

De una ida y una vuelta

INTRODUCCIÓN

Eres un aventurero en el mundo de Tolkien. El mundo entre los sucesos de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Cualquiera puede cruzar su camino con el de un mago, los trolls se convierten en piedra a la luz del sol, los animales y objetos mágicos pueden hablar, los elfos no siempre son amables y el Yermo está lleno de terribles criaturas como trasgos, arañas gigantes, ¡e incluso dragones!

CREACIÓN DEL HÉROE

Concepto

Para crear un personaje, empieza con una descripción de 3 *Conceptos*, que incluyan tu **Pueblo**, la región en la que te has criado y una ocupación.

Algunos *Conceptos* podrían ser: un minero enano de las Montañas Azules, un hobbit de Bree posadero, un Montaraz del Norte herborista o un elfo comerciante del Bosque Negro.

Pueblos y Bendiciones

Según el **Pueblo** elegido, anota la **Bendición** correspondiente.

Enanos: *Resistencia de los Enanos*, tu **Resistencia** inicial es 4

Elfos: *Inmortalidad de los Eldar*, escoge 3 **Habilidades** durante la creación del personaje en lugar de 2

Humanos: *Destino de los Hombres*, puedes repetir una tirada por sesión siempre que ésta no haya sido una *Pifia*, en las mismas condiciones que la original.

Es decir, si habías gastado 1 *punto* de **Esperanza** para añadir un dado adicional, tendrás ese dado extra *sin gastar* otro *punto* de **Esperanza**

Hobbits: *Sentido Hobbit*, tu **Esperanza** inicial es 5 y tu **Resistencia** inicial es 2

Rasgos y Habilidades

Elige tres **Rasgos** (en negrita) y dos **Habilidades** que pertenezcan a alguno de los **Rasgos** escogidos.

- ♦ **Artes:** *Cantar, Historia antigua, Cortesía*
- ♦ **Artesanía:** *Fabricar, Evaluar, Comerciar*
- ♦ **Costumbres:** *Cocinar, Curar, Idiomas*
- ♦ **Erudición:** *Leer las runas, Orientación, Persuadir*
- ♦ **Perspicacia:** *Acertijos, Percepción, Leer intenciones*
- ♦ **Subterfugio:** *Ocultarse, Trucos de manos, Engañar*
- ♦ **Supervivencia:** *Armas a distancia, Aprovisionar, Rastrear*
- ♦ **Vigor:** *Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Impresionar*

Puntuaciones iniciales

Cada personaje comienza con 3 *puntos* de **Resistencia** y 3 *puntos* de **Esperanza**.

Resistencia 3 / **Fatiga** 0

Esperanza 3 / **Sombra** 0

Y además, reparte 5 *puntos más* entre esas dos características.

Ejemplo de Personaje

Arandir, hijo de **Aranthor**, Montaraz del Norte trotamundos

Destino de los Hombres, puedes repetir una tirada por sesión que no sea una *Pifia*

♦ **Artes - Erudición - Vigor**

♦ *Cantar - Orientación*

Resistencia 6/6 **Fatiga**: 2

Esperanza 5/5 **Sombra**: 0

Equipo

Armadura de cuero (1d), Espada

PRUEBAS Y CONSECUENCIAS

Realizar tiradas

Cuando un personaje tiene posibilidades de fallar en una acción importante, tira 2d6.

Antes de tirar, si el héroe tiene *Ventaja*, coge 1d6 extra. Si está en *Desventaja*, el héroe resta 1d6 a su tirada.

Tener una *Habilidad* adecuada, un *Concepto de personaje* muy apropiado o la ayuda de un compañero que posea un *Rasgo* aplicable, otorgan *Ventaja*.

No tener un *Rasgo* adecuado, que el *Concepto de personaje* dificulte la acción o estar *Desanimado* (ver *Sombra*), dan *Desventaja*.

Si no se usan puntos de *Esperanza* no se puede tirar más de 3d6. Tampoco se tira nunca menos de 1d6.

Si se usan puntos de *Esperanza* añade 1d6 por cada punto gastado, pudiendo superar el límite de 3d6 habitual.

Un resultado de 5-6 es un *Éxito*.

Si el personaje está *Cansado* (ver *Fatiga*), solo un 6 se considera un *Éxito*.

Resultados especiales

Si los dados muestran más de un 6, cada 6 por encima del primero permite un nivel extra de *Éxito*: otro punto de daño, ayudar a un compañero que ha fallado su tirada, conseguir información adicional, realizar un efecto mágico...

Si todos los dados resultan en 1 se produce una *Pifia* y algo empeora en la situación de los héroes.



CANSANCIO Y DESÁNIMO

Fatiga

Durante la creación del personaje o cuando estés en un *Refugio*, puedes decidir adquirir una o más armas (de cuerpo a cuerpo o distancia) y una armadura (de cuero o de mallas), además de un escudo. Cada arma, armadura o escudo suma 1 punto de *Fatiga*, 2 puntos en el caso de la armadura de mallas.

También se gana *Fatiga* cuando, durante un viaje, un personaje falla alguna prueba solicitada por el Narrador: **Vigor** (*Atletismo*) para resistir el cansancio; **Supervivencia** (*Aprovisionamiento*) para obtener agua, víveres o hierbas fragantes; **Artesanía** (*Fabricar*) para tener un campamento que permita un buen descanso; **Erudición** (*Orientación*) para no perderse y malgastar tiempo; **Costumbres** (*Cocinar*) para estar bien alimentados; etc.

Los fallos en algunas pruebas, especialmente las físicas, también pueden añadir puntos de *Fatiga* a discreción del Narrador.

Si la *Resistencia* del héroe es igual o menor a la *Fatiga*, el personaje queda *Cansado*. Sus pruebas solo tienen *Éxito* con un resultado de 6.

Si la *Fatiga* es igual a la *Resistencia máxima* o la *Resistencia* queda a 0, el personaje *cae Inconsciente*.

Combate

Si un personaje quiere atacar y no dispone de un arma marcial, o no tiene ni la *Habilidad* ni el *Rasgo* adecuados, lo hará en *Desventaja*. Tener la *Habilidad* aplicable, o el arma y el *Rasgo* adecuados, permiten hacer una prueba normal. Y tener un arma marcial y también la *Habilidad* adecuada otorgan *Ventaja* en la prueba de ataque.

Cada prueba de ataque exitosa resta 1 punto de *Resistencia* a un enemigo.

Cada prueba de ataque fallada resta 1 punto de *Resistencia* del héroe.

Si un héroe recibe daño por una prueba fallada, tener una armadura o un escudo permite tirar 1d6 (2d6 en el caso de una armadura de mallas). Cada *Éxito* (5 ó 6, o solo 6 en caso de estar *Cansado*) anula 1 punto de daño.

Otras fuentes de daño que puedan ser amortiguadas por una armadura también se pueden beneficiar de este efecto.

Anotaciones y aclaraciones

Combate de un héroe contra varios enemigos: el Narrador puede añadir dificultades o consecuencias en caso de fallo, aconsejablemente en el siguiente orden:

- ♦ restar 1 dado a la prueba del héroe, hasta un mínimo de 1 dado.
- ♦ hacer ganar 1 punto de *Fatiga* además de perder 1 punto de *Resistencia*.
- ♦ aumentar la pérdida de *Resistencia* en 1 punto adicional.

El héroe ataca a distancia, el enemigo sólo cuerpo a cuerpo, y falla el ataque del héroe: en vez de perder 1 punto de *Resistencia*, el Narrador o el propio jugador pueden proponer otras consecuencias negativas: ser descubierto, el adversario logra esconderse, quedarse sin flechas, el enemigo logra lanzar un cuchillo o piedra, un aullido tenebroso que fuerza una *Prueba de Sombra*...



Sombra

Se gana 1 punto de *Sombra* si se cometen actos horribles (automático) o cuando se fallan *Pruebas de Sombra* (ver *Pruebas de Sombra*) contra la hechicería, el terror o la influencia del Enemigo.

Si la *Esperanza* es igual o menor a la *Sombra*, el personaje queda *Desanimado*. Realiza sus pruebas en *Desventaja* de base, aunque la ayuda de un compañero o tener una *Habilidad* adecuada permiten añadir dados con normalidad.

Si la *Sombra* es igual a la *Esperanza máxima* o la *Esperanza* queda a 0, el personaje sufre un *Brote de Locura* (el jugador lo interpreta, cometiendo un acto del que se vaya a arrepentir luego). Tras el brote, vuelve a colocar los puntos de *Sombra* a 0, reduce su *Esperanza máxima* en 1 punto y aumenta su *Esperanza actual* en 1 punto (sin sobrepasar la nueva *Esperanza máxima*).

Pruebas de Sombra

Una *Prueba de Sombra* se realiza tirando 2d6, sin aplicar *Rasgos* ni *Habilidades*. Efectos como contar con el soporte de un compañero o estar *Desanimado* dan *Ventaja* o *Desventaja* de la forma habitual.

Una *Prueba de Sombra* también puede servir para saber si un héroe consigue resistir una tentación, aunque no implique ganar puntos de *Sombra*.

RECURSOS Y AYUDAS

Inspiración y Coraje

Un héroe puede gastar 1 *punto* de **Esperanza** y tratar así de despertar los corazones de sus compañeros. Deberá explicar cómo lo hace y podrá realizar una prueba acorde: **Arte** (*Cantar*) para animar la marcha durante un largo viaje, **Arte** (*Historia antigua*) para narrar una leyenda heroica alrededor de un fuego, **Vigor** (*Impresionar*) para alentarlos en el fragor de un combate o, incluso, **Costumbres** (*Cocinar*) para recuperar sus cuerpos y almas con un buen almuerzo.

Si tiene **Éxito**, cada personaje (incluyendo al inspirador) recupera 1 *punto* de **Esperanza** o 2 *puntos* de **Resistencia**.

Se pueden proponer otros efectos, como disminuir la **Resistencia** de un espectro usando una canción, reducir el **Odio** (ver **Peligros**) de un servidor del Enemigo impresionándolo o dar **Ventaja** a todos los compañeros en una *Prueba de Sombra*.

Aliados

Si otros personajes deciden acompañar temporalmente al grupo, cada Aliado tendrá 1-3 *Habilidades* destacadas. Si un Aliado ha de realizar una acción acorde a una de estas *Habilidades* que posee, tira 2d6. Si no la tiene, el Narrador decide si tira 1d6 o falla automáticamente.

Refugios en el Yermo

Los lugares seguros en el Yermo son escasos y muchas veces los peligros acechan a poca distancia de sus fronteras. Pero por ahora resisten a la Oscuridad y los héroes pueden descansar y recuperarse en ellos confiando en su seguridad.

Pasar un día y descansar en un *Refugio* permite recuperar toda la **Resistencia** y **Esperanza** y quitar la **Fatiga acumulada** (excepto la del equipo).

También es necesario estar en un *Refugio* para gastar *puntos de Experiencia* y mejorar el personaje.

Obtener equipo

No se considera la gestión de dinero. Se usa una prueba de **Artesanía** (*Comerciar*), **Artes** (*Cortesía*), **Erudición** (*Persuadir*), **Subterfugio** (*Engañar*) o una *Habilidad* similar -dependiendo del contexto- si se quiere conseguir algún objeto de importancia y significativo para la aventura.

Objetos Mágicos

Los objetos mágicos se dividen en tres categorías: Extraordinarios, Artefactos y Legendarios.

Los objetos *Extraordinarios* poseen efectos pasivos sutiles, como una hoja élfica que se ilumina en proximidad de orcos, un Cordial de Imladris que recupera 2 *puntos* de **Resistencia**, una capa de Lórien que actúa como si se tuviera la *Habilidad* (*Ocultarse*) o una ración de Athelas que añade 1d6 a una única prueba de (*Curar*).

Los *Artefactos* confieren habilidades mágicas especiales, pero debe usarse al menos 1 *punto* de **Esperanza** para activarlas. Por ejemplo, un arma que puede herir a un espíritu, armaduras capaces de negar todo el daño de un ataque o un cuerno de guerra que resta 1 *punto* de **Odio** a todos los enemigos que lo oyen.

Durante el transcurso de las aventuras, los héroes se pueden encontrar o ser obsequiados con un equipo de guerra *Legendario*: objetos de gran calidad o efectos mágicos, que otorguen +1 *daño* (arma), o +2 **Resistencia** (armadura) u otras combinaciones. Cada uno de estos objetos también añade 1 *punto* de **Fatiga**, a no ser que su cualidad sea permitir las ventajas habituales, pero sin tal coste (por ejemplo, una cota de malla de mithril).

Avances

Los héroes obtienen 1 *punto de Experiencia* (PE) cada vez que aporten algo al trasfondo del mundo con una *Habilidad* de **Artes**, que recuperen un antiguo tesoro o superen un peligro en el Yermo.

Si están en un Refugio pueden gastar 5 PE y escoger entre:

- ◆ aumentar en 1 *punto* su **Resistencia** o su **Esperanza** máximos
- ◆ reducir en 2 *puntos* su **Sombra**
- ◆ adquirir un nuevo **Rasgo**
- ◆ aprender una nueva *Habilidad* de un **Rasgo** que ya posean.

PELIGROS Y ADVERSIDADES

Características

Las criaturas y personas malignas tendrán una puntuación de **Resistencia** y otra de **Odio**. Gastar 1 *punto* de **Odio** les permite activar poderes especiales y hechicería.

Pero no solo los seres vivos (¡o los muertos!) son un peligro para los aventureros. También algunos lugares encantados o un clima sombrío son impedimentos para la paz de los Pueblos Libres.

Al crear un peligro, anota un listado de consecuencias nefastas que sucederán si los aventureros no lo impiden. Cuando un personaje falle una prueba importante o si no son capaces de enfrentar el peligro, haz una marca en la siguiente consecuencia. El mundo se volverá un poco más peligroso y debes asegurarte que los personajes lo perciban, incluso si se les ha de describir algo que ocurre en la distancia o fuera de su vista.



The Elvenking's Gate.

Ejemplos de Peligros

Bandidos de Eriador

R1 (por bandido), O1

Cobarde: huirá si su **Odio** es 0

- Alerta a sus compinches
- Espía a la Compañía
- Asalta a los viajeros

Huargos del Colmillo Sangriento

R1 (por trasgo), R1 (por huargo), O1

Velocidad serpentina: gasta 1 punto de **Odio** para dar *Desventaja* a un ataque

- Olfatea a un personaje
- Reunir a la manada de huargos
- Emboscada en una llanura abierta

Orcos guardianes del Paso Alto

R2 (por orco), O1

Armadura orca: gasta 1 punto de **Odio** para tirar 1d6 y anular un daño con 5-6

- Detecta intrusos
- Armarse para la batalla
- Caer sobre el enemigo en la noche

Tumulario de las Quebradas

R2 (forma espectral), O2

Terror sobrenatural: al verlo, cada héroe debe superar una *Prueba de Sombra* o anotarse 1 punto de **Sombra**

Incorpóreo: gasta 1 punto de **Odio** para ignorar el daño no mágico

- Frío que penetra hasta los huesos
- Canciones de somnolencia
- Aparece envuelto en la niebla

Troll de piedra

R3, O2

Piel escamosa: gasta 1 punto de **Odio** para ignorar 1 punto de daño de 1 ataque

Fuerza odiosa: causa 2 *heridas* cuando un héroe falla su ataque

- Una hoguera en el Yermo
- Olisquea su próxima comida
- Captura a su presa con un saco

Maty la Oscura, Reina Tejedora del Bosque Negro

R5 (araña enorme), O1

Hechicería: gasta 1 punto de **Odio** para crear una ilusión que oculta sus trampas

Veneno ardiente: causa 2 *heridas* cuando un héroe falla su ataque

- Crea trampas en el Sendero Elfo
- Captura viajeros en el Sendero Elfo
- Reclama el Sendero Elfo



La Ciénaga de los Lamentos

- Emana una niebla putrefacta
- Causa enfermedades y debilidades
- Arroja un antiguo mal al mundo

Hoja de Personaje

Nombre y Concepto

Bendición

Rasgos y Habilidades

◆

◆

Resistencia

/

Fatiga

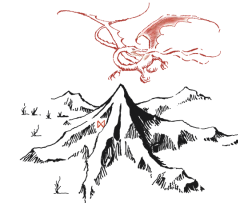
Esperanza

/

Sombra

Equipo

PE:



Juego modificado del original «*There and Back Again*» de Ray Otus, 2018
Reglas adicionales adaptadas de «*El Anillo Único*» de Francesco Nepitello y Marco Maggi

Ilustraciones de J.R.R. Tolkien y Jim Holloway

Modificaciones y adaptación realizadas por Falenthal. Maq. - Cornelius

Ver. 1.0 - Falenthal, 2023