

## ST-12 TABLA DE RIESGO EN EL USO DE HECHIZOS

Cada vez que un personaje lanza un hechizo, el Director de Juego debe hacer una tirada abierta y añadir el Factor de Riesgo del hechizo y el Modificador Temporal:

**Tirada de Riesgo** = tirada abierta + factor de riesgo  
+ modificador temporal

Principios de la Tercera Edad .....	-15
Mediados de la Tercera Edad .....	0
Finales de la Tercera Edad .....	+25
Cuarta Edad .....	-25

Si la tirada modificada es de 100 o más, algún tipo de "Fuerza sombría" ha detectado el lanzamiento del hechizo. Se debe hacer una segunda tirada abierta en la siguiente tabla. Por lo demás, no ocurre nada fuera de lo normal.

Los siguientes resultados no son más que notas generales para ayudar a un Director de Juego a determinar las consecuencias del hechizo detectado. El DJ debería modificar los resultados para que reflejaran las circunstancias y la zona específicas. Por ejemplo, la realización de los resultados podría tardar varios días en completarse.

## TIPO DE ZONA

Tirada	Refugio	Civilizada/ urbana	Civilizada/ rural	Fronteriza/ urbana	Fronteriza/ rural	Tierras salvajes	Tierras de la Sombra	Fortalezas de la Sombra
≤05	nada	nada	nada	nada	nada	nada	nada	Avistamiento
06-20	nada	nada	nada	Avistamiento	nada	nada	Vista	Descubrimiento
21-30	nada	Avistamiento	nada	Avistamiento	Avistamiento	nada	Descubrimiento	Criatura
31-40	nada	Avistamiento	Avistamiento	Descubrimiento	Avistamiento	Avistamiento	Descubrimiento	Criatura
41-50	nada	Avistamiento	Avistamiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Criatura	Patrulla
51-60	nada	Descubrimiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Criatura	Criatura	Patrulla
61-70	nada	Descubrimiento	Descubrimiento	Emboscada	Criatura	Criatura	Patrulla	Emboscada
71-80	Avistamiento	Emboscada	Criatura	Secuestro	Criatura	Criatura	Patrulla	Compañía Militar
81-90	Avistamiento	Secuestro	Emboscada	Secuestro	Emboscada	Criatura	Emboscada	Compañía Militar
91-100	Descubrimiento	Asesino	Asesino	Asesino	Patrulla	Emboscada	Compañía Militar	Especial
101-150	Avistamiento	Secuestro	Secuestro	Secuestro	Asesino	Patrulla	Especial	Especial
151-200	Secuestro	Asesino	Asesino	Asesino	Especial	Especial	Especial	Especial
201+	Asesino	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

**TIPO DE ZONA** — Los ejemplos son de lugares de finales de 1 Edad.

**Refugio:** una zona completamente a salvo de cualquier tipo de la Sombra (por ejemplo, Rivendel, Lórien, los Puertos Edhellond, etc.). Aun así, puede haber presentes agentes ocultos y traidores.

**Civilizada/urbana:** Una ciudad en una región relativamente fuera de la Oscuridad (por ejemplo, Minas Tirith, Dol Amroth, etc.).

**Civilizada/rural:** El campo de una zona relativamente libre de la Sombra (por ejemplo, la Comarca, el sur de Gondor, etc.).

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

**Fronteriza/rural:** El campo de una zona menos civilizada en las fronteras de las tierras salvajes o que limite con territorio de Sauron (por ejemplo, Rohan, el oeste de Gondor, las Colinas de Hierro, el no Bosque Negro, etc.).

**Tierras salvajes:** Regiones escasamente pobladas y civilizadas que cubren la mayor parte del noroeste de la Tierra Media en la Tercera Edad (por ejemplo, la Tierra del Viejo Púkel).

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

**Fortalezas de la Sombra:** Una región con una gran concentración de fuerzas y colonias de la Sombra (por ejemplo, Angmar, Dol Gorthoth, etc.).

## RESULTADOS —

**Avistamiento:** Todas las fuerzas de la Sombra presentes en la zona son conscientes de que se ha lanzado un hechizo, y también lo son de la dirección general en la que se encuentra el lanzador del hechizo. Esto puede conducir a una situación de "persecución" (o de "alboroto total" en zonas de actividad o guarnición de tropas de Sauron). Véase el Apartado 14.2 (pág. 68).

**Descubrimiento:** Incluye los efectos de "Avistamiento" más al menos una fuerza de la Sombra que sabe cuál es la dirección exacta y la distancia aproximada que le separa del lanzador del hechizo.

**Criatura:** Una criatura de la Sombra (véase el Apéndice A-3, pág. 180-189) de las cercanías detecta el hechizo y comienza a perseguir, acechar, atacar o emboscar al lanzador del hechizo.

**Patrulla:** Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una patrulla organizada al servicio de Sauron que comienza a perseguir, acechar, atacar o emboscar al lanzador del hechizo.

**Emboscada:** Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una fuerza de la Sombra que se prepara para emboscar al lanzador del hechizo.

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

**Secuestro:** Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una fuerza de la Sombra que detecta el hechizo y que intentará secuestrar al lanzador del hechizo.

**Asesino:** Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una fuerza de la Sombra que es un asesino al servicio de Sauron que intentará asesinar al lanzador del hechizo.

**Especial:** Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una de las fuerzas de la Sombra situadas cerca que detecta el hechizo es un agente o lugarteniente de Sauron muy poderoso; quizás incluso un nazgûl o algún otro lanzador de hechizos y sus seguidores.