

# Ayuda

por **Luis Caballero**  
Ilustraciones de **Fernando Dagnino**



## DE MERP A RUNEQUEST

Esta ayuda pretende sentar algunas de las bases necesarias para poder jugar en la Tierra Media con las reglas y personajes de RuneQuest, debido a la excesiva complejidad del primero y la sencillez del segundo.

Cuando los juegos de rol llegaron a España Tolkien ya llevaba tiempo entre nosotros. Por aquel entonces las aventuras de Aragorn o Bilbo ya habían conseguido fascinarme, y recuerdo que, durante los recreos, se las relataba a mis compañeros en pequeños corrillos. Pronto pasamos de los corros a las mesas de juego, para dar vida a magos, elfos y enanos en el universo caótico e inane de D&D. Y en seguida descubrimos nuevos juegos y ambientes.

Con el tiempo las tiendas fueron llenándose de libros de rol y módulos, que me llevaron lejos del marco de las lecturas de mi infancia. Empero, yo no había olvidado a Tolkien; cuando en 1989 salió *El Señor de los Anillos RPG* (o más sencillamente *MERP -Middle Earth Role Playing*) lo compré y me dispuse a revivir con él los épicos relatos del autor sudafricano. Pronto mi ilusión vino a estrellarse contra un sinfín de normas, peculiaridades, detalles y tablas. A todas luces aquellas normas eran excesivas: la aventura se desenvolvía con lentitud, la improvisación era imposible y el Master debía estar continuamente atento al libro de reglas, rompiendo así el *tempo* de la partida. Pronto debí abandonar -con dolor- aquel sistema enloquecedor (expuesto además, a mi parecer, en un libro mal estructurado).

Empero, la temática tolkieniana continuaba resultándome atractiva. Muy bien adaptada al mundo del rol por los suplementos de MERP -más descripciones del mundo que módulos en sí mismos-representaba un bagaje de extraordinaria calidad que no podía ignorarse. Así las cosas la solución no podía ser otra que jugar en el mundo de Tolkien sirviéndose de otro sistema de rol, adaptado a las peculiaridades de la Tierra Media. Este "sistema" sería el de *RuneQuest*. *RQ* proporciona un modelo de creación de personajes, de combate y una dinámica de juego realistas sin perderse por ello en un sinfín de reglas derivadas de casuísticas menores. *RQ* sabe abstraer. De esta manera el sistema deviene jugable, al tiempo que creíble.

Esta "ayuda" pretende sentar algunas de las bases necesarias para poder jugar en la Tierra Media con las reglas y personajes de *RQ*. A causa de la falta de espacio, me he dedicado exclusivamente a Dúnedain, Elfos, Enanos y Medianos.

### 1. La creación de personajes

Características y Básicos según Especies y Culturas

Aquí se detallan las características raciales de las especies existentes en la Tierra Media.

## El Señor de los Anillos



Sus sociedades, culturas, actitudes... se describen impecablemente en *MERP* y en los suplementos publicados sobre el tema.

A continuación de las Características de cada raza se da la máxima puntuación que pueden sumar entre todas, y los puntos que el jugador puede sumar como máximo (**Método Combinado**, RQA pág. 9).

## Elfos (Quendi)

**Nota.** Características generales a todos los Quendi.

Visión Nocturna: a partir de la existencia de un pequeño foco de luz, todos los elfos pueden ver como a pleno día.

La CON entre los elfos: los elfos sólo tienen una CON normal (3D6) a efectos de PG. Para tiradas contra venenos, su CON se considerará 2 puntos más alta. Además, no debe olvidarse que no pueden sufrir ningún tipo de enfermedad.

### Los Noldor

Características	Media
FUE	3D6+2 12-13
CON	3D6 10-11
TAM	2D6+10 17
INT	2D6+8 15
PER	2D6+8 15
DES	3D6+4 14-15
ASP	3D6+5 15-16

### Nuevos Básicos

Esquivar 20%, Conocimiento Elfos 15%, Conocimiento Humano 05%, Conocimiento Mineral 20%, Escuchar 45%, Rastrear 20%, Encantamiento 25%, Tocar Instrumento 15%, Escondarse/Deslizarse en Silencio 15%.

### Ajustes

Máxima Puntuación: 115

Media: 100

Puntos Máximos a Sumar: 9

### Los Sindar

Características	Media
FUE	3D6 10-11
CON	3D6 10-11
TAM	2D6+9 16
INT	2D6+6 13
PER	2D6+6 13
DES	3D6+3 13-14
ASP	3D6+4 14-15

### Nuevos Básicos

Esquivar 20%, Conocimiento Elfos 20%, Conocimiento Humano 05%, Conocimiento Vegetal 20%, Escuchar 45%, Rastrear 20%, Tocar Instrumento 20%, Escondarse/Deslizarse en Silencio 15%.

### Ajustes

Máxima Puntuación: 105

Media: 91

Puntos Máximos a Sumar: 8

### Los Silvan

Características	Media
FUE	3D6 10-11
CON	3D6 10-11
TAM	2D6+8 15
INT	2D6+6 13
PER	2D6+6 13
DES	3D6+3 13-14
ASP	3D6+4 13-14

### Nuevos Básicos

Esquivar 20%, Conocimiento Elfos 20%, Conocimiento Humano 05%, Conocimiento Vegetal 25%, Escuchar 55%, Rastrear 20%, Tocar Instrumento 30%, Escondarse/Deslizarse en Silencio 25%.

### Ajustes

Máxima Puntuación: 103

Media: 89

Puntos Máximos a Sumar: 8

## Los Humanos (Hildor o Atan)

### Dúnedain

Características	Media
FUE	3D6 10-11
CON	3D6+2 12-13
TAM	2D6+8 15
INT	2D6+6 13
PER	3D6+2 12-13
DES	3D6 10-11
ASP	3D6 10-11

### Ajustes

Máxima Puntuación: 101

Media: 87.5

Puntos Máximos a Sumar: 8



## Los Medianos (S. Perrina)

Características	Media
FUE	2D6 7
CON	2D6+10 17
TAM	2D2+2 5
INT	2D6+6 13
PER	2D6+10 17
DES	3D6+3 13-14
ASP	2D6+3 10

### Nuevos Básicos

Esquivar 25%, Conocimiento Hobbit 20%, Conocimiento Humano 05%, Trucos de Manos 15%, Escondarse 20%, Deslizarse en Silencio 25%.

### Ajustes

Máxima Puntuación: 94

Media: 82

Puntos Máximos a Sumar: 7

## Los Enanos (Kh. Khazad)

Características	Media
FUE	4D6 14
CON	1D6+12 15-16
TAM	1D4+4 7
INT	2D6+6 13
PER	2D6+6 13
DES	2D6+2 9
ASP	2D6+2 9





## Nuevos Básicos

Trepar 20%, Saltar 15%, Montar 05%, Nadar 00%, Fabricación (Piedra, Metal, Joyas) 25%, Valoración de Objetos 20%, Conocimiento Enano 20%, Conocimiento Mineral 50%, Otros Conocimientos 00%, Otear 05%, Buscar 25%, Rastrear 00%, Azadón de Guerra 25%, Hacha de Guerra 20%.

## Ajustes

Máxima Puntuación: 92

Media: 80

Puntos Máximos a Sumar: 7

## 2. Habilidades y profesiones

Todas las habilidades y profesiones enumeradas en *MERP* y *Rolemaster* pueden pasarse a sistema *RQ*. Cabe preguntarse si esto es verdaderamente necesario.

## Las profesiones

Las profesiones que vemos en *MERP* o *Rolemaster* atacan la concepción que Tolkien nos ha legado de su mundo. Pensemos en cualquiera de sus libros: ¿alguien recuerda a un "bardo"?; ¿y quiénes son todos esos "magos" de pacotilla que **infestan** el mundo de

*MERP* (cuando Magos sólo hay cinco)? *Rolemaster* proporciona, por su parte, centenares de profesiones. La inmensa mayoría nada tiene que ver tampoco con la Tierra Media literaria... ¿Qué profesiones emplear, entonces? Las descritas en *RuneQuest*, debidamente adaptadas al mundo de Tolkien.

## Culturas y razas en la Tierra Media

En *RuneQuest* las profesiones derivan de la cultura en que uno viva. En la Tierra Media todos los Elfos y Enanos pertenecen a la cultura "Bárbara". También la mayoría de los hombres. Por tanto, cuando deseemos crear un aventurero de alguna de estas razas, nos remitiremos a la página 14 de *RQA*.

Ahora bien, la Tierra Media es un mundo racista; esto es una constante en todos sus libros. Así encontramos que, aunque bárbaras ambas, la sociedad y la ocupación de un Noldor no serán jamás comparables a las de un Dunlendino. Pero si empleamos la tabla de la página 14 de *RQA* sin modificarla, tendremos tantos nobles dunlendinos como noldor en el mundo; y si utilizamos las descripciones de profesiones tal como están, nuestro noble dunlendino será exacto a su compañero noldor. Nada de esto respeta el ambiente de *El Señor de los Anillos*.

La solución está en modificar las Tablas de Profesiones y las propias profesiones descritas en *RQA*, para adaptarlas a cada raza concreta de la Tierra Media. Yo *no* voy a hacer eso aquí. Necesariamente he de ser mucho más breve. En espera de mejor ocasión he optado por lo siguiente:

1º.- Adscribo cada raza a una Cultura. (Ej.: los Enanos, a la Bárbara).

2º.- Indico qué profesiones son las más comunes a esta raza (para la Tercera Edad).

3º.- Concedo "multiplicadores" a cada raza (Elfos: x1 más en Arco a todas las profesiones) siguiendo el espíritu de Tolkien (sin asignar en ningún caso multiplicadores superiores a x4).

## CULTURAS BARBARAS en la Tierra Media.

Dijimos que en la Tierra Media todos los Elfos y Enanos pertenecen a la Cultura "Bárbara"; lo mismo rige para Dúnedain, Dunlendinos, Beórñidas, Nùmenóreanos Negros o Rohirrim. Por tanto, encontraremos las profesiones que pueden desempeñar en las págs. 14 a 18 de *RQA*.

La Tabla de Profesiones Bárbaras (pág. 14) **no** casa con otra etnia que la dunlendina. Sugiero sencillamente no emplearla. Soy de la opinión de que los jugadores escojan sus profesiones de acuerdo con la raza que hayan elegido (contando siempre con el beneplácito del Master).

## Los Elfos

Muchos elfos se dedican a tareas agrícolas, o de pastoreo, o manuales, durante gran parte de sus vidas; y lo hacen con placer, dentro de sus comunidades (nada más fácil que encontrar un Noldor interesado en la forja, por ejemplo). Por tanto, podemos encontrar elfos dedicados a cualquier profesión bárbara. Empero, todos ellos saben luchar en razón de su edad y habilidad. Un aventurero elfo recibe Arco Largo x1, Arma 1M x1, Detención Escudo x1, independientemente de su ocupación.

## Los Enanos

El abanico de ocupaciones propias de un enano es (lógicamente) pequeño: Los enanos se dedican fundamentalmente a la minería, a la forja (tanto de espadas como de joyas o instrumentos) y a la construcción. También puede haber nobles, guerreros o mercaderes. En todo caso, todos ellos saben luchar y

lo hacen en defensa de sus comunidades. Independientemente de su oficio, todos los enanos reciben Hacha de Guerra x1, Detención Escudo x1. Sus arcos son cortos.

### Los Dúnedain de Arnor

Lo más común es que pertenezcan a la pequeña nobleza. Otros muchos serán campesinos libres o en menor medida, soldados, mercaderes o artistas. Y por supuesto, montaraces (con experiencia de Cazador Bárbaro).

### CULTURAS CIVILIZADAS en la Tierra Media

Hay pocas Culturas Civilizadas en la Tierra Media. Gondor, y tal vez la Comarca, pueden ser los únicos ejemplos.

### Los Medianos

Casi sin excepción todos son granjeros, campesinos o artesanos (experiencia de Granjero o Fabricante). También existen guardias forestales, que pudieran tener experiencia de Cazador Bárbaro.

### Modificación de profesiones en RuneQuest Avanzado

Como he dejado dicho, ninguna de las profesiones descrita en *RQ* casa perfectamente con el modelo tolkieniano al que debería ajustarse. Así, por ejemplo, un Cazador Bárbaro no es un Montaraz, aunque se le parezca. ¿Cómo convertir un Cazador Bárbaro en Montaraz? Pasa a la página 15 y mira los multiplicadores del "Cazador Bárbaro". Muchos son propios de los montaraces; otros lo son menos. Veamos: un montaraz debe saber curar (x1); *también* debe tener Conocimiento Vegetal (que en *RQ* incluye la habilidad de Forrajear), x1. Debe saber atacar y parar correctamente con espada ancha: digamos x4 y x3 respectivamente. Por fin, podría saber Leer y escribir (es un noble dúnedain, al fin y al cabo) x1. Así, x1, x1, x4, x3, x1 juntamos un x10 en habilidades dúnedain que *no* tenía nuestro cazador. (Al final es un x9 porque el cazador cura o conoce plantas).

Ahora nuestro dúnedain tiene un x9 en diferentes habilidades y *además* conoce todas las habilidades de un cazador. Esto no es equitativo. Procede restar de sus habilidades de cazador el x9 que nos hemos sumado a otras. Este es un procedimiento que debe vigilar el Master (de otro modo todo el mundo cambiaría su x2 en Arrojar por un x2 en Hacha Danesa).



Veamos: quitamos x1 de Arrojar, x1 de Ocultar, x1 de Buscar, x1 de Inventar, x1 de Deslizarse en Silencio, x2 de Ataque con Arma Arrojadiza y x2 de Ataque con Lanza y ya tenemos x9. En las habilidades que pueden elegirse, tomamos Montar y Ceremonia (nuestro PJ cree en los Valar, y espera aprender magia algún día). Y ya tenemos a nuestro montaraz; es más culto que un cazador, lucha de otra manera, pero también está menos entrenado para la vida en el campo.

Cada vez que vayas a hacerte un PJ en la Tierra Media, escoge su profesión y mira a ver qué cosas sobran y faltan. Con tu Master, haz los cambios pertinentes siguiendo el procedimiento marcado para el caso del montaraz.

### 3. RuneQuest y la Magia en la Tierra Media

En *El Señor de los Anillos RPG* se afirma que en la Tierra Media hay poca magia, poco poderosa y siempre oculta. Comparto esta idea, que luego no siempre se respeta en el desarrollo de las partidas de *MERP* que he presenciado.

Para pasar la magia de *MERP* a *RuneQuest*, equipararemos Canalización a Magia Divina y Esencia a Magia Espiritual.

### La Canalización

Explicada en la página 45 de *El Señor de los Anillos RPG*, es la magia que procede de los Valar; propia, por tanto, de sacerdotes, son éstos quienes tienen la capacidad de enseñarla a quienes consideren merecedores de ello. Los sacerdotes sólo concederán algo de magia a una persona verdaderamente comprometida en la lucha contra el Mal, y que conozcan bien (así, a Aragorn).

En la Tierra Media no existen las Iglesias ni la religión en sentido organizado. Los sacerdotes de los Valar no son más que personas distinguidas por los dioses. La gran mayoría serán elfos, aunque podemos encontrarlos también entre las etnias humanas que adoran a los Valar (como los dúnedain, los dunlendinos en cierto modo etc.). Los Rohirrim adoran a los Valar, pero conservan ceremonias en las que rinden culto a las fuerzas de la naturaleza.

En la Tierra Media/*RQ* los sacerdotes de los Valar no tienen magia espiritual. Sólo poseen sus conjuros divinos. Por otra parte, como consecuencia de la inexistencia de Iglesias, tampoco hay Iniciados y nadie recibe experiencia por tal concepto.





## La Esencia

Es la magia derivada de la Canción que creó el mundo. Aquellos que rinden culto a sus antepasados o a los elementos pueden obtener este tipo de magia de determinados sacerdotes o chamanes ciertos días del año. Así, por ejemplo, hobbits, dúnedain, enanos, beórindas o rohirrim.

Los chamanes y sacerdotes tribales controlan los espíritus de sus antepasados, así como los elementos de la naturaleza. Los respetan, hablan con ellos y de ellos se sirven en aras del bien común. Para un chamán los espíritus *no* son un pescado que se pueda comprar o vender. Los sacerdotes o chamanes hacen un regalo muy importante cuando conceden a un hombre un espíritu para que le ayude y proteja; este espíritu debía proteger a *toda* la comunidad, que así se ve perjudicada.

Los PJs deben demostrar que merecen magia haciendo grandes servicios a una comunidad. Sólo entonces *tal vez* el sacerdote se digne a proporcionarles este poder.

Tanto para la Esencia como para la Canalización, los aventureros que vayan a ser distinguidos con magia lo serán en el transcurso de alguna ceremonia destacada del culto. Estos aventureros deben ser personas devotas (que hayan desarrollado su *Ceremonia*).

## El uso de la magia en la Tierra Media

Si partimos de *MERP* todo PJ puede llegar -y probablemente llegará- a tener (mucho) magia en la Tierra Media. Así, los conjuros acabarán teniendo una influencia en la partida que nunca podríamos ver en un relato de Tolkien.

Cuando yo juego a *MERP/RQ* ninguno de mis jugadores tiene magia en principio (o muy poca, y por razones individuales justificadas). Tampoco los PNJs tienen, obviamente. De esta manera, cuando alguno de los PJs (especialmente devoto o noble) se ve distinguido con un punto de algún tipo de magia, es algo notable y un acontecimiento que se recuerda.

En estas ocasiones el Master debe escoger con cuidado el conjuro que vaya a dar (de acuerdo con la profesión, raza y expectativas del personaje) y sobre todo su poder. En un mundo sin magia, dar según qué conjuro espiritual de "sólo" 2 Pts. puede ser fatal.

A la hora de dar magia a los aventureros debe primarse a los elfos y a los dúnedain, criaturas especialmente comprometidas en la lucha contra Sauron.

He hablado de las figuras de los sacerdotes de Esencia y de Canalización. En el caso de estos últimos he de precisar que *no* se trata de Magos (de los que, como se sabe, sólo hay cinco). Tampoco estamos hablando de personas dedicadas a un culto, sino de seres distinguidos por los dioses. Los PJs no deberían poder empezar siendo chamán o sacerdote, dado que esto introduce mucha magia en un mundo en que nadie la tiene. En cambio, pueden ir la adquiriendo (convirtiéndose en favoritos de los dioses, incluso) a lo largo de su vida.

## Los Conjuros de RQ en la Tierra Media

Como hemos visto, cada etnia cree preferentemente en los Valar o bien en las fuerzas de la naturaleza. Con arreglo a esto, daremos

a unos conjuros divinos y a otros conjuros espirituales. Los dúnedain y los rohirrim tienen acceso a ambos tipos de magia, pues muchos de ellos rinden culto tanto a sus mayores como a los dioses.

Como las profesiones, tampoco ha lugar a que desarrolle aquí la magia para *MERP/RQ*. Por tanto, consideraremos sólo dos tipos de magia (espiritual y divina) cuyos conjuros son comunes y accesibles a todos los adoradores.


Mientras preparo otra "ayuda" dedicada a la magia, los Masters deberían restringir la magia espiritual (Esencia) a aquellos conjuros del tipo Incrementar (Característica), Ilusión, Pantalla de Luz, Comunicación, Detectar (Enemigo, Sustancia, etc.). Y la divina, a los conjuros de protección (contra magia o ataques físicos, Santificar, Guardia, Escudo...), de Dominio (Controlar...), de Conocimiento (Revelación) de Luz y Curaciones.

## 4. Uso de módulos oficiales de MERP

Los módulos oficiales de *El Señor de los Anillos* cuentan con una sección inicial muy útil a la hora de adaptarlos a otros sistemas de juego (como *RQ*). De esta sección podemos aprovechar la tabla que indica cómo pasar las características de D100 a 3D6.

Pero existen otros problemas que no se resuelven, como el de los porcentajes. No se puede pasar directamente el Bono de *MERP* a porcentajes de *RQ*.

Por lo que he observado, a los personajes de *MERP* de niveles bajos (hasta 3) debe sumárseles alrededor de un 10% para equiparar sus valores a sus homólogos (en cuanto a experiencia) de *RQ*, o pasar sus Bonos directamente y sumarlos luego las bonificaciones de Habilidad. Hasta el 8º nivel aproximadamente los Bonos y los porcentajes serían equiparables. Cuando los Bonos de *MERP* comienzan a superar el 90, no digamos ya 120, etc., debemos comenzar a restar 10 y hasta 15% para pasarlos a *RQ*, sistema en que es casi imposible pasar del 110.

Podría decirse mucho más (y mejor) sobre todos estos temas. Espero poder hacerlo pronto desde estas mismas páginas (si me dejan y tengo tiempo). Entretanto, escribid vuestras dudas para animar al Consejo Editorial a dejarme algún hueco en un próximo número... 





# Ayuda

por Luis Caballero

Ilustraciones de Fernando Dagnino



## LA MAGIA EN LA TIERRA MEDIA DE MERP A RQ II

La segunda parte de esta ayuda pretende sentar algunas de las bases necesarias para poder jugar en la Tierra Media con las reglas y personajes de *RuneQuest*, debido a la excesiva complejidad del primero y la sencillez del segundo.

## El Señor de los Anillos

Esta ayuda de juego habría de complementar mi primera colaboración en **Dosdediez**, *De Merp a RuneQuest*, publicada en el número inaugural. En aquella ocasión procuré esbozar, en muy breves páginas, cómo podría adaptarse el sistema de juego de *RuneQuest* al mundo de la Tierra Media. En tal sentido contemplaba tres grandes apartados: la creación de personajes, las profesiones y la magia. Sin embargo, abrumado por las obligaciones académicas, he de confesar que el tratamiento que dispense a los dos últimos temas puede tildarse apenas de correcto.

En esta ocasión debería, en buena ley, subsanar aquellas lagunas de mi primera colaboración, bien ocupándome del desarrollo detallado de las profesiones, bien de la magia en la Tierra Media y de su conversión al sistema de *RQ*. Ahora bien: cualquiera de estas dos tareas, planteadas y ejecutadas con la necesaria seriedad, ocuparían una importante porción de mi tiempo y darían lugar a una amplia sucesión de artículos que podrían llegar a conformar un pequeño libro de reglas. A partir de esta realidad insoslayable, tengo dos opciones. Uno: escribir tal extensión e irsela entregando a la redacción por mensualidades; dos, no escribir este libro y procurar salir del paso con dignidad, cerrando el tema del paso «de *MERP* a *RQ*» por mi parte. He decidido atenerme a esta segunda opción. La primera requiere demasiado de mi tiempo, y para afrontarla necesitaría el estímulo de una remuneración -siquiera mínima- que **Dosdediez** no está en condiciones de asumir. Prometo afrontarla si algún día cambian las condiciones.

De manera que, independientemente de lo que haya podido escribir en otro lugar, ésta será mi última intervención en **Dosdediez** en algún tiempo. Lo siento, porque me gusta escribir y recibir las cartas que mis artículos inspiran, y contestarlas con alguna gracia. Además, **Dosdediez** no es una mala revista y muchos de los que trabajan en ella son amigos míos.

Tras esta lacrimógena nota, espero de los amables lectores que sepan perdonar la huida de este articulista carente de ideales.

Pasemos ahora a temas más obviamente relacionados con nuestros comunes intereses: el rol y más concretamente la magia en la Tierra Media dentro del sistema *RQ*. Como acabo de advertir, este artículo será breve y no pretende agotar el tema. En él únicamente expongo mi teoría sobre la magia en el mundo de Tolkien; en contadas ocasiones el lector hallará nuevas normas o indicaciones prácticas. Hacerlo de otro modo -insistiría extremadamente largo (aunque más satisfactorio para todos). Una vez más lamento no poder extenderme como quisiera.





Antes de comenzar quisiera hacer una última apreciación: tratar de crear un sistema de juego para un mundo tan conocido como el de *El Señor de los Anillos* entraña no pocos riesgos. Estos riesgos se multiplican cuando abordamos el tema de la magia, que el autor no explica en ningún momento.

Tolkien no define nunca de dónde viene la magia, cómo se realiza, cuales son sus clases, quién puede tenerla, y cómo... Cada uno de nosotros, en su momento, nos hicimos todas o algunas de estas preguntas y las respondimos (consciente o inconscientemente) de una manera que entonces nos pareció coherente con el contexto general de la obra. Pues bien: lo que tienen ustedes ante sus ojos no es más que mi propia interpretación sobre la magia en la Tierra Media. No tiene por qué ser la mejor, y muy probablemente no tenga mucho que ver con lo ideado por Tolkien. Pero al menos procura respetar el papel que juega la magia en todas sus novelas: un papel oscuro y secreto, que configura un mundo de fuerzas desconocidas y jamás controlables por los hombres.

## Algunos Apuntes de Carácter General sobre la Magia en Tolkien

Temo que nunca insistiré lo bastante a propósito del carácter excepcional que tiene la magia en los libros de Tolkien.

Ciñámonos a lo explícito, y descubriremos que ésta es empleada rara vez, actuando generalmente a través de objetos deposita-

rios del poder. Tan sólo los *maiar* (los *istari*, los barlog, el propio Sauron) y quizá poderosos elfos (como Elrond) y humanos (como Aragorn) parecen escapar a esta norma.

El origen del poder presente tanto en los objetos como en estas formidables criaturas nos es desconocido. Empero, a partir de ciertos datos presentes en las novelas de Tolkien (y fundamentalmente en *El Silmarillion*), es posible construir un modelo explicativo que respete la concepción de la magia que Tolkien parece tener y al tiempo nos permita adaptarla al sistema RQ. El desarrollo de este modelo explicativo es lo que constituye la base de este artículo.

## 1. La Magia en las Novelas de Tolkien.

Antes de reglamentar el uso de la magia de RQ en la Tierra Media es necesario determinar si en este mundo se dan las tres clases de magia propias de aquél sistema (magia *Divina*, *Hechicera* o *Espiritual*). Para ello haremos un repaso de las novelas, rastreando signos que pudieran delatar su uso.

**La Magia Divina.** Partamos de lo que parece menos controvertido: los *Ainur* (*Valar* y *Maia*). Ellos son las primeras creaciones de Ilúvatar. Éste los dotó de un enorme poder, que los *Ainur* aprovecharon para definir la Tierra tal como sería en la Primera Edad. De todo esto hemos de inferir que los *Ainur* tienen magia propia, *Divina*, pero procedente de ellos mismos, no del culto que, de alguna manera, evidentemente sentían por Ilúvatar.

Ahora bien: los Hombres y los Elfos son los Hijos de Ilúvatar de la misma manera que lo son los *Ainur*; ninguno de los cuales participó en su creación. Así, si los *Ainur* no son responsables de la existencia de los hombres y no conocen su esencia, y todos ellos fueron creados por Ilúvatar, es claro que los primeros no pueden ser dioses para los segundos. Y así lo indica Tolkien:

«...Porque los Elfos y los Hombres son Hijos de Ilúvatar... y como no habían entendido enteramente ese tema (el tema de la creación de los Hombres) ninguno de los *Ainur* se atrevió a agregarle nada. Por esa razón los Valar son los mayores y los cabecillas de ese linaje antes que sus amos». *El Silmarillion*, pg. 50.

¿Con qué fin había concebido Ilúvatar a los *Quendi* y *Atani*? Aunque de esto nada se nos dice, podemos suponer que los Elfos tenían como fin terminar de conformar *Arda* (la Tierra) y preservarla. Así parece indicarlo el hecho de que su naturaleza fuera más semejante a la de los *Ainur* «aunque menores en fuerza y estatura», y las palabras de Ilúvatar, que les atribuye la capacidad de crear belleza. En cambio Ilúvatar «dio un nuevo don» a los *Atani*. Con esto Tolkien indica que la naturaleza de los Hombres, y su fin en *Arda*, no es la misma que la de las dos especies anteriores. Su tiempo es breve, y por tanto no pueden ayudar (conscientemente) a configurar la Tierra y la versión final de la Música.

El don que se da a los *Atani* es el de la libertad. Según mi interpretación esto significa que los Hombres no están sujetos al





destino prefijado en la Música (como los *Quendi* o los *Ainur*); son un factor de azar y pueden variarla, aunque llegado el momento «todo contribuirá al fin» sólo a la gloria de Ilúvatar.

A partir de esta reflexión pienso que es posible determinar la existencia de una suerte de magia divina en el mundo de Tolkien. Ésta estaría en manos de *Ainur* y Elfos. Pero es una magia divina especial: procede de su propia esencia. Ninguna de las dos especies precisa de adorar a ningún ser para obtenerla. Esto explicaría la absoluta ausencia de templos y sacerdotes en la Tierra Media.

La magia de los *Ainur* sería más poderosa que la de los *Quendi*, pero ambas serían similares por naturaleza (es decir, en ambos casos hablamos del tipo de magia llamada «Divina» en RQ). La magia de los primeros habría de estar enfocada a la creación, si bien podrían disponer de otros tipos subsidiarios como listas de combate, defensa o curación, derivadas de su enorme poder. En cambio los Elfos sólo deberían disponer, fundamentalmente, de magia creativa y curativa.

En las novelas de Tolkien sólo los más poderosos y longevos entre los Elfos parecen tener poderes mágicos. Por tanto, podemos suponer que la magia entre estos seres es algo difícil de aprender, que exige largo tiempo de estudio y que sólo se pone al alcance de aquellos que se han distinguido por su nobleza y arrojo en su lucha contra el mal; de aquellos que dirigen a sus gentes a la lucha y son cabeza del pueblo de los Elfos.

Ahora bien: la magia de los elfos tiene tan poco poder que ni siquiera Galadriel o Elrond podrían llamar nuestra atención sobre ella si no hubieran dispuesto de sus objetos mágicos. Los objetos mágicos canalizan el poder esencial de elfos y hombres, y lo multiplican llegando a provocar efectos de gran potencia.

## 2. Los Objetos Mágicos

En los escritos de Tolkien hallamos dos tipos diferentes de objetos especiales. Por una parte están aquéllos que, sin ser mágicos, denuncian una factura excelente que los hace singularmente reputados: así, las espadas de Gondolin, o las joyas y armaduras enaniles. Por otro lado tenemos los que son efectivamente mágicos, entre los que se cuentan espadas, espejos, bolas de cristal y por supuesto anillos, entre muchos otros. Llamaremos a los primeros *objetos de factura especial* y a los segundos *objetos mágicos* (lo que no deja de ser original, amén de descriptivo).



### Los Objetos de Factura Especial

La fabricación de este tipo de objetos precisa de una extremada habilidad por parte del artesano. Muy pocas criaturas pueden llegar al nivel de experiencia y conocimientos necesario para crear objetos legendarios.

Aquél que desee crear un *objeto de factura especial* determinado habrá de poseer un mínimo de 90% en la Habilidad de *Fabricación* implicada. Este alto porcentaje, adquirido a lo largo de toda una vida de estudio y trabajo, convierten a nuestro personaje en un maestro. Pero aún no lo capacita para realizar grandes creaciones.

No es imposible que el protagonista de nuestra historia haya oído hablar alguna vez del reino escondido de Gondolin, del reino Durín bajo la montaña, o del bosque encantado de Lórien. A lugares como éstos, donde habitan sabias y longevas criaturas, habrá de dirigirse aquél que desee alcanzar la perfección de los mejores artesanos.

La característica que define a una persona capaz de crear objetos míticos es la posesión de *excelencia* en una determinada habilidad de *Fabricación* (así, por ejemplo, es posible tener *excelencia* en *Fabricación/Forja menor*). La *excelencia* (también llamada *ki* en el Japón legendario), simboliza la perfecta unión entre el artesano, el instrumento y su obra. Se dice que aquél que la posee puede sentir cómo moldea el material a medida lo trabaja, dirigiendo de esta forma con exquisita precisión su labor.

No todas las Fabricaciones son susceptibles de poseer la excelencia. La *excelencia* es un atributo relacionado exclusivamente con las fabricaciones más nobles, entre las que se cuenta la forja, la joyería, la cordelería, la factura de vestidos, la carpintería o la arquitectura.

Cuando un gran artesano desea crear una obra maestra pone parte de sí en ella, dedicando mucho tiempo y paciencia a su factura. Este proceso se lleva a cabo en la práctica cuando el fabricante se desprende de una cierta cantidad de sus puntos de PER (variable) realizando a continuación una tirada de *excelencia* que determinará el éxito o fracaso de toda la operación.

Todos los objetos realizados por un mismo autor y con el concurso de la *excelencia* están siempre unidos por un denominador común; por ejemplo, todos los Anillos del Poder fabricados por Sauron están sujetos al Único y pervertidos en su esencia. La magia de Sauron es una magia definida por estar enfocada hacia el *dominio* de cosas y personas.

### La Fabricación de Objetos Mágicos

Muy pocos de los maestros artesanos poseedores de *excelencia* en sus artes son además capaces de infundir cualidad mágica a sus creaciones. Por eso los objetos mágicos son muy raros, y muy preciados. No obstante existen muchos tipos de objetos mágicos,







pues sólo aquellos destacados entre los mayores artesanos de la Tierra Media son capaces de crear grandes obras como los Anillos del Poder. Las criaturas capaces de realizar las obras mayores son *maestros de la excelencia*.

Dichos *maestros* poseen 90% en al menos una *excelencia* relacionada con una determinada *Fabricación*. Esto les capacita para despertar la *excelencia* en otros y para crear grandes obras de artesanía, susceptibles de albergar magia. Son gente como Feänor, Celebrimbor o Sauron.

## Procedimiento para la Creación de Objetos Mágicos en MERP/RQ

En RQ/MERP la *excelencia* sustituye a la habilidad de *Encantamiento*. Sólo un *objeto de factura especial*, fabricado por un artesano con *excelencia* en sus artes, es capaz de albergar magia en su interior. Sobre este objeto el artesano realizará un conjuro de encantamiento siguiendo las normas expuestas a tal efecto en las páginas 134 a 136 de *RQB*. Ahora bien: en la Tierra Media es el objeto en sí mismo, y no las runas, el continente de la magia. Por tanto no es preciso inscribir nada en la pieza, y ésta sólo perderá sus propiedades cuando sea rota (como ocurre con la espada de Aragorn o con el propio Anillo Único).

Según las reglas expuestas en *RQB* el poder de un determinado objeto mágico depende de la cantidad de puntos de PER que el encantador pueda invertir en él. Esta es una regla que, por diferentes razones, me disgusta. Si nos basáramos en ella gente como Celebrimbor habría debido tener -de alguna manera inexplicable- centenares de puntos de PER para gastar, o nunca habría sido el gran forjador de Anillos que fue.

Para evitar este tipo de contradicciones pienso que es más coherente hacer derivar el poder de un objeto mágico más de la capacidad para hacer este tipo de objetos de su autor que de la PER invertida en él. De esta manera todo coincide: Celebrimbor debe pedir ayuda a Annatar puesto que el conocimiento de éste en el arte de hacer Anillos (*excelencia* en *Forja menor*) es muy superior al suyo. Aunque no se fía de él, Celebrimbor aprende mucho y puede forjar los Tres. Pero el sabio Annatar (Sauron) forja a su vez el Único.

Hemos quedado en que sólo los *maestros de la excelencia* (o aquellos con conocimientos de *excelencia* superiores a 75%, sus aprendices, por ejemplo) son capaces de crear objetos mágicos. Existe una relación exponencial entre el porcentaje en *excelencia* de un determinado artesano y el poder del objeto que es capaz de crear. Así, le asigna-

mos un determinado nivel a cada objeto mágico según el porcentaje de su autor (75%, objetos de Nivel I; 85%, objetos de Nivel II; 90%, Nivel III, etc.).

El *Nivel* de un determinado objeto expresa su poder de una manera abstracta. En concreto indica, en primer lugar, la capacidad de este objeto para potenciar los poderes mágicos y habilidades de su portador. Además, expresa la cantidad de magia inscrita en el objeto (y el poder de la misma) a disposición de aquél.

## El Uso de Objetos Mágicos en MERP/RQ

Poquísimos seres en la Tierra Media son capaces de utilizar un objeto mágico al cien por cien de su potencialidad, y muy pocos pueden siquiera aprovechar una mínima parte de la misma. Para hacerlo sería necesario comprender y compartir la esencia del propio objeto.

Un ejemplo. Quedamos más arriba en que la magia de Sauron estaba enfocada hacia el dominio de cosas y personas, y el Anillo está impregnado de esta magia. Pero Bilbo sólo puede emplearlo en su efecto más colateral: la invisibilidad. En cambio, con él Sauron regiría la Tierra, como Saruman, que lo hantía porque él, como el Señor Oscuro, también conoce hechizos de dominación y sabe que el anillo los potenciaría en gran medida. Incluso Gandalf rechaza el anillo pues conoce su naturaleza y ello le da un poder que no sabe si podría dominar de poseer el Único.

Sólo algunos Elfos (y, desde luego, los *Ainur*) son capaces de emplear objetos mágicos, que potencian tanto más su poder cuanto más el objeto y las habilidades y magia del *Quendi* en cuestión estén en sintonía, sean de la misma naturaleza.

## 3. RQ y otras Clases de Magia en la Tierra Media

Es verdaderamente difícil hallar otros tipos de magia/RQ, aparte de los descritos, en las novelas de Tolkien. No obstante, hagamos un esfuerzo de imaginación:

**La magia y los Hombres.** - Antes hemos mencionado que los hombres son esencialmente diferentes a *Quendi* y *Ainur*, a pesar de que todos son hijos de Ilúvatar y pertenecen al mismo linaje. Elfos y *Ainur* tienen un poder interior, que traducen en magia de diferente fuerza, merced al papel que les fué





asignado dentro de la creación de *Arda* por Ilúvatar. Los Hombres, sin un papel definido, no tendrían por qué poseer magia según mi interpretación.

Vemos, no obstante, que Aragorn es capaz de hacer magia (con ayuda de las Athelas); y los Nueve, muchos de los cuales son humanos, también hacen uso de sus anillos, lo que implica la posesión de magia o cuando menos la comprensión de la esencia de la misma, según lo expuesto en el apartado *El uso de objetos mágicos en MERP/RQ*. Entonces ¿cuál es el origen de la magia entre los Hombres? Podemos suponer que el mismo que para *Ainury* y *Quendi*. Todos son Hijos de Ilúvatar, y su naturaleza es la misma. Empero, pocos hombres disponen del tiempo y del prestigio suficiente como para acceder al dominio siquiera de una mínima parte de aquélla. Este aprendizaje les vendría dado de la mano de *Quendi* o *Ainur* de gran poder y poseedores ellos mismos de poderosa magia.

**La magia espiritual.** Podemos suponer la existencia de magia espiritual dentro de los grupos de montañeses, nómadas del Este y un largo etcétera. Ahora bien: la magia espiritual, muy bien definida en *RQ* y *RQA* sobre todo, se emplea de manera aberrante en muchos mundos fantásticos como *Glorantha* a causa de la identificación común entre la

figura del chamán tribal (una profesión extraordinariamente estable *al servicio de la comunidad*) y el aventurero (personaje por lo general egoísta y deambulante). Dejando a un lado las fuentes de este error, que no puedo tocar aquí, quisiera aclarar que un chamán no puede nunca ser un PJ normal. Un chamán no puede salir de aventuras. Un chamán es una persona con un muy alto *status* dentro de su banda o aldea, derivado de su control sobre una magia defensiva que puede proteger al grupo de la acción de otros chamanes hostiles. Si el chamán abandona la tribu ésta queda a merced de aquéllos.

Por las razones expuestas, es estúpido que un chamán enseñe su magia a toda la tribu. Si lo hiciera, él mismo no tendría razón de ser. La autoridad de un chamán deriva de su *monopolio* sobre la magia de toda la tribu. El chamán sólo ilustra a su sucesor, dentro de su familia si estamos hablando ya de niveles de organización social de primeras jefaturas (una aldea neolítica, por ejemplo). Ergo, la magia espiritual raras veces aparece en el juego, rarísimas veces en manos de un jugador chamán, y nunca (que yo sepa) de forma explícita formando parte de la ambientación mágica de las novelas de Tolkien.

Sería posible, por otra parte, definir diferentes tipos de chamán y de magia espiritual para cada dipo de cultura y sociedad que podamos apreciar en la Tierra Media; una vez más, se trata de un tema amplio que quizá pueda tratarse en otra ocasión.

**La magia hechicera.** No recuerdo haber encontrado rastros de magia hechicera en mi última lectura de la saga de Tolkien. Esto no quiere decir que no exista. Asimismo existen determinados elementos que me vienen a la memoria (como el templo que los númenóreanos construyen a Sauron en la Isla Estrella poco antes del fin de Númenor) que precisarían de explicación.

Una vez más me remito al tiempo tiempo como explicación fundamental de la superficialidad de mi artículo. Tal vez algún día pueda publicar una extensión donde se de cumplida cuenta de todo lo que aquí no se ha dicho y de mucho más, pues el mundo de la Tierra Media es un universo apasionante y prácticamente inabarcable donde los amantes de *RuneQuest* pueden encontrar la síntesis perfecta entre el realismo, la aventura y la sencillez.

Esperando que podamos vernos pronto, me despido una vez más. ✉

# ¡NO VENGAS! NOSOTROS TE LO ENVIAMOS

Servicio de Correo especializado en:

## COMICS & ILUSTRACION

- . Comic Importación U.S.A.
- . Todas las novedades nacionales
- . Comic-book Forum, Zinco, Norma...
- . Álbumes material franco-belga
- . Álbumes para adultos
- . Material atrasado
- . Manga en japonés, inglés y español
- . Diseño Gráfico, Ilustradores
- . Servicio de Suscripciones (España y USA)

## ROL & JUEGOS

- . Manuales básicos
- . Ampliaciones, módulos
- . Nacionales y de importación
- . Rol, Wargames, Tablero...
- . Figuras en plomo y plástico
- . Maquetas (SF & F)
- . Pinturas, pinceles, dados
- . Revistas y Fanzines

## CINE & VIDEO

- . Carátulas para estuches de video
- . Postales de carteles y actores
- . Posters, fotocromos
- . Merchandising, camisetas, pins, gorras
- . Libros y revistas en español e inglés

¡ SOLICITA GRATIS NUESTRO CATALOGO !

CRISIS-CORREO. Luna, 26.

28004 MADRID

Tlf./Fax (91) 532 78 85

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

**CRISIS**

Luna, 26  
28004 MADRID  
Tlf. (91) 532 78 85



NOVICIADO  
STO. DOMINGO,  
CALLAO

