácilmente por numerosas pasarelas y vados). [Sigue adelante.](#)

25E

Tiempo: 60

Al llegar a la Cuaderna del Oeste, te sientes seguro y heroico, aunque también muy cansado. Te queda un último empujón hasta Hobbiton para poder cumplir tu misión, si tienes suerte, y sigues así de rápido. Desde tu posición

puedes ver perfectamente la Piedra de las Tres Cuadernas, que se encuentra al noroeste. [Sigue adelante.](#)



25F

Tiempo: 120

El bosque con sus árboles y su crecida y enredada maleza te cansan; pero continúas adelante, ¡tienes que darte prisa para advertir a Hobbiton! Hacia el norte, terminan los bosques, y los pacíficos prados y campos de la Comarca hacen acto de presencia. [Tira dos dados:](#)

- Si es un 2, [pasa al 304.](#)
- Si sacas de 3-12, [tira dos dados](#) y agrega tu bonificación General:
 - Si es de 2-6, estás perdido, [avanza en una dirección aleatoria.](#)
 - De lo contrario, [sigue adelante.](#)

25G

Tiempo: 90 (50)

En los profundos bosques verdes, las aves y las ardillas parecen burlarse de tu velocidad a la hora de avanzar. Un camino angosto que corre al este y al oeste atraviesa pulcramente los rodales de altos árboles. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-4, [pasa al 304.](#)
- Si es de 5-12, [pasa al 447.](#)

25H

Tiempo: 105

A tan solo unos cinco kilómetros o menos de Alforzada, te apresuras a través de los altos y densos árboles para advertir a los Hobbits a tiempo. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-4, [pasa al 304.](#)

- Si es de 5-12, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:

- Si es de 2-7, estás perdido, [avanza en una dirección aleatoria](#).

- De lo contrario, [sigue adelante](#).

26A

Tiempo: 60

Al norte de la Gran Calzada del Este y en la Cuaderna del Oeste, haces una pausa para mirar tu mapa y decidir cuál puede ser la mejor ruta hasta Hobbiton. [Sigue adelante](#).

26B

Tiempo: 60

Te encuentras tan solo a unos cinco kilómetros de Hobbiton, estás muy agotado pero te niegas a descansar. ¡Debes advertir a los Hobbits a tiempo! [Sigue adelante](#).

26C

Tiempo: 60

Estás tan cerca de Hobbiton y Delagua que casi puedes oler el humo de los fumadores de pipa de la aldea, esperas llegar a tiempo para advertir a los Hobbits. [Sigue adelante](#).

26D

Tiempo: 60 (45)

Estás cerca de Hobbiton, donde un arroyo desemboca en la corriente de El Agua y la Gran Calzada del Este se divide. (La tranquila corriente de color azul se puede cruzar por numerosas pasarelas y vados). Si ingresaste a este espacio desde el este, el noreste o el sureste, [pasa al 162](#); de lo contrario, [pasa al 151](#).

26E

Tiempo: 60

Estás en la Cuaderna del Oeste, a no más de una legua de Hobbiton, el clímax de tu misión. La Gran Calzada del Este y las aldeas Hobbit de Delagua y Hobbiton se encuentran

al norte, al noreste se puede divisar la Piedra de las Tres Cuadernas. [Sigue adelante.](#)

26F

Tiempo: 105

Cerca de la esquina noreste del boscoso País de las Colinas Verdes haces una pausa para descansar. El tosco camino desde el norte de Alforzada hacia Hobbiton se encuentra justo al oeste. [Tira dos dados:](#)

- Si es un 2, [pasa al 304.](#)
- Si obtienes de 3-12, [tira dos dados](#) de nuevo y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-5, estás perdido, [avanza en una dirección aleatoria.](#)
 - De lo contrario, [sigue adelante.](#)

26G

Tiempo: 90 (50)

Te encuentras al noreste de Alforzada, y te apresuras por los profundos bosques del País de las Colinas Verdes, apremiado por la importancia de tu misión. Un angosto camino que conduce al suroeste corta entre los árboles. [Tira dos dados:](#)

- Si es un 2 o un 3, [pasa al 304.](#)
- Si es de 4-12, [pasa al 447.](#)

26H

Tiempo: 120

Estás justamente al este de Alforzada, los altos árboles del País de las Colinas Verdes se alzan como una pared, evitando tus intentos de apresurarte hacia Hobbiton. [Tira dos dados:](#)

- Si es 2-4, [pasa al 304.](#)
- Si es un 5, [pasa al 382.](#)
- Si es de 6-12, [tira dos dados](#) y agrega tu bonificación General:

- Si es de 2-8, estás perdido, [avanza en una dirección aleatoria](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

27A

Tiempo: 60

Tan lejos, muy al norte de Hobbiton, no esperas encontrar ningún problema. Los tranquilos campos y prados calman tus nervios, aunque los Hobbits de la región parecen desaparecer al acercarte. [Sigue adelante](#).

27B

Tiempo: 75

Te encuentras al noroeste de Hobbiton, te das prisa para advertir a la aldea Hobbit a tiempo. Aquí, la corriente de El Agua atraviesa los campos y es bastante estrecha, lo que permite cruzarla fácilmente gracias a numerosas pasarelas y vados. [Sigue adelante](#).

27C

Tiempo: 75

A solo una legua de Hobbiton, arrojas toda precaución al viento y corres hacia la aldea, llamando a voces cada granjero Hobbit que ves en busca de ayuda y de un caballo. Los Hobbits que encuentras parecen pensar que estás loco y cierran sus puertas al pasar ante ellos. La corriente poco profunda que fluye suavemente llamada El Agua conduce al sureste. Numerosas pasarelas y vados lo convierten en un obstáculo bastante moderado. [Sigue adelante](#).

27D

Tiempo: 60 (45)

La poco profunda corriente conocida como El Agua fluye aquí, ofreciendo relax y líquido refrescante, pero debes darte prisa. La Colina, Bolsón Cerrado y Sobremonte se elevan hacia el norte, a través del estrecho arroyo. Docenas de pequeños puentes hacen que cruzar la corriente sea una tarea simple. El camino lleva al este a Hobbiton. [Sigue adelante](#).

27E

Tiempo: 60 (45)

El camino se curva hacia Cavada Grande, hacia el oeste, la otra bifurcación conecta Alforzada con Hobbiton. Varios granjeros Hobbit te echan de sus tierras. ¿Qué ha sucedido? ¿Acaso te consideran un enemigo aquí? [Sigue adelante.](#)

27F

Tiempo: 90 (45)

Caminas por los profundos bosques del País de las Colinas Verdes a toda prisa. Al este, un camino atraviesa el bosque hacia el noreste y hacia el sureste. [Tira dos dados:](#)

- Si es un 2, [pasa al 304.](#)
- Si obtienes de 3-12, [pasa al 447.](#)

27G

Tiempo: 60

Justo al norte de Alforzada, el bosque se alza alto y premonitorio. Un camino conduce al noroeste hacia Hobbiton y al suroeste hacia Alforzada. [Tira dos dados:](#)

- Si es un 2, [pasa al 304.](#)
- Si obtienes de 3-12, [pasa al 447.](#)

27H

Tiempo: 90 (45)

Al doblar un tranquilo recodo en el bosque, ves el pueblo de Alforzada.

- Si tu tiempo de viaje registrado no ha durado más de 2 días y 460 minutos, [pasa al 233.](#) (Elige esta opción si juegas con las reglas del Sistema Básico)
- Si tu viaje no ha durado más de 3 días y 280 minutos, [pasa al 175.](#)
- Si tu viaje te ha tomado más de 3 días y 280 minutos, [pasa al 299.](#)



TEXTO DE ENCUENTRO

100

Tiempo: 10

Cerca de la entrada a la cueva se ve basura reveladora: huesos dispersos, útiles y aperos rotos, y ropa rasgada y manchada de sangre. Un olor repugnante emerge de la boca de la caverna. Los latidos de tu corazón saltan cuando percibes un amplio movimiento de sombras en un recodo justo dentro del saliente de la cueva.

- *Si te escondes y observas por más tiempo la entrada de la cueva, [pasa al 225](#).*
- *Si entras en la cueva ahora y la exploras, [pasa al 453](#).*
- *De lo contrario, [sigue adelante](#).*

101

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Tímidamente le entregas todo: tu dinero, tus armas, todo menos tu ropa, al hombre. “Adiós, pues”, dice, llevándose tus cosas. [Sigue adelante](#).

102

Tiempo: 5

Con cuidado agarras la manija de la puerta y la abres silenciosamente. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:

- *Si es de 2-9, [pasa al 146](#).*
- *Si es de 10-12, [pasa al 130](#).*

103

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

La puerta del túmulo es de pesado roble y acero y está cerrada con llave (dificultad media para abrirla). [Tira dos dados](#) y agrega tu bonificación de Pericia: si es 8 o más, [pasa al 105](#), de lo contrario, [sigue adelante](#).

104

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Un estruendo a través de la maleza detrás de ti provoca una sacudida de puro miedo a través de tu cuerpo. Te volteas para enfrentarte a un gran oso negro que gruñe a la vez que se alza sobre sus patas traseras. Se deja caer a cuatro patas y corre hacia ti, gruñendo y echando espuma por la boca. Sacas un arma y te mantienes firme.

(**OSO**: PACC: 3 PD: -1 PR: 17)

- Si derrotas al oso, [pasa al 119](#).
- Si el oso te derrota, [pasa al 253](#).

105

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Entras a una oscura antecámara de dos metros por dos metros que conduce a una bóveda circular de cuatro metros y medio de diámetro, con tres puertas idénticas que parten de ella. ¿Habrá algún tesoro detrás de las tres puertas? Empiezas a caminar hacia la puerta más cercana cuando escuchas el lento comienzo del canto fúnebre de un espíritu encantado: ¡el canto de un Wight!

- Si luchas contra el Wight, [pasa al 135](#).
- De lo contrario, [pasa al 111](#).



106

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Te apresuras hacia el hombre, gritando “¡Alto!”. Se gira y se agacha, alcanzando su cuchillo.

“Bien, chico, ¡ven a intentarlo!”. Dice, mientras sus ojos se iluminan con jubiloso y maníaco entusiasmo.

(**HOMBRE**: PACC: 1 PD: 0 PR: 29)

- Si ganas el combate, [pasa al 286](#).
- Si pierdes el combate, [pasa al 124](#).

107

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

La puerta de madera y acero del túmulo tiene una cerradura de dificultad media. Tira dos dados y agrega tu bonificación de Pericia:

- Si es de 2-8, sigue adelante.
- Si es de 9-12, pasa al 140.

108

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Te lanzas a toda velocidad hacia los matorrales, aturdido y desconcertado. La voz del ermitaño llega a tus oídos: “¡Vuelve!” — te grita — pero te sumerges salvajemente en el bosque. Avanza en una dirección aleatoria.

109

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Pisas fuertemente el pie del hombre. Él relaja su agarre sobre ti, y tú intentas escapar. Tira dos dados y añade tu bonificación de Huida:

- Si es menor de 10, debes luchar. Pasa al 115.
- Si es de 10-12, sigue adelante.



110

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 20

El Wight se disipa, su equipo queda de repente a tus pies. Desde su cinturón sacas las llaves de las puertas. La primera puerta se abre a una cámara de 2 metros y medio por 3 metros que contiene los huesos de dos hombres y dos ornamentados cofres. La segunda cámara contiene

espadas inservibles, cotas de mallas oxidadas y rotas redomas y copas. [Tira dos dados:](#)

- Si obtienes de 2-4, encuentras una espada mágica (+1 a PACC).
- Si obtienes de 5-8, encuentras un arco mágico con 6 flechas (+1 a PAP).
- Si es de 9-11, encuentras joyas por valor de 50 piezas de plata.
- Si obtienes un 12, encuentras un Anillo contra Wights. Este “disipa” a un Wight por un día y se puede usar solo una vez al día.

[Sigue adelante.](#)

111

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Te giras y corres hacia la puerta, con el inquietante canto del Wight en tus oídos. [Tira dos dados](#) y agrega tu bonificación General:

- Si el número es de 2-9, [pasa al 135.](#)
- Si es de 10-12, [sigue adelante.](#)

112

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Abres la puerta y entras de puntillas en el gran salón vacío, con el techo ahora abierto hacia el cielo. A la izquierda se encuentra la biblioteca, con sus libros desmoronados dispersos por el suelo. A la derecha, un polvoriento salón de baile. En línea recta, el corredor conduce hacia los cuartos de los sirvientes, la cocina y los jardines, ahora invadidos por la maleza. Las escaleras de caracol que conducen al segundo piso contienen huecos tan grandes que podrías caerte al sótano si te descuidas.

De repente oyes los sonidos de pasos arriba.

- Si exploras el segundo piso del castillo, [pasa al 279.](#)
- De lo contrario, abandona el castillo y [sigue adelante.](#)

113

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Te agachas detrás de un bloque de piedra caído y observas al hombre, que lleva su lanza, bajando las escaleras con cuidado. Lo sigues en silencio. Una vez abajo, descubres que ha desaparecido. Luego, desde detrás de una gruesa cortina, se lanza, sorprendiéndote con su cuchillo desenvainado.

(**HOMBRE**: PACC: 1 PD: 0 PR: 29)

- Si ganas la pelea, [*pasa al 125.*](#)
- Si pierdes la pelea, [*pasa al 124.*](#)

114

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 10

Después de tu ataque, el hombre yace sangrando en el heno. Debajo de su capa, viste una túnica con una mano negra cosida. Tu sangre se congela. Tiene una daga y 2 piezas de plata.

- Si te apoderas del carro, [*pasa al 149.*](#)
- De lo contrario, [*sigue adelante.*](#)

115

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Te apartas de su agarre y te preparas para el ataque, midiendo la velocidad del hombre.

(**HOMBRE**: PACC: -2 PD: 0 PR: 40)

- Si ganas la pelea, [*pasa al 116.*](#)
- Si pierdes la pelea, [*pasa al 275.*](#)

116

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 10

Te paras sobre el hombre sangrante, casi lamentas haberlo lastimado después de que te ayudó a salir del pozo. Pero su acción exigió una dura y firme respuesta. [*Sigue adelante.*](#)

117

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 2

Cuando te mueves para atacar al hombre por detrás, él retrocede, sonriendo horriblemente.

“Ven entonces, vamos a... divertirnos un poco”, se burla. Ves su mano izquierda alcanzar el cuchillo de su cinturón. Aumenta tu PACC en +2 para el primer asalto.

(**HOMBRE**: PACC: 1 PD: 0 PR: 26)

- Si ganas la pelea, [pasa al 125](#).
- Si pierdes la pelea, [pasa al 124](#).



118

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Te despiertas con un vibrante dolor de cabeza, vacío de toda memoria. No puedes recordar quién eres, dónde estás o qué te lleva a donde estás, donde sea que estés. Lentamente, comienzas a recuperar tu memoria mientras tu dolor de cabeza palpita. [Tira dos dados](#):

- Si obtienes de 2-4, aumenta tu daño recibido en 6.
- Si es de 5-7, aumenta tu daño recibido en 3.

[Avanza en una dirección aleatoria](#).



119

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 2

Después de recibir algunas dolorosas heridas, el oso no parece tan inclinado a pelear. Se da la vuelta y se marcha vencido. [Sigue adelante.](#)



120

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 20

El Wight gime y desaparece en la oscuridad después de tu golpe. Si eres rápido, puedes abrir las puertas de una cámara, tomar algo de valor y huir. [Tira dos dados:](#)

- Si sacas de 2-4, obtienes una cota de malla mágica (sin penalización para la bonificación de Pericia).
- Si sacas de 5-6, obtienes una espada corta mágica para matar orcos (si atacas a un orco y le causas algún daño, lo matas directamente).
- Si sacas de 7-9, obtienes un artefacto mágico que te permite lanzar dos hechizos al día sin aumentar el daño recibido.
- Si sacas de 10-12, obtienes un par de Botas de Elegancia, lo que aumenta tu bonificación General en +1 cuando las llevas puestas.

[Sigue adelante.](#)



121

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Un claro lamento proviene desde el cercano túmulo funerario. Te acercas y encuentras la puerta cerrada.

- Si exploras el túmulo, [tira dos dados](#):
 - Si es de 2-7, [pasa al 107](#).
 - Si es de 8-12, [pasa al 103](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).



122

Tiempo: 20 Pt. Exp.: 10

A pesar de la niebla y la maraña del bosque, escuchas la canción de un hombre invisible que se acerca. Una calma se instala sobre ti. Cuando la voz se vuelve más fuerte, oyes:

*El viejo Tom Bombadil es un tipo alegre,
Su chaqueta es azul brillante y sus botas son amarillas.
Nadie lo ha atrapado todavía, para Tom, él es el Maestro.
Sus canciones son las más vigorosas, y sus pies son los más
rápidos. †*

Del bosque emerge un hombre barbudo con grandes botas amarillas. Su brillante chaqueta azul destaca en el sombrío bosque. Él te sonríe. Saludas al famoso “Maestro del bosque, el agua y la colina” y le pides su ayuda, explicando sin aliento tu misión. Te sientes mareado y emocionado ante la presencia de Tom Bombadil.

“Baja la velocidad, joven”, te dice. “Sigue al viejo Tom a casa para comer y escucharemos todo lo que tienes que decir”.

- Si deseas seguir a Tom Bombadil, [*pasa al 139*](#).
- De lo contrario, [*avanza en una dirección aleatoria*](#).

Nota: Tom Bombadil, es un personaje de El Señor de los Anillos (aunque no aparece en las películas). Se trata de un misterioso ser que habita en el Bosque Viejo, al este de la Comarca. Se dedica a calmar a los espíritus y criaturas del bosque, como si de un pastor se tratara. Vive en una casa de campo junto a su mujer, la ninfa Baya de Oro. Los orígenes de Tom Bombadil son desconocidos. No obstante, se cree que se trata de un ‘Maia’, o incluso de un ‘Valar’ (ambos son tipos de seres espirituales), dado que en cierto momento de la novela llega a ponerse el Anillo Único sin que éste produzca efecto alguno sobre él. Además tiene autoridad sobre las criaturas del bosque, los árboles le obedecen a sus órdenes como se ve cuando hace que el viejo TornasaUCE escupa a Merry y a Pippin. (Aparece cuando Merry es capturado por el Viejo Hombre Sauce. Él está caminando por el bosque buscando lirios de agua para Baya de Oro cuando escucha a Frodo y a Sam pedir ayuda.)

Fuente: https://esdla.fandom.com/wiki/Tom_Bombadil



Ilustración: Nacho Castro

123

Tiempo: 20 Pt. Exp.: 2

Un dardo de acero pasa junto a tu cabeza, fallando por poco. Tu corazón late con fuerza. — ¡Estuve cerca de ser asesinado! —, piensas. — Debo tener más cuidado —. [Pasa al 112.](#)

124

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 5

Te despiertas débil y mareado, con una punzada ardiendo en tu costado. Tocas la herida y sientes el flujo cálido y pegajoso de tu propia sangre. Poniéndote de pie, te diriges a la puerta y te arrastras por la escalera rota. Dejas el castillo y sales al aire fresco y claro del exterior. [Sigue adelante.](#)

125

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 10

El hombre yace inmóvil y sangrando en el suelo ante ti. Puedes tomar su daga, su lanza y su bolsa, que contiene joyas por un valor de 10 piezas de plata, un collar con un valor de 10 piezas de plata y una docena de piezas sueltas de plata. [Sigue adelante.](#)

126

Tiempo: 190 Pt. Exp.: 4

Tu voz se cansa de gritar. ¿Nadie vendrá?, te preguntas asustado. Tu corazón se acelera; rondas por la trampa como una bestia.

Después de tres horas de cautiverio, el sonido de las botas que se aproximan golpea el piso de arriba. “¡Eey! ¿Qué tenemos aquí?” — Grita una voz ronca. Miras hacia arriba a la cabeza grande y peluda de un hombre que duplica tu tamaño. “¿Quién eres?”, grita a viva voz. “¿Qué quieres?”

Te inventas un nombre y se lo das. Le dices: “Soy solo un viajero sin trabajo ni hogar. Me perdí y mi codicia por el oro me llevó a esta trampa”.

“¿Tienes dinero?”, grita. Tú asientes.

“¿Cuánto?”

“Sólo dos piezas de plata”, mientes.

El hombre se rasca sus bigotes, considerando el trato. “Está bien. Te sacaré. Arrójame la plata”.

Sacudes la cabeza. “Tú me sacas primero. Entonces te pagaré”.

El hombre gruñe pero cede, tirando una cuerda. Te preguntas si así es como se gana la vida. Agarras la cuerda y te izas.

“¡Ahora paga!”. Exige, agarrándote por los hombros. Parece desarmado.

- Si pagas el dinero pactado, [*pasa al 291*](#).
- Si peleas con el hombre, [*pasa al 115*](#).
- Si huyes, [*pasa al 109*](#).

127

Tiempo: 30 Pt. Exp.:2

Oyes los débiles sonidos de unos pasos que se acercan. Te preparas para lo peor. Luego ves la pequeña cabeza redonda de pelo rizado de un hombre de mediana edad que te mira.

“¡Hola!”, grita. “¡En menudo lío estás metido, vaya problema! ¡Aquí, toma!” Sin que lo pidas, él te arroja una cuerda. Te izas y ayudas al hombre — que se llama Bill Tobbas — a desatar el otro extremo de la cuerda.

“Viajo por el Camino Verde, vendiendo mis productos”, dice con orgullo. “Soy un viejo loco, incapaz de cambiar mi vida y mi forma de ser. ¡Sin embargo, puedo reparar ollas!” Te lleva a su carro, que está lleno de ollas, sartenes y otros útiles. “Soy un vendedor ambulante. ¿Qué hacías?”. Le explicas que necesitas ir a la Comarca a toda la prisa.

“Bueno, lo siento, pero no puedo llevarte a través de la Quebrada de los Túmulos”, te explica. “Soy demasiado cobarde para eso, aunque es la forma más rápida. Pero puedo ofrecerte un consejo: ¡ten más cuidado!” Dicho esto,

sube a bordo del destartalado carro y se marcha. Te orientas y te pones en marcha. [Sigue adelante.](#)

128

Tiempo: 15

Escuchas desde lejos la débil pero alegre canción de un hombre. Si ya conociste a Tom Bombadil, [sigue adelante;](#) de lo contrario, [pasa al 301.](#)

129

Tiempo: 5

En las misteriosas sombras, te preparas para el ataque. Para determinar las capacidades de combate del Wight, [tira dos dados:](#)

- Si es de 2-3, ([WIGHT #1](#): PACC: 3 PD: 1 PR: 42)
- Si es de 4-7, ([WIGHT #2](#): PACC: 2 PD: 2 PR: 34)
- Si es de 8-11, ([WIGHT #3](#): PACC: 1 PD: 3 PR: 23)
- Si es 12, el WIGHT de repente huye.
- Si derrotas al Wight o él huye, [pasa al 110.](#)
- Si eres derrotado por el Wight, [pasa al 141.](#)

130

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Abres la puerta lo suficiente como para mirar dentro y ver a un rechoncho hombre vestido de cuero destrozando la habitación. Ha dejado su lanza junto a la puerta, a tu alcance, y solo lleva un cuchillo en el cinturón.

- Si atacas al hombre, [pasa al 106.](#)
- Si te escondes y observas más al hombre, [pasa al 132.](#)
- De lo contrario, [sigue adelante.](#)

131

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Te agachas a un lado de la carretera y corres detrás del carro, metiéndote en el heno. Con cautela, avanzas hasta que espías de cerca al granjero a través del heno.

Algo sobre su apariencia — sus manos suaves y sus botas de cuero brillante — te preocupa. [Realiza una acción](#). (Ver [Tabla de Acción](#) al final del libro)

- Si “burlas” y sorprendes al hombre, [pasa al 114](#).
- Si acaba en una pelea, [pasa al 144](#).

132

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Observas mientras el hombre revuelve grandes pilas de papeles. Finalmente, toma un pergamino y lo lee con avidez. Sin darse cuenta de tu presencia, camina hacia el rincón más alejado de la habitación y comienza a excavar en una piedra en la pared a un metro del suelo. Observas cómo golpea el mortero polvoriento y suelta la piedra, que cae al suelo con un ruido sordo.

De la pared saca un pequeño cofre cerrado y lo coloca en el suelo delante de él. Rompe la cerradura, abre la tapa y grita de placer. Lo ves hacer malabares con joyas, un collar, dos dagas relucientes con piedras preciosas y una docena de piezas de plata. Luego se pone de pie, llena la bolsa que lleva en la cintura con el botín y camina hacia la puerta que se oculta detrás de él.

- Si atacas al hombre, [pasa al 117](#).
- Si permaneces oculto y lo observas más, [pasa al 113](#).

133

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

El hombre te atrapa por detrás y te da la vuelta, hiriéndote con su cuchillo. “¡Espía!”, grita. “¡Lo sabemos todo sobre ti y tus amigos!” Estás cansado por la carrera y casi dominado por el extraño, aun así luchas contra el hombre. *Has sido sorprendido.* [Pasa al 148](#).

134

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Muestras tu daga a un Hobbit bien vestido con peludos pies bien cepillados y le cuentas lo de Trancos y la llegada

de los Jinetes Negros. Se lleva un dedo a los labios y te lleva a las sombras entre el herrero y las panaderías.

“Estás en grave peligro”, dice. “Se más discreto. Advertiré a toda la gente buena en el área. Aquí, sólo puedo ofrecerte esto. ¡Ahora vete!”. Te da una pipa pequeña y una bolsa de cuero. Empiezas a protestar, diciendo que no fumas, pero él te apresura. [Sigue adelante.](#)

135

Tiempo: 5

Para determinar las capacidades de combate del Wight, [tira dos dados:](#)

- Si es de 2-4, (**WIGHT #1**: PACC: 4 PD: 0 PR: 38)
- Si es de 5-8, (**WIGHT #2**: PACC: 3 PD: 1 PR: 33)
- Si es de 9-11, (**WIGHT #3**: PACC: 2 PD: 1 PR: 29)
- Si es un 12, no aparece el Wight.
- Si derrotas al Wight o él no aparece, [pasa al 120.](#)
- Si el Wight te derrota, [pasa al 141.](#)



136

Tiempo: 5

Tu lectura es interrumpida por una tos en la puerta, detrás de ti. Te giras para mirar cara a cara a un hombre pequeño y delgado con una enmarañada barba gris hasta su cintura. Viste pieles y lleva un cuenco de madera rebosante de bayas.

- Si huyes, [pasa al 145](#).
- Si atacas al hombre, [pasa al 260](#).
- Si hablas con el hombre, [pasa al 142](#).

137

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Mientras observas desde detrás de un arbusto, el conductor del carro está reunido con un jinete oscuro a lomos de un gran corcel negro. Conversan por unos momentos, después el hombre a caballo señala a las colinas en tu dirección. Luego se marcha a galope por el camino, en dirección al oeste, mientras el carro avanza lentamente.

- Si deseas ir al encuentro del hombre del carro, [pasa al 270](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).



138

Tiempo: 20 Pt. Exp.: 15

El anciano yace a tus pies. Te sientes terriblemente fatal, has atacado a un usuario de la magia que podría ser tan buena persona como tú. ¡Quizás te maldiga! Corres, aturdido y desconcertado, por el bosque. [Avanza en una dirección aleatoria](#).

139

Tiempo: 40 Pt. Exp.: 1

Tom se mueve dando saltos y desaparece rápidamente entre la alta maleza, pero su canción te guía. Te sientes mareado cuando tus pies te llevan hacia la alegre canción. Pierdes la noción del tiempo y de la distancia. [Pasa al 305.](#)



140

Tiempo: 20 Pt. Exp.: 3

En el interior, todo está tranquilo. La antecámara, de unos dos metros de alto por dos metros de ancho, está vacía y es de piedra lisa. Pero más profundamente, al internarte en la tumba, te encuentras con una cámara de tres metros y medio de diámetro, con dos puertas que salen de ella. Te mueves hacia la puerta más cercana cuando en la oscuridad surge un triste y escalofriante canto. Entonces los dos ojos brillantes de un Wight te congelan sobre tus pasos. El tintineo de los anillos en los esqueléticos dedos del Wight te produce escalofríos mientras una misteriosa luz verde que rodea al Wight aumenta tu miedo. [Pasa al 129.](#)

141

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 5

Te despiertas mareado, cubierto de joyas y encadenado a una mesa de piedra. Por encima de ti, la canción mortal del Wight hace eco en tus oídos.

Fría está la mano y el corazón y el hueso.

Y frío el ser duerme bajo la piedra... †

La canción del Wight se detiene cuando cierra la pesada puerta detrás de él. Nunca te has sentido tan frío y asustado; luchas para escapar de tus cadenas y gritas pidiendo auxilio. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-6, el Wight regresa; mueres de una forma terrible pero “vives” como un espíritu no-muerto, encadenado a tu tumba. [Tu aventura termina aquí.](#)

- Si es de 7-12, [pasa al 276.](#)



142

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 2

“¡Lo siento!”, dejas escapar. “Me asustaste. Yo no debería estar aquí”.

El ermitaño asiente, sonriendo. “Acepto tu disculpa. Siéntate y descansa ahora. Dime quién eres”. Le cuentas la historia de tu misión al hombre, que escucha atentamente y te recomienda mostrar más cautela. “¡Toma!”, dice, dándote bayas para comer. Luego te da tres raciones de bayas más para llevar; cada una cuenta como una comida completa. “Lamento que mis pies sean mi único medio de transporte. ¡Ahora vetel!”

Abandonas la choza, saludando cortésmente al sonriente ermitaño. [Sigue adelante.](#)

143

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 10

Te mantienes victorioso sobre las túnicas ensangrentadas del falso monje. Rebuscas en su cadáver pero no encuentras nada más que una sola pieza de plata y su daga. [Sigue adelante.](#)

144

Tiempo: 5

Una gran rata huye espantada de debajo del heno, sorprendiéndote. Dejas escapar un pequeño grito. El conductor suelta las riendas y se gira para enfrentarte, cara a cara. Sin dudarlo, saca una afilada daga de su bota y salta hacia ti.

([HOMBRE](#): PACC: 1 PD: -1 PR: 26)

- Si ganas la pelea, [pasa al 114.](#)
- Si pierdes la pelea, [pasa al 296.](#)

145

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Te lanzas corriendo hacia la puerta y chocas contra una especie de muro invisible, cayéndote al suelo. Ves al ermitaño agitando un dedo en forma de advertencia mientras te pones de pie.

- Si atacas al ermitaño, [pasa al 260.](#)
- Si hablas con el ermitaño, [pasa al 142.](#)
- Si vuelves a huir, [pasa al 108.](#)

146

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 2

Cuando te das la vuelta para salir, una trampa con resorte te lanza un dardo a tu hombro. Pones una mueca de dolor en tu rostro cuando sacas el proyectil y taponas la herida. [Tira dos dados](#) y aumenta tu Daño Sufrido en esa cantidad. [Sigue adelante.](#)



147

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Caminas hacia la mesa y empiezas a leer el siguiente escrito:

...miedo a que todo lo bueno se pierda. Los Jinetes Oscuros y sus agentes están en todas partes; somos pocos en número y carecemos de los poderes que ellos ejercen. Aun así, vamos a luchar — es inevitable, como el día da paso a la noche. Iré al encuentro de tus mensajeros, los apresuraré en su camino.

— Dalgaff

[Pasa al 136.](#)

148

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Te enfrentas contra el más alto y ancho hombre.

“Ven, pequeño espía”, se burla, mostrando unos feos dientes amarillos mientras sonríe. “¡Prueba el acero de un hombre de verdad!” Te golpea; esquivas y paras su ataque.

([HOMBRE](#): PACC: 1 PD: 0 PR: 23)

- Si ganas el combate, [pasa al 125.](#)
- Si pierdes el combate, [pasa al 296.](#)

149

Tiempo: 45 Pt. Exp.: 10

Victorioso pero cansado, te diriges hacia el oeste a paso de caracol, la vieja yegua apenas puede arrastrar la carga. (El cuerpo del hombre yace debajo del heno, donde lo escondiste). Después de un corto rato, golpeas al equino con las riendas, pero simplemente se detiene, negándose a moverse. Abandonas el carro y te diriges hacia el oeste a pie por la calzada (estás en el [espacio 4D](#)). [Sigue adelante.](#)

150

Tiempo: 120 Pt. Exp.: 1

Te sientas a la mesa y esperas, hojeando los papeles sobre la mesa. Algunas son recetas para pociones, pero

ninguna tiene título. Lees unos pocos pergaminos pero nunca has oído hablar de tales hierbas y bayas. [Pasa al 136.](#)

151

Tiempo: 10

Puedes ver La Colina, que se eleva al norte del cauce de El Agua. Finalmente has llegado a Hobbiton.

- Si tu viaje te ha tomado menos de 2 días y 360 minutos, [pasa al 186.](#) (Elige esta opción si juegas con las reglas del Sistema Básico).
- Si has viajado menos de 3 días y 80 minutos, [pasa al 252.](#)
- Si tu tiempo de viaje es mayor a 3 días y 80 minutos, [pasa al 411.](#)

152

Tiempo: 30

Los altos árboles parecen cerrar filas detrás de ti a medida que avanzas trastabillando con la maleza. Los ojos de alguna bestia del bosque brillan sobre ti desde debajo de una roca que sobresale. Te giras y te enfrentas a... ¡nada! Estás perdido y asustado. [Avanza en una dirección aleatoria.](#)

153

Tiempo: 30

“¡Hola, viejo!”, le gritas al conductor, que tira de las riendas. Parece que te está evaluando, luego te hace un gesto para que te unas a él en el asiento de madera. Incluso desde la distancia, el hombre huele a cabra. Seguí avanzando un poco cuando el hombre comienza a contarte un largo relato sobre un primo suyo que se convirtió en un sapo.

- Si sigues montado en el carro con el hombre, [pasa al 271.](#)
- De lo contrario, salta del carro y [sigue adelante.](#)



154

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 4

Te despiertas aturdido y dolorido. Al sentarte, ves que todas tus posesiones han desaparecido y que has sido arrastrado al bosque al este del embarcadero del ferry. Por suerte, encuentras 2 de tus comidas debajo de un arbusto y más arriba en un estrecho y sinuoso sendero junto al río, una daga de plata de aspecto muy familiar. Aturdido, decides darte toda la prisa que puedas para completar tu misión a tiempo. Aun tienes que cruzar el río. [Avanza en una dirección aleatoria.](#)

155

Tiempo: 30

Entras en las ruinas de la torre de vigilancia, con cuidado, temeroso de las trampas. El vestíbulo de entrada está vacío y frío. En una sala de recepción, puedes ver polvorientos muebles cubiertos de tela de araña y elegantes tapices, luego ves un pequeño jarrón de oro reluciente sobre una mesa en medio de la sala de estar.

- Si tomas el jarrón, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
- Si es de 2-6, [pasa al 165.](#)
- Si es de 7-12, [pasa al 302.](#)
- De lo contrario, [sigue adelante.](#)

156

Tiempo: 5

Sacas tu arma y avanzas contra el primer hombre, que se lanza hacia ti con su daga y desenvainando una espada.

([HOMBRE](#) #1: PACC: 1 PD: 0 PR: 31)

([HOMBRE](#) #2: PACC: 0 PD: 0 PR: 28)

- Si ganas el combate, [pasa al 237.](#)
- Si pierdes el combate, [pasa al 178.](#)

157

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 19

Después de herir al oso dos veces, el animal pierde interés en la pelea y huye entre los arbustos. [Sigue adelante.](#)

158

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Los hombres comienzan a agitarse y despertarse. Obtienes 2 comidas y una daga, luego debes [avanzar en una dirección aleatoria.](#)

159

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Los lobos te muerden antes de que tu feroz defensa los haga acobardarse y escabullirse. [Tira dos dados](#) y *aumenta tu daño sufrido en esa cantidad.* [Sigue adelante.](#)

160

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Te acercas a las ruinas con cautela. Hace mucho tiempo, el castillo debió haber pertenecido a un gran señor. El desmoronamiento de los escalones de mármol hasta la entrada principal se numera por treinta. Cuando investigas para abrir la enorme puerta de roble, sientes una sacudida de miedo que te atraviesa. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación de Pericia:*

- Si está entre 2-4, [pasa al 268.](#)
- Si es de 5-12, [pasa al 123.](#)

161

Tiempo: 20

Después de llamarlo, el monje te saluda y te invita a subir a bordo de su carro. Lleva sandalias de cuero gastadas y túnicas de tela marrón. Después de unos minutos tranquilos, comienza a hacer preguntas minuciosas: ¿De dónde eres? ¿Qué te lleva a esta parte del país? ¿A quién sirves?

Empiezas a sospechar. Al monje no le gustan tus respuestas, que no le dicen nada, y justo cuando ves un amuleto colgando alrededor de su cuello, él alcanza debajo del asiento del carro, quizás agarrando un arma.

- Si luchas contra el monje, [*pasa al 217*](#).
- Si logras huir con éxito, [*sigue adelante*](#).

162

Tiempo: 15

Mirando por encima de un seto de baja altura, aprovechando su cobertura, puedes ver Delagua.

- Si tu viaje te ha tomado menos de 2 días y 360 minutos, [*pasa al 333*](#). (Elige esta opción si juegas con las reglas del Sistema Básico).
- Si tu tiempo de viaje es inferior a 3 días y 80 minutos, [*pasa al 171*](#).
- Si tu tiempo de viaje excede los 3 días y 80 minutos, [*pasa al 424*](#).

163

Tiempo: 20 Pt. Exp.: 2

Después de escuchar la descripción del Jinete Negro, Hursoot parece aturdido. Luego frunce el ceño, mira hacia abajo y hace una pausa por un momento, evitando cualquier otra historia con un gesto de sus ágiles dedos. Levanta la vista y dice: "No, no te creo". Mientras se da la vuelta, se marcha con palabras de enfado y reproche: "¡Contar horribles rumores en un lugar tranquilo como este es como mínimo algo cruel! ¡Nuestra ciudad no lo tolerará!". Lamentablemente, no logras poner sobre aviso a Scary. [*Sigue adelante*](#).

164

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 22

Registras los cuerpos de tus enemigos caídos y encuentras 4 piezas de plata; sus espadas yacen junto a

ellos. Tu sentido del deber con la misión que te ha sido encomendada te urge a darte prisa.

- Si robas el ferry e intentas llegar a la orilla opuesta, [pasa al 192](#) y añade 2 a la tirada de dados de esa sección.
- De lo contrario, [sigue adelante](#).



165

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 1

Cuando alcanzas el jarrón de oro, el suelo se abre y caes jadeando en un pozo profundo. Al aterrizar con un sonoro golpe a cuatro metros y medio por debajo del suelo, piensas: ¡Qué tonto soy! Las paredes del hoyo son lisas; es imposible salir sin una cuerda. Maldices tu propia estupidez y pides ayuda, pero nadie viene. Podría pudrirme aquí, piensas. [Tira dos dados](#) y añade a tu daño recibido esa cantidad. Ahora vuelve a [tirar dos dados](#):

- Si es de 2-6, [pasa al 126](#).
- Si es de 7-12, [pasa al 127](#).

166

Tiempo: 10

“Bueno, eres muy callado. Me rindo”, bromea el hombre. “Que te vaya bien, jovencito. Cuidado con los bandidos y las criaturas del bosque. ¡Y toma estos alimentos!”. Te arroja 2 comidas. [Sigue adelante](#).



167

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Escuchas alardear a los dos rufianes de haber noqueado al verdadero barquero. Oyes a uno decir: “¡No puedo

esperar para tener en mis manos a ese pequeño espía de Bree!”. Tu sangre se transforma en melaza helada al escuchar sus palabras.

- Si permaneces oculto y observas más, [pasa al 202](#).
- Si quieres burlarlos y tomar el ferry, [pasa al 184](#).
- Si quieres cruzar el río nadando, [pasa al 339](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

168

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

¡Estas libre! Sin embargo, los hombres, que no saben que has desatado tus ataduras, tienen tu equipo.

- Si intentas recuperar tu equipo, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:
 - Si es de 2-5, [pasa al 158](#).
 - Si es de 6-12, [pasa al 232](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

169

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Dentro de la antigua posada, las telarañas y el polvo cubren las desvencijadas mesas y sillas. Una gran cantidad de botellas de vino rotas se encuentran esparcidas por el suelo. El piso de madera cruje con cada uno de tus pasos y te da escalofríos. El viento silba y gime a través de las grietas en la pared. Si exploras el edificio, [pasa al 307](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

170

Tiempo: 30

Entras en el bosque con la esperanza de encontrarte con un Montaraz o un servicial ermitaño o leñador. (Cuando eras niño, escuchaste las historias de un sabio usuario de la magia que vivía en el Bosque de Chet. Tal vez podría ayudarte a encontrar un caballo o enviarte a un Montaraz).

El suave y alegre silbido de un hombre te alerta sobre la presencia de alguien cercano. [Tira dos dados](#):

- Si el resultado es 2-8, [pasa al 199](#).
- De lo contrario, [pasa al 228](#).

171

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

El pueblo de Delagua se encuentra al sur de la Laguna Delagua y el apacible arroyo llamado El Agua. Si quieres advertir a los habitantes de Delagua, [pasa al 434](#); de lo contrario, [pasa al 151](#).

172

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Bebes el vino ofrecido por el hombre que crees que es un Montaraz y te sientes inmediatamente renovado. “Cuidado con los bandidos en este camino, están cerca y al acecho”, te dice. “Vigila también el bosque, porque los orcos están por todas partes. Descansa fuera del camino y en casas abandonadas y sitios similares, pero primero obsérvalas cuidadosamente”. Si tienes 1 o 2 comidas, el hombre te da 4 comidas; si no tienes arma, te da una daga. Le das las gracias encarecidamente y [sigues adelante](#).

173

Tiempo: 5

Con sus espadas desenvainadas, los dos hombres te rodean, amenazando tu vida.

([HOMBRE #1](#): PACC: 2 PD: 0 PR: 29)

([HOMBRE #2](#): PACC: 1 PD: -1 PR: 27)

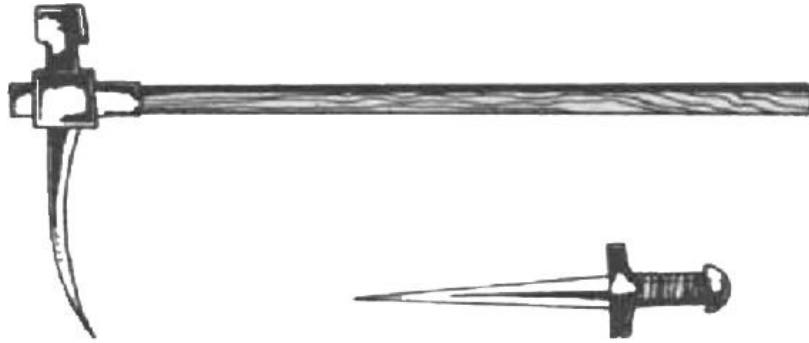
- Si ganas el combate, [pasa al 164](#).
- Si pierdes el combate, [pasa al 154](#).

174

Tiempo: 15

“¿Qué puedo hacer para que confíes en mí?”, pregunta el Montaraz. Entonces te muestra un llamativo broche de

plata, una estrella de seis puntas, en el hombro izquierdo de su capa gris. Tras esto, y algo avergonzado por tu error, comprendes que puedes confiar en él. “¡Cuidado con los bosques y los caminos!”, te advierte, mientras te entrega 2 comidas. [Sigue adelante](#).



175

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

BIENVENIDO A ALFORZADA: se puede leer en el cartel pintado a mano a las afueras de la ciudad. Varios comerciantes Hobbit te saludan con cautela. Rápidamente les preguntas por el Shirriff o su ayudante. Te dirigen a la Posada del poblado, allí te encuentras con su propietario, un gran hobbit llamado Fallowfields, que escucha tu historia de la llegada de los Jinetes Negros con gran atención. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción:

- Si es de 2-5, [pasa al 247](#).
- Si es de 6-12, [pasa al 454](#).

176

Tiempo: 20 Pt. Exp.: 1

El botín del Orco es tuyo; arrastras el pesado saco hacia el interior del bosque para ver lo que tu audacia te ha ganado, con la esperanza de que no haya otros Orcos cerca al acecho. Por encima de ti, en los árboles, unos extraños gritos hacen eco, como si informaran sobre tu paradero y tus acciones. [Tira dos dados](#):

- Si obtienes de 2-4, encuentras dos deslustradas espadas cortas y un par de pesados garrotes dentro de la bolsa. [Sigue adelante.](#)
- Si obtienes de 5-8, encuentras las espadas, los garrotes y además unas joyas por valor de 5 piezas de plata. [Sigue adelante.](#)
- Si es de 9-12, [pasa al 251.](#)

177

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

El camino conduce a la boca de una cueva en las rocas. Parece que no hay nadie alrededor. Te acercas a la cueva con cautela — los trolls viven en cuevas como estas, es algo que sabes.

- Si entras en la cueva, [pasa al 336.](#)
- De lo contrario, [sigue adelante.](#)

178

Tiempo: 120 Pt. Exp.: 3

Te despiertas aturdido y ensangrentado en Scary, ¡te han robado todas tus pertenencias! Tu último recuerdo es tratar de salir de una pelea. Te pones de pie sin sentido de la dirección.

- Si quieres advertir a la ciudad de Scary, [pasa al 226.](#)
- De lo contrario, [sigue adelante.](#)



179

Tiempo: 300

Al principio fracasas, pero sigues intentándolo. Justo antes del amanecer, intentas nuevamente liberarte. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si es menos de 5, [pasa al 240.](#)
- Si 5 o más, [pasa al 168.](#)

180

Tiempo: 5

Un feroz oso se te acerca gruñendo rápidamente, decidido a atacarte.

(OSO: PACC: 2 PD: 0 PR: 15)

- Si te haces el muerto, [pasa al 207](#).
- Si luchas contra el oso y ganas, [pasa al 157](#).
- Si luchas contra el oso y pierdes, [pasa al 253](#).



181

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Un lobo rasga tu mochila y la abre, escapando con la mitad de tus comidas (redondea hacia arriba si es un número impar). Los otros se cansan de la lucha y huyen. Lanzas un suspiro de alivio. [Sigue adelante](#).

182

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 13

Has ganado una difícil lucha, tomas la montura de uno de los hombres y sales corriendo. Cansado y herido en la batalla, el caballo tropieza y cae, arrojándote al suelo. Te

paras y te desempolvras, por suerte no te rompiste el cuello. [Sigue adelante.](#)

183

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

El barquero de Balsadera aparece de detrás de unos arbustos con un garrote. Lo saludas, ofreciéndote a pagar por cruzar. “¡Muéstreme algo de plata, sinvergüenza!”, te exige. Tú lo haces. Él te reclama una pieza de plata antes de abandonar el muelle.

- Si pagas el precio, [pasa al 219.](#)
- Si atacas al hombre, [pasa al 394.](#)
- De lo contrario, [sigue adelante.](#)

184

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Comienzas a hacer ruidos y movimientos de ramas para crear una distracción, gritando como un loco. Uno de los rufianes viene a investigar.

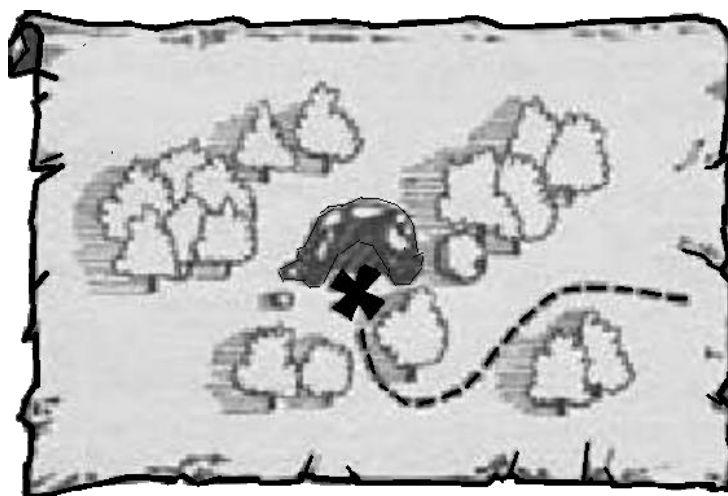
- Si luchas contra los hombres, [pasa al 173.](#)
- Si huyes, [sigue adelante.](#)
- Si deseas "esquivar" a los hombres y robar el ferry, tira dos dados y añade tu bonificación General:
 - Si es menos de 10, [pasa al 173.](#)
 - Si es 10 o más, [pasa al 192.](#)

185

Tiempo: 15

El estropeado mapa de tela muestra la tosca entrada de una cueva marcada con una “X”. Varios grupos de árboles rodean la cueva. Un camino conduce a la entrada. Levantas la vista fuera del mapa. El área en la que estás parado se parece mucho al mapa. A solo cien metros de distancia, ves una cúpula de piedras que podría marcar la entrada de la cueva en tu mapa. Ves un sendero que conduce hacia las rocas.

- Si sigues el camino, [pasa al 177](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).



186

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 12

BIENVENIDO A HOBBITON, dice el cartel junto a la calzada, y nunca has leído palabras más felices en tu vida. Preguntas por el Shirriff o su ayudante. Al escuchar que buscas al Shirriff, un Hobbit de aspecto próspero te mira detenidamente, evaluándote de arriba abajo antes de invitarte a unirte a él en una taberna. [Pasa al 274](#).

187

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Llamas al conductor, “¡Alto, por favor! ¿Podría tener unas palabras contigo?” El hombre sujeta firmemente las riendas y te mira con suspicacia. “¿Puede ser que te dirijas hacia el oeste?”, preguntas. “Voy a visitar a unos amigos que poseen una granja justo más adelante”, agregas, sonrojándote ante tu mentira. El hombre asiente y te indica que subas al carro. A medida que asciendes, adviertes una empuñadura de daga que sobresale de la parte superior de la bota del hombre.

“¿Qué llevas en la mochila?”, te interroga, mirándote por el rabillo del ojo. Te preguntas si es un ladrón o un espía,

o simplemente un entrometido. “Nada, solo provisiones”, le mientes, listo para saltar del carro en cualquier instante.

Antes de que puedas parpadear, el hombre alcanza la daga de su bota, maldiciéndote. Entonces, saltas del carro.

- Si huyes, [pasa al 236](#).
- Si peleas con el hombre, [pasa al 148](#).

188

Tiempo: 180 Pt. Exp.: 1

Te llevan atado hasta un vulgar campamento en lo profundo de un pequeño bosque. Una fogata arde; seis hombres se sientan a su alrededor, beben y se golpean mutuamente mientras manipulan tus armas y pertenencias. Un hombre te pregunta sobre tus ocupaciones, pero no dices nada. Eres arrojado debajo de un árbol y amarrado a este con una cuerda, pero el hombre que te ata está demasiado borracho para ver que el nudo está flojo. Esperas pacientemente a que los hombres se duerman. Después de un tiempo, intentas liberarte. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si es menor que 7, [pasa al 179](#).
- Si es 7 o más, [pasa al 168](#).



189

Tiempo: 10

El limpio y verde sendero en el bosque, bordeado por el mágico matorral que lo despeja, parece llamarte. Un arroyo burbujeante acompaña al camino en cada curva y recodo. [Tira dos dados](#):

- Si obtienes de 2-3, [pasa al 348](#).
- Si es de 4-6, [sigue adelante](#).
- Si es de 7-12, [pasa al 128](#).

190

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

La tumba es oscura y solo mide un par de metros de alto. Esperas a que tus ojos se adapten a la oscuridad, luego palpando la pared te abres camino, encontrando inservibles cuchillos oxidados y espadas cortas, pero nada de importancia. Te volteas para irte cuando te atrapa una enorme y espesa telaraña que te inmoviliza. [Tira dos dados](#). Si sale de 2-5, [pasa al 224](#); de lo contrario, logras zafarte. [Sigue adelante](#).



191

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Corres como el viento. Los cascos de los caballos de los bandidos golpean el suelo detrás de ti. Te giras para hacerles frente. Te presionan, con las espadas en alto, ignorando tus ruegos de piedad. Sacas un arma y te agazapas para hacer frente al primer jinete. [Pasa al 210](#).

192

Tiempo: 10 Pt. Exp: 2

Robas el transbordador y te alejas, cortando la cuerda que une el ferry a ambas orillas, dejándote llevar por la corriente. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación General*:

- Si es de 2-5, [pasa al 220](#).
- Si es de 6-8, [pasa al 229](#).
- Si es 9 o 10, [pasa al 212](#).
- Si es 11 o 12, [pasa al 204](#).

193

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Los lobos aúllan y te lanzan dentelladas al aire, pero ninguno se atreve a atacar seriamente mientras agitas tu espada hacia ellos. Finalmente, se rinden y salen corriendo. [Sigue adelante.](#)

194

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 32

Buscando entre los orcos caídos, encuentras 3 dagas, 2 espadas, un martillo de guerra, 5 comidas y 6 piezas de plata. [Sigue adelante.](#)

195

Tiempo: 30

Los bosques son más profundos de lo que pensabas. Las vides hacen que sea difícil caminar rápidamente. La sombra en movimiento que viste por el rabillo del ojo parece haber desaparecido. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-5, [pasa al 104.](#)
- Si es de 6-12, [sigue adelante.](#)

196

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Un impulso antinatural y abrumador de dormir te invade. Intentas luchar contra esta sensación. [Tira dos dados](#) y suma al resultado tu bonificación Mágica:

- Si es 8 o más, resistes con éxito el hechizo. [Sigue adelante.](#)
- De lo contrario, [pasa al 292.](#)

197

Tiempo: 5

Para determinar las capacidades del orco con el que estás luchando, [tira dos dados.](#)

- Si es 2-3, ([ORCO #1](#): PACC: 2 PD: 1 PR: 28)
- Si es 4-5, ([ORCO #2](#): PACC: 1 PD: 1 PR: 25)
- Si es de 6-9, ([ORCO #3](#): PACC: 1 PD: -1 PR: 19)

- Si es 10-11, ([ORCO](#) #4: PACC: 0 PD: -1 PR: 20)
- Si es 12, el Orco tropieza y cae, golpeándose con una roca en la cabeza, quedando inconsciente.
- Si lo derrotas en combate o por suerte, [pasa al 176](#).
- Si eres derrotado, [tira dos dados](#):
 - Si es de 2-6, [pasa al 223](#).
 - Si es de 7-12, [pasa al 239](#).

198

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Escuchas el agudo aullido de criaturas salvajes y te congelas de miedo. Una pequeña manada de bestias de cuatro patas corre hacia ti desde la colina; los lobos se lanzan hacia ti, enloquecidos y babeantes. Mantienes tu posición y sacas un arma. [Tira dos dados](#):

- Si obtienes de 2-5, [pasa al 159](#).
- Si es de 6-8, [pasa al 181](#).
- Si es de 9-12, [pasa al 193](#).



199

Tiempo: 45 Pt. Exp.: 1

El calor dentro de tu cabeza enciende tus oídos, entonces como si desde una gran distancia, una tenue imagen comienza a formarse, haciéndose más nítida a cada segundo. En la visión que llena tu mente, un desmelenado ermitaño habla confidencialmente con el Montaraz que conociste en Bree, el hombre llamado Trancos. Ellos sonríen y se abrazan antes de separarse.

Emerges de la visión sintiéndote renovado y relajado. Con confianza, te adentras en el bosque hasta que te topas con una casa con el tejado de paja construida sobre una pequeña colina, casi oculta por enredaderas y arbustos. Llamas pero nadie contesta.

- Si buscas en la casa, [pasa al 312](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

200

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

El Orco capta tu olor y grita dando la alarma mientras carga hacia ti, otros gritos truenan detrás de él. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Huida:

- Si obtienes 6 o más, [sigue adelante](#).
- Si es menor que 6, [pasa al 197](#).

201

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 20

Surcos Blancos es un espectáculo para la vista. En La Cerveza Hogareña, encuentras al representante de los Shirriffs, un amigable hobbit llamado Pipewise. Allí, hablas con el Hobbit, quien promete ayudarte y te da comida y bebida. ¡Has advertido con éxito a Surcos Blancos! Si quieres comprar provisiones, [pasa al 416](#). Si no, [sigue adelante](#).



202

Tiempo: 15

Los hombres esperan y observan, como si sospecharan que estás cerca.

- Si quieres robar el ferry y “burlar” a los hombres, [pasa al 184](#).
- Si quieres cruzar a nado, [pasa al 339](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

203

Tiempo: 15

El cuervo te ignora al principio, pero sigue dando vueltas por encima de ti, acechando y graznando. ¿Será un mensajero de Sauron?

[Sigue adelante](#).

204

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 4

Desde el mismo momento en que subes a bordo, sabes que podrías haber sido timonel del ferry. Rápidamente te las arreglas para compensar la rápida corriente y dirigir un rumbo hacia el lado oeste del ancho río. Dolorido pero triunfante, atracas en la plataforma occidental del transbordador, en el espacio 15A. [Pasa al 15A](#) y lee su correspondiente *Texto de Ubicación*.

205

Tiempo: 15

Has encontrado un camino natural que podría ayudarte a cruzar el río Brandivino. Aunque el caudal del agua es más ancho y violento de lo que habías imaginado. ¿Cómo y por dónde vas cruzar? [Tira dos dados](#) y añade tu *bonificación General*:

- Si sacas de 2-7, [pasa al 339](#).
- Si el resultado es un 8 o más, logras vadearlo siguiendo un recorrido cercano a la isla donde es menos profundo y la corriente parece ser menos fuerte, [sigue adelante](#).

206

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Te escondes detrás del Orco y haces un agujero en el saco sin que se percate. Logras robar 1 pieza de plata y 2 comidas. [Sigue adelante.](#)



207

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 3

El oso te huele y te patea con sus zarpas delanteras, balanceándote de un lado a otro progresivamente. Lo escuchas sorber toda tu comida y luego oyes al oso alejarse. ¡Has sobrevivido haciéndote el muerto! [Sigue adelante.](#)

208

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 13

Hursoot levanta su martillo de un cercano yunque. Con un enérgico tono de voz, dice: “Esta gente oscura no dañará a Scary... ni cruzará por nuestras colinas! ¡Pasaré la advertencia! ¡Puedes contar conmigo!”. Has logrado advertir a Scary con éxito. Ahora, [sigue adelante.](#)

209

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Algo va mal. ¿Dónde está el barquero? Decides arriesgarte y correr hacia el ferry. Detrás del tronco de un árbol, a medio camino, emerge un hombre con un garrote. “¡Alto, ladrón!”, grita. “No soy un ladrón”, respondes. Te detienes y empuñas tu arma.

- Si luchas contra el hombre, [pasa al 394.](#)
- Si intentas hablar con él, [pasa al 219.](#)
- De lo contrario, [sigue adelante.](#)

210

Tiempo: 5

Te mantienes firme en tu posición, listo para luchar contra los salteadores de caminos.

- Si hablas con los asaltantes, [pasa al 402](#).
- Si luchas, [pasa al 272](#).

211

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Otro orco emerge de la boca de la cueva. Olfatea el aire sospechosamente. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si es de 2-6, [pasa al 200](#).
- Si es de 7-12, [pasa al 221](#).

212

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 3

Después de un tiempo, te pones a maniobrar el bote de fondo plano y te encaras hacia la orilla oeste del río. Dolorido pero seco, tocas tierra al norte del Puente y de la Calzada del Este, justo en el espacio del mapa 14B. [Pasa al 14B](#) y lee su correspondiente Texto de Ubicación.

213

Tiempo: 15

Te deslizas sigilosamente detrás de los Orcos y tomas 3 piezas de plata, 4 comidas, 1 garrote, una daga y un martillo de guerra. [Pasa al 230](#).

214

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Dos hombres de rudo aspecto y montando a caballo se acercan y te amenazan, mostrando sus armas. Exigen todo tu dinero, “¡Ya!”.

- Si luchas contra los hombres, [pasa al 210](#).
- Si huyes, [pasa al 191](#).

215

Tiempo: 15

Un traqueteante carro aparece a la vista en la calzada. El hombre que sostiene las riendas viste la túnica suelta de un monje.

- Si llamas al conductor, [*pasa al 161*](#).
- De lo contrario, espera hasta que pase el carro y [*sigue adelante*](#).

216

Tiempo: 15

Los barrios de las afueras de Scary son toscos y escabrosos. La gente en la calle te mira sospechosamente. Al pasar por un callejón, te agarran por detrás y te giras para enfrentarte a dos hombres de aspecto rudo armados con afiladas dagas. “¡Danos tu dinero y armas!”, te exigen.
[*Realiza una acción:*](#)

- Si quieres pelear, [*pasa al 156*](#).
- Si huyes con éxito, [*avanza en una dirección aleatoria*](#).

217

Tiempo: 5

Empuñas tu arma mientras el Monje saca una daga de debajo del asiento. Combatir en el carro en movimiento va a ser toda una prueba para demostrar tu agilidad.

([**MONJE**](#): PACC: 1 PD: 1 PR: 31)

- Si ganas el combate, [*pasa al 243*](#).
- Si pierdes el combate, [*pasa al 118*](#).

218

Tiempo: 15

Te quedas de pie, observando cuidadosamente cada movimiento del hombre. Te ofrece la botella que sostiene. “Es un buen vino de Dorwinion”, dice con una sonrisa. “Adelante, es inofensivo. Bebe mientras te toco una canción”.

Saca su lira y toca una alegre melodía, esperando a que bebas. Luego canta:

*Oh, una vez estuve en peligro y llamé a un montaraz,
quien es menos que familia pero más que un extraño...*

- Si confías en el hombre y quieres beber el vino, [*pasa al 172.*](#)
- Si no confías en el hombre, [*pasa al 174.*](#)

Nota: **Dorwinion** (“Tierra de los Vinos” o “Tierra de los Viñedos”) es la región ubicada en la parte noroccidental del Mar de Rhûn que tiene como límites a dicho mar por el Este, al río Celduin por el Norte y a un grupo de colinas sin nombre en los mapas, por el sur. Conocida por sus famosos vinos, formó parte del territorio de Gondor entre 571 y 1870 TE. (Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Dorwinion>)

219

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

El barquero dice: “¡Últimamente me han robado demasiadas veces!”. Tú replicas: “¡No por mí!”. Después de calmarse, negocias un precio justo con él — 50 piezas de cobre — y cruzas el Brandivino en el ferry de Balsadera. Desembarcas en el espacio 15G. [*Pasa al 15G*](#) y lee el texto de ubicación.



220

Tiempo: 45 Pt. Exp.: 3

Luchas contra la corriente; maniobrar el bote de fondo plano es mucho más difícil de lo que pensabas. Agotado pero seco, llegas a tierra a la vista del Puente, en el espacio del mapa 14D. [*Pasa al 14D*](#) y lee su correspondiente Texto de Ubicación.

221

Tiempo: 10

El Orco no te descubre y desaparece en la cueva. Si exploras la caverna, [pasa al 238](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

222

Tiempo: 15

El primer Hobbit al que te encuentras en Cepeda te mira con cautela y hace un movimiento circular alrededor de su cabeza después de que le cuentas todo sobre tu misión.

- Si no tienes la daga plateada que Trancos te entregó o si tienes la daga plateada y no quieres mostrársela al Hobbit, [pasa al 241](#).

- Si tienes la daga plateada y se la enseñas al Hobbit, [pasa al 234](#).

223

Tiempo: 5

Estás muerto. [¡Tu misión ha terminado trágicamente!](#)

224

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Dentro de la oscuridad de la tumba, resuelves que no puedes ver nada sin una antorcha o alguna luz mágica. La chirriante puerta y el silbido del viento te ponen nervioso. En la negrura, una mano helada te agarra y te arrastra a las profundidades de la oscuridad. ¡Debes luchar por tu vida contra un Wight invisible!

([WIGHT](#): PACC: 2 PD: 2 PR: 29)

- Si ganas el combate, [pasa al 110](#).
- Si pierdes el combate, [pasa al 141](#).

Nota: **Wight.** Es un tipo de muerto viviente que suele habitar en túmulos funerarios.



225

Tiempo: 10

Observas a un Orco emerger de las profundas sombras de una cueva, olisqueando alrededor antes de alejarse.

- Si exploras la cueva del Orco, [*pasa al 238*](#).
- Si permaneces oculto y observas, [*pasa al 211*](#).
- De lo contrario, [*sigue adelante*](#).



226

Tiempo: 30

Los hobbits y los hombres de Scary te miran con recelo, pero al preguntar por la figura del Shirriff, te llevan ante un amable herrero llamado Hursoot. Le cuentas tu historia, mientras sus ojos se ensanchan a medida que se desarrolla

cada aventura de tu viaje. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción:

- Si es menos de 5, [pasa al 163](#).
- Si es 5 o más, [pasa al 208](#).

227

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 3

El Hobbit se burla y se aleja de ti.

- Si intentas encontrar a alguien con quien hablar, [pasa al 391](#).
- De lo contrario, no logras advertir a la población de Cepeda, [sigue adelante](#).



228

Tiempo: 30

Caminas por el bosque con poco sentido del rumbo. Tu sensación inicial de estar cerca de la cabaña del ermitaño se desvanece con cada paso. Un búho ulula, un sonido extraño que envía escalofríos a través de ti. [Avanza en una dirección aleatoria](#).

229

Tiempo: 45 Pt. Exp.: 3

El ferry se desplaza a la deriva y gira más de lo que quisieras, pero logras empujarlo hacia la otra orilla, justo al norte del Puente, hasta el espacio del mapa 15C. [Pasa al 15C](#) y lee el Texto de Ubicación de ese espacio (hex.).

230

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Cuatro orcos se reúnen alrededor de un círculo de armas y otro botín, discutiendo y peleando por una baratija. Uno se gira de repente y te ve.

“¡Rajarlo! ¡Morderlo! ¡Golpearlo! ¡Aplastarlo!”. Gritan, persiguiéndote. “¡Llevadlo al pozo de las serpientes!”, grita otro, blandiendo su cimitarra. **Tira dos dados** y añade tu *Bonificación de Huida*:

- Si es menos de 6, **pasa al 245**.
- Si obtienes 6 o más, **sigue adelante**.

231

Tiempo: 5

Te sientes somnoliento y experimentas la tentación de acostarte. **Tira dos dados** y añade tu *bonificación Mágica*:

- Si es menos de 8, **pasa al 292**.
- Si obtienes 8 o más, **sigue adelante**.



232

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Moviéndote silenciosamente como un Elfo, recuperas todo tu equipo. **Avanza en una dirección aleatoria**.

233

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 12

BIENVENIDO A ALFORZADA: se puede leer en el cartel pintado a mano a las afueras de la ciudad. Varios comerciantes Hobbit te saludan con cautela. Rápidamente les preguntas por el Shirriff o su ayudante. Te dirigen a la Posada del poblado, allí te encuentras con su propietario, un gran hobbit llamado Fallowfields, que escucha tu historia de la llegada de los Jinetes Negros con gran atención. **Tira dos dados** y añade tu *bonificación de Percepción*:

- Si es de 2-5, **pasa al 247**.
- Si es de 6-12, **pasa al 454**.

234

Tiempo: 5

Le muestras al Hobbit la daga plateada que Trancos te dio. “¡Te llevaré ante el ayudante del Shirriff de inmediato!”, dice.

- Si sigues al Hobbit, [pasa al 341](#).
- De lo contrario, [pasa al 391](#).

Nota: Los **Shirrifs** eran los únicos funcionarios encargados de hacer cumplir la ley en la Comarca. Dado que aquí la ley se basaba únicamente en el sentido común y la tradición antigua, era el trabajo de los Shirriffs proteger a la Comarca de los intrusos más que nada. Había un total de doce en toda la Comarca, tres en cada Cuaderna, y se distinguían de los “civiles” por una pluma que llevaban puestas en sus sombreros.

Fuente: <http://tolkiengateway.net/wiki/Shirriffs>

235

Tiempo: 10

Ves el ancho sendero de hierba del rocoso Camino del Norte ante ti, que se extiende hacia el norte y hacia el sur como un áspero listón. En la distancia, aparece un carro, con dorado heno apilado sobre él. El conductor parece ser un viejo granjero.

- Si saludas al anciano, [pasa al 153](#).
- Si te escondes y observas el camino por un tiempo más, [pasa al 244](#).

236

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Corres tan rápido como tus piernas te llevan, impulsado por el miedo y la sangre bombeada que corre por tus venas. Después de unos cien metros, el hombre todavía está detrás de ti, gritando: “¡Tenemos espías en todas partes! ¡Nunca llegarás a la Comarca!”

- Si te detienes y peleas con el hombre, [pasa al 148](#).
- Si continúas corriendo, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Huida:
- Si el total es de 2-7, [pasa al 133](#).
- Si es de 8-12, [avanza en una dirección aleatoria](#).

237

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 20

Los hombres yacen a tus pies. Al registrar sus cuerpos encuentras cinco piezas de plata, tres piezas de cobre, una espada, una maza y dos dagas.

- Si intentas advertir a la ciudad de Scary, [pasa al 226](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

238

Hora: 15 Pt. Exp.: 1

Dentro de la cueva del Orco, el repugnante olor de la descomposición y la basura y el aire sofocante casi te dejan inconsciente. Escuchas a más Orcos adentro discutiendo.

- Si deseas explorar más la cueva, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:
 - Si es de 2-6, [pasa al 230](#).
 - Si es de 7-12, [pasa al 453](#).
- De lo contrario, sal de la cueva y [sigue adelante](#).

239

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 4

Un fuerte palpar en tu cabeza te devuelve el conocimiento. Tu visión está nublada, tus extremidades están tan cansadas que apenas puedes levantarte. Con un sobresalto, te das cuenta de que has sido golpeado, robado y dejado por muerto. No te queda más que tu ropa y tu ingenio.

A tu alrededor crecen altos árboles que bloquean tu salida. Nada parece familiar. Estás perdido. Para ver si puedes reorientarte, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción:

- Si es de 2-8, [avanza en una dirección aleatoria](#).
- Si es de 9-12, [sigue adelante](#).

240

Tiempo: 30

Al amanecer, un hombre llega cabalgando hasta el campamento. Desmonta y habla con tus captores por un tiempo. Después de un rato, él se acerca a ti y saca su daga: “No has tenido demasiada suerte. ¡Nuestras órdenes son matarte!” Cuando su cuchillo cae, ¿te das cuenta de que [tu misión ha terminado](#)!

241

Tiempo: 5

El Hobbit te mira sospechosamente, [tira dos dados](#) y *añade tu bonificación de Percepción*:

- Si es menos de 6, [pasa al 227](#).
- Si es 6 o más, [pasa al 341](#).

242

Tiempo: 20 Pt. Exp.: 1

El ave gira en círculos, descendiendo bastante, y llama a sus compañeros cercanos que giran alrededor; te tiras al suelo para cubrirte ¿Es un espía de Sauron? Aguantas la respiración y permaneces inmóvil. Finalmente, se va volando, ¿pero llegó a verte? [Sigue adelante](#).

243

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 12

Del cuerpo del monje caído, encuentras su daga, 2 piezas de plata y el amuleto, que tiene una mano blanca estampada. Al soltar la cadena, en el amuleto se ilumina un rojo rubí, luego se ennegrece y se desmenuza convirtiéndose en cenizas en tu mano. [Sigue adelante](#).

244

Tiempo: 50

Esperas 40 minutos en la calzada. No viene nadie más. Tienes calor y hambre. Un grillo estridula sus alas emitiendo su característico grillar hacia ti. [Sigue adelante](#).

245

Tiempo: 5

Debes luchar contra los cuatro Orcos.

([ORCO #1](#): PACC: 2 PD: 1 PR: 28)

([ORCO #2](#): PACC: 1 PD: 1 PR: 25)

([ORCO #3](#): PACC: 1 PD: -1 PR: 19)

([ORCO #4](#): PACC: 0 PD: -1 PR: 20)

- Si ganas el combate, [pasa al 194](#).
- Si pierdes el combate, [pasa al 239](#).

246

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Un jinete alto y robusto, ataviado con una simple capa negra con capucha, se aproxima a lomos del caballo más negro y grande que jamás hayas visto. Se detiene, inclinándose hacia el suelo para olfatear el aire en busca de un rastro: ¡tu olor! Te sientes frío y sudoroso por el miedo. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si es menos de 8, [pasa al 319](#).
- Si es 8 o más, [pasa al 256](#).



247

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Fallowfields parece asustado, pero su miedo pronto se convierte en sospecha e ira. Murmura: “No escucharé más... ¡márchate!”. Con un cuchillo de cocina desenvainado, el posadero te señala hacia la salida. ¡Has fallado en advertir a Alforzada! [Sigue adelante](#).

248

Tiempo: 30

Entras en las ruinas de una antigua casa señorial. Las sombras parecen seguirte. Encuentras los restos de una fogata sobre el viejo piso de mármol y restos de alimentos

que han sido desechados. ¿A quién puede pertenecer este improvisado campamento? ¿Será amigo o enemigo?

- Si exploras más las ruinas, [pasa al 250](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

249

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Llegas a un claro en el bosque y te detienes para espiar a un orco que va arrastrando un pesado saco de tela detrás de él. Parece estar solo y no se ha percatado de tu llegada. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia: si es de 2-7, el orco está al tanto de tu presencia. Si es de 8-12, el orco no es consciente de que lo vigilas. [Realiza una acción](#):

- Si debes luchar contra el Orco, [pasa al 197](#).
- Si “burlas” al Orco, [pasa al 206](#).

250

Tiempo: 10

Un crujido por el pasillo principal te conduce con cautela hacia la cocina, ahora cubierta de polvo. Un movimiento llama tu atención; empuñas tu daga contra lo que ahora parece ser un mendigo en harapos acurrucado en la oscuridad al lado del viejo horno. Él balbucea sobre el destino y la oscuridad y las tormentas de fuego que se avecinan. Sintiendo lástima por el hombre, le das la comida de que dispones y [sigues adelante](#).

251

Tiempo: 10

Encuentras una espada, un garrote, joyas por valor de 5 piezas de plata y un estropeado mapa manchado con tinta roja — ¿o es sangre? — dibujado sobre un pedazo de tela sucia.

- Si continúas tu viaje, [sigue adelante](#).
- Si examinas el mapa más de cerca, [pasa al 185](#).

252

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

BIENVENIDO A HOBBITON, puede leerse en el cartel que hay a la entrada del pueblo, y nunca antes habías leído palabras más felices en tu vida. Preguntas por el Shirriff o su ayudante a varios hobbits que encuentras a la entrada del poblado. Al oírte que andas buscando al Shirriff, un Hobbit de aspecto próspero te evalúa fijamente de pies a cabeza antes de invitarte a unirte a él en una taberna. [Pasa al 274.](#)



253

Tiempo: 134 Pt. Exp.: 4

Te despiertas sangrando y aturdido, con tus pertenencias esparcidas por el suelo. Te esfuerzas por ponerte en pie y recoges tus cosas. [Tira dos dados:](#)

- Si sacas de 2-4, solo obtienes dos comidas, tu bolsa y la daga.
- Si sacas de 5-8, recuperas tres comidas, tu bolsa, la daga y otra arma.
- Si obtienes de 9-12, recuperas todas tus pertenencias.

[Avanza en una dirección aleatoria.](#)

254

Tiempo: 10 Exp. Pt: 1

Le entregas la espada a Gildor con una mano temblorosa y le pides perdón. “Es tan hermosa”, dices, como para perdonar tu crimen. “Perdí el juicio”. Gildor no dice nada para aliviar tu culpa, asintiendo en una dirección. Empiezas a andar y de repente te giras para pedirle perdón otra vez, pero él y los Elfos se han ido. [Avanza en una dirección aleatoria.](#)

255

Tiempo: 30

Luchas para liberarte del sueño antinatural. [Tira dos dados](#) y agrega tu bonificación Mágica:

- Si es menos de 8, [pasa al 308](#).
- Si es 8 o más, [pasa al 284](#).

256

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 2

Te arrastras sobre las manos y las rodillas a través de la alta hierba hasta escapar de la visión (y esperanzado, que de su olfato también) del jinete. Luego te pones de pie y decides qué hacer a continuación. [Sigue adelante](#).

257

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 90

Peleas al borde de la corriente de agua. El Jinete resbala y cae, desapareciendo bajo la superficie del agua. Enrojecido de orgullo, te revisas las heridas y no encuentras nada demasiado serio. ¡Has derrotado a un Nazgûl! (Aunque sea momentáneamente). [Sigue adelante](#).

258

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Agarras la empuñadura de la espada y te das la vuelta para alejarte cuando una firme y delgada mano sobre tu hombro te hace girar sobre ti mismo. Es Gildor, enojado e imponente sobre ti.

“¡Ladrón! ¡Suelta esa espada y vete! ¡Nunca acudas a un Elfo en busca de ayuda otra vez!” Gildor te quita la espada y te empuja hacia el bosque, donde deambulas perdido y solo. [Avanza en una dirección aleatoria](#).

259

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 5

Te despiertas asándote al sol, con un dolor hueco en el cráneo y sientes la sangre que sale de la herida en tu costado. Te detienes el flujo con un trozo de tela de tu

camisa. Mareado, te tambaleas, confundido y débil.
[Avanza en una dirección aleatoria.](#)

260

Tiempo: 5

El ermitaño levanta una mano para advertirte, sus ojos brillan. “¡No toleraré ningún ataque, joven loco!”, grita.

([ERMITAÑO](#): PACC: 3 PD: 0 PR: 32)

- Si ganas la pelea, [pasa al 138.](#)
- Si pierdes la pelea, [pasa al 118.](#)

261

Tiempo: 5

Te acercas sigilosamente al Elfo más cercano, él está de espaldas mientras tú alcanzas su resplandeciente espada.
[Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si es menor de 11, [pasa al 258.](#)
- Si obtienes 11 o más, [pasa al 315.](#)

262

Tiempo: 15

“Ahora que estamos solos, ¿cuál es ese gran secreto que mis amigos no pueden escuchar?”, pregunta Gamyi, encendiendo su pipa. Le cuentas todo sobre tu largo y arduo viaje, de la llegada de los Jinetes Negros a la Comarca y del grave peligro que representan. Gamyi asiente solemnemente durante tu discurso, pero no estás seguro de que él te crea. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción:

- Si es menos de 4, [pasa al 306.](#)
- Si es 4 o más, [pasa al 293.](#)

263

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 1

Después de otra canción que te relaja y te adormece, un elfo te pide que te unas a ellos para comer. Con las ramas sobresalientes de los altos árboles que actúan como techo,

entras en el improvisado “comedor” al aire libre y te unes a la pequeña fiesta del grupo de Elfos sentados en los troncos de los árboles, disfrutando de la comida y la bebida. Te sirven un pan ligero y nutritivo, bayas que te vigorizan y una copa llena de un líquido frío y dorado. Descansas brevemente y te agitas al poco tiempo, sorprendido de encontrar a Gildor parado sobre ti.

“Incluso los apacibles animales de estos bosques han despertado su inquietud por el mal que nos rodea”, pronuncia de manera prosaica. “Ven, debes partir de inmediato”, dice, guiándote hacia el camino. *Disminuye tu Daño Sufrido a 0, y cualquier enfermedad o lesión especial que tuvieras se ha curado. Te entrega 5 comidas (lembas) y si no tienes arma, también te da una daga. Estás en el espacio 22G.*

- Si sigues a Gildor, [pasa al 452](#).
- Si decides irte tú solo, despídete de Gildor y [sigue adelante](#).



264

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 5

Te despiertas congelado, sin tus armas o equipo. El jinete debe haberte arrojado al río para ahogarte. Agotado, mojado y derrotado, *te encuentras en el mismo lado del río desde el que empezaste, un espacio aguas más abajo. Has perdido todo tu equipo.* [Dirígete al texto correspondiente a tu nuevo espacio.](#)

265

Tiempo: 0 Pt. Exp.: 2

De vuelta en la mesa, comes con ganas y les cuentas a Tom y Baya de Oro tus aventuras hasta el momento. Parecen impresionados e interesados, sin mostrar sorpresa

por nada de lo que tienes que decir. Después de la comida, rechazas su oferta de quedarte más tiempo. Todo tu Daño Sufrido, enfermedad o cualquier otro problema se cura mágicamente.

“Debo apurarme”, explicas. “El tiempo está trabajando en mi contra y a favor de mis enemigos”.

Baya de Oro se va por un momento y regresa con uno de los artículos que viste en la otra habitación: el pequeño y simple tazón de madera. “Esto es para ti”, dice ella, con sus alegres ojos bailando emotivamente. Parece divertida por tu indecisión. “Nunca pasarás hambre si llevas este cuenco, ya que proporciona una comida al día, todos los días”, explica. [Pasa al 298.](#)

266

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Logras dar solo dos pasos antes de que un Elfo te detenga, abofeteándote y agarrando la espada en un solo movimiento. Los Elfos se congregan a tu alrededor para obligarte a adentrarte en el bosque. [Avanza en una dirección aleatoria.](#)



267

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

“¡Hola, jinete!”, llamas a la figura vestida de negro. El jinete se detiene y se inclina hacia adelante en la silla, olisqueándote.

“¿Dónde está Bolsón?”. Exige con una misteriosa e incorpórea voz que te hace sacudirte. Estás perplejo y

encogido de hombros. “¿Dónde está el Hobbit, con el anillo?”.

“No lo sé”, respondes sinceramente, helado por el aliento del jinete.

“¡Mentiroso! ¡Necio!”. Sisea, gritando. En un instante saca su espada y salta del caballo hacia ti.

- Si luchas contra el jinete, [*pasa al 295*](#).
- Si huyes, [*pasa al 397*](#).
- Si intentas escapar saltando al río, [*tira dos dados*](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-8, debes luchar, [*pasa al 295*](#).
 - Si es de 9-12, saltas al río, [*pasa al 290*](#).



268

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 2

Un dardo de acero te golpea en el cuello. Lo agarras, el torrente de sangre bombea a través de tus dedos. ¡Debes detener el flujo! Te rasgas la túnica y envuelves un pedazo alrededor de la herida. [*Tira dos dados*](#) y aumenta tu daño recibido en esa cantidad.

- Si sigues explorando el castillo, [*pasa al 112*](#).
- De lo contrario, [*sigue adelante*](#).

269

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 2

Tu sueño es profundo y oscuro y sin imágenes, aunque sientes un apretón mortal de ti mismo y una sofocación de tu alma. [*Tira dos dados*](#) y añade tu bonificación Mágica:

- Si es menor que 9, [*pasa al 308*](#).
- Si es 9 o más, [*pasa al 128*](#).

270

Tiempo: 10

Con cautela, avanzas por la colina hacia el carro de lento movimiento. El conductor parece ser un viejo granjero, su carro está lleno de heno.

- Si te acercas sigilosamente al conductor del carro, [pasa al 131](#).
- Si saludas al hombre, [pasa al 187](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

271

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

“Hola. Mi nombre es Blatt”, te dice el anciano confidencialmente. “Solía ser una cabra, pero ahora soy un hombre. Voy a comercializar con el queso de mi cabra. ¿Quieres probarlo?” Levanta un pedazo de queso mohoso de debajo del asiento y te lo pone debajo de la nariz.

La carreta vibra por el camino a paso de caracol. Estás perdiendo un tiempo precioso. “¡Tengo que irme ya!”, le gritas al hombre sobre tu hombro, mientras saltas del carro. [Sigue adelante](#).

272

Tiempo: 5

Rápidamente con espada y garrote, desmontan con agilidad para atacarte. *Resta 2 de cualquier intento de huida.*

([SALTEADOR #1](#): PACC: 1 PD: -1 PR: 28)

([SALTEADOR #2](#): PACC: 0 PD: 0 PR: 24)

- Si ganas la pelea, [pasa al 182](#).
- Si pierdes la pelea, [pasa al 188](#).

273

Tiempo: 0 Pt. Exp.: 2

Te encuentras en el umbral de piedra de una antigua casa bien iluminada y natural como el bosque que la rodea y resistente como una estructura en si puede serlo. El lugar

parece atemporal. “¡Entra!”, dice Tom, “¡conoce a la bella dama, Baya de Oro!”

En la alargada habitación de techo bajo puedes ver a Baya de Oro, la hija del Río — una doncella de cabello dorado con un largo vestido verde atravesado con plata como rocío —, sonriendo en señal de saludo. Ella parece estar vistiendo flores vivas. Aturdido, no puedes decir ni una palabra.

“No temas nada”, dice Baya de Oro, tomando tu mano. “Ahora estás bajo el techo del viejo Tom Bombadil”. Te lleva a una larga mesa repleta de jarras con crema y tazones de panal, pan grueso y mantequilla amarilla, leche, queso, hierbas verdes y bayas rojas maduras. Se te hace agua la boca.

“Primero quítate el cansancio, joven amigo”, grita Tom, justo cuando te sientas para atacar el pan y la mantequilla. Tom te guía por una puerta, bajando por un corto pasaje y, después de un giro brusco, hasta una pequeña habitación de techo inclinado. Las paredes son de piedra, lisas y viejas, y están cubiertas con esteras y cortinas. El suelo es de losa. En una esquina hay un montón de jergones. Tom señala una palangana de agua, dejándote lavar la suciedad de tu viaje.

Encima de uno de los apilados colchones se pueden ver tres objetos pequeños: una varita tallada en madera de avellano, un tazón de madera vacío y una simple flauta.

- Si regresas a la cocina para unirte a Tom y Baya Dorada, [pasa al 265](#).
- Si quieres robar alguno de los objetos, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:
 - Si es menos de 10, [pasa al 281](#).
 - Si obtienes 10 o más, [pasa al 314](#).



En el Mediano Cojo, una taberna dirigida por Haling Halbut, un hirsuto pero desdichado Hobbit, conoces a Hamfast Gamyi. “Soy el que andas buscando, Hamfast Gamyi”, dice, presentándose. Parece próspero y luce unos pies bien cepillados y una mirada centelleante. “¿Quién eres tú? ¿Por qué preguntas por Bolsón Cerrado? ¿Qué te trae a nuestra hermosa Comarca?”. Otro Hobbit parado cerca susurra: “me parece que es un malhechor”.

“Debemos hablar en privado”, susurras, habiendo aprendido una o dos cosas en tu viaje. “Por favor”. Dicho esto, le muestras la daga plateada que Trancos te dio.

Gamyi asiente, impresionado, y te lleva a una estancia privada en la parte trasera de la taberna. [*Pasa al 262.*](#)

Nota: Gamyi (*Gamgee*, en el inglés original), es el apellido de Samsagaz, más conocido como Sam, el inseparable y leal amigo de Frodo en su misión de destruir el Anillo Único.



275

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 4

Te despiertas aturdido y dolorido, con un fuerte palpitar en tu cráneo. Al incorporarte, ves que todas tus posesiones (tus armas, tu bolsa, tu comida) han desaparecido. Te mueves tropezando con tus propios pies y vagas fuera, confundido y aturdido. Avanza en una dirección aleatoria.

276

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 1

De repente, la luz fluye hacia el interior de la tumba. Debes estar soñando esto. Hay un extrovertido hombre de pie con un sombrero de plumas, vestido con una chaqueta azul brillante y botas amarillas, con las manos en jarra apoyadas en sus caderas. Quitándose el sombrero, el hombre se acerca a ti, cantando:

*Desaparece. ¡Tú, viejo Wight! ¡Desaparece a la luz del sol!
¡Vuélvete como la niebla fría, como los vientos que aúllan,
Fuera en las estériles tierras más allá de las montañas!
¡Nunca vuelvas aquí! ¡Deja tu túmulo vacío!
¡Perdido y olvidado ser, más oscuro que la oscuridad,
Donde las puertas están siempre cerradas, hasta que el
mundo esté remodelado!*

Con un grito y un estruendo, el Wight desaparece. El hombre te desata —identificándose como Tom Bombadil— y te lleva a la luz del sol. Cuando se va, saltando como un ciervo, le das las gracias. Sigue adelante.

277

Tiempo: 15

Tus gritos no son escuchados; tu última visión es la “boca” del gran sauce que se cierra contigo atrapado en la oscuridad de su interior, luchando y llorando. ¡Tu misión ha terminado!

278

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Pasas media docena de casas de piedra y las fértiles colinas de heno y maíz que se extienden detrás de ellas hacia el horizonte. En el centro de la ciudad, pides ayuda para localizar un poni o un caballo. Ninguno de los Hobbits con los que hablas conoce de ningún poni o caballo en venta. Las indagaciones en busca del agente Shirriffs te llevan a un próspero comerciante Hobbit.

- Si tienes la daga que te dio Trancos, [pasa al 134](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

Nota: Los **Shirriffs** eran los únicos funcionarios encargados de hacer cumplir la ley en la Comarca. Dado que aquí la ley se basaba únicamente en el sentido común y la tradición antigua, era el trabajo de los Shirriffs proteger a la Comarca de los intrusos más que nada. Había un total de doce en toda la Comarca, tres en cada Cuaderna, y se distinguían de los “civiles” por una pluma que llevaban puesta en sus sombreros.

Fuente: <http://tolkiengateway.net/wiki/Shirriffs>

279

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Subes la mitad de las escaleras, pisando cuidadosamente por encima y alrededor de los agujeros abiertos. Doblas el recodo de la escalera y no ves a nadie. En el segundo piso, haces una pausa en el amplio pasillo abierto al cielo y ves cuatro puertas que destacan desde aquí. Todas están hechas de roble y parecen cerradas.

Desde detrás de la puerta más cercana a ti, la que está en la parte superior de la escalera, oyes el estruendo y el golpe sordo de una mesa volcada y la rotura de cristales.

- Si investigas la habitación, [pasa al 130](#).
- De lo contrario, abandona el castillo y [sigue adelante](#).

280

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 3

Estás exhausto, débil y mojado. Te encuentras en el lado opuesto del río desde donde empezaste, un espacio más aguas abajo. Has perdido todas tus armas y armaduras (si las tenías) excepto tu daga, pero aún conservas el resto de

tu equipo. ***Dirígete al texto correspondiente a tu nuevo espacio en el mapa.*** (Ver: [Mapa 01](#) / [Mapa 02](#))

281

Tiempo: 180 Pt. Exp.: 2

En silencio, Tom Bombadil entra en la habitación justo cuando arrebatas un objeto.

“¡Esta no es forma de comportarse, joven necio!”, grita Tom, furioso. Escuchas un “chasquido” como una ramita grande y seca que se rompe bajo los pies y pierdes el conocimiento.

Te despiertas rodeado de un sombrío y profundo bosque, bañado por una densa neblina a todo su alrededor. Estás en el espacio 10G. [Avanza en una dirección aleatoria.](#)



282

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 3

Desde tu escondite al lado de la calzada, miras hacia el Puente, que parece desierto. Entonces el *clop-clop* de los cascos de un caballo te alerta. Te agachas en un pequeño hueco y te tumbas aplastándote contra el suelo cuando el sonido del caballo se acerca. A través de la hierba y por encima de las raíces enredadas de un árbol, ves que se acerca un gran caballo negro; encima del corcel se encuentra la ancha figura de un hombre envuelta en una capa y capucha negras, con sus brillantes botas negras visibles en los estribos. La capucha cubre completamente el rostro del hombre, si es que es un hombre.

Te paralizas, un escalofrío te atraviesa. El caballo se detiene en el extremo oriental del puente; ves al jinete inclinar la cabeza, como si escuchara el más mínimo sonido. Aguantas la respiración. Luego, desde el interior

de la capucha, surge un sonido de olfateo: el “hombre” está tratando de captar tu olor, te das cuenta. La transpiración te hace temblar de miedo.

- Si te escabulles, [*pasa al 256*](#).
- Si intentas pasar sigilosamente al jinete por el puente, [*pasa al 313*](#).
- Si hablas con el jinete, [*pasa al 267*](#).
- Si atacas al jinete, [*pasa al 295*](#).



283

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

El canto se oye cada vez más cerca, una voz dirige a las demás en la más bella de las melodías que hayas oído jamás, sin embargo, las palabras que entonan son desconocidas para ti. Entonces ellos aparecen.

Incluso bajo la luz de las estrellas brillan el cabello rubio y los relucientes ojos de los Elfos, altos y delgados como fuertes troncos de árboles jóvenes. Se mantienen en silencio cuando te acercas con valentía.

Te presentas a ti mismo, mencionando el nombre de Trancos para obtener su ayuda para así completar tu misión de advertir a la Comarca. Su líder da un paso

adelante, un elfo de más de dos metros de altura e incluso más impresionante que los demás. “Soy Gildor Inglorion de la Casa de Finrod”, dice, observándote cuidadosamente. “Estamos exiliados en esta tierra, pero por poco tiempo y, te ayudaremos en tu misión. Trancos es bien conocido por nosotros. No es nuestra costumbre...”, continúa, “dar la bienvenida a los forasteros, pero te proporcionaremos comida, alojamiento y hierbas para acelerar tu camino. Ven”. Gildor se da la vuelta y conduce a sus Elfos en silencio por el bosque.

- Si deseas seguir a Gildor y a los Elfos, [pasa al 297](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

Nota: *Gildor es un Alto Elfo noldor perteneciente a la Casa de Finrod, su nombre significa "Estrella Noble", **Inglorion** significa hijo de Inglor (Corazón de Oro). Aparece en el libro de La Comunidad del Anillo, encabezando a un grupo de altos elfos que se dirigen a los Puertos Grises para embarcar hacia Las Tierras Imperecederas. En el camino se encuentra con Frodo, Sam y Pippin, que eran perseguidos por un Nazgûl, pero que fue ahuyentado por los cánticos de Gildor. Tras esto les recomendó que fueran a Rivendel sin demora y les aceptó como acompañantes por un trecho del viaje, desapareciendo después mientras dormían los hobbits, cuando estaban ya próximos a Los Gamos, dejándoles pan, fruta, y una fragante bebida.*

Fuente: <http://www.elfenomeno.com/info/ver/16992/titulo/Gildor-Inglorion>



284

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 3

Te despiertas sobresaltado y luchas por liberarte de la raíz del sauce que te estrangula. Te las arreglas para escapar de su mortal agarre, aunque te duele mucho la garganta. Lanzas un último puñetazo de pura rabia contra el sauce antes de apresurarte. [*Tira dos dados*](#) y *aumenta tu Daño Sufrido en esa cantidad.* [*Sigue adelante.*](#)

285

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Apoyado sobre las manos y las rodillas, te diriges al Puente y comienzas a cruzar, manteniéndote cerca de un borde. Has recorrido solo quince metros cuando un jinete vestido con un atuendo negro corre hacia ti desde el otro lado del puente y se para a tres metros delante de ti, con su gran corcel negro erigiéndose ante ti. Te agazapas y luego te levantas como un resorte listo para la acción.

- *Si luchas contra el jinete, [*pasa al 295.*](#)*
- *Si hablas con el jinete, [*pasa al 267.*](#)*
- *Si intentas escapar saltando al río, [*tira dos dados*](#) y *añade tu bonificación General:**
- *Si es de 2-8, el jinete te corta el paso. Debes luchar, [*pasa al 295.*](#)*
- *Si es de 9-12, logras saltar al río, [*pasa al 290.*](#)*

286

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 15

El hombre yace sangrando e inmóvil a tus pies. Lo registras y encuentras solo una pieza de plata y su cuchillo. Buscas en la habitación y no encuentras nada de interés excepto por la lanza. [*Sigue adelante.*](#)

287

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 1

Tus piernas se cansan; tus ojos se llenan de lágrimas de culpa. ¡Le has robado a Tom Bombadil! Tropiezas y caes,

lastimándote la rodilla. Cuando miras hacia arriba, ahí está Tom Bombadil, con las manos en jarra sobre sus caderas.

“¡Qué joven más tonto eres!”, dice fríamente. “Tendré lo que es mío”. Devuelves lo que robaste sin pensar siquiera en pelear o desafiarlo. “Será mejor que aprendas cómo tratar a tus amigos”, dice Tom, “o no tendrás ninguno”. Estás perdido y solo. Estás en el espacio 10G. [Avanza en una dirección aleatoria.](#)

288

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Corres por el bosque, la oscuridad se intensifica a tu alrededor. La espada se vuelve pesada en tu mano, tan pesada que necesitas ambas manos para portarla. Corres por el camino y te encuentras cara a cara con Gildor, un elfo muy alto y muy enojado también.

“¡Devuélveme la espada, ladrón!”. Exige, frunciéndote el ceño.

- Si luchas contra Gildor, [pasa al 294.](#)
- Si huyes, [pasa al 266.](#)
- Si le das la espada a Gildor, [pasa al 254.](#)



289

Tiempo: 10

El antiguo puente aparenta estar tranquilo y sin vigilancia. Las profundas aguas marrones del Brandivino parecen llamarte para ser cruzadas, simple y directamente.

- Si cruzas por el puente, [pasa al 453](#).
- Si te escondes y observas por más tiempo, [pasa al 282](#).

290

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 4

Salta a las arremolinadas y turbias aguas justo cuando la hoja del jinete zumba por encima de tu cabeza. Has escuchado que los No-Muertos no pueden soportar el agua en movimiento, y de seguro esperas que este tampoco pueda. La corriente te hace dar vueltas y te arrastra rápidamente río abajo, pero luchas por mantenerte a flote y llegar al otro lado. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:

- Si es 2 o 3, luchas es en vano y te ahogas, [tu búsqueda ha terminado](#).
- Si es de 4-10, [pasa al 316](#).
- Si 11 o 12, [pasa al 280](#).



291

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 2

Metes la mano en el bolsillo para pagarle al hombre las dos piezas de plata. “¡Dame todo lo que tienes!”, te exige, levantando un puño carnosos delante de tu cara. “Después de todo, ¡te salvé la vida!”.

- Si le das al hombre todo lo que tienes, [pasa al 101](#).
- Si huyes, [pasa al 109](#).
- Si peleas con el hombre, [pasa al 115](#).

292

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Cansado, te recuestas de espaldas al tronco fresco y liso de un gran sauce y te quedas dormido, las hojas grises y amarillas del árbol ‘cantan’ una triste canción de cuna.

[Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción:

- Si es menos de 6, [pasa al 269](#).
- Si es 6 o más, [pasa al 255](#).



293

Tiempo: 10 Pt. Exp: 100

“Te creo”, dice, horripilado y conmovido por tus noticias. “Veo el fuego de la verdad en tus ojos. Ten la seguridad de que advertiré a Hobbiton, Delagua y Alforzada, si aún no lo has hecho. ¡La Comarca sabrá de esta monstruosa trama! Cavada Grande también se enterará de la llegada de los Jinetes Negros, te lo prometo. Tú nos has prestado un gran servicio, tanto para nosotros los Hobbits como para todos los seres que se alegran con la luz del día”. Te palmea la espalda y te ofrece su pipa. “¡Descansa aquí todo el tiempo que quieras y guarda tu dinero!”

¡Has tenido éxito donde muchos podrían haber fallado!
¡La Comarca es más segura debido a tus acciones y valor!
[Pasa al 449.](#)

294

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Levantas la espada para golpear a Gildor, pero esta tiembla en tu mano, reacia a golpear a un Elfo. Dejas caer la espada élfica y sacas tu propia arma cuando Gildor se acerca, con su espada desenvainada. Has sido sorprendido.

([GILDOR](#): PACC: 10 PD: 13 PR: 54)

- Si ganas el combate, [pasa al 303.](#)
- Si pierdes el combate, [pasa al 310.](#)

295

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 2

El jinete resopla con desdén hacia ti, extendiéndose para golpearte con su espada. Esquivas y repeles su ataque, ¡nunca habías visto un golpe tan rápido con una espada tan grande! Balanceándote con orgullo y poder, mantienes tu posición y golpeas.

([NAZGÛL](#): PACC: 15 PD: 12 PR: 68)

- Si ganas la lucha, [pasa al 257.](#)
- Si pierdes la lucha, [pasa al 300.](#)
- Si huyes con éxito, saltas a la cercana corriente de agua; [pasa al 290.](#)

296

Tiempo: 10

Caes bajo la cuchillada lanzada por el hombre. [Tira dos dados:](#)

- Si sacas de 2-5, estás muerto. [Tu misión ha terminado.](#)
- Si es de 6-12, [pasa al 259.](#)

297

Tiempo: 15

Te esfuerzas por mantener el silencioso, de largas zancadas y rápido paso de los Elfos mientras se apresuran por una vereda cubierta de hierba en el bosque. El camino desciende entre dos colinas onduladas, los avellanos abarrotan sus laderas a ambos lados. Más adelante, los Elfos abandonan el camino y atraviesan y cortan matorrales que rasgan tu piel y tu ropa, pero ellos parecen no estar dañados ni molestos. Jadeas y te quedas sin aliento mientras suben por las laderas hasta la cima de una colina sobre el valle del río.

De repente, los árboles se abren a un lado y te paras en un área amplia y cubierta de hierba; hacia el este, el terreno se cae bruscamente y se ven (por encima de la línea de árboles en pendiente) tierras bajas y, a lo lejos, un pequeño pueblo tranquilo como una maqueta de juguete.

Los Elfos se reúnen para hablar, sentados cómodamente en la hierba, con sus armas en el suelo detrás de ellos. *Estás en el espacio 22G.*

- Si quieres robarles un arma, [pasa al 261](#).
- De lo contrario, [pasa al 263](#).

298

Tiempo: 0 Pt. Exp.: 3

Descansado, alimentado y lleno de energía, le das las gracias a Baya de Oro y le mandas un cálido adiós desde la puerta de entrada. Tom te conduce por el camino y te adentra en la profunda niebla del bosque, saltando delante de ti. (Estás en el espacio hex. 10G.) Antes de partir, Tom se ofrece a guiarte otros cinco kilómetros más antes de regresar a casa.

- Si aceptas su oferta, [continúa](#) desde cualquier espacio adyacente a 10G.
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

299

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 3

Una lágrima llega a tus ojos mientras contemplas las ruinas humeantes del pueblo y los árboles carbonizados a lo largo del borde del bosque circundante. Llegas muy tarde. Alforzada ha sentido la ira del Señor Oscuro. [Sigue adelante.](#)

300

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 5

Recobras tus sentidos, aturdido, maltratado y sangrando. El jinete sin rostro y con ojos de fuego se cierne sobre ti, con su espada helada en tu garganta, solo sus guantes y sus botas son visibles bajo sus negras vestiduras.

“¡Habla ahora o muere! ¿Dónde está Bolson? ¿Dónde está el hobbit con el anillo?”. Exige con una voz que carece del calor de la vida.

Agotado y temblando de miedo y frío, con el ruido de tus dientes traqueteando y resonando en tu cabeza, sientes su fuerza de voluntad abrumando a la tuya. Como si desde una gran distancia se tratase, escuchas una voz — ¿puede esta ser la tuya? — contándole todo lo que sabes.

El jinete levanta su espada, amenazando con el golpe final; te desmayas, la afilada hoja levantada es lo último que ves. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-6, [pasa al 311.](#)
- Si es de 7-12, [pasa al 264.](#)

301

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 7

Una enérgica y mágica canción te llega como desde una gran distancia; casi al instante, el Sauce tiembla y se sacude, vencido por el poder de la melodía. Sientes una libertad en tu respiración.

Ante ti está Tom Bombadil, cantando una alegre canción y amonestando al malvado Sauce.

- Si sigues a Tom Bombadil, [pasa al 139](#).
- De lo contrario, [sigue adelante](#).

302

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Justo cuando agarras el jarrón y saltas a un lado, una trampa de pozo se abre en el suelo, como un enorme bostezo, junto a ti. ¡Estás a salvo, por los pelos! Suspiras y examinas el jarrón de oro más de cerca. Este luce letras élficas que no puedes descifrar. Parece valioso, así que lo añades a tus pertenencias. Manteniéndote atento a las dificultades, sales corriendo de la habitación, caminas por el pasillo y sales por la puerta. [Sigue adelante](#).

303

Tiempo: 0 Pt. Exp.: 50

Has derrotado a uno de los Elfos más poderosos, Gildor. ¡Salve, gran guerrero! Parece casi imposible, pero serás una leyenda y tu hazaña se contará en la letra de una canción, como pasó con otros asesinos de seres famosos. Recoges la espada de Gildor y te pavoneas mientras continúas tu camino por el bosque. (P.D. Revisa tus matemáticas, ¡lo que has logrado es casi imposible!) [Sigue adelante](#).

304

Tiempo: 5

Una mezcla entre cánticos y risas — extraños sonidos pero bienvenidos en cualquier bosque — llega a tus agudos oídos; te esfuerzas por escuchar mejor.

- Si ya conociste a Gildor y a los Elfos, [sigue adelante](#).
- De lo contrario, [pasa al 283](#).

305

Tiempo: 45 Pt. Exp.: 1

Aturdido, sigues un camino bordeado de piedras sobre una loma y ves una casa de dos pisos construida bajo el saliente rocoso de una colina; una cascada burbujeante cae a su lado. (*Estás en el hex. 10G.*) Te sientes renovado y

ansioso por llegar. El canto de Tom Bombadil, que mágicamente te ha llevado hasta aquí, continúa:

¡Oye! Ven alegre dol! ¡Salta, mi corazón!

Joven aventurero, ¡vamos a celebrar!

¡Ahora que comience la diversión!

Vamos a cantar una canción ¡Juntos! †



Una voz, la de una mujer, dulce y clara como el agua del arroyo pero antigua como las colinas responde:

¡Ahora que comience la canción! ¡Cantemos juntos!

De sol, estrellas, luna y niebla, lluvia y clima nublado.

Luz sobre la hoja en ciernes, rocío sobre la pluma,

Viento en la colina abierta, campanas en el brezo.

Cañas junto a la piscina con sombra, lirios en el agua.

¡El viejo Tom Bombadil y la hija del río! †

- Si quieres entrar a la casa de Tom Bombadil, [pasa al 273](#).
- De lo contrario, [avanza en una dirección aleatoria](#).

306

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Gamyi sacude su redonda y rizada cabeza enfáticamente. “¡Es absurdo! ¡No puedo creerte! ¡Sal de aquí! ¡Fuera, estás loco!”. Él y sus amigos te echan a empujones por la puerta de la posada.

- Si te das por vencido con Gamyi, [pasa al 455](#).
- Si deseas intentar persuadir a Gamyi un poco más, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción:
 - Si es menos de 5, no logras advertir a Hobbiton. [Pasa al 455](#).
 - Si es 5 o más, [pasa al 293](#).

307

Tiempo: 30

Las otras habitaciones de la posada están polvorientas y desiertas. Encuentras una botella corrompida de sidra de manzana pero nada de interés. [Tira dos dados](#) y agrega tu bonificación de Percepción. Si es de 2-7, [pasa al 146](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

308

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Te estás ahogando, estrangulado por las retorcidas raíces del sauce. Luchas por alcanzar tu arma pero no puedes liberar tus brazos. Todo lo que puedes hacer es gritar: “¡Ayuda! ¡Ayuda!”. [Tira dos dados](#):

- Si obtienes de 2-4, [pasa al 277](#).
- Si es de 5-9, añade 1 a tu Daño Sufrido y tira de nuevo.
- Si es de 10-12, [pasa al 128](#).

309

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 8

Te arrastras y te retuerces a través del puente, rasgándote y sangrando por los codos y las rodillas. Pero para evitar al jinete, ¡seguramente ha valido la pena despellejarse un poco! Centímetro a centímetro, te

esfuerzas hasta que finalmente logras cruzar las poderosas aguas del Brandivino. *Llegas al espacio 14D.* [Sigue adelante.](#)

310

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 2

Te despiertas a los pies de Gildor, con un fuerte palpitar en tu cabeza y una fea brecha en tu costado.

“¡Cura tus heridas con esto, ladrón, y vetel!”. Sisea Gildor, arrojándote un pañuelo. Después se marcha llevándose a su compañía de Elfos en silencio a través de los matorrales. Te quedas aturdido y débil. *Disminuye tu Daño Sufrido en 10 y* [avanza en una dirección aleatoria.](#)

311

Tiempo: 10

Pasas a un estado de confusa y fría conciencia por un momento, entrando a un rígido y frígido mundo de hielo y oscuridad antes de morir. [Tu misión ha terminado de manera cruel.](#)



312

Tiempo: 15

La cabaña del ermitaño está amueblada de forma sencilla con una cama de paja, una silla y una mesa con una vela, papel y plumas para escribir, y una despensa y una chimenea.

- Si lees lo que está sobre la mesa, [pasa al 147.](#)
- Si esperas el regreso del ermitaño, [pasa al 150.](#)
- De lo contrario, [sigue adelante.](#)

313

Tiempo: 15

Te arrastras con premeditación hacia el Puente, con la intención de pasar sin ser descubierto. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación de Pericia:*

- Si es menos de 12, [pasa al 285](#).
- Si obtienes 12 o más, [pasa al 309](#).

314

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Te deslizas por la ventana y corres silenciosamente alrededor de la casa para reincorporarte al camino de piedra hacia el bosque, con tu botín en tu bolsa. De repente, el bosque se vuelve oscuro y brumoso. [Pasa al 287](#).

315

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Agarras la sutil espada y sales corriendo, tan silenciosamente como puedes, hacia el camino a través del bosque. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación de Huida:*

- Si es de 2-11, [pasa al 288](#).
- Si es 12, [sigue adelante](#).

316

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Agotado, mojado y derrotado, te rindes y dejas que la corriente te deposite en el mismo lado del río desde el que empezaste, un espacio más aguas abajo. Has perdido todas tus armas y armaduras (si las tenías) excepto tu daga, pero aún tienes el resto de tu equipo. ***Dirígete al texto correspondiente a tu nuevo espacio [en el mapa](#).***



317

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Cuando los ruidos toman forma y entran, un Troll gruñe una advertencia a dos de sus compañeros, que se apresuran a atacarte.

- Si peleas contra los tres Trolls, [pasa al 328](#).
- Si huyes, [tira dos dados](#):
 - Si es menor de 6, [pasa al 345](#).
 - Si es 6 o más, logras escapar. [Sigue adelante](#).

318

Tiempo: 5

Sacas un arma y golpeas a la enroscada serpiente.

([SERPIENTE](#): PACC: -1 PD: 3 PR: 8)

- Si ganas el combate, [pasa al 369](#).
- Si pierdes el combate, [pasa al 378](#).
- Si escapas con éxito, [pasa al 329](#).



319

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

El jinete te divisa y grita. “¡Tú, allí! ¡Ven aquí!”. Su voz es a la vez insustancial y enérgica.

- Si hablas con él, [pasa al 267](#).
- Si huyes a pie, [pasa al 397](#).
- Si luchas contra el jinete, [pasa al 295](#).
- Si estás en un espacio adyacente o que contiene una corriente de agua o río y puedes saltar al torrente fluvial para escapar, [pasa al 290](#).

320

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Intentas maniobrar para minimizar el efecto del hundimiento. [*Tira dos dados*](#) y añade tu bonificación General.

- Si es menos de 7, [*pasa al 338*](#).
- Si obtienes 7 o más, [*pasa al 331*](#).

321

Tiempo: 5

Empuñas un arma y desafías al hombre, que de repente se pone serio, buscando su espada. “¡Eres muy imprudente!”, grita. [*Tira dos dados*](#):

- Si el resultado es de 2-8, [*pasa al 166*](#).
- Si es de 9-12, [*pasa al 342*](#).

322

Tiempo: 15

Las ardillas rabiosas te superan, cayendo de los árboles a tu alrededor. ¡Debes luchar contra ellas! [*Pasa al 387*](#).

323

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 1

¡Escuchas una llamada de respuesta! Un hombre alto de los bosques se acerca, silbando una alegre melodía. Después de un rápido vistazo a tu daga plateada, él atiende tu herida con un cuchillo y un ungüento curativo. Justo después de agradecerle su ayuda, te desmayas. Cuando despiertas la fiebre y el dolor han desaparecido. *El hombre no ha robado nada de tu equipo. Reduce tu daño sufrido a cero.* [*Pasa al 218*](#).

324

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

En tu desesperación, no logras convencer al Hobbit del peligro. Prefiere “evitar problemas”. No consigues advertir a los habitantes de Cepeda. *Si quieres comprar provisiones,* [*pasa al 416*](#). *De lo contrario,* [*sigue adelante*](#).

325

Tiempo: 15

Las deterioradas colinas, gastadas por el paso del tiempo, se extienden hacia el norte. Hacia el este se encuentra el embarcadero del ferry y el poderoso Brandivino. No hay muchas esperanzas de encontrar un poni por aquí. [Sigue adelante.](#)

326

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 3

Te las arreglas para liberarte de las ligaduras. Si intentas recuperar tus armas y pertenencias, [pasa al 353](#); de lo contrario, [sigue adelante.](#)

327

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Escuchas un horrible gemido gutural, como el de un gran animal herido y rastreas el sonido hasta una cueva en el bosque. En la entrada a la cueva, ves un garrote de dos metros de largo y tan grueso como tu muslo. Si entras en la cueva, [pasa al 336](#), de lo contrario, [sigue adelante.](#)

328

Tiempo: 5

Agarras tu arma y te lanzas a por el Troll más cercano. Debes vencer al primer Troll antes de intentar huir.

([TROLL #1](#): PACC: 2 PD: 0 PR: 28)

([TROLL #2](#): PACC: 3 PD: -1 PR: 26)

([TROLL #3](#): PACC: 4 PD: -2 PR: 31)

- Si ganas el combate, [pasa al 355](#).
- Si pierdes el combate, [pasa al 362](#).

329

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Si la serpiente te causó algún daño, [pasa al 385](#); de lo contrario, [sigue adelante.](#)

330

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 15

Tu historia ha despertado la ira del Hobbit y él acepta correr la voz. ¡Has advertido con éxito a Cepeda! *Si quieres comprar provisiones, [pasa al 416](#). De lo contrario, [sigue adelante](#).*

331

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Con esfuerzo y mediante movimientos serpentinos logras liberar un brazo y extender tu cuerpo sobre las arenas movedizas. Agarras y tiras de la punta de la raíz que sobresale, logrando así salir de la traicionera poza. [Tira dos dados](#) y aumenta tu Daño Sufrido en esa cantidad. [Avanza en una dirección aleatoria](#).

332

Tiempo: 180

Podrías pudrirte en el sótano, por lo que a los hobbits respecta. Ignoran tus súplicas y solo te traen agua. ¡Tu misión puede terminar aquí, como prisionero de los Hobbits! [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia.

- Si obtienes menos de 10, [tu búsqueda termina aquí](#), ¡mientras esperas el juicio por asesinato!
- Si obtienes 10 o más, [pasa al 396](#).

333

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 12

El pueblo de Delagua se encuentra al sur de la Laguna Delagua y el apacible arroyo llamado El Agua. *Si quieres advertir a los habitantes de Delagua, [pasa al 434](#); de lo contrario, [pasa al 151](#).*

334

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

A toda prisa, entras hasta las caderas en un pozo oculto de arenas movedizas. Te estás hundiendo a una velocidad de aproximadamente 5 centímetros por minuto y debes agarrarte rápidamente a la raíz de un árbol justo fuera de

tu alcance o lanzar una cuerda para salvarte. [*Tira dos dados*](#) y añade tu bonificación General:

- Si es menos de 6, [*pasa al 400*](#).
- Si es 6 o más, [*pasa al 360*](#).

335

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Te agazapas en la alta hierba del camino y ves a dos hombres fornidos a caballo, que se detienen para mirar alrededor. ¿Te están persiguiendo? [*Tira dos dados*](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si es menos de 7, [*pasa al 214*](#).
- Si obtienes 7 o más, [*sigue adelante*](#).

336

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Entras de puntillas en la oscura cueva y echas una ojeada alrededor del pasadizo para ver a un Troll — de casi tres metros de altura, ancho como una casa, una criatura de color marrón verdoso con peladas y aceradas escamas que cubren su piel — probándose varias pulseras relucientes, aparentemente murmurándose algo a él mismo. Cerca de ti hay un montón de armas: espadas cortas, garrotes, dagas; a medio camino entre tú y el Troll hay un montón de brillantes tesoros, sin duda los botines sustraídos por la criatura que incluyen joyas, collares, anillos y aretes.

¡Puedes adivinar demasiado bien dónde deben estar sus legítimos dueños ahora!

- Si robas un arma, [*pasa al 347*](#).
- Si robas un artículo de joyería, [*pasa al 354*](#).
- Si haces un “ataque furtivo” (consulta la [*Tabla de Acción al final del libro*](#)), [*pasa al 388*](#).
- De lo contrario, [*sigue adelante*](#).

337

Tiempo: 1

El veneno completa perfectamente su trabajo. Estás muerto, [tu búsqueda ha terminado](#).



338

Tiempo: 10

A medida que tu cabeza se desliza debajo de la superficie, te das cuenta de que has tenido y desaprovechado tu última oportunidad. [Tu búsqueda ha terminado](#).

339

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Cuidadosamente agrupas todo tu equipo y lo colocas sobre un leño. Luego entras en las rápidas y frías aguas. Te aventuras en la fuerte corriente del río, nadando hacia la orilla opuesta. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación General:*

- Si es un 2, [pasa al 365](#).
- Si es de 3-10, [pasa al 376](#).
- Si 11 o 12, [pasa al 389](#).

340

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 13

Desapareces en el interior de un tronco hueco; el jinete se detiene, olisqueando el aire en busca de tu olor, pero finalmente se rinde. ¡Has escapado de un Jinete Negro! [Sigue adelante](#).



341

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

El hobbit te lleva a una posada con el sorprendente nombre de la Bruja Lisiada. Allí te presenta a un delgado hombre con una coleta en el pelo y que viste una armadura ligera y luce una espada larga y un cuchillo. Cuando te agarra la mano para saludarte, te oprime tanto que tienes que apretar los dientes y gritar “¡Basta!”. El hombre te invita a sentarte, entregándole al Hobbit un puñado de piezas de cobre. “Bueno”, comienza, “cuéntame todo al respecto. ¿Quieres un poco de cerveza?”

- Si te quedas y hablas con el hombre, [*pasa al 358*](#).
- Si te vas, [*pasa al 374*](#).

342

Tiempo: 5

Te apresuras a enfrentarte al hombre en combate.

(**HOMBRE**: PACC: 3 PD: 2 PR: 36)

- Si ganas la pelea, [*pasa al 352*](#).
- Si pierdes la pelea, [*pasa al 361*](#).

343

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

No logras liberarte de las ataduras que te retienen. Aumenta tu daño sufrido en uno. [*Tira dos dados*](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si es de 2-7, [*pasa al 343*](#) (repite esta sección).
- Si es de 8-12, [*pasa al 326*](#).

344

Tiempo: 5

Caminas con cuidado, atento a posibles problemas. De repente, escuchas los sonidos de caballos que se acercan rápidamente desde detrás de los árboles cercanos.

- Si te escondes, [*pasa al 335*](#).
- Si te quedas al descubierto, [*pasa al 214*](#).

345

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 5

Te tropiezas y caes, casi noqueándote a ti mismo. El pesado garrote del Troll cae una y otra vez contra tu cabeza. Todo se vuelve negro.

Te despiertas sin sentido, aturdido y encadenado; un Troll hace guardia sobre ti. Por un momento, te sientes demasiado débil para moverte. Luego, cuando el Troll se va a unirse con sus compañeros en el fuego, decides escapar. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si es menor de 6, [pasa al 343](#).
- Si es 6 o más, [pasa al 326](#).

346

Tiempo: 10

Corres a lo loco, la serpiente sisea tras tus talones. No va a renunciar; debes girarte y pelear. Tras esto, *ella te muerde; aumenta tu daño sufrido en 2*. [Pasa al 318](#).

347

Tiempo: 5

[Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si obtienes menos de 7, el Troll se gira y te ve dirigiéndote hacia el arma. [Pasa al 372](#).
- Si obtienes 7 o más, tomas un arma de tu elección y corres hacia la entrada. [Pasa al 404](#).

348

Tiempo: 15

Como golpeado por un poder abrumador, sientes un debilitamiento de tu voluntad. ¿Por qué molestarse en advertir a la Comarca? ¿A quién le importan los hobbits? Te duele todo y tienes que descansar. Si duermes, no pasa nada. Te desplomas al suelo. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación Mágica:

- Si es menos de 8, [pasa al 364](#).
- Si es 8 o más, [pasa al 386](#).

349

Tiempo: 30

Te esfuerzas y te retuerces por liberarte de las ligaduras que te atan y trepar por la ventana. [Tira dos dados](#) y *agrega tu bonificación de Pericia*.

- Si es menor que 9, [pasa al 332](#).
- Si es 9 o más, [pasa al 396](#).

350

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Has recorrido al menos cincuenta metros cuando el jinete te alcanza y te agarra por el cuello. Estás paralizado por su helado agarre, frío e impotente. Cuando su agarre se tensa sobre tu garganta, te desmayas. [Pasa al 300](#).

351

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Pronto las arenas movedizas cubrirán tu boca y tus ojos — ¡todo tu cuerpo al completo! Una vez más, intentas maniobrar para minimizar el efecto del hundimiento. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación General*:

- Si es menos de 9, [pasa al 338](#).
- Si es 9 o más, [pasa al 331](#).

352

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 23

El hombre yace inmóvil ante ti. Entonces observas la estrella en el hombro del hombre. ¡El símbolo de los Montaraces! Disculpándote profusamente, atiendes las heridas del hombre y permaneces con él hasta que se restablece. [Sigue adelante](#).

353

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Te arrastras hacia un montón de botín en una esquina, apenas visible bajo la luz de la antorcha. Allí ves tus pertenencias arrojadas sobre un montón de ropa sucia. En

otra pila yace tu daga y armas. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si es menor de 8, [pasa al 317](#).
- Si es 8 o más, [pasa al 368](#).

354

Tiempo: 5

[Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Pericia:

- Si es menos de 7, el Troll se gira y te ve mientras te diriges hacia las joyas. [Pasa al 372](#).
- Si obtienes 7 o más, tomas un collar y un anillo (juntos valen 5 piezas de plata). [Pasa al 404](#).

355

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 30

Ahora son tres trolls los que yacen a tus pies, con su sangre negra derramada mezclándose a tu alrededor. Tienes solo un momento para reclamar algún botín. No te atreves a perder más tiempo aquí. (Si en algún momento en esta cueva perdiste tu equipo, ahora lo recuperas todo).

[Tira dos dados](#):

- Si es de 2-4, obtienes joyas por valor de 10 piezas de plata.
- Si sacas de 5-8, obtienes una daga y joyas por un valor de 20 piezas de plata (p.p.).
- Si es de 9-12, obtienes una daga y joyas por valor de 30 p.p.

[Sigue adelante](#).

356

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

La fiebre comienza a subir dentro de ti y tienes mucha sed. Te pones de pie. Has sido infectado con una enfermedad similar a la rabia.

- Si tienes una hierba curativa, aplícala ahora y estarás curado.

• De lo contrario, aumenta el daño sufrido en 1 cada hora que pase hasta que encuentres y uses una hierba curativa.

[Avanza en una dirección aleatoria.](#)

357

Tiempo: 15

Gritas pidiendo ayuda, el dolor te hace imposible continuar. *Aumenta tu daño sufrido en 3.*

- Si el daño sufrido excede tu resistencia, [pasa al 337.](#)
- De lo contrario, [tira dos dados:](#)
 - Si es de 2-8, [pasa al 357](#) nuevamente.
 - Si es de 9-12, [pasa al 323.](#)

358

Tiempo: 15 Exp. Pt: 1

Mientras le cuentas al hombre lo que sabes de la llegada de los Jinetes Negros y los peligros de tu viaje hasta el momento, se lame los labios con aprecio.

“¿Y el Hobbit Bolsón?”, pregunta. “¿Dónde está él?”.

Sacudes la cabeza. “No lo sé”.

El hombre se enoja de repente y se pone de pie, amenazándote con su espada.

- Si luchas contra el hombre, [pasa al 366.](#)
- Si te vas lenta y deliberadamente, [pasa al 374.](#)
- Si huyes, [avanza en una dirección aleatoria.](#)

359

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 1

Los hobbits se ríen de tu absurda historia. “¡Jinetes Negros! ¡Claro que sí!”, grita uno.

Te arrojan al sótano húmedo de un smial, cerrando la puerta detrás de ti. Puedes ver una pequeña ventana redonda a unos escasos dos metros sobre el suelo; no parece estar bloqueada.

- Si intentas escapar, [pasa al 349.](#)

- De lo contrario, [pasa al 332](#).

360

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 2

Agarras la raíz con la punta de los dedos y te tumbas completamente sobre el lodo, tirando de ti hasta un lugar seguro. Agotado y cubierto por las arenas movedizas, te limpias a ti mismo como mejor puedes. [Sigue adelante](#).

361

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 5

Te despiertas aturdido y sangrando, el hombre está atendiendo tus heridas.

“Tú, joven necio, podría haberte matado”, dice amablemente, sacudiendo la cabeza. Aplica un ungüento a tus heridas que al instante adormece el dolor. De su mochila saca una botella de lo que parece ser vino y te pide que te demores, si puedes, por un tiempo más. *Modifica tu daño sufrido hasta igualar la mitad de tu Resistencia (redondeando hacia abajo) y [pasa al 218](#)*.

362

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 5

Te despiertas atado y dolorido por la paliza que te dio el Troll. Tus armas y pertenencias han desaparecido. Miras alrededor de la cueva, aparentemente no hay nadie de guardia. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación de Pericia:*

- Si es menor de 7, [pasa al 343](#).
- Si es 7 o más, [pasa al 326](#).

363

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Te arrojas al suelo rápidamente para ocultarte mientras dos hombres a caballo se detienen, buscando entre la maleza. “¿Lo ves?”, pregunta uno. Parecen ser Dunlendings, hombres morenos y fornidos, y se sienten incómodos a caballo. El otro hombre gruñe antes de hablar.

“Nos pondremos al día con el pequeño espía más tarde. Vamos”. Se alejan entre una nube de polvo. [Sigue adelante](#).

Nota: Los **Dunlendings**, también conocidos como Gwathuirim o los Hombres Salvajes de Dunland, eran personas vengativas que fueron expulsados a las montañas de Dunland por la gente de Rohan. Por esto, los Dunlendings buscaron venganza, y como resultado fueron manipulados por Saruman durante los eventos de la historia de **Las Dos Torres**.



364

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 1

Un poder invisible y malévolo ha tomado el control de tu voluntad. Estás dormido en la raíz de un sauce cubierto de musgo. Aumenta tu Daño Recibido en 3. [Tira dos dados:](#)

- Si obtienes de 2-4, [pasa al 379](#).
- Si es de 5-9, vuelve a leer esta misma sección ([364](#)).
- Si es de 10-12, [pasa al 386](#).

365

Tiempo: 30

Al principio progresas, golpeando con fuerza contra la corriente. Entonces unos calambres paralizantes aparecen en tu cuerpo y te debilitan. Te rindes, hundiéndote hasta el fondo del río. [Tu búsqueda ha terminado](#).

366

Tiempo: 5

Te preparas para luchar mientras el hombre se abalanza sobre ti.

([HOMBRE](#): PACC: 1 PD: 0 PR: 31)

- Si ganas el combate, [pasa al 383](#).
- Si pierdes el combate, [pasa al 118](#).

367

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Te giras y corres a toda velocidad. Los Hobbits te persiguen y te gritan para que te detengas. [Tira dos dados y añade tu bonificación General:](#)

- Si es menor que 6, [pasa al 392.](#)
- Si obtienes 6 o más, [sigue adelante.](#)

368

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Te las arreglas para recoger tus pertenencias sin hacer un ruido y escapar hacia la entrada de la cueva. Justo cuando te dispones a huir, un Troll aparece repentinamente desde un pasadizo y gruñe una advertencia a los demás. Los escuchas resoplando y gruñendo detrás de ti mientras corres para escapar. [Tira dos dados y añade tu bonificación General:](#)

- Si es menor de 5, [pasa al 388.](#)
- Si es 5 o más, [sigue adelante.](#)

369

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 5

La serpiente yace muerta a tus pies. Compruebas sus colmillos, que son de unos cinco centímetros de largo y curvos. Sacudes la cabeza mientras limpias el arma. [Pasa al 329.](#)

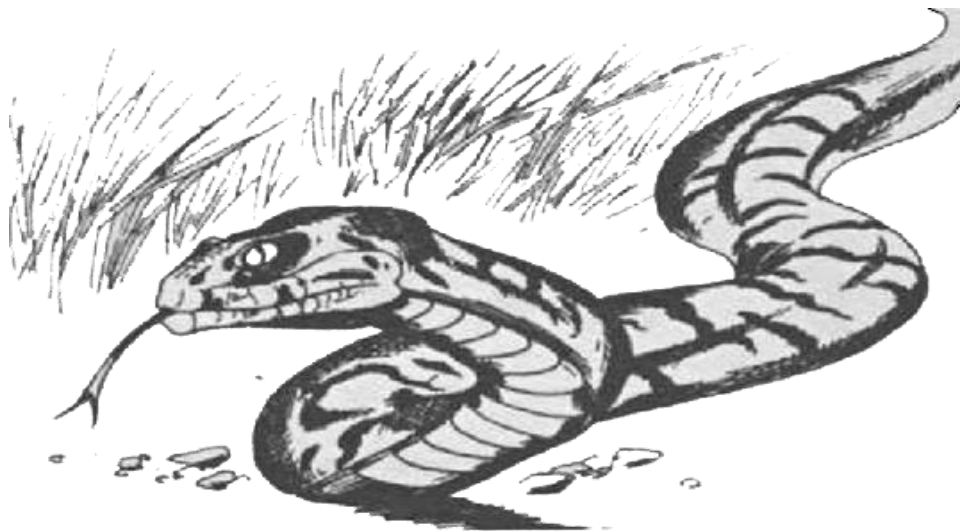
370

Tiempo: 5

Una enorme serpiente de escamas adiamantadas de color verde y marrón se desliza hacia ti en la hierba, siseando siniestramente. Como si estuviera bajo el control de algún tipo de poder, la serpiente reptaba hacia tus pies y se detiene para atacar.

- Si luchas contra la serpiente, [pasa al 318.](#)
- Si huyes, tira dos dados y añade tu bonificación de Huida:
 - Si es de 2-7, [pasa al 346.](#)

- Si es de 8-12, [avanza en una dirección aleatoria.](#)



371

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 3

Te despiertas atontado, las ardillas se han marchado.
[Pasa al 356.](#)



372

Tiempo: 5

El trol gruñe de rabia y camina hacia ti, con una mano carnosa extendida como una garra para agarrarte, la otra sosteniendo un garrote más grande que tú. [Tira dos dados y añade tu bonificación de Huida:](#)

- Si es menor de 8, [pasa al 388.](#)
- Si es 8 o más, [pasa al 395.](#)

373

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Te arrojas rápidamente al suelo, ocultándote entre la maleza y observas a dos hombres de rudo aspecto montando a caballo. Un hombre mira hacia abajo en tu dirección y grita con voz amenazante: “¡Te vimos! ¡Ahora sal de ahí antes de que vayamos a buscarte!”.

- Si sales y hablas con los hombres, [pasa al 402](#).
- Si te quedas escondido, [pasa al 214](#).
- Si huyes, [pasa al 191](#).



374

Tiempo: 5

Te das la vuelta para irte, justo entonces el hombre te agarra bruscamente, su agarre es firme como el hierro. Después alcanza y saca su cuchillo. Te arremolinas para librarte de su agarre. [Pasa al 366](#).

375

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 4

Los Hobbits escuchan atentamente mientras les relatas tu viaje y tu misión.

“Te creo”, dice el líder. “Liberadlo”. Otro mediano corta tus ataduras. “Pero debes darnos tu palabra de que

volverás a enfrentarte a la justicia después de completar tu aventura”.

Juras regresar y te entregan todas tus pertenencias. [Sigue adelante.](#)

376

Tiempo: 30 Exp. Pt: 1

Valientemente braceas contra la corriente pero te das cuenta de que no puedes cruzar. Terminas de nuevo en la orilla oriental del río. [Tira dos dados:](#)

- Si es de 2-6, nadas 2 espacios río abajo (sur).
- Si obtienes entre 7 y 12, nadas un espacio aguas abajo (sur).

Lee el texto correspondiente al nuevo espacio o casilla en el que te encuentras. ([Mapa](#))



377

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Solo tu cabeza y hombros permanecen libres de las pesadas y succionadoras arenas movedizas. Nadie responde a tus llamadas de auxilio; estás demasiado cansado para moverte. Intentas maniobrar en un último esfuerzo para minimizar el efecto del hundimiento. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:

- Si es menos de 8, [pasa al 351.](#)
- Si es 8 o más, [pasa al 331.](#)

378

Tiempo: 60 Pt. Exp.: 2

Cuando despiertas, la serpiente se ha ido. Reduce tu Daño Sufrido en 15. [Pasa al 385.](#)

379

Tiempo: 5

[Tira dos dados](#) y añade tu bonificación Mágica:

- Si obtienes menos de 7, tu sueño es permanente. ¡Tu búsqueda ha terminado!
- Si obtienes 7 o más, [pasa al 128](#).

380

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 6

Algunas ardillas se lanzan huyendo hacia los árboles; los cuerpos ensangrentados de las rabiosas ardillas muertas te entristecen. Si sufriste algún daño, [pasa al 356](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

381

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 19

El Troll yace inmóvil a tus pies, mientras su sangre negra inunda el suelo a tu alrededor. Consideras tratar de agarrar algún tesoro cuando una serie de estridentes gruñidos procedentes de la parte trasera de la cueva te alertan de la presencia de muchos más Trolls. Si te quedas, [pasa al 317](#), de lo contrario, [sigue adelante](#).

382

Tiempo: 5

Un grupo de castañeantes ardillas sobre ti en los árboles de repente levanta un ruido alarmante. Miras hacia arriba ¡Una docena de babeantes ardillas de cola tupida corren por el tronco de un roble justo hacia ti! ¡Ardillas rabiosas!

- Si luchas contra las ardillas, [pasa al 387](#).
- Si huyes, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Huida:
 - Si es de 2-3, [pasa al 322](#).
 - Si es de 4-12, [pasa al 401](#).



383

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 15

El hombre yace sangrando ante ti. Delante de ti, el mensajero Hobbit sale corriendo.

“¡Lo siento mucho!”, dice mientras huye. “¡No tenía ni idea de que era un malhechor! Dijo que me pagaría por traer ante él a cualquiera que preguntara por el Shirriff”.

- *Si quieres advertir a los ciudadanos de Cepeda, [pasa al 391](#).*

- *De lo contrario, [sigue adelante](#).*

384

Tiempo: 5

Los enfurecidos Hobbits forman un semicírculo a tu alrededor, blandiendo sus armas.

(Grupo de 6 [HOBBITS](#): PACC: 1 PD: 2 PR: 60)

- *Si ganas el combate, [pasa al 398](#).*

- *Si pierdes el combate, [pasa al 392](#).*

- *Si huyes con éxito, [sigue adelante](#).*

385

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Te sientes débil y febril. ¡La serpiente debía de ser venenosa!

- *Si tienes una hierba curativa, aplícatela ahora y neutralizará el veneno, [sigue adelante](#).*

- *De lo contrario, [pasa al 357](#).*

386

Tiempo: 45 Pt. Exp.: 3

Te liberas del malévolos poder que había tomado el control de tu espíritu. Estás despierto, perdido y aturdido.

[Avanza en una dirección aleatoria.](#)

387

Tiempo: 10

Empuñas tu arma y te enfrentas a la furiosa masa de pequeños animales perversos. Atacan sin descanso.

(Grupo de 12 [ARDILLAS](#): PACC: -3 PD: 2 PR: 12)

- Si ganas la pelea, [pasa al 380](#).
- Si pierdes la pelea, [pasa al 371](#).
- Si huyes con éxito, [pasa al 401](#).

388

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

¡El Troll está a tu alcance! Cuando él intenta agarrarte, empuñas tu arma y lo golpeas.

([TROLL](#): PACC: 3 PD: -1 PR: 45)

- Si ganas la lucha, [pasa al 381](#).
- Si pierdes la lucha, [pasa al 362](#).

389

Tiempo: 45 Pt. Exp.: 4

¡Has logrado cruzar el río! Para ver por dónde sales del agua en la orilla occidental, [tira dos dados](#):

- Si es de 2-6, cruzas y tocas tierra 1 espacio río abajo (sur).
- Si obtienes de 7-12, cruzas y aterrizas 2 espacios río abajo (sur). (Ver: [Mapa 01](#) / [Mapa 02](#))

Lee el texto del nuevo espacio en el que te encuentras.

390

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

Gritas por lo que parecen horas, pero nadie viene a ayudarte. [Pasa al 377](#).

391

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Inclinas la cabeza a otro amable hobbit que está cerca y le pides ayuda para advertir a Cepeda de la llegada de los

Jinetes Negros. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción:

- Si es un 2 o un 3, [pasa al 324](#).
- Si es 4 o más, [pasa al 330](#).

392

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 3

Los enfurecidos Hobbits te dejan sin sentido. Recuperas parcialmente la conciencia mientras te atan las manos con una cuerda.

“¡Llevallo a mi smial y encerradlo en el sótano!”. Grita un hobbit bien vestido.

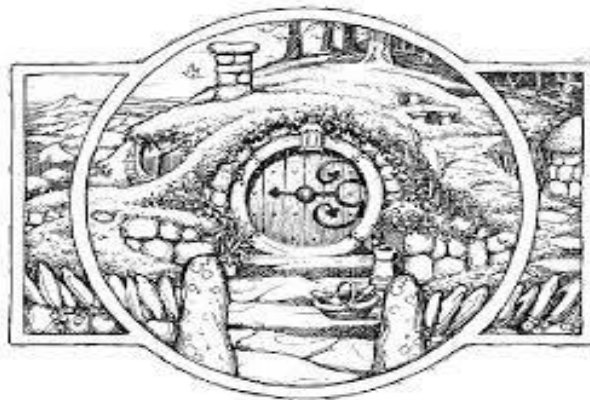
Se apoderan de tus pertenencias y te llevan a una congregación de madrigueras Hobbit, ignorando tus ruegos de comprensión. “¡Estoy en una misión urgente!”, suplicas sollozando mientras te empujan hacia la puerta redonda de un gran agujero hobbit. “¡Vienen los Jinetes Negros!”, gritas. “¡Trancos me envió!”

El grupo se detiene en la puerta. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción.

- Si es menos de 10, [pasa al 359](#).
- Si obtienes 10 o más, [pasa al 375](#).

Smial: es una vivienda excavada en el suelo utilizada por los Hobbits. El smial se compone de uno o varios túneles y habitaciones socavadas bajo tierra. El nombre deriva de la palabra 'smygel' del Inglés Antiguo cuyo significado sería el de "refugio, madriguera." También se les llaman 'Agujeros Hobbit'.

Fuente: <http://www.elfenomeno.com/info/ver/20744/titulo/smial>



393

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 13

El hombre yace sangrando a tus pies. Del bosque llegan los gritos de un grupo de hobbits: “¡Ha matado al barquero! ¡Atrapadlo!”. Media docena de medianos emergen de detrás de árboles y arbustos, blandiendo garrotes y lanzas.

- Si luchas contra los Hobbits, [pasa al 384](#).
- Si huyes, [pasa al 367](#).

394

Tiempo: 5

Mientras sacas tu arma, el hombre se precipita hacia ti con su garrote levantado. Lo esquivas como puedes y entablas combate contra el hombre.

([BARQUERO](#): PACC: -1 PD: 0 PR: 28)

- Si ganas el combate, [pasa al 393](#).
- Si pierdes el combate, [pasa al 118](#).



395

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 2

Corres por tu vida hacia la luz que ilumina la entrada de la cueva, con el Troll avanzando pesadamente detrás de ti. Una última mirada confirma que has superado al gigante de pies lentos. [Sigue adelante](#).

396

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Logras liberar una mano, aflojando el nudo y luego la otra. Rápidamente saltas hacia la ventana y te arrastras fuera, manteniéndote ojo avizor en busca de un posible guardia. No hay ninguno. [Avanza en una dirección aleatoria](#).

397

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Te das la vuelta y sales corriendo, el jinete te persigue, los cascos del negro corcel golpean el suelo detrás de ti. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación de Huida*:

- Si es menos de 9, [pasa al 350](#).
- Si es 9 o más, [pasa al 340](#).

398

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 20

Los Hobbits no caídos a tus pies huyen, clamando a gritos en busca de ayuda. [Sigue adelante](#).

399

Tiempo: 30

Vagas por el bosque y te encuentras con un seto que serpentea por los profundos rodales de robles y olmos. Te arrastras sobre el seto y [sigues adelante](#).

400

Tiempo: 5

¡No puedes alcanzar la raíz del árbol! ¡Debes probar otra cosa! ¡Rápido!

- Si deseas pedir ayuda, [pasa al 390](#).
- De lo contrario, [pasa al 320](#).

401

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Huyes a ciegas, intimidado por las pequeñas bestias rabiosas. Si sufriste algún daño, [pasa al 356](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

402

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 1

Intentas convencer a los dos salteadores de que no te roben. “Mira, seamos amigos”, dices. Te apuran con las armas desenfundadas. No quieren dialogar. [Pasa al 272](#) y *has sido sorprendido para este combate*.

403

Tiempo: 5

Otro rugido resuena por el bosque. Si exploras más, [pasa al 180](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

404

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 2

Te giras y corres hacia la entrada de la cueva, con el imponente Troll tronando detrás de ti. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Huida:

- Si es menor de 6, [pasa al 388](#).
- Si es 6 o más, [pasa al 395](#).

405

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

SCARY, se lee en el sucio y estropeado letrero junto al camino. Te preguntas qué fortuna — buena o mala — te ha traído a esta ciudad tan inquietante. Las pocas personas que te encuentras te miran como si fueras un espía o un gran gusano con extremidades. Si intentas advertir o explorar la ciudad de Scary, [pasa al 216](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

406

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 23

Grainfoot entra en un estado de agitación. “Te ayudaré”, dice. “Puedes contar con nosotros. Comenzaremos a correr la voz de inmediato”. Al salir de la ciudad escuchas las llamadas de alarma. Has advertido con éxito a Los Ranales. [Sigue adelante](#).

407

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Pies Ligeros frunce el ceño y dice: “¡Traes noticias inquietantes que no puedo creer! ¡Debo pedirte que abandones nuestro hermoso pueblo antes de que molestes a mis parientes!”. Se va, murmurando para sí mismo. ¡No logras advertir a Delagua! Para entrar en la cercana ciudad de Hobbiton, [pasa al 151](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).

408

Tiempo: 15

Una abrumadora necesidad de saquear una tumba cercana te golpea. Te imaginas inmensamente rico, colmado de joyas y sentado sobre un montón de piezas de oro. Intentas resistirte a este temerario impulso. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación de Magia*:

- Si obtienes de 2-7, cedes al impulso, [pasa al 430](#).
- Si obtienes de 8-12:
 - Si quieres, puedes explorar la tumba, [pasa al 430](#).
 - De lo contrario, [sigue adelante](#).

409

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 20

Took cree tu historia y promete comunicarle a las demás Cuadernas el peligro que se cierne sobre todos los habitantes de la Comarca. *Anota en tu Tarjeta de Identificación del Personaje que lograste advertir a Casa del Bosque y anota el tiempo.* [Sigue adelante](#).

410

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

BIENVENIDO A CEPEDA, se puede leer en un gran letrero a la orilla del camino. ¡Debes advertir a los Hobbits de inmediato! Una fresca y azul corriente de agua parece tentarte a tomar un descanso, pero te apresuras a advertir a alguien digno de confianza. *Si intentas advertir a los habitantes de Cepeda,* [pasa al 222](#); *de lo contrario,* [sigue adelante](#).

411

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 3

Aprietas los dientes ante la lamentable visión que llega a tus ojos. Ante ti, inundada por las aguas turbulentas y marrones de El Agua, yace Hobbiton. Su molino no es más que un decadente edificio en ruinas. Las casas junto a la corriente azul, una vez plácida, están en su mayoría sumergidas. La basura y los escombros están dispersos por

todos lados, todo lo que queda de siglos de trabajo laborioso, salpica el paisaje, flotando hacia el este sobre el agua enfurecida. ¿Qué mal habrá causado este desastre al torcer las fuerzas de la naturaleza? Incluso La Colina ha quedado dañada. Las puertas de los smials de los hobbits a lo largo de sus flancos están abiertas, una señal de la prisa de sus habitantes por abandonar el pueblo. ¡Has fallado! Los sirvientes del Señor Oscuro ya han empleado su magia aquí.

No has logrado completar tu misión. Ahora solo te queda lamentarte mientras piensas una y otra vez que podría haber pasado si hubieras sido un poco más rápido y hubieras tenido algo más de fortuna a la hora de tomar tus decisiones.

412

Tiempo: 15

Haces una pausa para beber de una corriente de agua cristalina y sientes un duro y mareante golpe contra tu cabeza. **Pasa al 188.**

413

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Los fragantes prados del área de los Campos del Puente reviven tu espíritu decaído. *Si ya has advertido a los habitantes de esta zona, **sigue adelante**.* Un simpático hobbit te da la bienvenida a su hogar y te ofrece una sabrosa comida de tocino y huevos. “¿Has comido cinco o seis veces hoy?”, pregunta. Le informas sobre tu misión mientras devoras con ansia los alimentos. El intenso brillo en su mirada te hace creer que tienes un aliado en este mediano. **Tira dos dados** y *añade tu bonificación de Percepción:*

- Si es de 2-6, **pasa al 448.**
- Si es de 7-12, **pasa al 423.**



414

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 3

Un manto de espeluznante niebla envuelve la próspera ciudad. Un desagradable hedor llena el aire y no se ve a nadie mientras caminas por sus calles desiertas. Llegas muy tarde; los Nazgûl te han precedido. No has logrado advertir a tiempo a Los Ranales. [Sigue adelante.](#)

415

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

Pasas junto a un amplio campo de nabos y una granja bien cuidada y vallada. El Ferry de Balsadera se encuentra al este. Un granjero hobbit te saluda. *Si intentas advertir al área de Marjala, [pasa al 438](#); de lo contrario, [sigue adelante.](#)*

416

Tiempo: 45

La pequeña tienda general, de propiedad y operada por Hobbits, tiene de todo, desde tabaco para fumar en pipa hasta pitones de escalada. Los alimentos ocupan la mayor parte del espacio en el próspero establecimiento. El arrogante propietario te relata su historia familiar mientras completa tu pedido, sin comentar nunca nada sobre tu apariencia o intenciones. Una lista de precios con pulcras y esmeradas letras cuelga en la pared detrás del mostrador:

- COMIDA 1 Pieza de cobre
- DAGA 4 piezas de plata
- ESCUDO 6 piezas de plata
- LANZA 6 piezas de plata
- MOCHILA 20 piezas de cobre
- CUERDA 30 piezas de cobre
- ANTORCHAS (6) 2 Piezas de cobre
- ODRE DE AGUA 1 pieza de cobre
- TABACO PARA PIPAS (bolsa) 1 pieza de cobre

El tendero Hobbit reúne alegremente tus suministros y toma tu dinero. *Anota todo lo que hayas comprado en tu Tarjeta de Identificación del Personaje, deduciendo la*

cantidad apropiada de dinero. (Una pieza de plata = 100 piezas de cobre.) Luego, [sigue adelante](#).

417

Tiempo: 10 Exp. Pt: 5

Disfrutas de la comida pero no consigues convencer a tu anfitrión de que tu historia es verdadera. No logras advertir a los ciudadanos de Casa del Bosque. [Sigue adelante](#).

418

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 2

BIENVENIDO A SURCOS BLANCOS, se puede leer sobre un sencillo cartel pintado a mano cerca de una confortable posada, La Cerveza Hogareña. Hay Hobbits haciendo sus quehaceres, otros paseando por puro placer, pero todos te observan fijamente. Le preguntas a una Hobbit de aspecto amigable por el Shirriff o su ayudante, el contacto que Trancos te dijo que buscaras. Ella te señala la Taberna de la ciudad. *Si intentas advertir a la ciudad de Surcos Blancos, [pasa al 201](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

419

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 12

Tock demuestra ser un oyente digno y tiene la intención de ayudar a su gente. Él acepta difundir la noticia del peligro. *¡Has advertido con éxito a los habitantes del área de Marjala! [Sigue adelante](#).*

420

Tiempo: 15

Mientras haces una pausa para beber de un arroyo de aguas cristalinas, escuchas un pequeño ruido detrás de ti. Al girarte, te enfrentas a un hombre con un gran garrote levantado para golpearte. Mientras sacas tu arma y te preparas para el combate, escuchas una voz detrás de ti que dice: "Eres rápido, pero no lo suficientemente rápido". Ese es el último sonido que escuchas, cuando sientes un golpe mareante en tu cabeza. [Pasa al 188](#).

421

Tiempo: 15

Escuchas un gemido espeluznante y sientes una intensa compulsión por explorar una tumba cercana. Intentas resistirte a este impulso, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Magia:

- Si obtienes de 2-7, cedés al impulso, [pasa al 430](#).
- Si es de 8-12:
 - Si deseas explorar la tumba, [pasa al 430](#).
 - De lo contrario, [sigue adelante](#).



422

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 3

Te quedas perplejo y tu fuerza de voluntad se debilita mientras contemplas las calles desiertas de la ciudad. Los únicos sonidos son los de tu propio corazón palpitante y el frío y fuerte viento que azota las persianas de las casas de piedra gris de Scary. Todos los habitantes de la ciudad se han marchado, algunos sin preocuparse por apagar el fuego en las cocinas de sus hogares. Llegas demasiado tarde para advertir a Scary. [Sigue adelante](#).

423

Tiempo: 5 Pt. Exp.: 12

Tu historia despierta la lealtad de tu anfitrión. Él se levanta y jura ayudarte en tu tentativa, accediendo a correr la voz por el área. ¡Has logrado advertir a la región de los Campos del Puente! [Sigue adelante](#).

424

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 3

El Agua ya no corre tranquilamente junto a la ciudad, Delagua está inundada por la corriente fangosa del antaño apacible arroyo de aguas azules. Sus habitantes no se ven por ninguna parte, y solo la robusta Posada del Dragón Verde parece haber sobrevivido a las torrenciales aguas de la inundación. Llegas muy tarde. La mano del mal ha precedido tu llegada. [*Sigue adelante.*](#)

425

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 12

Pasas junto a un amplio campo de nabos y una granja bien cuidada y vallada. El Ferry de Balsadera se encuentra al este. Un granjero hobbit te saluda. *Si intentas advertir a los habitantes del área de Marjala, [*pasa al 438*](#); de lo contrario, [*sigue adelante.*](#)*

426

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Tock se muestra terco y comienza a irritarse. Finalmente dice: “¡Ya basta de esta tontería! ¡No quiero ser parte de este extraño juego que te traes entre manos! ¡Somos gente tranquila los que vivimos aquí! ¡Vete!”. Has fallado en tu intento de advertir al área de Marjala. [*Sigue adelante.*](#)

427

Tiempo: 90 Pt. Exp.: 2

Took te lleva a su casa y te ofrece tocino y huevos para comer — es solo su tercera comida del día, te dice. Él menciona haber visto personajes de aspecto sospechoso por los alrededores últimamente. [*Tira dos dados*](#) y *añade tu bonificación de Percepción: si es de 2-5, [*pasa al 417*](#); si es de 6-12, [*pasa al 409*](#).*

428

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 12

BIENVENIDO A SURCOS BLANCOS, puedes leer en un simple cartel pintado a mano cerca de una acogedora posada, La Cerveza Hogareña. Hay Hobbits haciendo sus

quehaceres, otros paseando placenteramente, pero todos te observan detenidamente. Le preguntas a una Hobbit de aspecto amigable por el Shirriff o su representante, el contacto que Trancos te dijo que buscaras. Ella te señala en dirección a la taberna local. *Si intentas advertir a Surcos Blancos, [pasa al 201](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

429

Tiempo: 20 Pt. Exp.: 12

BIENVENIDO A LOS RANALES, se lee en el letrero a la entrada del pueblo junto al camino. El Agua fluye al norte de la ciudad. La plácida corriente se puede cruzar fácilmente por numerosas pasarelas y vados. Preguntas por el Shirriff, que resulta ser el molinero, Ways Grainfoot. Mientras le cuentas tu historia, sus ojos se hacen más y más amplios. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción:

- Si es de 2-5, [pasa al 440](#).
- Si es de 6-12, [pasa al 406](#).

430

Tiempo: 5

Cuando te acercas a la puerta abierta de la tumba, una súbita emoción te recorre la mente al pensar en el tesoro y la aventura que te esperan en tu interior. Rápidamente entras en la oscuridad que te aguarda. [Tira dos dados](#):

- Si es de 2-6, [pasa al 140](#).
- Si es de 7-12, [pasa al 105](#).

431

Tiempo: 20 Pt. Exp.: 3

A medida que la luz baila sobre las aguas que salpican la campiña, entras en la ciudad. Un silencio extraño e inquietante se apodera del pueblo y solo caminas media docena de metros antes de darte cuenta de que estás solo. ¿Es tu imaginación o el cielo de repente se ha vuelto gris? Llegas demasiado tarde, porque la gente de Cepeda ha huido ante la maldición del Señor Oscuro. [Sigue adelante](#).

432

Tiempo: 5

Puedes continuar tu viaje utilizando el sendero o abriéndote paso a través del bosque.

- Si usas el sendero, [sigue adelante](#).
- De lo contrario, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-7, estás perdido, [avanza en una dirección aleatoria](#).
 - De lo contrario, [sigue adelante](#).

433

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 12

BIENVENIDOS A CASA DEL BOSQUE, pone en el letrero a la entrada del pueblo. Ubicado cerca del Bosque Cerrado, este encantador pueblo de Hobbits te abre los brazos. Se corre la voz por la aldea de que has venido a advertir a la Comarca de una catástrofe inminente; algunos dicen que de otro largo invierno. De repente, un Hobbit alto (¡un metro de alto!) avanza hacia ti destacando de entre los demás — me apellido Took, te dice —, y les ruega a todos que se callen. “¡No hablemos más de esto a la intemperie!”, sígueme, te ordena. [Pasa al 427](#).

434

Tiempo: 15

El representante de los Shirriffs en Delagua es un carpintero llamado Pies Ligeros. Él escucha tu historia de la llegada de los Jinetes con gran atención, dando profundas bocanadas a su pipa. [Tira dos dados](#) y añade tu bonificación de Percepción:

- Si es de 2-4, [pasa al 407](#).
- Si es de 5-12, [pasa al 445](#).

435

Tiempo: 20 Pt. Exp.: 2

BIENVENIDO A LOS RANALES, se lee en el letrero a la entrada del pueblo junto al camino. El Agua fluye al norte

de la ciudad. La plácida corriente se puede cruzar fácilmente por numerosas pasarelas y vados. Preguntas por el Shirriff, que resulta ser el molinero, Ways Grainfoot. Mientras le cuentas tu historia, sus ojos se hacen más y más amplios. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación de Percepción*:

- Si es de 2-5, [pasa al 440](#).
- Si es de 6-12, [pasa al 406](#).

436

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 3

Tu fuerza de voluntad se debilita mientras caminas y observas las calles desiertas de la ciudad. Un inquietante sonido en el viento, como si este fuera estrangulado por una mano fantasma, te hiela la sangre mientras te giras y corres. Llegas demasiado tarde para advertir a Surcos Blancos, pero tal vez puedas salvar otra aldea. [Sigue adelante](#).

437

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 3

Tu cólera crece cuando entras en la tranquila ciudad de la ladera. Un horrible olor impregna el lugar por todas partes y no hay rastros de la gente del pueblo. Las señales de su huida están en todas partes. Las fuerzas de la oscuridad ya han estado aquí. Llegas demasiado tarde para advertir a Casa del Bosque. [Sigue adelante](#).

438

Tiempo: 30 Pt. Exp.: 1

Un suspicaz granjero Hobbit llamado Tock escucha tu historia atentamente y te ofrece un vaso de agua fresca de manantial y una comida.

“No pareces ser un malhechor, para mí”, dice, entusiasta. [Tira dos dados](#) y *añade tu bonificación de Percepción*:

- Si es de 2-4, [pasa al 426](#).
- Si es de 5-12, [pasa al 419](#).

439

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 12

BIENVENIDO A CEPEDA, se lee en un gran letrero a la orilla del camino. ¡Debes advertir a los Hobbits de inmediato! Una fresca y azul corriente de agua parece tentarte a tomar un descanso, pero te apresuras a advertir a alguien digno de confianza. *Si intentas advertir a los habitantes de Cepeda, [pasa al 222](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*



440

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

En tu estado de emoción, aparentemente asustas a Grainfoot. Después de girar bruscamente los ojos, te mira y dice: “señor, lo que usted cuenta es una locura. ¡No puede ser cierto! ¡No abrigaremos estos rumores aquí! Es hora de comer y me voy. ¡Te sugiero que hagas lo mismo!”. *No has logrado advertir a Los Ranales. [Sigue adelante](#).*

441

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 1

El hombre viste botas de cuero embarradas y una capa gris, porta una espada, un arco y una daga de plata a su lado. Se detiene mientras se acerca y grita de manera amistosa: “¡Hola! No tienes por qué temerme. Me llamo Pock. Solo soy un trovador errante”. Ves una lira atada a la espalda del hombre. Sus largas piernas y botas de cuero te llaman la atención; él te recuerda a Trancos. “Déjame ofrecerte comida y bebida”, dice. Observas cómo él mete la mano en su mochila y saca una botella y una barra de pan. “El pan no es más fresco que yo, me temo”, dice con una carcajada.

- Si entablas conversación con el hombre, [pasa al 218](#).
- Si prefieres huir, [pasa al 166](#).
- Si luchas con él, [pasa al 321](#).

442

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 12

SCARY, puede leerse en un feo y estropeado letrero. Te preguntas qué fortuna —buena o mala—, te ha traído a esta sucia y extraña ciudad. Las pocas personas que te encuentras te miran fijamente como si fueras un espía o un gran gusano con extremidades. *Si intentas advertir a sus habitantes o explorar la ciudad de Scary, [pasa al 216](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*

443

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 1

Caminas por los senderos elevados sobre los diques formados por hileras de setos vegetales de Marjala, pero después de un tiempo te das cuenta de que estás solo en los campos. No hay nadie alrededor. ¡La zona de Marjala parece estar desierta! Aprietas los dientes, sabiendo que es demasiado tarde para advertir a sus habitantes. [Sigue adelante](#).

444

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

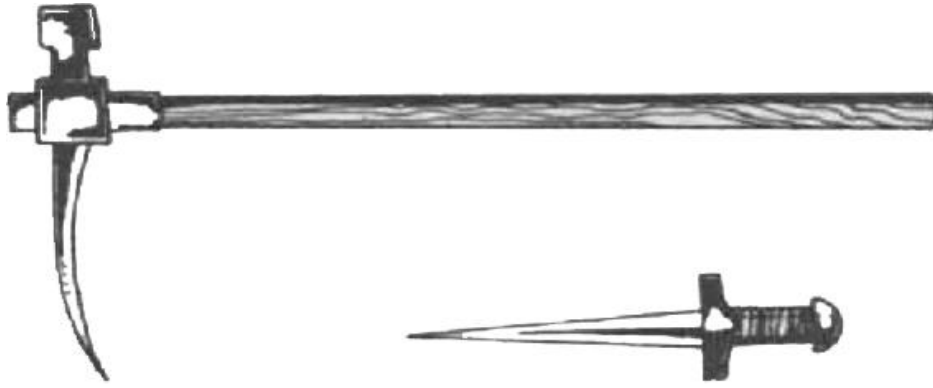
BIENVENIDOS A CASA DEL BOSQUE, pone en el letrero a la entrada del pueblo. Ubicado cerca del Bosque Cerrado, este encantador pueblo de Hobbits te abre los brazos. Se corre la voz por la aldea de que has venido a advertir a la Comarca de una catástrofe inminente; algunos dicen que de otro largo invierno. De repente, un Hobbit alto (¡un metro de alto!) avanza hacia ti destacando de entre los demás — me apellido Took, te dice —, y les ruega a todos que se callen. “¡No hablemos más de esto a la intemperie!”, sígueme, te ordena. [Pasa al 427](#).

445

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 20

Los ojos de Pies Ligeros se abren de par en par y proclama: “¡Al Shirriff se le debe contar esta terrible historia! ¡Me iré a advertirle a él y a nuestra aldea de los peligros que has visto!”. Desliza una pinta de cerveza dulce y una hogaza de pan delante de ti y dice: “¡Tomad esto

amable señor, y buena suerte en vuestro intento por ayudar a nuestros hermanos!”. Enhorabuena, ¡has advertido a Delagua! *Para entrar en Hobbiton, [pasa al 151](#); de lo contrario, [sigue adelante](#).*



446

Tiempo: 30

La Tienda General posee comida, bebida, armas y accesorios; un letrero escrito a mano y colocado en la pared más alejada del abarrotado establecimiento te dice todo lo que necesitas saber.

- SIDRA (1/4 de galón) 1 pieza de cobre
- COMIDA 2 piezas de cobre
- DAGA 3 piezas de plata
- ESCUDO 5 piezas de plata

(¡ESPECIAL!)

- LANZA 3 piezas de plata
- MOCHILA 20 piezas de cobre
- CUERDA 40 piezas de cobre
- ANTORCHAS (6) 2 piezas de cobre
- ODRE DE AGUA 2 piezas de cobre

El brusco propietario reúne rápidamente lo que deseas y toma tu dinero sin intercambiar una palabra. *Anota lo que compres en tu Tarjeta de Identificación, deduciendo la cantidad apropiada de dinero. (Una pieza de plata = 100 piezas de cobre). Luego, [sigue adelante](#).*

447

Tiempo: 5

Puedes continuar viajando por el camino o abriéndote paso por el bosque.

- Si usas el sendero, [sigue adelante](#).
- De lo contrario, [tira dos dados](#) y añade tu bonificación General:
 - Si es de 2-8, estás perdido, [avanza en una dirección aleatoria](#).
 - De lo contrario, [sigue adelante](#).

448

Tiempo: 15 Pt. Exp.: 2

Tu anfitrión está consternado por tus malos modales en la mesa y tu estridente conversación. Te mete prisa, cierra la puerta y echa el cerrojo. ¡No logras avisar al área de los Campos del Puente! [Sigue adelante](#).

449

Tiempo: 480 Pt. Exp.: 25

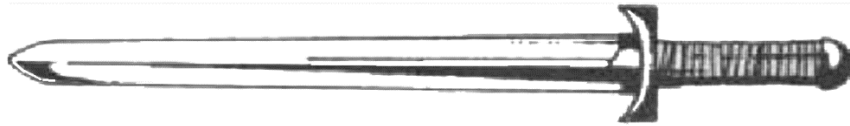
Más tarde, esa misma noche, mientras te acuestas en la pequeña cama Hobbit tratando de conciliar el sueño, te preguntas: “¿habrá otra misión que puedas emprender? Nunca me he sentido tan vivo e importante, declaras a las estrellas. ¡Lo haré de nuevo! ¡Tengo que hacerlo!”. ¡Tu misión ha sido completada, la Comarca ha sido advertida de la llegada de los Nazgûl! Te sumes en un profundo y reparador sueño, pensando en las aventuras venideras y en desafíos aún mayores.

- FIN -

450

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 3

Una lágrima llega a tus ojos mientras contemplas las ruinas humeantes del pueblo y los árboles carbonizados a lo largo del borde del bosque circundante. Llegas muy tarde. Alforzada ha sentido la ira del Señor Oscuro. [Sigue adelante](#).



451

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 15

El hombre yace sangrando y aún a tus pies. Rebuscas en su cuerpo y encuentras solo una pieza de plata y su cuchillo. Buscas en la habitación y no encuentras nada de interés excepto la lanza. [*Sigue adelante.*](#)



452

Tiempo: 30

Gildor te guía silenciosa y rápidamente a través de los bosques y la espesura de los matorrales. Cuando llegáis a un claro, él se detiene y señala al horizonte. “Hobbiton se encuentra a quince kilómetros en esa dirección”, dice, apuntando hacia el noroeste. “Ve ahora y toma esto contigo”. Te da dos dosis de una hierba curativa, Athelas.

Le pides consejo, pero Gildor sacude su noble cabeza. “El consejo es una criatura peligrosa, joven. Demasiado es tan malo como lo es muy poco. Confía en ti mismo, ese es mi consejo”. Tras estas palabras él desaparece en el bosque en un abrir y cerrar de ojos. *Ahora estás en el espacio 24F.* [*Sigue adelante.*](#)



453

Tiempo: 5

Observas a cuatro Orcos reunidos alrededor de un amontonado botín, peleando por baratijas. No se percatan de tu presencia. Realiza una acción:

- Si luchas contra los Orcos, pasa al 245.
- Si “burlas” a los Orcos, pasa al 213.



454

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 25

Tu historia intriga a tus anfitriones y comienzan a agitarse. El posadero proclama a viva voz: “¡Fallowfields te ayudará a advertir a los ciudadanos de Alforzada!”. *Anota en tu Tarjeta de Identificación del Personaje que advertiste con éxito a Alforzada y toma nota del tiempo.* Sigue adelante.

455

Tiempo: 10 Pt. Exp.: 3

No has logrado completar tu misión principal. Puede que hayas conseguido advertir a parte de la Comarca, pero la sombría mano del Señor Oscuro ya ha caído sobre la mayoría de sus habitantes. Ahora solo te queda lamentarte mientras piensas una y otra vez que podría haber pasado si hubieras sido un poco más rápido y hubieras tenido algo más de fortuna a la hora de tomar tus decisiones.

Vuelve a intentarlo desde [el principio](#).



TABLA DE ACCIÓN
Atacar: debes luchar contra tu oponente. Huir: tira dos dados y añade tu bonificación de Huida. Si el resultado es más de 7, sigue las instrucciones del texto o sigue adelante. De lo contrario, debes luchar contra tu oponente y eres “sorprendido” (el enemigo ataca primero).
<i>Las siguientes tres acciones solo están permitidas si el texto indica que tu oponente es “burlado” por ti. (No es consciente de tu presencia y lo pillas por sorpresa).</i> Escabullirse: <i>tira dos dados</i> y añade tu bonificación de Pericia. Si el resultado es más de 7, sigue adelante. De lo contrario, debes luchar contra tu oponente. Ataque Sorpresa: debes luchar con tu oponente. <i>Tira dos dados</i> y añade tu bonificación de Pericia. Si el resultado es más de 7, puedes atacar por sorpresa. Para tu primer ataque solamente, puedes incrementar tu PACC o PAP añadiéndole tu bonificación de Pericia. Robar y Coger: <i>tira dos dados</i> y añade tu bonificación de Pericia. Si el resultado es más de 8, logras “burlar” a tu oponente. Lee el texto indicado, manteniendo en mente que solo puedes coger un objeto descrito (tu oponente aún sigue vivo). Si el resultado es 8 o menos, debes luchar contra tu oponente y eres “sorprendido”.
CUANDO USAS EL SISTEMA AVANZADO:
1) Huir y Escabullirse te lleva a seguir las instrucciones del texto o a moverte en una dirección aleatoria. 2) Puedes intentar Evadir: siguiendo el mismo procedimiento descrito para Huir, pero restando 2 del número obtenido y si eres afortunado, puedes seguir adelante o moverte en una dirección aleatoria. 3) Puedes Pasar con Sigilo: siguiendo el mismo procedimiento descrito en Escabullirse, pero restando 2 del número obtenido, y si eres afortunado, puedes seguir adelante o moverte en una dirección aleatoria.

TABLA DE COMBATES

Resultado Dados	PA Atacante – PD Defensor*									
	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0
4	4	3	2	2	1	0	0	0	0	0
5	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0
6	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0
7	8	7	6	5	4	3	2	1	1	0
8	9	8	7	6	5	4	3	2	2	1
9	1	9	8	7	6	5	4	3	2	2
10	I	I	I	8	7	7	6	5	4	3
11	M	M	I	I	I	I	8	7	6	5
12	M	M	M	M	M	M	I	I	I	I
*– Si la diferencia PA–PD es mayor que + 5, suma la cantidad sobrante al resultado obtenido; si la diferencia es menor que –4, considérala igual a –4.										
Resultado: x = Un número indica la cantidad de Daño Sufrido; si el Daño total supera el total de puntos de Resistencia del combatiente, el personaje queda inconsciente. I = Inconsciente (sin conocimiento), herido e inerme; consulta las consecuencias en el texto. M = Muerto; si este resultado se da en tu contra, ¡tu aventura habrá concluido!										

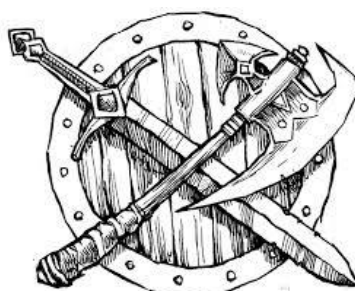


TABLA DE NÚMEROS AL AZAR

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

TABLAS MERP

(JUEGO DE ROL DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS)

CST-2 TABLA DE CARACTERISTICAS DE LOS ANIMALES				
Tipo de ataque	(Abreviatura)	Tabla de ataque	Crítico principal	Crítico secundario
Pico/pinzas	(Pi)	Garras y dientes	TA	AP*
Mordisco	(Mo)	Garras y dientes	PE	TA(C)
Garra/zarpa	(Ga)	Garras y dientes	TA	PE(B)*
Cuerno/colmillo/aguijón	(Cu) o (Ag)	Garras y dientes	PE	AP(C)*
Apresar/agarrar/fagocitar/tragar	(Apr)	Agarrar y desequilibrar	PR	DE(C)
Embestida/topetazo/golpe/porrazo	(Em) o (To)	Agarrar y desequilibrar	DE	AP(C)*
Animales diminutos	(Di)	Garras y dientes	TA(T)	-
Pisotón	(Ps)	Garras y dientes	AP	AP*
Caída/aplastar**	(Ca) o (Ap)	Garras y dientes	AP	AP*
Puño/patada***	(Pu)	Garras y dientes	DE(A)	-
Lucha libre/blocar***	(Lu)	Agarrar y desequilibrar	PR(A)	-

AP: Crítico de aplastamiento. PE: Crítico de perforación. PR: Crítico de presa.
TA: Crítico de tajo. DE: Crítico de desequilibrio.

CRITICO PRINCIPAL: el tipo de crítico que inflige el arma, una letra entre paréntesis indica el máximo crítico que puede obtenerse (si no se da un máximo, es que se trata de un "E"). Los críticos por encima del máximo son tratados como si fuesen el máximo.

CRITICO SECUNDARIO: si se obtiene un crítico más alto que un "A", entonces se inflige un crítico de este tipo además del crítico principal. Este crítico secundario es un paso menos grave que lo indicado por el resultado del ataque (por ejemplo, un resultado "E" da un crítico secundario "D", uno "C", daría un "B", etc.). Se tiran los dados por separado para cada crítico. Una letra entre paréntesis indica el máximo nivel de crítico que es posible obtener (si no hay letra, el máximo será "D").

* Sólo los ataques de animales "grandes" y "enormes" obtienen el crítico secundario que se lista para estos ataques.
 ** Si un personaje cae, se tira por este ataque, sumando a la tirada el número de metros que cae y restando (sólo) la agilidad del personaje. El "tamaño" del ataque se basa en la distancia de la caída: 1 a 3 m. (pequeño), 3,1 a 15 m. (mediano), 15,1 a 30 m. (grande), más de 30 m. (enorme).
 *** Estos tipos de ataque son para ataques cuerpo a cuerpo. La BO del atacante es la suma de sus bonificaciones de fuerza y agilidad.

BT-5 TABLA DE PENALIZACION POR CARGA									
Peso del personaje	Peso llevado en Kilos (que no sean ropas o armaduras)								
	8-12	13-18	19-22	23-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80
20-30	30	60	NP	NP	NP	NP	NP	NP	NP
31-40	20	35	60	80	NP	NP	NP	NP	NP
41-50	15	25	40	60	NP	NP	NP	NP	NP
51-70	15	20	30	40	60	NP	NP	NP	NP
61-70	10	15	25	35	40	60	NP	NP	NP
71-80	10	15	20	30	35	40	60	NP	NP
81-90	5	10	15	25	30	35	45	60	NP
91-100	5	10	15	20	25	30	35	50	60
101-110	5	10	15	20	25	30	35	45	55
111-120	0	10	10	15	20	25	30	40	50
121-130	0	10	10	15	20	25	30	35	45
131-140	0	5	10	15	15	20	25	30	40
141-150	0	5	5	10	15	20	25	30	35
151-175	0	0	5	10	10	20	25	25	35
176-200	0	0	0	5	10	15	20	25	30

Nota: Se suma una penalización adicional de 5 a la penalización máxima arriba indicada por cada 5 Kg. por encima de 80 Kg.

ST-2 TABLA RESUMEN DE CRIATURAS

Ningún mundo puede considerarse completo sin la inclusión de la fauna y molestias indígenas de cada región. Para facilitar la explicación, y por conveniencia del juego, hemos separado la fauna "normal" de la Tierra Media de aquellos animales y monstruos, espectaculares y mortíferos, que comprenden una gran parte de la atmósfera de cualquier juego basado en Tolkien.

Las capacidades de combate de aquellos animales que es más probable encontrar al ir de aventuras en la Tierra Media se resumen en la primera parte de la tabla ST-2. Todas estas criaturas deberían ser conocidas por los jugadores y por ello no son descritas en detalle. Los nombres son genéricos, como "perro grande" o "felino pequeño". Cada vez que se produce un encuentro con un animal deberían usarse las características más compatibles. Así, un tigre que ataca, usaría la hilera de estadísticas de "felino grande", mientras que un búfalo de agua usaría la hilera correspondiente a "toro". Una cosa que hay que tener en cuenta es que la mayoría de los animales no atacarán a los hombres voluntariamente. Los encuentros con animales deben tener un motivo, como que el animal haya sido convocado, o que luche para proteger a sus crías. Normalmente, no hay escudrones de alces vagando por los bosques en busca de un grupo de personajes al que embestir.

CLAVE:

Tipo: El tipo es el nombre y tamaño de la amplia categoría genérica que se describe en el resto de la hilera.

Nivel: La columna de nivel indica el nivel del animal promedio a efectos de tiradas de resistencia y puntos de experiencia. Obsérvese que un animal con un cero en esta columna cuenta como nivel 0 a efectos de puntos de experiencia y nivel 1 para tiradas de resistencia.

Nº que aparece: Se indica el promedio de animales que aparecerán en un encuentro con un grupo de 4 a 6 personajes. Se trata de una cifra totalmente sugerida y la decisión final depende completamente del director de juego.

Velocidad: La velocidad relativa del monstruo o animal. Ver la tabla más abajo.

PV: La cantidad de puntos de vida que posee el ejemplar promedio de dicha variedad animal y que puede perder antes de caer inconsciente. Puede variar en 20% o más en cualquier dirección para un animal en concreto.

CA: La clase de armadura equivalente al animal. SA: sin armadura. C: cuero. CE: cuero endurecido. CM: cota de malla, CO: coraza.

BD: La sustracción defensiva básica del animal. Debería ser alterada por el director de juego de acuerdo con las circunstancias, y debería variar siempre en hasta un 20% (arriba o abajo) para dar a cada animal una presencia individual.

Ataque: Aquí se indica el tipo de ataque del animal y la bonificación ofensiva básica de dicho ataque. Ver la tabla CST-2 para más información sobre los ataques de animales.

Tamaño: Aquí se indica el límite en cuanto al tamaño máximo de los ataques del animal. D: diminuto, P: pequeño, M: mediano, G: grande, E: enorme.

Crit.: El nombre de la tabla de críticos en la que tira el animal cuando es herido. Reg: normal, Gde: grandes criaturas, Ene: enormes criaturas (menos 10).

		Movimiento@ Mov. básico	Modificadores defensivos#		
			Bonif mov.	Carga emb.	Huida evasión
AR	Arrastrarse	6 m.	0	0	0
ML	Muy lento	12 m.	0	0	0
L	Lento	15 m.	10	0	5
N	Normal	20 m.	15	-5	10
MdR	Mod. rápido	24 m.	20	-10	15
R	Rápido	33 m.	30	-15	20
MR	Muy rápido	42 m.	40	-20	30
RS	Rapidísimo	51 m.	50	-20	40

@: Ver 6.4 donde se explica cómo usar estas cifras de movimiento.

#: Estos modificadores se aplican la bonificación defensiva del animal o monstruo cuando ocurre la situación apropiada. Una carga/embestida ocurre cuando el animal ataca a un personaje sin sorpresa. Sólo el blanco del animal, o alguien que se encuentre a no más de metro y medio del blanco, tiene derecho a dicho modificador cuando ataca al animal que embiste. La columna de huida/evasión se da cuando el animal se encuentra como mínimo a 15 metros de distancia y se aleja o pasa por delante de la línea de visión del personaje que quiere dispararle, o atacarle, a gran velocidad.

*: este monstruo posee ataques o poderes especiales. Para más detalles, ver las descripciones individuales.

ANIMALES COMUNES DE TIERRA MEDIA

Tipo	Nivel	nº apa.	Velocidad	PV	CA	BD	Ataque	Tam.	Crit.
Alce	4	1-15	MdR	230	C	35	75To	E	Gdc
Antilope	2	1-10	MdR	200	SA	30	45To	M	Reg
Araña,	pequeña	0	1-100	N	1	SA	10Co	D	Reg
	mediana	0	1-50	N	5	SA	10Co	P	Reg
	grande	1	1-50	N	10	SA	20Co	P	Reg
Ave,	pequeña	0	1-100	MR	5	SA	25Pi	D	Reg
	grande	1	1-4	R	30	SA	40Pi	M	Reg
Ballena	10	1-20	MdR	450	C	60	90To	E	Enc
Caballo,	pequeño	2	1-50	R	90	SA	30To	M	Reg
	grande	3	1-50	R	140	SA	45To	G	Reg
Delfín	3	1-30	MR	70	SA	40	50To	M	Reg
Felino,	pequeño	1	1-3	MR	20	SA	40Ga	P	Reg
	mediano	2	1-6	MR	50	SA	60Ga	P	Reg
	grande	3	1-10	MR	100	C	80Ga	M	Reg
Jabalí	3	1-6	R	110	C	40	55Co	G	Reg
Lagarto,	pequeño	0	1	MR	5	SA	20Pi	D	Reg
	mediano	1	1	R	15	SA	25Pi	P	Reg
	grande	2	1	MR	35	SA	45Pi	P	Reg
Murciélago	pequeño	0	1-100	MR	5	SA	35Mo	D	Reg
	gigante	2	1-20	MdR	60	SA	50Mo	P	Reg
Oso,	grande	3	1-5	R	150	C	70To	G	Reg
	gigante	7	1-3	R	250	C	95To	E	Gdc
Perro,	pequeño	1	1-10	R	30	SA	40Mo	P	Reg
	mediano	2	1-20	R	70	SA	50Mo	M	Reg
	grande	3	1-20	R	110	C	70Mo	G	Reg
Poney	2	1-50	MdR	65	SA	25	30To	P	Reg
Serpiente,	pequeña	0	1+	MR	5	SA	30Co	D	Reg
	mediana	1	1+	MR	20	SA	35Co	P	Reg
	grande	2	1+	R	35	C	50Co	P	Reg
Simio,	pequeño	1	1-25	R	45	SA	35Mo	P	Reg
	grande	2	1-15	R	100	SA	60Mo	M	Reg
	enorme	3	1-10	R	140	C	90Pr	G	Gdc
Tiburón,	grande	3	1-30	R	120	C	75Mo	E	Reg
Toro	3	1	MdR	190	SA	25	50To	G	Reg
Venado,	hembra	1	1-15	MR	50	SA	15To	P	Reg
	macho	2	1	MR	70	SA	50Co	G	Reg

MONSTRUOS Y ANIMALES ESPECIALES DE TOLKIEN

<i>Tipo</i>	<i>Nivel</i>	<i>nº apa.</i>	<i>Velocidad</i>	<i>PV</i>	<i>CA</i>	<i>BD</i>	<i>Ataque</i>	<i>Tam.</i>	<i>Crit.</i>
Aguilas, grandes	30	1-10	MR	250	CE	60	110Pi*	E	Ene
Arañas gigantes	5	1-20	N	50	CM	20	60Pi*	M	Reg
Balrogs	60	1	MR	400	CO	60	240Ar*	-	Ene
Bestias malignas	20	1-2	R	210	CM	35	95Mo*	E	Ene
Crebain	2	1-100	MR	10	SA	50	25Pi	P	Reg
Dragones	25	1	MdR	260	CO	40	175Mo*	E	Ene
Dumbledors	1	1-100	MR	3	SA	40	10Mo	D	Reg
Ents-Onodrim	35	1+	R	400	CO	30	170Ap*	E	Ene
Faistitycelyn	15	1	N	250	CO	35	120Pi	E	Ene
Gigantes	20	1-3	L	350	CE	30	140To*	E	Ene
Huargos	8	4-20	MR	150	SA	55	90Mo	G	Reg
Hummerhorns	3	1-20	MR	35	SA	50	50Co	M	Reg
Kraken, pequeño	15	1	MdR	150	SA	50	75Pr*	M	Gde
mediano	25	1	N	300	C	40	125Pr*	G	Gde
grande	35	1	N	400	CE	40	150Pr*	E	Ene
Licántropos	10	1-5	MR	250	CE	65	120Mo*	E	Gde
Mearas	10	1-15	MR	200	SA	40	75Pu	G	Reg
Mewlips	4	2-20	N	60	SA	35	55Ar	-	Reg
Moscas de Mordor	1	1-100	MR	2	SA	35	15Mo	D	Reg
Múmakil	7	1-10	MdR	300	CE	25	85To	E	Gde
Nazgûl	20	1-9	MR	200	CM	75	175Ar*	-	Ene
Olog-hai	15	1+	R	150	CO	45	160Ar	-	Gde
Orcos, débiles	1	1+	MdR	35	SA	25	35Ar	-	Reg
medios	3	1+	MdR	60	CE	30	60Ar	-	Reg
fuertes	5	1+	MdR	85	CM	30	75Ar	-	Reg
Trolls	12	1-10	N	180	CE	35	150Ga	E	Gde
Tumularios menores	10	1	N	100	SA	40	95Ar*	-	Gde
medios	15	1	N	125	SA	50	115Ar*	-	Gde
mayores	25	1	N	175	SA	60	170Ar*	-	Ene
Ucornos	20	1-20	ML	350	CM	20	75Pu	G	Ene
Vampiros	15	1	MR	150	SA	65	100Ga*	E	Gde

Nota: Ar: arma. Para las demás abreviaturas ver la tabla CST-2.

Para más librojuegos no podéis dejar de visitar las webs:

<https://www.projectaon.org/es/Principal/Inicio>

<http://manpang.blogspot.com/>

<http://librojuegos.org/>



“Un anillo para gobernarlos a todos.

Un anillo para encontrarlos.

Un anillo para atraerlos a todos y

atarlos en las tinieblas. †

Varias web para reunirlos a todos”

