

EL ANILLO ÚNICO™



MODO TRANCOS

REGLAS PARA EL JUEGO EN SOLITARIO

ANTE LAS TIERRAS SALVAJES EN SOLITARIO

“Es uno de esos que van de un lado a otro. Montaraces, los llamamos. Habla raras veces, aunque sabe contar una buena historia cuando tiene ganas. Desaparece durante un mes, o un año, y se presenta aquí de nuevo. El nombre verdadero nunca lo oí, pero por aquí se le conoce como Trancos”.

Desde el momento en que conocemos a Aragorn en *El Señor de los Anillos*, nos sentimos atraídos por su estoicismo y su asombrosa capacidad de supervivencia. ¿Quién es ese personaje oscuro y encapuchado que subsiste en los confines de la civilización, viviendo en armonía con la sombría Naturaleza salvaje, y en qué tipo de aventuras se embarca?

Con el Modo Trancos de *El Anillo Único*, los jugadores pueden emprender viajes en solitario al estilo de las misiones de Aragorn por la Tierra Media, enfrentándose al peligro y a la oscuridad con la única compañía del acero, la astucia y la esperanza.

¿QUÉ ES EL MODO TRANCOS?

El Modo Trancos presenta reglas adicionales y modificadas para facilitar el juego en solitario con *El Anillo Único*, así como directrices y consejos para los jugadores en solitario y una selección de tablas aleatorias que te ayudarán a fomentar e inspirar tus andanzas por la Tierra Media.

Al igual que en la modalidad estándar de *El Anillo Único*, juegas e interactúas con el mundo desde la perspectiva de tu personaje. No es necesario que hables en voz alta (¡aunque puedes hacerlo!), ni que escribas el equivalente a una novela (aunque tomar notas de vez en cuando puede ayudarte a no perderte por el camino).

En lugar de eso, imaginas el mundo, los personajes y los enemigos con los que te encuentras y las acciones de tu personaje. Las reglas de *El Anillo Único* te ayudan a resolver esas acciones. Cuando necesites una guía adicional o inspiración sobre cómo responde el mundo, o para saber qué encuentras en tus viajes por la Tierra Media, el Modo Trancos puede echarle una mano.

¿QUÉ ES EL JUEGO DE ROL EN SOLITARIO?

El Modo Trancos no requiere un Maestro del saber, lo que permite a un solo jugador emprender viajes como aventurero solitario en el peligroso mundo de la Tierra Media.

El concepto de juego de rol en solitario con papel y lápiz tiene su origen en las novelas de “elige tu propia aventura” de los años 1970 y en las tablas de generación aleatoria de dungeons de las primeras ediciones de los juegos de rol más populares.

Desde entonces, las herramientas para jugar en solitario han evolucionado más allá de esas actividades. Los sistemas de juego en solitario contemporáneos están diseñados para ofrecer la misma narrativa flexible y atractiva para un jugador en solitario que la que se experimenta en una partida dirigida por un Maestro del saber.

Dado que los juegos de rol de lápiz y papel suelen ser una actividad colaborativa en grupo, puede que te preguntes qué hace que merezca la pena jugar en solitario. Aunque es una experiencia diferente, jugar en solitario puede ser igual de divertido y gratificante.

Si no te convence la idea, aquí tienes algunas cosas que debes tener en cuenta.

- ◆ Explora el mundo de Tolkien a tu propio ritmo, sin necesidad de coordinar horarios con otras personas.
- ◆ Disfruta del control exclusivo del tono y el enfoque de una campaña.
- ◆ Explora más a fondo temas y asuntos que te intriguen.
- ◆ Pon el foco de atención en un personaje concreto y céntrate en sus objetivos, características y desafíos.
- ◆ Si sueles jugar como el Maestro del saber, esta es tu oportunidad de ser un héroe jugador en el mundo de la Tierra Media.

Si ya estás inmerso en una partida dirigida por un Maestro del saber, puedes utilizar el Modo Trancos para explorar otros aspectos del mundo de Tolkien. Quizá emprendas aventuras independientes con tu héroe jugador mientras los miembros de la compañía están alejados unos de otros, como hace Gandalf en *El Hobbit*. O puedes vivir las historias de un personaje secundario de tu campaña principal.

CÓMO FUNCIONA

El Modo Trancos es complementario a *El Anillo Único*; las reglas básicas son necesarias para jugar en solitario, y se supone que estás familiarizado con ellas.

Aunque en la práctica el Modo Trancos difiere poco de la experiencia principal de *El Anillo Único*, hay algunas distinciones que facilitan el juego en solitario y ayudan a conducir la narración sin un Maestro del saber al timón. Este suplemento proporciona opciones y herramientas para guiar tus aventuras en solitario en la Tercera Edad.

FILOSOFÍA BÁSICA

Cuando juegas a *El Anillo Único* en Modo Trancos, guías a tu héroe jugador mientras emprende una misión. Tu historia puede centrarse en misiones asignadas por un mecenas, o en objetivos o problemas personales que obliguen a tu personaje a abandonar la comodidad del hogar y la familia.

Como jugador en solitario, imaginas esas aventuras y actúas desde la perspectiva de tu héroe jugador. Además, interpretas las consecuencias de esas acciones, introduces los encuentros y retratas otros aspectos del mundo. Esencialmente, actúas como el héroe jugador y como el Maestro del saber, utilizando tu intuición y las herramientas de este suplemento para mantener las sorpresas, los retos y las oportunidades que hacen tan gratificante interpretar a un personaje.

TABLAS PRINCIPALES DEL MODO TRANCOS

En este suplemento se presentan tres nuevas tablas que son clave para jugar a *El Anillo Único* en Modo Trancos.

- ♦ La *tabla de Narración* (página 10) ayuda a responder preguntas sencillas sobre lugares, personas, criaturas y acontecimientos. Utiliza esta tabla cuando normalmente harías una pregunta al Maestro del saber del tipo sí/no/tal vez como “¿Hay luz en este pasadizo?” o “¿Hay un herbolario en este pueblo?”
- ♦ La *tabla de Saber* (página 11) ayuda a inspirar respuestas a preguntas más complejas y abiertas o a revelar nuevos acontecimientos y situaciones. Utiliza esta tabla cuando normalmente pides detalles al Maestro del saber sobre el mundo que te rodea, como “¿A quién veo venir por el camino?” o “¿Qué encuentro en la guarida de los troles?”
- ♦ Las *Tablas de Buena y Mala fortuna* (página 8) ofrecen pistas para resultados narrativos cuando se obtiene una runa  o un icono  en el dado de proeza.

Este suplemento también incluye otras tablas para ayudar a resolver situaciones y preguntas más específicas. Consulta la página 21 para la recopilación de tablas del Modo Trancos.

FASE DE AVENTURAS

Al igual que la experiencia principal de *El Anillo Único*, el flujo del juego se divide en varias fases, la principal de las cuales es la fase de aventuras. Esta experiencia difiere ligeramente en el Modo Trancos. Puedes encontrar estas reglas ampliadas y modificadas en la página 15, pero las principales diferencias son las siguientes:

- ♦ Durante los Viajes no se asignan papeles. En su lugar, el único héroe jugador reacciona ante las situaciones que se presentan, poniendo a prueba sus habilidades contra peligros y obstáculos.
- ♦ Una *tabla de Acontecimientos de viaje* ampliada (página 17) proporciona una mayor variedad y profundidad de experiencias para el jugador en solitario, ofreciendo los detalles suficientes para ayudarte a imaginar la gente, los lugares y los enemigos que encontrarás en tu camino.
- ♦ Una nueva posición de combate, la *posición de escaramuza* (página 15), ofrece al héroe jugador en solitario la oportunidad de mantener a los enemigos a distancia, yendo un paso por delante de la Sombra.

FASE DE COMUNIDAD

La fase de comunidad del Modo Trancos difiere poco de las reglas básicas, y durante ella tu héroe jugador en solitario descansa, se recupera y emprende actividades de tiempo libre para curarse, recopilar rumores o ponerse en contacto con su mecenas. En la página 20 se proporcionan directrices para el jugador en solitario.

JUEGO COOPERATIVO

Este suplemento está pensado para jugar en solitario, pero también puede utilizarse para jugar con dos o más jugadores en una pequeña compañía, sin la ayuda de un Maestro del saber.

Cuando juegas en un grupo sin un Maestro del saber, la conversación normal que tendrías con otros jugadores se amplía para incluir los detalles del mundo que habitáis. Cuando surge una pregunta o una situación que normalmente resolvería o representaría el Maestro del saber, el grupo puede colaborar para decidir qué ocurre, o utilizar herramientas como la tabla de Narración (página 10) y la tabla de Saber (página 11) para ayudar a encontrar una respuesta.

En el juego cooperativo, es imprescindible que los jugadores compartan el protagonismo narrativo, permitiendo que todos los participantes “tomen la iniciativa” a la hora de imaginar el mundo que rodea a los héroes jugadores. Evita que un jugador se convierta en el Maestro del saber de facto y, si es necesario, turnaos para fomentar una experiencia colaborativa.



TU AVENTURERO

Cuando comiences una campaña con el Modo Trancos, crea un único héroe jugador, como harías en una campaña tradicional guiado por un Maestro del saber. Tienes a tu disposición todas las culturas y ocupaciones de los héroes jugadores, y solo hay ligeras consideraciones para las virtudes, como se indica a continuación.

Cuando crees tu personaje en solitario, ten en cuenta el tipo de historias que quieres contar y los temas que quieres explorar. Las ocupaciones de mensajero, buscador de tesoros y guardián se adaptan bien a la experiencia del Modo Trancos, pero cualquiera es válida.

CREACIÓN DE TU HÉROE

EXPERIENCIA PREVIA

Al asignar la experiencia previa (página 46 de las reglas básicas), tienes 15 puntos para gastar, en lugar de 10. Esto representa las

“agallas” y la experiencia adicionales de tu héroe jugador gracias a sus andanzas en solitario por la Tierra Media.

TU REFUGIO

Sin contar con una compañía, el refugio es un aspecto especialmente importante de la historia de tu héroe jugador. Allí es donde encuentras aliados, amigos y quizá incluso familia. Piensa por qué tu puerto seguro representa no solo un santuario para el héroe jugador, sino también una morada, un hogar siempre encendido para guiarte cuando vuelves de las tierras salvajes.

PUNTUACIÓN DE COMUNIDAD

Como jugador en solitario, tienes una puntuación de Comunidad igual a 3 más los posibles bonificadores adicionales de virtudes, bendiciones culturales y el mecenas. Tu puntuación de Comunidad, en lugar de representar los lazos que te unen a la compañía, simboliza el vínculo con las comunidades a las que sirves y las tierras salvajes que recorres, una esperanza que no puede ser mermada por la Sombra.

VÍNCULO DE COMUNIDAD

Cuando juegas como héroe en solitario, no eres miembro de una compañía y no tienes un vínculo de Comunidad. Puedes ignorar este aspecto de la creación del personaje.

VIRTUDES

Cuando seleccionas virtudes, lee la descripción y busca cualquier ventaja específica de la compañía. Puesto que no formas parte de una Comunidad, esos aspectos no influirán en tu historia.

Algunas virtudes culturales proporcionan beneficios únicamente a una compañía. Por ejemplo, la virtud de los hobbits *Tres es compañía* proporciona una mayor puntuación de Comunidad y un vínculo de Comunidad adicional. Un jugador en solitario se beneficia de puntos extra de Comunidad, pero no necesariamente de un vínculo adicional, por lo que esta virtud no se recomienda en el Modo Trancos.

Otras virtudes otorgan beneficios a una compañía, pero también son útiles para un personaje en solitario. Por ejemplo, la virtud de los hombres de Bardo *Amigo de los enanos* proporciona un beneficio para el combate cuando tu vínculo de Comunidad es un enano, lo que no sería útil en una campaña con el Modo Trancos. Sin embargo, también mejora tus interacciones con los enanos durante un concilio. Depende de ti decidir si la contrapartida merece la pena. Como eres un héroe jugador en solitario, no tienes que preocuparte de equilibrar tus aptitudes con las de los demás miembros de una compañía. Elige lo que mejor se adapte a la naturaleza de tu personaje.

NUEVO RASGO DISTINTIVO: TRANCOS

Vagar solo por las tierras salvajes de la Tierra Media endurece el espíritu y agudiza los sentidos, ya que te ves obligado a permanecer siempre alerta ante los peligros que te acechan en las inmediaciones. Los héroes jugadores en solitario reciben el rasgo distintivo adicional *Trancos*. Mientras viaja, al héroe jugador se le considera Inspirado en las tiradas de habilidad.

TU MECENAS

Quizá la elección más importante para un héroe jugador en solitario sea su mecenas. Un mecenas puede proporcionar la motivación para un cometido o una misión, y ayudar a vincular al héroe jugador con el resto del mundo. Presentar a un mecenas puede ser una buena forma de iniciar una campaña para un nuevo personaje, y reunirse con él durante la fase de comunidad ofrece la oportunidad de informar sobre sus progresos o aceptar una nueva tarea.

Al elegir a tu mecenas, presta mucha atención a sus ocupaciones favorecidas, así como a sus planes. Asegúrate de que ambos apoyan los objetivos que te propones con el juego en solitario. Para los héroes interesados en emprender misiones contra la Sombra, Gandalf y Gilraen son opciones tentadoras. Un héroe jugador que busque fama y reliquias perdidas podría encontrar más adecuados a Bilbo o Balin.

MISIONES DEL MECENAS

En las tablas siguientes, cada mecenas inicial tiene una serie de misiones que se ajustan a sus planes. Utilízalas para ayudarte a inspirar la naturaleza de una búsqueda encomendada por un mecenas como aventura inicial para tu personaje, o como siguiente objetivo dentro de una campaña en curso.

Para seleccionar la misión de un mecenas, elige uno que te interese y tira un dado de éxito para obtener un resultado aleatorio del 1 al 6 o acepta las misiones por orden, empezando por la primera. Visualiza los detalles de la tarea revelados por el mecenas y considera las preguntas abiertas que plantea cada una. Si la búsqueda implica viajar, identifica el destino. Si el destino es desconocido para ti y para el mecenas, considera lo que debes hacer para encontrarlo.

Si haces preguntas al mecenas sobre la misión, puedes simplemente imaginar su respuesta según la naturaleza de la tarea, o utilizar la tabla de Narración y la tabla de Saber para inspirar su respuesta. Deja espacio para los aspectos de la misión que desconozcáis tanto tú como tu mecenas.



MISIONES DEL MECENAS: BALIN, HIJO DE FUNDIN

DADO DE
ÉXITO MISIÓN

- | | |
|---|--|
| 1 | Oscuros rumores recorren un territorio enano. ¿Qué Sombra sin nombre acecha en las tierras salvajes? |
| 2 | Este artefacto roto podría ser una poderosa arma contra el enemigo. ¿Qué es este objeto y quién tiene la habilidad para forjarlo de nuevo? |
| 3 | Las ruinas enanas guardan grandes secretos y armas contra el Enemigo. ¿Cuál es la naturaleza de estas ruinas y qué tesoros guardan? |
| 4 | Un poderoso camarada ha caído en la batalla contra el Enemigo. ¿Quién era y qué guardaba de vital importancia para nuestra supervivencia? |
| 5 | Una fortaleza enana está ahora en manos del Enemigo. ¿Quién dirige a esas asquerosas criaturas y cómo han profanado nuestro lugar sagrado? |
| 6 | Un poderoso lugarteniente del Enemigo crece en poder. ¿Quién es ese oscuro personaje y cómo ha reunido a sus seguidores? |



MISIONES DEL MECENAS: CÍRDAN EL CARPINTERO DE BARCOS

DADO DE ÉXITO MISIÓN

- 1 Los suministros disminuyen a medida que el Enemigo se acerca. ¿Qué recurso vital para la construcción de embarcaciones debes entregar?
- 2 Un antiguo enemigo de los elfos ha resurgido y se ha dado a conocer. ¿Quién es y qué rencor les guarda?
- 3 La esperanza flaquea en estos días oscuros, hay que viajar a un faro remoto y reavivar su llama. ¿Qué presencia sombría trata de impedirlo?
- 4 Nuestras misivas caen en manos del Enemigo. ¿Qué destino sufren nuestros mensajeros?
- 5 Un artefacto de gran importancia para los elfos es transportado por un sirviente del Enemigo. ¿Quién es esa criatura y por qué codicia el artefacto?
- 6 Los barcos de los Puertos Grises se fabrican con madera sagrada. ¿Qué mal mancilla estos árboles?

MISIONES DEL MECENAS: BILBO BOLSÓN

DADO DE ÉXITO MISIÓN

- 1 Esta exquisitez en particular es un manjar poco común. ¿Qué es este preciado artículo y dónde puede encontrarse?
- 2 Explora la zona y toma nota de los puntos de referencia significativos para facilitar la cartografía. ¿Cómo ha cambiado el terreno?
- 3 Los caminos se vuelven oscuros y peligrosos. ¿Qué misiva vital llevas y a quién debes entregársela?
- 4 Un texto antiguo confunde los intentos de descifrarlo. ¿Cuál es la naturaleza de este texto y quién está capacitado para traducirlo?
- 5 El Enemigo guarda un mapa de especial importancia. ¿Qué secretos encierra este mapa y por qué es vital?
- 6 Ha resurgido un artefacto de gran importancia. ¿Qué es este objeto y por qué debemos encontrarlo antes de que lo haga el enemigo?

MISIONES DEL MECENAS: GANDALF EL GRIS

DADO DE ÉXITO MISIÓN

- 1 Los pueblos necesitan esperanza en estos tiempos oscuros. ¿Dónde está ese remoto asentamiento y qué buenas noticias le llevas?
- 2 Lleva noticias de los movimientos del Enemigo a nuestro aliado de confianza. ¿Quién es ese aliado y cómo puede ayudarnos?
- 3 Un posible aliado se ha dado a conocer ante nosotros. ¿Quién es ese aliado y qué debemos hacer para ganarnos su confianza?
- 4 Nuestra visión está nublada y nuestro camino es incierto. Debemos capturar a un sirviente del Enemigo. ¿Quién es y qué sabe?
- 5 Nos han llegado noticias de un arma terrible que el Enemigo se propone empuñar. ¿De qué arma se trata y quién la esgrime?
- 6 La Sombra ha capturado a un aliado. ¿Quién es ese aliado y dónde está encarcelado?

MISIONES DEL MECENAS: GILRAEN, HIJA DE DIRHAEL

DADO DE
ÉXITO MISIÓN

1	Un montaraz ha desaparecido. ¿Dónde se habrá metido?
2	Un poderoso sirviente del Enemigo está al acecho. ¿Quién es y por qué tiene como objetivo a nuestros montaraces?
3	Patrullas enemigas merodean por el camino, atacando a mercaderes y carros de suministros. ¿Quién dirige esas mortíferas patrullas?
4	Un asentamiento ha caído bajo la mirada de la Sombra. ¿Por qué es importante ese lugar?
5	Unos monstruosos sirvientes del Enemigo invaden el lugar. ¿Qué tipo de arma llevan?
6	No hemos recibido noticias de un remoto refugio de los montaraces. ¿Qué suerte han corrido nuestros aliados?

MISIONES DEL MECENAS: TOM BOMBADIL Y LA DAMA BAYA DE ORO

DADO DE
ÉXITO MISIÓN

1	Las criaturas de las tierras salvajes han caído bajo una oscura aflicción. ¿Qué es esa enfermedad y qué raro ingrediente es clave para curarla?
2	Un manantial sagrado se ennegrece con alguna enfermedad de la Sombra. ¿Qué mancha esa fuente y qué clase de criatura repugnante la custodia?
3	Un grupo de viajeros busca escolta para cruzar las tierras salvajes. ¿Quiénes son y cuál es su misión vital?
4	La Sombra corrompe un lugar sagrado. ¿Qué es ese lugar y qué asquerosa presencia lo contamina ahora?
5	Una preciada planta florece por primera vez en muchos años. ¿Qué es esa planta y por qué es tan vital?
6	Un árbol antiguo y sagrado acoge una presencia repugnante. ¿Qué es esa sombra? ¿Puede purgarse?

HITOS DE EXPERIENCIA

En *El Anillo Único*, los puntos de experiencia se obtienen según transcurren las sesiones de juego. Por defecto, cada jugador obtiene 3 puntos de Habilidad y 3 puntos de Aventura al final de cada sesión de juego (consulta la página 56 de las reglas básicas). Si esto funciona para el formato de tus sesiones del Modo Trancos, no hay necesidad de ajustar estas recompensas. Pero una ventaja del juego de rol en solitario con papel y lápiz es la flexibilidad: tus sesiones pueden durar unos minutos o unas horas, lo que puede hacer que las recompensas basadas en sesiones queden desconectadas de los acontecimientos y logros de tu historia.

Si prefieres obtener puntos de Habilidad sin estar atado a la estructura de sesiones específicas, puedes hacer que tu personaje crezca a través de hitos.

Los hitos son acontecimientos, experiencias y logros decisivos para tu héroe. Cuando consigas uno de los hitos que se muestran en la tabla siguiente, obtendrás la cantidad indicada de puntos de Habilidad o de Aventura.

Si se aplica más de un hito a una escena o desafío, selecciona solo uno. Por ejemplo, si derrotas a una partida de orcos como parte de un encuentro significativo, podrías considerar el hito un encuentro significativo o un combate peligroso, pero no ambas cosas.

Por lo demás, los puntos de experiencia se gestionan según las reglas estándar de *El Anillo Único*. Tu héroe jugador obtiene un número de puntos de Habilidad adicionales igual a su puntuación de MENTE durante cada fase de comunidad de Yule (ver página 120 de las reglas básicas). Los puntos de experiencia se gastan en entrenamiento y desarrollo durante la fase de comunidad (consulta la página 119 de las reglas básicas).

HITOS DE EXPERIENCIA

HITO	RECOMPENSA
Aceptar una misión de un mecenas	1 punto de Aventura
Conseguir un objetivo personal importante	1 punto de Aventura y 1 punto de Habilidad
Completar la misión de un mecenas	1 punto de Aventura y 1 punto de Habilidad
Completar un viaje significativo	2 puntos de Habilidad
Enfrentarte a un encuentro significativo durante un viaje	1 punto de Habilidad
Revelar un lugar o descubrimiento significativo	1 punto de Aventura
Superar un obstáculo difícil	1 punto de Habilidad
Participar en un concilio	1 punto de Habilidad
Sobrevivir a un combate peligroso	1 punto de Aventura
Enfrentarte a un episodio de revelación	1 punto de Aventura

EL SISTEMA

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Como jugador en solitario, debes decidir cuándo son necesarias las tiradas, una tarea que suele recaer en el Maestro del saber. Puede parecer contraintuitivo desafiar el éxito de tu propio héroe, pero ten en cuenta que cada tirada de dados en *El Anillo Único* presenta la misma oportunidad tanto para el triunfo como para la desesperación.

Tira cuando haya riesgo, cuando la posibilidad de fallar afecte a la narración. Para más información, consulta "Cuándo tirar" en la página 16 de las reglas básicas.

AJUSTE DE LOS NÚMEROS OBJETIVO

Utilizando la alternativa presentada en las reglas básicas (página 18), los jugadores en solitario deben establecer el Número Objetivo (NO) restando sus atributos de 18 en lugar de 20. Esto hará que tu héroe jugador sea más capaz y autosuficiente cuando deba enfrentarse en solitario a los desafíos de la Tierra Media.

CÓMO INTERPRETAR LOS DADOS DE PROEZA

Cuando realices una acción y quieras dar al reto un enfoque adicional en un momento dramático, utiliza un resultado que

incluya la runa de Gandalf  o el icono del Ojo de Sauron  para representar circunstancias y acontecimientos que escapan al control de tu héroe.

- ♦ Obtener la runa  significa que una acción que ha tenido éxito se ha visto reforzada por la fortuna, como una ayuda inesperada, un terreno ventajoso o la insensatez de un enemigo. Para ayudar a inspirar un resultado aleatorio, tira en la tabla de Buena fortuna.
- ♦ Sufrir un fracaso con el icono  significa que la mala suerte lo complicó, como un arma rota, un terreno difícil o refuerzos enemigos. Para ayudar a inspirar un resultado aleatorio, tira en la tabla de Mala fortuna.

Ten en cuenta que eres libre de pasar por alto un resultado de  o . Considera la naturaleza del éxito o del fracaso en el contexto de la situación y sigue adelante. Para los retos y acciones clave que merezcan la pena, las tablas de Buena y Mala fortuna pueden ayudar a revelar nuevas complicaciones, giros y dones inesperados.

TABLA DE BUENA FORTUNA

DADO DE PROEZA RESULTADO

	El Ojo del Enemigo se concentra en otra parte. Disminuye en 1 la atención del Ojo
1	Puedes eludir una amenaza sin llamar la atención
2	Obtienes la atención de un aliado potencial
3	Un enemigo revela inadvertidamente su posición
4	Encuentras terreno favorable
5	Los enemigos huyen del peligro
6	Localizas o te enteras de la existencia de un objeto útil
7	Tu éxito te infunde nuevas esperanzas o una determinación renovada
8	Encuentras un momento de consuelo o seguridad
9	Descubres o te das cuenta de algo que te ayuda a comprender tu misión
10	Encuentras una oportunidad adecuada a tu naturaleza o aptitudes
	Un aliado inesperado aparece o te envía ayuda

TABLA DE MALA FORTUNA

DADO DE PROEZA RESULTADO

	Tus acciones atraen al Ojo del Enemigo. Aumenta en 2 la atención del Ojo
1	Atraes una atención no deseada
2	Tus acciones son observadas por alguien malintencionado
3	Aparecen o avistas enemigos inesperados
4	Te ves obstaculizado por un terreno difícil o un entorno desfavorable
5	Vas mal equipado para las circunstancias
6	Pierdes, rompes o sacrificas tu arma u objeto preferido
7	Te acosan visiones o pensamientos perturbadores
8	Reaparece una vieja herida o tensión
9	Descubres o te das cuenta de algo que añade una nueva complicación a tu misión
10	Te enfrentas a una prueba contraria a tu naturaleza o aptitudes
	Un aliado se convierte en un obstáculo o en una carga

TABLA DE ÉXITOS ESPECIALES EN HABILIDADES

USA 1 ICONO DE
ÉXITO PARA...

DESCRIPCIÓN

Obtener discernimiento	Obtienes información adicional, no necesariamente relacionada con la tarea en cuestión. Por ejemplo, al ayudar a un enfermo con una tirada de CURAR descubres rastros de veneno. O avistas un centinela mientras te cuelas en unas ruinas con una tirada de SIGILO .
Actuar en silencio	Consigues tu objetivo sin hacer ruido o sin llamar la atención.
Darte prisa	Completas la tarea en un tiempo menor (aproximadamente la mitad del previsto).
Ampliar la influencia	Puedes influir en un número mayor de sujetos que el específico al que iba dirigida la acción. Por regla general, cada icono de éxito usado corresponde a un sujeto o grupo de sujetos adicional. Por ejemplo, tras una tirada de PERSPICACIA , descubres a una segunda persona actuando de forma sospechosa en una posada; una tirada de ALENTAR destinada a afectar a media docena de individuos te permite influir en una docena.
Obtener ventaja	Aprovechas tu éxito para mejorar tu posición o confianza en una tarea relacionada; sumas (1d) a tu próxima tirada de habilidad.
Cancelar un fracaso	Si juegas cooperativamente con otros jugadores, ayudas a otro héroe jugador que haya fracasado en el ámbito de la misma tirada de habilidad; la tirada fallada se considera un éxito.

ÉXITO ESPECIAL EN EL MODO TRANCOS

Cuando una acción realizada con éxito también genera uno o más símbolos élficos **☞** en tus dados de éxito, es un *resultado de calidad superior* (ver página 18 de las reglas básicas). A diferencia de los caprichos de la buena y la mala fortuna que indican la runa **℣** o el icono **☞** en el dado de proeza, este resultado puede interpretarse como un efecto directo de la preparación y las habilidades de tu personaje.

Si quieres detallar la naturaleza y los beneficios de un resultado de calidad superior para jugar en solitario, puedes utilizar la tabla de más arriba, que es una alternativa a la tabla de éxitos especiales de la página 19 de las reglas básicas. Al igual que en esa versión de la tabla, puedes especificar lo que significa el resultado superior “gastando” los iconos que hayas sacado para desencadenar una serie de resultados especiales. Elige una de las opciones indicadas para cada **☞** obtenida.

En combate, por otra parte, los iconos **☞** se utilizan para activar resultados especiales basados en el equipo de guerra del atacante (ver página 99 de las reglas básicas). Además, algunas virtudes culturales proporcionan beneficios específicos para los iconos **☞**. Si el resultado de un **☞** ya está detallado por otras reglas o por una aptitud del personaje, utilízalo en lugar de la tabla de éxitos especiales.

NIVELES DE RIESGO

NIVEL DE
RIESGO

EL RESULTADO DEL FRACASO ES... EJEMPLOS

Común	Fracaso sencillo O BIEN éxito con un precio	Esquivar la vigilancia de un frontero de la Comarca, entretener a una multitud de clientes ebrios en una posada o subirse a un árbol alto.
Peligroso	Fracaso con un precio	Robar setas en una granja custodiada por perros feroces, subir a lo alto de una torre en ruinas o intentar nadar por las aguas de un río de gran caudal.
Insensato	¡Desastre!	Robar los bolsillos de un trol hambriento, jugar a los acertijos con un dragón o discutir con un mago enfadado.

CÓMO USAR LOS NIVELES DE RIESGO

Para el Modo Trancos, se recomienda utilizar los niveles de riesgo (página 131 de las reglas básicas) al visualizar y resolver una acción arriesgada. Esto añadirá más variedad al resultado de una acción fracasada y te ayudará a resolver las consecuencias.

La mayoría de las acciones que realices deben tener un nivel de riesgo común. Este es el valor por defecto, a menos que decidas lo contrario antes de efectuar la tirada. Si las circunstancias lo aconsejan y eso te ayuda a avanzar en la historia, puedes cambiar el fracaso de una acción común por un éxito empañado por un hecho negativo.

Los niveles de riesgo pueden ayudarte a gestionar la intensidad de tus aventuras. A medida que aumenten los peligros y los fracasos, incrementa el nivel de riesgo para que la situación sea más comprometida.

Los tres niveles de riesgo y las consecuencias de un fracaso en cada uno de ellos se resumen en la tabla siguiente.

Si en algún momento no estás seguro del nivel de riesgo de un reto, utiliza la tabla de Narración (ver página siguiente). Pregúnta a la tabla de Narración “¿es un nivel de riesgo común?”, haciendo que el resultado sea “probable”. Si la respuesta es “no”, conviértelo en peligroso. Si la respuesta es “no”, con un icono **☞**, conviértelo en insensato.

LA TABLA DE NARRACIÓN

Una de las herramientas más útiles y versátiles de las que dispone un jugador en solitario es la tabla de Narración. Utiliza dicha tabla cuando plantees preguntas que puedan responderse con un “sí” o un “no”. Esta tabla ayuda a resolver dudas que normalmente responde un Maestro del saber, revelando detalles del mundo y la intención o acciones de otros personajes. Si planteas una pregunta con resultados favorables y desfavorables (desde la perspectiva de tu personaje), hazla de modo que el “sí” sea el resultado positivo.

Tras plantear tu pregunta, establece la probabilidad de un “sí” utilizando el intervalo que aparece en la tabla de Narración: seguro, probable, factible, dudoso o impensable. Si no estás seguro, que sea factible. A continuación, tira un dado de proeza de 12 caras para averiguar la respuesta.

- ♦ Plantea tu pregunta, siendo “sí” el resultado positivo.
- ♦ Establece la probabilidad (usando “factible” por defecto).
- ♦ Tira un dado de proeza y consulta la tabla de Narración para obtener la respuesta.

Ten en cuenta también que si obtienes la runa $\mathbb{P}$ o el icono ☹ , es automáticamente un sí o un no, respectivamente, provocando un resultado extremo o un giro.

TABLA DE NARRACIÓN

PROBABI- TIRA UN DADO DE PROEZA. LA RESPUESTA
LIDAD DAD ES SÍ CON UN RESULTADO DE...

Seguro 1 o más

Probable 4 o más

Factible 6 o más

Dudoso 8 o más

Impensable 10

$\mathbb{P}$: siempre sí, con un resultado o un giro extremos

☹ : siempre no, con un resultado o un giro extremos

Por ejemplo, tu héroe entra en una posada junto al camino y te preguntas si reconoce a alguien de visitas anteriores, ya que una cara amiga sería bienvenida después de estos largos días en la Naturaleza salvaje. Preguntas: “¿Veo a alguien conocido?”. Estableces el azar en dudoso y tiras.

Obtienes una $\mathbb{P}$, que según la tabla de Narración es “siempre sí, con un resultado o giro extremos”. Determinas, quizá con ayuda de la tabla de Saber (página 11), que tu héroe jugador ve una cara conocida: una amiga que creía perdida a manos de la Sombra y que, sin embargo, ahora está vivita y coleando en esta posada.

CONFÍA EN TU INSTINTO

No es necesario que tires en la tabla de Narración o en la tabla de Saber cada vez que hagas una pregunta durante tus partidas en solitario. A menudo, la respuesta te resultará obvia, basándose en la narración hasta el momento, el contexto de la pregunta, la naturaleza de tu héroe y la Tierra Media en la que habita. La tabla de Narración es una herramienta para cuando realmente no tienes ni idea, cuando no puedes decidirte o cuando las posibilidades de sí, no o algo intermedio presentan las mismas oportunidades de diversión.

En caso de duda, incluso con herramientas como la tabla de Narración y la tabla de Saber a tu disposición, confía en tu instinto; a menudo tu primer presentimiento es el correcto.



LA TABLA DE SABER

Utiliza la tabla de Saber para ayudar a revelar detalles cuando hagas una pregunta abierta sobre una situación o acontecimiento. La tabla incluye tres columnas: *Acción*, *Aspecto* y *Premisa*. Puedes tirar en una columna para una consulta de una sola palabra, o en dos o más para construir una frase aclaratoria. La tabla de Saber es especialmente útil para generar misiones del mecenas o para determinar los rasgos distintivos de los personajes que encuentres en tus viajes.

Para tirar en la tabla, utiliza un dado de proeza de 12 caras para determinar la sección, y un dado de éxito de seis caras para la fila.

- ♦ La tabla de Saber puede responder a preguntas como:
- ♦ “¿Qué naturaleza tienen estos bosques?” (Aspecto)
- ♦ “¿Qué misión tiene mi mecenas para mí?” (Acción, Aspecto, Premisa)
- ♦ “¿Qué encuentro en las ruinas?” (Aspecto, Premisa)

Según la situación, el resultado puede tomarse literalmente o interpretarse como una abstracción. Parte de la diversión del juego de rol en solitario consiste en decidir cómo se relacionan estos enigmáticos acertijos con tu situación actual. Si un resultado no encaja o es difícil de interpretar en el contexto del momento, tira de nuevo o consulta las filas adyacentes para obtener tu respuesta.

Por ejemplo, tu héroe entra en una posada al borde del camino y reconoce entre los clientes a una amiga a la que creía muerta. Tirando en la tabla de Saber para determinar el vínculo del héroe con esa persona, obtienes una Acción de “Romper” y una Premisa de “Comunidad”. Decides que el héroe jugador viajó una vez con esa persona en una compañía, y que juntos libraron muchas batallas y recorrieron muchas leguas, pero también que la desaparición de dicha persona provocó la descomposición de vuestra Comunidad.



DADO DE PROEZA:

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Abandonar	Corrupto	Maldición
2	Atacar	Cruel	Desesperación
3	Traicionar	Falaz	Enemigo
4	Corromper	Caído	Miedo
5	Derrotar	Ruina	Sombra
6	Debilitar	Traicionero	Guerra

DADO DE PROEZA: 1

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Ayudar	Activo	Batalla
2	Llegar	Antiguo	Frontera
3	Esperar	Atrevido	Carga
4	Infringir	Brillante	Concilio
5	Romper	Roto	Corte
6	Capturar	Desanimado	Criatura

DADO DE PROEZA:

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Creer	Floreciente	Valor
2	Reforzar	Hermoso	Deber
3	Defender	Bueno	Comunidad
4	Perdonar	Amable	Esperanza
5	Resistir	Gentil	Amor
6	Fortalecer	Maravilloso	Paz

DADO DE PROEZA: 2

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Cambiar	Frío	Oscuridad
2	Perseguir	Disimulado	Muerte
3	Ordenar	Peligroso	Defensa
4	Controlar	Oscuro	Profundidades
5	Crear	Muerto	Duda
6	Desafiar	Defendido	Sueños

DADO DE PROEZA: 3

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Demandar	Desolado	Destino
2	Descubrir	Destruído	Fuego
3	Disimular	Espantoso	Pueblo
4	Soportar	Vacío	Seguidores
5	Escapar	Maligno	Codicia
6	Evadir	Desvanecido	Puerto

DADO DE PROEZA: 5

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Ocultar	Sombrío	Líder
2	Entorpecer	Creciente	Leyenda
3	Acaparar	Oculto	Vida
4	Retener	Malogrado	Luz
5	Cazar	Impenetrable	Suerte
6	Viajar	Inspirador	Recuerdo

DADO DE PROEZA: 7

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Persistir	Noble	Peligro
2	Conservar	Obstruido	Plan
3	Prevenir	Viejo	Poder
4	Rehusar	Ominoso	Profecía
5	Rechazar	Abierto	Búsqueda
6	Eliminar	Apacible	Refugio

DADO DE PROEZA: 9

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Matar	Pedregoso	Relato
2	Robar	Robusto	Fuerza
3	Convocar	Azotado	Tiempo
4	Rendir	Empecinado	Herramienta
5	Rodear	Retorcido	Tesoro
6	Amenazar	Antinatural	Confianza

DADO DE PROEZA: 4

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Explorar	Transcendental	Historia
2	Encontrar	Feroz	Honor
3	Concentrar	Premonitorio	Viaje
4	Reunir	Olvidado	Familia
5	Vigilar	Frágil	Conocimiento
6	Guiar	Fantasmal	Tierra

DADO DE PROEZA: 6

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Liderar	Aislado	Mensaje
2	Aprender	Elevado	Poder
3	Salir	Perdido	Naturaleza
4	Perder	Amenazador	Dolor
5	Lamentar	Poderoso	Camino
6	Mover	Misterioso	Mecenas

DADO DE PROEZA: 8

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Reponer	Restaurado	Acertijo
2	Restaurar	Protegido	Ruinas
3	Organizar	Silencioso	Rumor
4	Buscar	Sencillo	Secreto
5	Atrapar	Pequeño	Habilidad
6	Compartir	Sombrío	Canción

DADO DE PROEZA: 10

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Transformar	Velado	Verdad
2	Atrapar	Vigoroso	Venganza
3	Embaucar	Cansado	Riqueza
4	Descubrir	Salvaje	Arma
5	Mantener	Desdichado	Yermos
6	Soportar	Joven	Deseo



EL OJO DE MORDOR

Un héroe jugador en solitario atrae menos atención que una compañía completa, pero aun así puede atraer la mirada del Enemigo. Utiliza la puntuación opcional de atención del Ojo, descrita en las páginas 169 a 173 de las reglas básicas, para hacer un seguimiento de tu visibilidad ante el Enemigo y de las acciones de las fuerzas oscuras en la Tierra Media.

Aunque estas reglas son opcionales, se recomienda utilizarlas con el Modo Trancos para dinamizar la campaña y reforzar al Enemigo y a los esbirros de la Sombra como amenazas siempre presentes y astutas.

PUNTUACIÓN INICIAL DE LA ATENCIÓN DEL OJO

Calcula tu puntuación inicial de atención del Ojo como se describe en la página 170 de las reglas básicas. Empieza con una atención del Ojo de 0 y ajústala como se indica a continuación.

- ◆ Añade 1 si tu puntuación de **VALOR** es 4 o más
- ◆ Añade 1 si eres un enano
- ◆ Añade 2 si eres un elfo o un dúnedain
- ◆ Añade 3 si eres un alto elfo
- ◆ Añade 1 por cada arma o armadura famosa que lles

CÓMO INCREMENTAR LA ATENCIÓN DEL OJO

Sigue las directrices que se detallan en las páginas 170 a 171 de las reglas básicas, tal y como se describen a continuación.

- ◆ Siempre que una tirada realizada fuera del combate obtenga un icono , independientemente de que la tirada haya resultado un éxito o un fracaso, aumenta en 1 punto la atención del Ojo.
- ◆ Siempre que el héroe se anote 1 o más puntos de Sombra fuera del combate, aumenta en esa cantidad el nivel de atención del Ojo.
- ◆ Los éxitos mágicos que utilicen un artefacto maravilloso o un objeto extraordinario pueden aumentar la atención del Ojo, según las directrices de la página 171 de las reglas básicas.

Además, un resultado de  en la tabla de Mala fortuna (página 8) aumentará en 2 la puntuación de la atención del Ojo. Esto se suma al incremento del resultado inicial de  que provocó una tirada en esa tabla. ¡El Ojo está clavado en ti!

CÓMO RESTABLECER LA ATENCIÓN DEL OJO

La puntuación de atención del Ojo no aumenta durante la fase de comunidad. Al comienzo de la siguiente fase de Aventuras, restablece la puntuación a su valor inicial.

UMBRAL DE CAZA

El Umbral de caza de un héroe en solitario es el mismo que el de una compañía, tal y como se describe en la página 172 de las reglas básicas. Utiliza la tabla de Regiones y la tabla de Modificadores de caza para establecer el umbral.

TABLA DE REGIONES DEL UMBRAL DE CAZA

LA REGIÓN ATRAVESADA ES UNA...	UMBRAL DE CAZA
Tierra fronteriza	18
Tierra salvaje	16
Tierra oscura	14

TABLA DE MODIFICADORES DE CAZA

MODIFICADOR DE CAZA	DESCRIPCIÓN
+4	El héroe se encuentra bajo la protección de un Mago u otro personaje poderoso
+2	El héroe viaja con un nombre falso, recorre caminos poco frecuentados o tomando medidas para resultar discreto y prudente.
-2	El héroe se ha labrado un nombre en la zona gracias a una hazaña excepcional.
-4	El Enemigo está buscando activamente al héroe, o conoce su misión u objetivo

EPISODIOS DE REVELACIÓN

Cuando tu atención del Ojo es igual o mayor que el Umbral de caza actual, debes enfrentarte a un episodio de revelación.

En el Modo Trancos, un episodio de revelación representa la influencia y las acciones del Enemigo o de otros poderes siniestros u hostiles.

Para determinar la naturaleza del episodio, tira en la tabla de Episodios de revelación, elige un resultado o imagina una amenaza que represente mejor la situación actual. Algunos episodios pueden crear un peligro o una complicación inmediata para tu héroe. Otros desencadenan acontecimientos funestos en el mundo que el héroe jugador desconoce (por ahora), pero que causarán complicaciones en el futuro. Si pones en marcha un episodio de revelación que queda fuera de la percepción de tu héroe, anótalo y considera cómo puede revelarse más adelante.

Cuando hayas desencadenado un episodio de revelación, restablece la atención del Ojo a su valor inicial.



TABLA DE EPISODIOS DE REVELACIÓN

DADO DE PROEZA EPISODIO

	Las luchas internas o una amenaza externa hacen que tu Refugio esté en peligro.
1	Surge un peligro inesperado en el camino, que te obliga a buscar una nueva ruta
2	La Naturaleza se corrompe y se vuelve contra ti
3	Unos espías del enemigo informan de tu misión
4	Los esbirros del enemigo te tienden una emboscada o una trampa
5	Los esbirros del enemigo siguen tu rastro
6	Un enemigo se apodera de un lugar importante
7	Un objeto que llevas oculta una maldición o lo busca un enemigo
8	Te tientan con algo muy deseado, en detrimento de tu misión
9	Mentiras malintencionadas hacen que otros desconfíen de ti o te teman
10	Surgen conflictos entre aliados
	Un aliado importante se encuentra en peligro



FASE DE AVENTURAS

COMBATE

En el Modo Trancos, en lugar de enfrentarte a los enemigos junto a tu compañía, deberás luchar solo contra el peligro. El Modo Trancos ofrece algunas herramientas para el héroe jugador en solitario, incluida una nueva posición para que los héroes solitarios con arco tengan la oportunidad de luchar.

EN INFERIORIDAD NUMÉRICA, EN DESVENTAJA

La experiencia en solitario en *El Anillo Único* está a menudo plagada de peligros, y eso nunca es más evidente que durante el combate. Solo, un aventurero puede verse fácilmente abrumado por los enemigos. Utiliza herramientas como la posición de escaramuza y su tarea asociada: Ganar terreno, para mantenerte en movimiento. Y cuando las cosas se pongan feas, no dudes en huir del combate para vivir y luchar otro día.

POSICIÓN DE ESCARAMUZA

El combate en Modo Trancos funciona de forma muy parecida a las reglas básicas de *El Anillo Único*, con una serie de voleas iniciales (en función de la distancia entre los combatientes) que preceden al combate cuerpo a cuerpo.

Pero para los héroes jugadores que prefieren los arcos y las armas arrojadizas, la posición de escaramuza permite a un héroe en solitario luchar “en movimiento”, intercambiando ataques a distancia mientras busca posiciones ventajosas desde las que atacar.

POSICIÓN DE ESCARAMUZA (COMBATE A DISTANCIA)

Luchas en movimiento, recorriendo el terreno e intercambiando voleas con los enemigos que te persiguen o huyen.

- ♦ Solo puedes atacar a tus adversarios con armas a distancia. Los adversarios que te atacan con armas cuerpo a cuerpo *restan* (1d), mientras que los que te atacan con armas a distancia no sufren penalización.
- ♦ Para las tiradas de ataque a distancia, *restas* (1d).
- ♦ Para escapar del combate, tira tu ataque a distancia (sin *restar* [1d] en la tirada). Si tienes éxito, no infliges ningún daño, sino que abandonas el campo de batalla; de lo contrario, sigues enfrentado.
- ♦ Tarea de combate: Ganar terreno

GANAR TERRENO — POSICIÓN DE ESCARAMUZA

Los combatientes en movimiento pueden intentar obtener una posición ventajosa contra sus enemigos, tendiéndoles una emboscada o disparando desde un punto elevado. Para ello, el jugador que actúa haz una tirada de **ATLETISMO** o **INSPECCIONAR** como acción principal del asalto.

Si la tirada tiene éxito, el atacante *suma* (1d) en su siguiente ataque a distancia, más otro (1d) por cada icono de éxito obtenido. Estos dados de bonificación también pueden utilizarse en una tirada de ataque a distancia para escapar del combate (ver posición de escaramuza).

COMPLICACIONES Y VENTAJAS

Sin un Maestro del saber, el jugador en solitario debe decidir si su héroe y los adversarios luchan con complicaciones o con ventajas.

A veces está claro en función del entorno y las circunstancias de la batalla: el héroe jugador lucha metido en agua hasta las rodillas o lanza flechas a gran distancia. Obtener una runa  o un icono  también puede servir para desencadenar una complicación o una ventaja que haga más complejo e interesante un combate.

ACCIONES DE LOS ADVERSARIOS

En el Modo Trancos, el jugador en solitario se encuentra en la posición única de controlar tanto a su héroe como a los adversarios que se cruzan en su camino.

En combate, el adversario utiliza el arma más adecuada a la situación, en función de la posición del héroe jugador. Si varias armas son aplicables, el adversario utiliza la que le da mayor ventaja o una mayor probabilidad de infligir daño.

DAÑO ESPECIAL

Cuando gastes iconos  para activar el daño especial de un adversario, utiliza el resultado de daño especial Golpe potente, a menos que el adversario indique una opción de daño especial en su perfil.

APTITUDES TERRIBLES

Si el uso de una habilidad terrible del adversario le daría una clara ventaja en combate, la utiliza, gastando la Resolución o el Odio necesarios. Si la habilidad tuviera un coste o supusiera un riesgo para el adversario o sus aliados, puedes consultar la tabla de Narración (página 10) para determinar el comportamiento del enemigo.

LUCHAR CONTRA TI MISMO

El hecho de dirigir a enemigos como Maestro del saber contra tu propio héroe a veces puede parecer forzado, pero ten en cuenta que el objetivo de un combate no es "ganar", sino representar una batalla emocionante, interesante o importante, algo que aporte a la narrativa y suponga un reto para tu héroe, independientemente del resultado.

En caso de duda, sigue la "regla de la espectacularidad". Haz que ocurran cosas interesantes y dinámicas. Escenifica una batalla que sea emocionante presenciar. Inspírate en las batallas épicas y los escenarios de acción que más te gusten del cine y la literatura. La tabla de Saber y la tabla de Narración son herramientas que siempre tienes a tu disposición.

CONCILIOS

Los concilios implican que tu héroe jugador se presenta ante figuras importantes en un entorno formal. Representan acontecimientos sociales de considerable importancia, que a menudo implican la discusión de sucesos vitales o negociaciones tensas.

Para un héroe jugador solitario, los concilios se resuelven como se describe en las reglas básicas (página 104), con algunas directrices adicionales que se detallan a continuación.

AJUSTE DE LA RESISTENCIA

Al igual que con las reglas básicas de *El Anillo Único*, comienzas un concilio estableciendo la resistencia, en función del objetivo que tu héroe jugador pretenda alcanzar en la interacción: 3 para una petición razonable, 6 para una petición atrevida o 9 para una petición extravagante.

Si no estás seguro de qué resistencia implica tu objetivo, elige dos de las opciones, haz que una de ellas sea probable y tira en la tabla de Narración (página 10) para ver si la respuesta es "sí" para la opción probable. Si no, es la otra.

CÓMO INTERPRETAR LAS INTERACCIONES

Como jugador en solitario, puede resultarte extraño o poco intuitivo interpretar contigo mismo. Pero es importante que tus concilios no se conviertan en una serie de tiradas de dados. Piensa en las discusiones que están teniendo lugar: las distintas motivaciones en juego y los desacuerdos que pueden surgir.

Cuando tengas una pregunta concreta sobre la respuesta de un personaje durante un concilio, puedes pedir a la tabla de Narración (página 10) una respuesta de "sí" o "no". Si tienes una pregunta más general sobre la naturaleza de un tema o una respuesta, utiliza la tabla de Saber (página 11) e imagina lo que significa la respuesta en el contexto de los personajes y la conversación.

VIAJES

En *El Anillo Único*, los viajes son un aspecto clave para emprender misiones y encargos. Para un héroe jugador en solitario, estos viajes ofrecen la oportunidad de explorar el fascinante mundo imaginado por Tolkien, enfrentarse a incertidumbres y peligros, y poner a prueba tus aptitudes. La estructura de los viajes en *El Anillo Único* es perfecta para las aventuras con el Modo Trancos, porque suelen introducir encuentros y obstáculos de forma orgánica y ofrecen un objetivo claro para tu personaje.

Los viajes de un héroe jugador solitario se resuelven en su mayor parte como se describe en las reglas básicas (página 108), con algunos cambios que se detallan a continuación. Los héroes jugadores también tienen acceso al rasgo distintivo Trancos (página 5).

CUÁNDO USAR LAS REGLAS DE VIAJE

Como se describe en las reglas básicas (página 109), las reglas de secuencia del viaje deben utilizarse cuando se viaja a un destino concreto a través de tierras peligrosas. Si hay suficiente incertidumbre o peligro como para justificar una tirada de habilidad, pero el trayecto no merece las reglas de viaje completas, puedes averiguar el resultado con una tirada de **VIAJAR**. En los viajes mundanos dentro de un territorio seguro, o al regresar a casa por el mismo camino, el resultado de tu viaje puede resolverse sin tiradas.

PARTIENDO HACIA LO DESCONOCIDO

Cuando juegas a *El Anillo Único* como parte de una compañía con un Maestro del saber, normalmente tendrás un conocimiento limitado de tu destino y de lo que encontrarás por el camino. Como jugador en solitario, debes equilibrar la información necesaria para gestionar el viaje con el punto de vista de tu personaje.

Para resolver un viaje e imaginar los lugares y las gentes que encuentres, utiliza las herramientas que *El Anillo Único* proporciona a los Maestros del saber, como mapas, tablas aleatorias e información sobre las regiones. Además, puedes recurrir a la tabla de Narración (página 10), la tabla de Saber (página 11) y las demás tablas incluidas en este suplemento, que te ayudarán a salvar la distancia entre tus conocimientos como personaje y los que normalmente te proporcionaría un Maestro del saber.

Si tu héroe jugador ha viajado mucho y tiene mucha experiencia, habrá más puntos en común entre la información necesaria para gestionar el viaje y los conocimientos de tu personaje. Si tu héroe es nuevo en la aventura y no está familiarizado con el mundo más allá de su hogar, deberás confiar en las herramientas del Maestro del saber sin dejar que esa información afecte a las decisiones desde la perspectiva de tu personaje.

PAPELES DE VIAJE

Los papeles de viaje no se utilizan en el Modo Trancos. En su lugar, tu héroe debe ocuparse de todos los aspectos del mismo; seguirás tirando para los acontecimientos de viaje (ver más adelante), pero están relacionados directamente con las habilidades en lugar de con los papeles.

ACONTECIMIENTOS DE VIAJE EN SOLITARIO

DADO DE PROEZA	ACONTECIMIENTO	CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD	PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS
	Terrible desgracia	Si la tirada falla, quedas Herido.	3
1	Desesperanza	Si la tirada falla, te anotas 2 puntos de Sombra (Pavor).	2
2 a 3	Decisiones erróneas	Si la tirada falla, te anotas 1 punto de Sombra (Pavor).	2
4 a 7	Percance	Si la tirada falla, añades 1 día a la duración del viaje y sufres 1 punto de Fatiga adicional.	2
8 a 9	Atajo	Si la tirada tiene éxito, reduces la duración del viaje en 1 día.	1
10	Encuentro casual	Si la tirada tiene éxito, no sufres Fatiga, y puedes improvisar un encuentro que favorece a tu héroe.	1
	Vista agradable	Si la tirada tiene éxito, recuperas 1 punto de Esperanza.	—

ACONTECIMIENTOS DE VIAJE EN SOLITARIO

Para resolver los acontecimientos de viaje de un héroe jugador en solitario, sáltate el paso del objetivo del acontecimiento (página 112 de las reglas básicas). En su lugar, tú eres siempre el objetivo y la habilidad desafiada viene determinada por la naturaleza del acontecimiento.

Como se describe en la página 113 de las reglas básicas, tira en la tabla de Acontecimientos de viaje para determinar el tipo de acontecimiento.

Tu ubicación actual afecta a esta tirada de la manera siguiente:

- ♦ Si está en una tierra fronteriza, haz una tirada *favorecida* de dado de proeza.
- ♦ Si está en una tierra salvaje, tira un dado de proeza.
- ♦ Si está en una tierra oscura, haz una tirada *desfavorecida* de dado de proeza.

La tabla de Acontecimientos de viaje anterior se ha modificado ligeramente respecto a la versión de las reglas básicas para centrarse en un héroe jugador en solitario.

Una vez determinado el tipo de acontecimiento, elige una de las siguientes opciones para ayudarte a imaginar su naturaleza y el reto u oportunidad al que se enfrenta el personaje.

- ♦ Basándote en el resultado de la tabla de Acontecimientos de viaje en solitario, imagina un incidente o una oportunidad de forma que se ajuste a la situación actual y al entorno. A continuación, realiza una prueba utilizando una habilidad adecuada: **EXPLORAR**, **ALERTA** o **CAZAR**. Consulta la tabla de Acontecimientos de viaje en solitario para averiguar las consecuencias de esta tirada de habilidad.
- ♦ Revela la naturaleza del acontecimiento utilizando una tabla de Detalles del acontecimiento (ver más adelante).

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO

Para ayudar a visualizar la naturaleza de un acontecimiento, utiliza una tabla de Detalles del acontecimiento para ampliar la información proporcionada por la tabla de Acontecimientos de viaje en solitario.

Primero, elige la tabla apropiada para el tipo de acontecimiento y tira un dado de éxito para obtener un resultado. Para agilizar las cosas, puedes tirar este dado de éxito junto con el dado

de proeza cuando tires por primera vez en la tabla de Acontecimientos de viaje en solitario.

Tómate un momento para visualizar la naturaleza del incidente u oportunidad utilizando la indicación del Detalle del acontecimiento. Si necesitas más información, puedes utilizar la tabla de Narración (página 10) o la tabla de Saber (página 11) para responder a preguntas sobre el acontecimiento.

Cuando hayas imaginado el acontecimiento y la respuesta de tu personaje, haz la tirada de habilidad indicada. Como se describe en las reglas de viaje estándar, si el acontecimiento tiene lugar en un hexágono que sugiere un terreno difícil, *resta* (1d) en esta tirada. Si el suceso ocurre a lo largo de un camino, *suma* (1d).

Finalmente, resuelve la escena utilizando la consecuencia y los puntos de Fatiga sufridos o perdidos como se muestra en cada tabla de Detalles del acontecimiento.

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO:
TERRIBLE DESGRACIA

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Enfrentamiento funesto	Encuentro significativo
2	Depredador rival	CAZAR para evitar convertirte en el cazado
3	Clima hostil	EXPLORAR para encontrar refugio
4	Peligro oculto	ALERTA para evitar tropezar con el peligro
5	Terreno peligroso	EXPLORAR para encontrar una ruta más segura
6	Enemigo al acecho	ALERTA para detectar la presencia maligna

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada falla, quedas Herido.

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 3

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: DESESPERANZA

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Sirvientes del enemigo	Encuentro significativo
2	Presencia de pesadilla	EXPLORAR para encontrar el camino menos expuesto
3	Vigor que se desvanece	ALERTA para percibir el peligro
4	Lugar corrompido	CAZAR para obtener sustento
5	Escena macabra o presagio premonitorio	EXPLORAR para encontrar la salida
6	Enemigo al acecho	ALERTA para estar prevenido

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada falla, te anotas 2 puntos de Sombra (Pavor).

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 2

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: DECISIONES ERRÓNEAS

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Provisiones mal gestionadas	CAZAR para reponer las reservas
2	Camino errático	EXPLORAR para volver sobre los propios pasos
3	Peligro pasado por alto	ALERTA para escapar a salvo
4	Presa perdida	CAZAR para seguir sus huellas
5	Entorno desorientador	EXPLORAR para encontrar el camino
6	Visiones inquietantes	ALERTA para sobreponerse a la oscuridad

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada fracasa, te anotas 1 punto de Sombra (Pavor).

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 2

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: PERCANCE

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Fauna escasa	CAZAR para forrajear todo lo posible
2	Pérdida de orientación	EXPLORAR para encontrar el camino
3	Camino obstruido	ALERTA para localizar un camino
4	Presa escurridiza	CAZAR para localizarlo
5	Terreno accidentado	EXPLORAR para cruzar con seguridad
6	Enemigos errantes	ALERTA para intuir su llegada

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada fracasa, añades 1 día a la duración del viaje y sufres 1 punto de Fatiga adicional.

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 2

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: ATAJO

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Pista de caza	CAZAR para recorrer la senda
2	Sendero aislado	EXPLORAR para orientarse por la zona salvaje
3	Huellas útiles	ALERTA para seguir las huellas
4	Rastros de animales	CAZAR para seguirlos a distancia
5	Clima favorable	EXPLORAR para aprovecharlo al máximo
6	Punto de referencia conocido	ALERTA para reconocer la localización

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada tiene éxito, reduces en 1 día la duración del viaje.

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 1

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: ENCUENTRO CASUAL

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Cazador solitario	CAZAR para intercambiar historias
2	Compañero de viaje	EXPLORAR para conocer el camino a seguir
3	Observador discreto	ALERTA para localizarlo
4	Bestia noble	CAZAR para comunicarse
5	Campamento aislado	EXPLORAR para orientarse más allá del camino marcado
6	Reunión propicia	Encuentro significativo

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada tiene éxito, no sufres Fatiga, y puedes improvisar un encuentro que favorece a tu héroe.

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 1

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: VISTA AGRADEBLE

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Criaturas majestuosas	CAZAR para observar sin asustarlas
2	Vista inspiradora	EXPLORAR para llegar a un punto dominante
3	Ser benévolo	ALERTA para advertir su presencia
4	Forrajeo abundante	CAZAR para reponer tus raciones
5	Monumento antiguo	ALERTA para reconocer su significado
6	Santuario pacífico	Encuentro significativo

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada tiene éxito, recuperas 1 punto de Esperanza.

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: —

ENCUENTROS SIGNIFICATIVOS

Un resultado de *encuentro significativo* en una tabla de Detalles del acontecimiento indica un acontecimiento que no debe resolverse con una sola tirada de habilidad. En su lugar, dale un énfasis adicional tratándolo como un encuentro o escena ampliada. Esta escena podría incorporar tiradas de habilidad, combate, un concilio o una tarea de habilidad, según convenga.

También puedes optar por convertir cualquiera de los resultados detallados de los acontecimientos en un encuentro significativo, en lugar de utilizar una única tirada de habilidad. De este modo, darás más importancia a un desafío u oportunidad concretos si te resultan interesantes o son especialmente relevantes para tu héroe o sus misiones. Superar un desafío importante como parte de un encuentro significativo puede proporcionarte experiencia como un hito (página 7).

RESOLUCIÓN DE ACONTECIMIENTOS PARA UN ENCUENTRO SIGNIFICATIVO

En el caso de un encuentro significativo que no se decida mediante una única tirada de habilidad, es necesario determinar el resultado global a la hora de aplicar las consecuencias para el acontecimiento de viaje. Para ello, decide si el acontecimiento fue finalmente favorable para tu personaje.

- ♦ Si logras superar un desafío o el acontecimiento en general es positivo, trátalo como una tirada de habilidad con éxito.
- ♦ Si no logras superar un desafío o te enfrentas a dificultades o complicaciones graves, utiliza el resultado fallido.

CÓMO DAR VIDA A LOS VIAJES

Para un héroe en solitario, puede darse la tendencia a moverse a través de la secuencia del viaje sin prestar atención a la narración en curso. Evita esto tomándote el tiempo necesario para planificar la ruta como lo haría tu personaje, con la información limitada de la que dispone. A continuación, después de cada prueba de marcha o acontecimiento, imagina los detalles de la aventura. ¿Qué tiempo hace? ¿Cómo es el terreno y el camino? ¿Qué ves o con qué te encuentras? ¿Dónde acampas y cómo te inspira o te inquieta el entorno?

Utiliza los mapas, las descripciones de las áreas y las tablas proporcionadas en las reglas básicas y los suplementos de *El Anillo Único* para ayudar a revelar la naturaleza de tu entorno. Si tienes alguna pregunta específica, utiliza la tabla de Narración (página 10). Si quieres inspirarte sobre la naturaleza de un encuentro o de tu entorno, usa la tabla de Saber (página 11).

LOS VIAJES EN EL JUEGO COOPERATIVO

Cuando se juega cooperativamente sin un Maestro del saber, una pequeña compañía de dos héroes puede usar la versión del Modo Trancos de las reglas de viaje descritas en este suplemento. No

elegiréis papeles, sino que cada uno deberá describir su prioridad durante el viaje y resolver los acontecimientos en consecuencia. Hay que intentar equilibrar el objetivo de los acontecimientos entre ambos héroes. Si no estáis seguros de qué héroe es el objetivo, realizad una tirada aleatoria para decidirlo.

Una compañía de tres o más héroes debe usar los papeles del viaje y la secuencia como se detalla en las reglas básicas de *El Anillo Único*. Esto incluye la asignación de papeles de viaje.

FASE DE COMUNIDAD

La fase de comunidad es un segmento del juego dirigido por el jugador en el que un héroe visita un refugio para reflexionar sobre sus aventuras, descansar, recuperarse y emprender proyectos personales.

La estructura de la fase de comunidad, tal y como se describe en las páginas 118 a 120 de las reglas básicas, no cambia para los jugadores en solitario. Puedes establecer la duración y el lugar de la fase de comunidad según la situación actual, con una pausa más larga para Yule aproximadamente una vez cada tres fases de comunidad. Puedes hacer actualizaciones para gastar los puntos de experiencia acumulados a través de los hitos y seleccionar uno o más empresas.

En cualquier caso, usad la versión original de la tabla de Acontecimientos de viaje cuando juguéis en cooperativo (página 112 de las reglas básicas) para incluir adecuadamente a la compañía en las consecuencias de un acontecimiento. Al igual que en el juego en solitario, puedes usar las tablas de Detalles del acontecimiento para obtener más información sobre su naturaleza.

Tómate tu tiempo para imaginar las interacciones y actividades de tu héroe durante la fase de comunidad. Para el aventurero en solitario, esta es una buena oportunidad para disfrutar del cálido ambiente de una comunidad antes de adentrarse solo de nuevo en las tierras salvajes. Gran parte de lo que define la historia de tu personaje es cómo se relaciona con los demás, y qué objetivos personales persigue con la comodidad de la seguridad y el tiempo.

RECUPERACIÓN ESPIRITUAL PARA HÉROES EN SOLITARIO

Como jugador en solitario, tú decides cuántos puntos de Sombra eliminar en función de cómo hayan influido tus acciones en la lucha contra la Sombra que se extiende.

- ◆ Si tus acciones han interferido al menos marginalmente con el regreso de la Sombra, 1 punto de Sombra;
- ◆ Si tus acciones han obstaculizado o dañado activamente al Enemigo, elimina 2 puntos de Sombra;
- ◆ Si has llevado a cabo proezas que podrían llamar la atención del propio Señor Oscuro, o al menos de uno de sus sirvientes principales, elimina 3 puntos de Sombra



apéndice: recopilación de tablas

HITOS DE EXPERIENCIA

HITO	RECOMPENSA
Aceptar una misión de un mecenas	1 punto de Aventura
Conseguir un objetivo personal importante	1 punto de Aventura y 1 punto de Habilidad
Completar la misión de un mecenas	1 punto de Aventura y 1 punto de Habilidad
Completar un viaje significativo	2 puntos de Habilidad
Enfrentarte a un encuentro significativo durante un viaje	1 punto de Habilidad
Revelar un lugar o descubrimiento significativo	1 punto de Aventura
Superar un obstáculo difícil	1 punto de Habilidad
Participar en un concilio	1 punto de Habilidad
Sobrevivir a un combate peligroso	1 punto de Aventura
Enfrentarte a un episodio de revelación	1 punto de Aventura

TABLA DE BUENA FORTUNA

DADO DE PROEZA RESULTADO

	El Ojo del Enemigo se concentra en otra parte. Disminuye en 1 la atención del Ojo
1	Puedes eludir una amenaza sin llamar la atención
2	Obtienes la atención de un aliado potencial
3	Un enemigo revela inadvertidamente su posición
4	Encuentras terreno favorable
5	Los enemigos huyen del peligro
6	Localizas o te enteras de la existencia de un objeto útil
7	Tu éxito te infunde nuevas esperanzas o una determinación renovada
8	Encuentras un momento de consuelo o seguridad
9	Descubres o te das cuenta de algo que te ayuda a comprender tu misión
10	Encuentras una oportunidad adecuada a tu naturaleza o aptitudes
	Un aliado inesperado aparece o te envía ayuda

TABLA DE MALA FORTUNA

DADO DE PROEZA RESULTADO

	Tus acciones atraen al Ojo del Enemigo. Aumenta en 2 la atención del Ojo
1	Atraes una atención no deseada
2	Tus acciones son observadas por alguien malintencionado
3	Aparecen o avistas enemigos inesperados
4	Te ves obstaculizado por un terreno difícil o un entorno desfavorable
5	Vas mal equipado para las circunstancias
6	Pierdes, rompes o sacrificas tu arma u objeto preferido
7	Te acosan visiones o pensamientos perturbadores
8	Reaparece una vieja herida o tensión
9	Descubres o te das cuenta de algo que añade una nueva complicación a tu misión
10	Te enfrentas a una prueba contraria a tu naturaleza o aptitudes
	Un aliado se convierte en un obstáculo o en una carga

TABLA DE NARRACIÓN

PROBABILIDAD TIRA UN DADO DE PROEZA. LA RESPUESTA ES SÍ CON UN RESULTADO DE...

Seguro	1 o más
Probable	4 o más
Factible	6 o más
Dudoso	8 o más
Impensable	10
	siempre sí, con un resultado o un giro extremos
	siempre no, con un resultado o un giro extremos

TABLA DE SABER

DADO DE PROEZA:

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Abandonar	Corrupto	Maldición
2	Atacar	Cruel	Desesperación
3	Traicionar	Falaz	Enemigo
4	Corromper	Caído	Miedo
5	Derrotar	Ruina	Sombra
6	Debilitar	Traicionero	Guerra

DADO DE PROEZA: 1

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Ayudar	Activo	Batalla
2	Llegar	Antiguo	Frontera
3	Esperar	Atrevido	Carga
4	Infringir	Brillante	Concilio
5	Romper	Roto	Corte
6	Capturar	Desanimado	Criatura

DADO DE PROEZA: 3

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Demandar	Desolado	Destino
2	Descubrir	Destruído	Fuego
3	Disimular	Espantoso	Pueblo
4	Soportar	Vacío	Seguidores
5	Escapar	Maligno	Codicia
6	Evadir	Desvanecido	Puerto

DADO DE PROEZA: 5

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Ocultar	Sombrío	Líder
2	Entorpecer	Creciente	Leyenda
3	Acaparar	Oculto	Vida
4	Retener	Malogrado	Luz
5	Cazar	Impenetrable	Suerte
6	Viajar	Inspirador	Recuerdo

DADO DE PROEZA:

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Creer	Floreciente	Valor
2	Reforzar	Hermoso	Deber
3	Defender	Bueno	Comunidad
4	Perdonar	Amable	Esperanza
5	Resistir	Gentil	Amor
6	Fortalecer	Maravilloso	Paz

DADO DE PROEZA: 2

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Cambiar	Frío	Oscuridad
2	Perseguir	Disimulado	Muerte
3	Ordenar	Peligroso	Defensa
4	Controlar	Oscuro	Profundidades
5	Crear	Muerto	Duda
6	Desafiar	Defendido	Sueños

DADO DE PROEZA: 4

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Explorar	Transcendental	Historia
2	Encontrar	Feroz	Honor
3	Concentrar	Premonitorio	Viaje
4	Reunir	Olvidado	Familia
5	Vigilar	Frágil	Conocimiento
6	Guiar	Fantasmal	Tierra

DADO DE PROEZA: 6

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Liderar	Aislado	Mensaje
2	Aprender	Elevado	Poder
3	Salir	Perdido	Naturaleza
4	Perder	Amenazador	Dolor
5	Lamentar	Poderoso	Camino
6	Mover	Misterioso	Mecenas

DADO DE PROEZA: 7

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Persistir	Noble	Peligro
2	Conservar	Obstruido	Plan
3	Prevenir	Viejo	Poder
4	Rehusar	Ominoso	Profecía
5	Rechazar	Abierto	Búsqueda
6	Eliminar	Apacible	Refugio

DADO DE PROEZA: 8

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Reponer	Restaurado	Acertijo
2	Restaurar	Protegido	Ruinas
3	Organizar	Silencioso	Rumor
4	Buscar	Sencillo	Secreto
5	Atrapar	Pequeño	Habilidad
6	Compartir	Sombrío	Canción

DADO DE PROEZA: 9

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Matar	Pedregoso	Relato
2	Robar	Robusto	Fuerza
3	Convocar	Azotado	Tiempo
4	Rendir	Empecinado	Herramienta
5	Rodear	Retorcido	Tesoro
6	Amenazar	Antinatural	Confianza

DADO DE PROEZA: 10

DADO DE ÉXITO	ACCIÓN	ASPECTO	PREMISA
1	Transformar	Velado	Verdad
2	Atrapar	Vigoroso	Venganza
3	Embaucar	Cansado	Riqueza
4	Descubrir	Salvaje	Arma
5	Mantener	Desdichado	Yermos
6	Soportar	Joven	Deseo

TABLA DE ÉXITOS ESPECIALES EN HABILIDADES

USA 1 ICONO DE ÉXITO PARA...

DESCRIPCIÓN

Obtener discernimiento	Obtienes información adicional, no necesariamente relacionada con la tarea en cuestión. Por ejemplo, al ayudar a un enfermo con una tirada de CURAR descubres rastros de veneno. O avistas un centinela mientras te cuelas en unas ruinas con una tirada de SIGILO.
Actuar en silencio	Consigues tu objetivo sin hacer ruido o sin llamar la atención.
Darte prisa	Completas la tarea en un tiempo menor (aproximadamente la mitad del previsto).
Ampliar la influencia	Puedes influir en un número mayor de sujetos que el específico al que iba dirigida la acción. Por regla general, cada icono de éxito usado corresponde a un sujeto o grupo de sujetos adicional. Por ejemplo, tras una tirada de PERSPICACIA, descubres a una segunda persona actuando de forma sospechosa en una posada; una tirada de ALENTAR destinada a afectar a media docena de individuos te permite influir en una docena.
Obtener ventaja	Aprovechas tu éxito para mejorar tu posición o confianza en una tarea relacionada; sumas (1d) a tu próxima tirada de habilidad.
Cancelar un fracaso	Si juegas cooperativamente con otros jugadores, ayudas a otro héroe jugador que haya fracasado en el ámbito de la misma tirada de habilidad; la tirada fallida se considera un éxito.

NIVELES DE RIESGO

NIVEL DE
RIESGO

EL RESULTADO DEL FRACASO ES... EJEMPLOS

Común	Fracaso sencillo O BIEN éxito con un precio	Esquivar la vigilancia de un frontero de la Comarca, entretener a una multitud de clientes ebrios en una posada o subirse a un árbol alto.
Peligroso	Fracaso con un precio	Robar setas en una granja custodiada por perros feroces, subir a lo alto de una torre en ruinas o intentar nadar por las aguas de un río de gran caudal.
Insensato	¡Desastre!	Robar los bolsillos de un trol hambriento, jugar a los acertijos con un dragón o discutir con un mago enfadado.

ACONTECIMIENTOS DE VIAJE EN SOLITARIO

DADO DE
PROEZA

ACONTECIMIENTO

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD

PUNTOS DE
FATIGA SUFRIDOS

👁	Terrible desgracia	Si la tirada falla, quedas Herido.	3
1	Desesperanza	Si la tirada falla, te anotas 2 puntos de Sombra (Pavor).	2
2 a 3	Decisiones erróneas	Si la tirada falla, te anotas 1 punto de Sombra (Pavor).	2
4 a 7	Percance	Si la tirada falla, añades 1 día a la duración del viaje y sufres 1 punto de Fatiga adicional.	2
8 a 9	Atajo	Si la tirada tiene éxito, reduces la duración del viaje en 1 día.	1
10	Encuentro casual	Si la tirada tiene éxito, no sufres Fatiga, y puedes improvisar un encuentro que favorece a tu héroe.	1
👁	Vista agradable	Si la tirada tiene éxito, recuperas 1 punto de Esperanza.	—

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: TERRIBLE DESGRACIA

DADO DE
ÉXITO

ACONTECIMIENTO

RESULTADO

1	Enfrentamiento funesto	Encuentro significativo
2	Depredador rival	CAZAR para evitar convertirte en el cazado
3	Clima hostil	EXPLORAR para encontrar refugio
4	Peligro oculto	ALERTA para evitar tropezar con el peligro
5	Terreno peligroso	EXPLORAR para encontrar una ruta más segura
6	Enemigo al acecho	ALERTA para detectar la presencia maligna

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada falla, quedas Herido.

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 3

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: DESESPERANZA

DADO DE
ÉXITO

ACONTECIMIENTO

RESULTADO

1	Sirvientes del enemigo	Encuentro significativo
2	Presencia de pesadilla	EXPLORAR para encontrar el camino menos expuesto
3	Vigor que se desvanece	ALERTA para percibir el peligro
4	Lugar corrompido	CAZAR para obtener sustento
5	Escena macabra o presagio premonitorio	EXPLORAR para encontrar la salida
6	Enemigo al acecho	ALERTA para estar prevenido

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada falla, te anotas 2 puntos de Sombra (Pavor).

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 2

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: DECISIONES ERRÓNEAS

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Provisiones mal gestionadas	CAZAR para reponer las reservas
2	Camino errático	EXPLORAR para volver sobre los propios pasos
3	Peligro pasado por alto	ALERTA para escapar a salvo
4	Presa perdida	CAZAR para seguir sus huellas
5	Entorno desorientador	EXPLORAR para encontrar el camino
6	Visiones inquietantes	ALERTA para sobreponerse a la oscuridad

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada fracasa, te anotas 1 punto de Sombra (Pavor).

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 2

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: PERCANCE

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Fauna escasa	CAZAR para forrajear todo lo posible
2	Pérdida de orientación	EXPLORAR para encontrar el camino
3	Camino obstruido	ALERTA para localizar un camino
4	Presa escurridiza	CAZAR para localizarlo
5	Terreno accidentado	EXPLORAR para cruzar con seguridad
6	Enemigos errantes	ALERTA para intuir su llegada

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada fracasa, añades 1 día a la duración del viaje y sufres 1 punto de Fatiga adicional.

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 2

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: ATAJO

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Pista de caza	CAZAR para recorrer la senda
2	Sendero aislado	EXPLORAR para orientarse por la zona salvaje
3	Huellas útiles	ALERTA para seguir las huellas
4	Rastros de animales	CAZAR para seguirlos a distancia
5	Clima favorable	EXPLORAR para aprovecharlo al máximo
6	Punto de referencia conocido	ALERTA para reconocer la localización

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada tiene éxito, reduces en 1 día la duración del viaje.

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 1

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: ENCUENTRO CASUAL

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Cazador solitario	CAZAR para intercambiar historias
2	Compañero de viaje	EXPLORAR para conocer el camino a seguir
3	Observador discreto	ALERTA para localizarlo
4	Bestia noble	CAZAR para comunicarse
5	Campamento aislado	EXPLORAR para orientarse más allá del camino marcado
6	Reunión propicia	Encuentro significativo

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada tiene éxito, no sufres Fatiga, y puedes improvisar un encuentro que favorece a tu héroe.

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: 1

DETALLES DEL ACONTECIMIENTO: VISTA AGRADABLE

DADO DE ÉXITO	ACONTECIMIENTO	RESULTADO
1	Criaturas majestuosas	CAZAR para observar sin asustarlas
2	Vista inspiradora	EXPLORAR para llegar a un punto dominante
3	Ser benévolo	ALERTA para advertir su presencia
4	Forrajeo abundante	CAZAR para reponer tus raciones
5	Monumento antiguo	ALERTA para reconocer su significado
6	Santuario pacífico	Encuentro significativo

CONSECUENCIAS DE LA TIRADA DE HABILIDAD: si la tirada tiene éxito, recuperas 1 punto de Esperanza.

PUNTOS DE FATIGA SUFRIDOS: —

TABLA DE REGIONES DEL UMBRAL DE CAZA

LA REGIÓN ATRAVESADA ES UNA... UMBRAL DE CAZA

Tierra fronteriza	18
Tierra salvaje	16
Tierra oscura	14

TABLA DE MODIFICADORES DE CAZA

MODIFICADOR DE CAZA	DESCRIPCIÓN
+4	El héroe se encuentra bajo la protección de un Mago u otro personaje poderoso
+2	El héroe viaja con un nombre falso, recorre caminos poco frecuentados o tomando medidas para resultar discreto y prudente.
-2	El héroe se ha labrado un nombre en la zona gracias a una hazaña excepcional.
-4	El Enemigo está buscando activamente al héroe, o conoce su misión u objetivo

TABLA DE EPISODIOS DE REVELACIÓN

DADO DE PROEZA EPISODIO

1	Las luchas internas o una amenaza externa hacen que tu Refugio esté en peligro.
1	Surge un peligro inesperado en el camino, que te obliga a buscar una nueva ruta
2	La Naturaleza se corrompe y se vuelve contra ti
3	Unos espías del enemigo informan de tu misión
4	Los esbirros del enemigo te tienden una emboscada o una trampa
5	Los esbirros del enemigo siguen tu rastro
6	Un enemigo se apodera de un lugar importante
7	Un objeto que llevas oculta una maldición o lo busca un enemigo
8	Te tientan con algo muy deseado, en detrimento de tu misión
9	Mentiras malintencionadas hacen que otros desconfíen de ti o te teman
10	Surgen conflictos entre aliados
11	Un aliado importante se encuentra en peligro

MISIONES DEL MECENAS: BALIN, HIJO DE FUNDIN

DADO DE ÉXITO MISIÓN

1	Oscuros rumores recorren un territorio enano. ¿Qué Sombra sin nombre acecha en las tierras salvajes?
2	Este artefacto roto podría ser una poderosa arma contra el enemigo. ¿Qué es este objeto y quién tiene la habilidad para forjarlo de nuevo?
3	Las ruinas enanas guardan grandes secretos y armas contra el Enemigo. ¿Cuál es la naturaleza de estas ruinas y qué tesoros guardan?
4	Un poderoso camarada ha caído en la batalla contra el Enemigo. ¿Quién era y qué guardaba de vital importancia para nuestra supervivencia?
5	Una fortaleza enana está ahora en manos del Enemigo. ¿Quién dirige a esas asquerosas criaturas y cómo han profanado nuestro lugar sagrado?
6	Un poderoso lugarteniente del Enemigo crece en poder. ¿Quién es ese oscuro personaje y cómo ha reunido a sus seguidores?

MISIONES DEL MECENAS: BILBO BOLSÓNDADO DE
ÉXITO MISIÓN

1	Esta exquisitez en particular es un manjar poco común. ¿Qué es este preciado artículo y dónde puede encontrarse?
2	Explora la zona y toma nota de los puntos de referencia significativos para facilitar la cartografía. ¿Cómo ha cambiado el terreno?
3	Los caminos se vuelven oscuros y peligrosos. ¿Qué misiva vital llevas y a quién debes entregársela?
4	Un texto antiguo confunde los intentos de descifrarlo. ¿Cuál es la naturaleza de este texto y quién está capacitado para traducirlo?
5	El Enemigo guarda un mapa de especial importancia. ¿Qué secretos encierra este mapa y por qué es vital?
6	Ha resurgido un artefacto de gran importancia. ¿Qué es este objeto y por qué debemos encontrarlo antes de que lo haga el enemigo?

MISIONES DEL MECENAS: CÍRDAN EL CARPINTERO DE BARCOSDADO DE
ÉXITO MISIÓN

1	Los suministros disminuyen a medida que el Enemigo se acerca. ¿Qué recurso vital para la construcción de embarcaciones debes entregar?
2	Un antiguo enemigo de los elfos ha resurgido y se ha dado a conocer. ¿Quién es y qué rencor les guarda?
3	La esperanza flaquea en estos días oscuros, hay que viajar a un faro remoto y reavivar su llama. ¿Qué presencia sombría trata de impedirlo?
4	Nuestras misivas caen en manos del Enemigo. ¿Qué destino sufren nuestros mensajeros?
5	Un artefacto de gran importancia para los elfos es transportado por un sirviente del Enemigo. ¿Quién es esa criatura y por qué codicia el artefacto?
6	Los barcos de los Puertos Grises se fabrican con madera sagrada. ¿Qué mal mancilla estos árboles?

MISIONES DEL MECENAS: GANDALF EL GRISDADO DE
ÉXITO MISIÓN

1	Los pueblos necesitan esperanza en estos tiempos oscuros. ¿Dónde está ese remoto asentamiento y qué buenas noticias le llevas?
2	Lleva noticias de los movimientos del Enemigo a nuestro aliado de confianza. ¿Quién es ese aliado y cómo puede ayudarnos?
3	Un posible aliado se ha dado a conocer ante nosotros. ¿Quién es ese aliado y qué debemos hacer para ganarnos su confianza?
4	Nuestra visión está nublada y nuestro camino es incierto. Debemos capturar a un sirviente del Enemigo. ¿Quién es y qué sabe?
5	Nos han llegado noticias de un arma terrible que el Enemigo se propone empuñar. ¿De qué arma se trata y quién la esgrime?
6	La Sombra ha capturado a un aliado. ¿Quién es ese aliado y dónde está encarcelado?

MISIONES DEL MECENAS: GILRAEN, HIJA DE DIRHAELDADO DE
ÉXITO MISIÓN

1	Un montaraz ha desaparecido. ¿Dónde se habrá metido?
2	Un poderoso sirviente del Enemigo está al acecho. ¿Quién es y por qué tiene como objetivo a nuestros montaraces?
3	Patrullas enemigas merodean por el camino, atacando a mercaderes y carros de suministros. ¿Quién dirige esas mortíferas patrullas?
4	Un asentamiento ha caído bajo la mirada de la Sombra. ¿Por qué es importante ese lugar?
5	Unos monstruosos sirvientes del Enemigo invaden el lugar. ¿Qué tipo de arma llevan?
6	No hemos recibido noticias de un remoto refugio de los montaraces. ¿Qué suerte han corrido nuestros aliados?

MISIONES DEL MECENAS: TOM BOMBADIL Y LA DAMA BAYA DE ORO

DADO DE
ÉXITO MISIÓN

- 1 Las criaturas de las tierras salvajes han caído bajo una oscura aflicción. ¿Qué es esa enfermedad y qué raro ingrediente es clave para curarla?
- 2 Un manantial sagrado se ennegrece con alguna enfermedad de la Sombra. ¿Qué mancha esa fuente y qué clase de criatura repugnante la custodia?
- 3 Un grupo de viajeros busca escolta para cruzar las tierras salvajes. ¿Quiénes son y cuál es su misión vital?
- 4 La Sombra corrompe un lugar sagrado. ¿Qué es ese lugar y qué asquerosa presencia lo contamina ahora?
- 5 Una preciada planta florece por primera vez en muchos años. ¿Qué es esa planta y por qué es tan vital?
- 6 Un árbol antiguo y sagrado acoge una presencia repugnante. ¿Qué es esa sombra? ¿Puede purgarse?

CÓMO USAR OTRAS TABLAS

Las reglas básicas y los suplementos de *El Anillo Único* proporcionan diversas tablas específicas de cada región, útiles para tus campañas con el Modo Trancos. Utiliza esas tablas para inspirar localizaciones, encuentros, búsquedas y mucho más.

AUTORES PRINCIPALES

SHAWN TOMKIN Y MATT CLICK

DISEÑO DE REGLAS DE EL ANILLO ÚNICO™

FRANCESCO NEPITELLO Y MARCO MAGGI

ILUSTRACIONES

ALVARO TAPIA, JAN POSPÍŠIL, MELISSA SPANDRI,
LUCA SOTGIU, FEDERICA COSTANTINI

DISEÑO GRÁFICO

DAN ALGSTRAND, CHRISTIAN GRANATH,
NIKLAS BRANDT

REVISIÓN

BRANDON BOWLING

GESTIÓN DE LA LÍNEA

FRANCESCO NEPITELLO, MARTIN TAKAICHI

GESTIÓN DEL PROYECTO

TOMAS HÄRENSTAM

GESTIÓN DE MARCA

ROBERT HYDE / SOPHISTICATED GAMES

PRUEBAS DE JUEGO

MARTIN TAKAICHI, SOFIA PERALTA,
MATT KAY, LORENZO PERASSI

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

EDICIÓN

VANESSA CARBALLO

TRADUCCIÓN

SANTI GÜELL

REVISIÓN Y COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

JORDI ZAMARREÑO

ADAPTACIÓN GRÁFICA Y MAQUETACIÓN

DARÍO PÉREZ CATALÁN

Trancos, El Anillo Único, la Tierra Media, El Señor de los Anillos y los personajes, objetos, acontecimientos y lugares reflejados en ellos son marca registrada de Middle-earth Enterprises, LLC y se usan con licencia por Sophisticated Games Ltd. y Fria Ligan AB. Quedan reservados todos los derechos. © 2024 Middle-earth Enterprises, LLC & Sophisticated Games Ltd. Todos los derechos reservados.

