

De *MERP* a *RUNEQUEST*



Manual de Conversión y Adaptación
de *El Señor de Los Anillos*
–Sistema RRMM–
a *RuneQuest*
–Sistema Chaosium D100%–

INDICE

Progresión de Edad y Experiencia	1	Bestias Malignas	21
Tabla de Idiomas	1	Araña Gigante	22
Listado de los Valar	2	Vampiro	23
Las Hierbas de Tierra Media	4	Cuervos	24
Las Enfermedades más comunes	5	Ent	24
Los Venenos más comunes	5	Ucorno	25
Manufactura Especial más común	6	Beórnida	25
<u>Criaturas Más Conocidas</u>	7	Gigante	26
Nazgûl	7	Istari (<i>Maiar</i>)	27
Balrog	8	Sauron (<i>Maiar</i>)	28
Tumulario	9	<u>Algunos Metales Específicos</u>	29
Mewlip	11	Galvorn	29
<i>Rasgo para Tumulario y Mewlip</i>	12	Adamanto	29
Mearas	13	Mithril	30
Yrch-Orco y Tipos	13	Ithildin	30
SemiElfos	14	Acero Enano	30
Crebain	15	<u>Algunos Objetos Especiales</u>	31
Grandes Águilas	15	Dardo	31
Dragones	16	Orcrist	31
Dracos	17	Glamdrin	31
Trolls	18	La Hoja de Yrch	31
Huargos	18	<u>Los Anillos de Poder</u>	32
Licántropos	19	Los Nueve Anillos de los Hombres	32
Umli	19	Los Siete Anillos de los Reyes Enanos	33
Moscas de Mordor	20	Notas Finales	34
Kraken	20	De MERP a RQ	35-44
Espectro	20	El Vampiro en D100%	45-57

INTRODUCCIÓN

De MERP a RuneQuest es un manual que recoge la semilla de dos artículos publicados en la **Revista 2D10** por Luís Caballero en los 90, y decide ampliar el marco de conversión entre ambos sistemas hasta un punto en el que se añade tanta información como sea posible para el sistema *Chaosium D100%*, recogida de diferentes fuentes del JdR ESDLA (sistema *MERP-RRMM*), y con ello pueda ser utilizada sin necesidad de consultar la mayoría de compendios del juego original mientras se está dirigiendo una partida.

Aunque el artículo no es excesivamente extenso, sí que intenta concentrar toda la información necesaria para manejar criaturas, objetos especiales del entorno, así como inconvenientes cotidianos que se encontrarían en una aventura que requiere moverse a menudo, como son las enfermedades y venenos a los que un personaje puede quedar expuesto. Por supuesto, aquellas criaturas que sólo requieran ciertos cambios con respecto a las que aparezcan en los manuales de RuneQuest aparecerán levemente reseñadas con las indicaciones oportunas a revisar los ya citados manuales. Que disfrutéis de este compendio.

Al final del mismo se incluye la Reseña Original de la Revista 2D10, cuyo fruto son las páginas que vais a leer, así como una revisión del Vampiro en Sistema D100%, incluyendo notas de RuneQuest, Cthulhu y un artículo propio para potenciar los Vampiros.

Miguel "Lupino" Molina

DE MERP A RUNEQUEST TRANSFORMACIÓN Y ADAPTACIÓN DE SISTEMA



PROGRESIÓN DE EXPERIENCIA AVANZADA SEGÚN EDAD

MAGIA: Proporcional a los años de progresión

ENVEJECIMIENTO

AÑOS

Para Humanos [Hildor o Ataní]
EDAD: 15+1D20
(Multiplicador para cada año de edad)

40 Años

Cada año

Para Khazad [o Dunedain]
EDAD: 30+2D20
(Multiplicador para cada 2 años [o fracción] de edad)

120 Años

Cada 3 años

Para Dunedain
EDAD: 20+3D10
(Multiplicador para cada 1'5 años [o año] de edad)

80 Años

Cada 2 años

Para Quendy [o Eldar]
EDAD: 60+4D20
(Multiplicadores cada 4 años de edad [o fracción])

Ptos. de Magia: 1D3

No Aplicable

No Aplicable

TABLA DE IDIOMAS

-Adunaico (Corsarios, Dunedain, Noldor, Numeroreanos Negros)

-Dunael (Dunlendinos, Rohirrim, Woses)

-Apysaico (Haradrim)

-Orco (Orcos, Medio Orcos, Uruk-Hai)

-Atliduk (Beórnicas)

-Harádrico (Corsarios, Haradrim, Numeroreanos Negros, Variags)

-Lengua Negra/Morbeth (Orcos, Medio Orcos, Medio Trolls, Trolls, Uruk-Hai)

-Khuzdul/Enano (Enanos, Umli o Medio Enanos)

-Nahaiduk (Beórnicas, Hombres del Bosque)

-Kuduk, *Variante del Oestron* (Hobbits)

-Silvano/Bethteur (Silvanos, Sindar)

-Labba (Umli, Lossoth)

-Umítico (Umli)

-Logathie (Dorwinrim, Hombres del Norte)

-Oestron o *Común* (Casi todos o todos)

-Varajda (Variags)

-Quenya (Dunedain, Elfos, Medio Elfos)

-Waildyth (Beórnicas –Señales del Bosque–)

-Rohírrico (Rohirrim)

-Sindarin, como el *Quenya* (Quendy, Enanos, Hombres del Bosque, Lossoth)



VALAR (ARATAR)



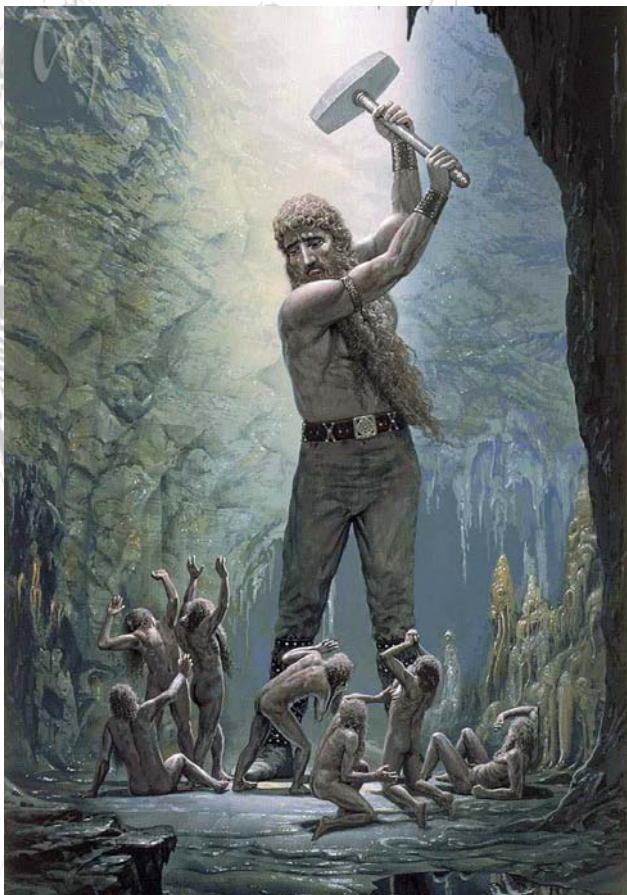
Manwë: Rey Valar. Señor de los Vientos. Amo del Aire y del Clima.

Varda, Elbereth, Elentári: Reina Valar. Señora de las Estrellas. Espíritu de la Luz.

Ulmo: Señor del Océano. Amo de las Aguas.

Aulë, Mahal: El Hacedor de Enanos. Amo de la Tierra. El Herrero. Señor de los Oficios. Hacedor de Montañas.





Yavanna, Kementarí: Sustentadora. Dueña de la Tierra. Dadora de Frutas. Guardiana de las Plantas.



Námo, Mandos: Señor de los Espíritus. Guardián de los Muertos. Señor de las Estancias de la Espera. Amo del Destino.

Nienna: Señora de la Pena, el Dolor y el Sufrimiento. La Plañidera. La conciencia.



Orome, Araw, Aldarón, Tauron: El Cazador. Domador de Bestias. Señor del Bosque. Amo de las Tierras Salvajes. El Que Sopla el Cuerno.



Morgoth (Melkor): El "Enemigo Oscuro". Melkor fue "Aquel que Destaca en Poderío". Rey de la Oscuridad. El Mal Encarnado.

Vána: Señora de las Flores y la Canción.

Lessa: Danzante y Señora de la Juventud y las Fiestas.



Irmo, Lórien: Amo de los Sueños. Señor de las Visiones.

Esté: Curador.

Tulkas: Campeón de los Valar. El Guerrero de Manos Desnudas. La Risa Atronadora.

Vairë: Esposa de Mandos. Tejedora del Destino.

Interacción entre Valar y Mortales (PJs): Utiliza las referencias relativas a Los Vikingos y Tierra de Ninjas para Aesires, Vanires, Kami, Buda y Bosatsu.

LAS HIERBAS

Suranie. Elimina el aturdimiento. Baya.

Vinuk. Elimina el aturdimiento. Se conserva bien. Raíz.

Witan. Elimina temporalmente el aturdimiento. Hoja.

Arlan. Cura contusiones menores. Hoja.

Darsarion, Dreaf. Curan contusiones menores.

Mireнна. Cura contusiones menores. Baya.

Gariig. Cura contusiones medias. Cactus.

Gefnul. Cura contusiones mayores. Liquen.

Rewk. Cura contusiones medias. Nódulo.

Thurl. Cura contusiones leves. Especia.

Windamit. Cura contusiones letales. Fruto.

Tanethalion. Cura contusiones medias. Fruto.

Aloe. Hoja. Regenera cortes y quemaduras leves.

Culkas. Hoja. Curación de grandes zonas quemadas.

Jojojopo. Hoja. Cura congelaciones menores y frío.

Kelventari. Baya. Cura quemaduras de 1er y 2º grado.

Atigax. Raíz. Protege ojos de la luz fuerte y permite ver en tales condiciones.

Breldiar. Flor. Euforia. Aumenta concentración mental. Disminuye concentración y coordinación

físicas.

Gylvir. Algas. Permiten respirar 4 horas bajo el agua.

Kathkusa. Hoja. Aumenta fuerza, capacidad de impacto C.C. y daño causado.

Kilmakur. Raíz. Protege de llamas y calor unas horas.

Klagul. Capullo. Otorga visión de elfo (6 horas).

Megillos. Hoja. Aumenta percepción visual. 10 minutos.

Yaran. Polen. Agudiza olfato y gusto (1 hora).

Zulsendura. Seta. Rapidez de reflejos, movimiento y acciones. Muy poco tiempo.

Zur. Hongo. Agudiza olfato y oído (1 hora).

Melandar. Musgo. Fortalece contra enfermedades.

Araksu. Savia. Dobra velocidad de curación de heridas graves y cura heridas menores.

Arlan. Raíz. Descongestivo. Acelera curación de resfriados y enfermedades respiratorias.

Athelas. Hoja. Cura cualquier cosa si el paciente sigue vivo, pero su efecto es proporcional a quien la usa.

Delrean. Corteza. Ahuyenta insectos (maloliente).

Degük. Hoja. Vida suspendida (1 día).

Felmather. Permite convocar mentalmente a un "amigo". Cura coma. Alcance 50m- x PER. Hoja.

Lestagii. Capullo. Restaura características perdidas por vejez. Una sólo.

Merrig. Espino. Aumenta la PER y la APA con el uso diario (máximo +5). Puede ser adictivo.

Orolosse. Especia. Resucita elfos, aplicada como máximo 7 días después de la muerte.

Olvar. Flor. Vida suspendida (hasta 20 días).

Pargen. Resucita hasta los 4 días. Baya.

Anserke. Raíz. Cierra y cura heridas con hemorragia, y el paciente debe reposar inmóvil durante 5 minutos para que no se abran.

Arfandas. Tallo. Dobla velocidad de curación de fracturas.

Belan. Corta hemorragias instantáneamente y las cura. No se abren si el paciente está inmóvil 1 hora. Nuez.

Harfy. Resina. Detiene de inmediato cualquier hemorragia.

Bursthelas. Tallo. Repara huesos y articulaciones destrozados.

Edram. Musgo. Arregla huesos.

Arnuminas. Hoja. Dobla velocidad de curación de lesiones de ligamentos, cartílagos y músculos.

Arpusar. Tallo. Repara lesiones musculares.

Dagmather. Espinas. Repara lesiones de cartílagos.

Ebur. Flor. Repara torceduras.

Belramba. Liquen. Repara lesiones del sistema nervioso.

Terbas. Hoja. Dobla velocidad de curación de lesiones nerviosas.

Aldeka. Raíz. Restaura la vista.

Berterim. Musgo. Preserva materia orgánica hasta tamaño humano durante 1 día.

Felfendu. Raíz. Restaura el oído.

Siram. Especia. Restaura un órgano. *Efecto Secundario:* enfermedad cutánea que reduce APA.

Sirena. Hierba. Como *Berterim*, pero hasta 1 semana.

Tarnas. Nódulo. Repara lesiones en un órgano.

LAS ENFERMEDADES

Angurth (Pulgas). Muerte lenta y dolorosa. POT -20%. POT 5D4. 2D4.

Bufandas (Ciertos lobos). Asma grave. POT 2D8.

Grelvixar (Planta Vrel). Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir reventada o por agotamiento). POT 3D6.

Igturfas (Ciertas serpientes). Debilidad mental. INT

Indaras (Hierba Innar). La agilidad disminuye. DES -1. POT 1D8.

Shintimis (Chinche Hultif). Locura. POT 2D6.

Venaak (Ciertos abejorros). Pérdida del oído. POT 3D4.

LOS VENENOS

Acaana. Flor. Mata instantáneamente. POT 3D8.

Galenaana. Hoja. Mata elfos. Demás razas en coma. POT 3D8.

Dynallca. Destruye oído. Pérdida de 1D3 PG en la cabeza. POT 2D6.

Jegga. Murciélagos. Pérdida de 3D6 PG. POT 3D6.

Jitsu. Almejas. Pérdida de 2D6+3 PG. POT 5D4.

Ruth. Escorpión. Causa locura gradualmente. POT 2D4.

Karfar. Hoja. Mata en 2D6 asaltos. POT 3D6.

Kly. Baya. Pérdida de 9D6 PG. POT 2D6.

Klytum. Raíz. Coma en 1D10 días. POT 2D6.

Silmaana. Tallo. Produce dolorosas cicatrices en la piel. Pérdida de 2D4 PG. POT 3D8.

Slota. Araña. Parálisis lenta (en un día en total; -20 percentiles a todo cada 5 horas) y muerte. POT 5D4.

Taynaga. Corteza. Esteriliza y pérdida de 3D3 PG. POT 3D6.

Uraana. Hoja. Pérdida de 2D3 PG. POT 5D4.

Veneno de Áspid. Pérdida de la extremidad atacada. POT 5D4.

Zaganzar. Raíz. Pérdida de visión y 1D3 PG. POT 1D6.

MANUFACTURA NATURAL

Lembas. Pan de viaje de los elfos. Efectos como Ur, o mejorados (a criterio del Narrador). Restaura PF.

Hithlain. Cuerda de trenzado élfico. Pesa ¼ de lo normal en otro tipo de cuerda de fibra vegetal.

Cuando es invocada, su nudo se desata. Resiste el doble del peso que una cuerda normal de su longitud.



NOTA: El daño modificado a Criaturas Especiales se modifica DESPUÉS de que traspase armadura, y no ANTES.

Nazgûl



Características Valor Medio

FUE	4D6+12	26	Mov:	3
CON	4D6+6	20	P. Golpe:	(+10) 27
TAM	2D6+6	13	P. Fatiga:	(+10) 56
INT	3D6+12	22-23	P. Mágicos:	(+10) 39-40
PER	5D6+12	29-30	MR-DES:	2
DES	3D6+6	16-17	MMR-CC:	4
ASP	1D4	2-3	Mod. Daño:	+1D6
			P. Armadura:	(1D6+4) 7-8

Habilidades: A% +27, D% +17, A% Espada 60+27, D% Espada 50+17, Esquivar% 40+17.

De día: Desmoralizados. Pierden PF normalmente en combate y 1 por hora. Las armas normales les causan daño a ½ (redondeando hacia abajo) y las de plata ½ +1. Los PA de los Nazgûl son a la mitad y el bono a los PG/PM/PF no se utiliza. Las Armas de Mithril causan ½ +2 de daño. El fuego causa daño normal. No pueden usar magia pero sí sus poderes naturales. Las armas mágicas (por conjuro) causan todo el daño mágico, y después el normal. Las armas Encantadas causan todo su daño. Las armas de Oesternesse causan todo su daño +1D6. Las armas élficas causan +2 daño mágico. Estos últimos bonos son acumulables a las armas mágicas o encantadas, pero no entre sí. De día no regeneran PM, y pierden 1 por hora (o fracción) a la luz del sol.

Aptitudes Especiales.

Toque Debilitante: Golpear (+40% Base), enfrentar PM vs PM y drenar 1D4 PM para recuperar PM propios, o drenar 1 FUE o 1 CON para recuperar 1D4 PF. La pérdida de Característica dura 20-PER horas (mínimo 1), o es permanente si el drenaje de PM vs PM fue un crítico. Ataque en MR-3.

Soplo Negro: Golpear con arma de Morgul y dañar, enfrentando PER vs PER. Si se vence, y el Nazgûl sacrifica 5 PM, el blanco pierde 1 pto. de FUE y CON al día, sin posibilidad de tirada, hasta que una de las dos llegue a 0. Para frenar la pérdida un día, se puede tirar PERx3. El éxito hace retener un punto un día, pero sólo se puede escoger una de las dos Características que recibirá la tirada para protegerse. Tocar a un Nazgûl también transmite el Soplo Negro. Hay técnicas de Maia (Mago) o Élficas ancestrales que pueden detener y/o curar el avance del Soplo Negro, aunque es muy difícil.

Ataque de Terror: En un área de radio igual a la PERx5 en metros, se puede afectar a tantos blancos como la INT del Nazgûl, gastando 2 PM. La tirada son sus PM vs CON de los blancos, y el efecto es el Terror de un Elemento Sombra. El Ataque se realiza en el MR-5.

Ataque de Locura: El área en metros es un radio de PERx3 del Nazgûl, y se puede afectar a tantos blancos como la INT-Libre (mínimo 1) del ser. La tirada es PM vs PM, y los efectos son idénticos al Conjuro Divino *Locura*. Coste de 1 PM para la habilidad, y acción en el MR-4.

Sentido Oscuro: Poseen sentidos especiales para “ver” y orientarse.

Magia de los Anillos: Poderes únicos derivados de éstos.

Rastrear el Único: 75% de noche y 30% de día, sin pifia.

Armas de Morgul: +1 daño / +2PA.

Conjuros: Hechicería o Magia Espiritual. Tantos puntos como 2/3 de la INT del ser, o hasta la mitad para el Rey Brujo. El % base de la Hechicería es 5D12+Mod. Mágico. El % base para habilidades de Hechicería es 6D10+Mod. Mágico.

Disrupción: Especial de 1D4/1D6/1D8 puntos de daño.

Magia Divina: Puede escoger hasta 1D10 puntos en conjuros (2D8 el Rey Brujo).

De noche: Inmunes a armas normales. Armas mágicas (conjuro) sólo daño por magia. Inmunidad a plata. No gastan PF y regeneran PM normalmente. Las armas encantadas causan daño ½. Los PM, PA y PF resultan bonificados. El Nazgûl no pierde PG por localización. Las Armas de Oesternesse causan ½ daño +2. Las armas élficas causan ½ +1D6 daño. De noche no se aplica el Mod. de Daño contra ellos. El fuego normal causa ½ de daño.

Daño por Armas Normales: Al ser golpeados, enfrentan sus PM a los PA del arma. Si ésta aguanta,

pierde 1D6 PA. Si no, se deshace en herrumbre y polvo, incluidas armas de asta y proyectiles. Las armas mágicas añaden el bono de daño a los PA. Las armas Encantadas suman +4 a sus PA para resistir la destrucción. Si son destruidas, estallan como alcanzadas por un rayo. Las Armas de Oesternesse tienen un 50% más en PA para resistirse al efecto. Las élficas suman +6PA, y de Mithril +8PA.

NOTAS: Perder todos sus PM les imposibilita de usar magia o aptitudes especiales que precisen PM, y la habilidad de caminar bajo el sol a riesgo de perder 1D3 PF por hora o fracción, en lugar de 1. Sin PM, sus habilidades quedan penalizadas en -15 percentiles. Pueden ocultarse en las sombras, añadiendo +30 percentiles a su habilidad, y gastando 1 PM se funden con ellas, así como todo lo que lleven, hasta que deseen salir, no pudiendo entonces atacar físicamente, aunque sí con magia o poderes de distancia.

Pueden poseer otras cualidades y poderes, listados como hechizos, bono a características, o 1D3-1D6 Rasgos Caóticos apropiados (Absorber o Devolver Conjuros, Espíritu ataca al “morir”, Grito de la Banshee o del Necrófago, Aspecto Espantoso, Explota al “morir”, +2D6 Mov.-MR, APA Confusa).

Balog



Características Valor Medio

FUE	12D6+12	54	Mov:	5/12 Volando
CON	12D6	42	P. Golpe:	(+15) 60
TAM	12D6+6	48	P. Fatiga:	(+20) 116
INT	6D6+4	25	P. Mágicos:	(+15) 48
PER	6D6+12	33	MR-DES:	1
DES	4D6+6	20	MMR-CC:	1
ASP	1D6	3-4	Mod. Daño:	+4D6
			P. Armadura:	(2D4+6) 11

Habilidades: A% +45, D% -6, A% Espada 60+45, D% Espada 60-6, A% Látigo 50+45, Esquivar% 45-6.

Aptitudes Especiales: Su Espada de Fuego causa 2D8+4 ptos. de daño, y un ataque extra por fuego mágico de 3D6 a 1D3 localizaciones contiguas del blanco (daña como fuego de dragón, la armadura protege la mitad), que es automático si impacta su ataque normal.

2 MR después, puede lanzar su látigo de llamas (daño 1D8+2 más ataque de fuego de 2D6 a una localización). Un Especial hace que el látigo aprese al blanco, causando 1D6 de daño por fuego por asalto. El alcance del látigo es de 6 metros.

El Balrog posee una piel llameante que, al entrar en contacto con ella, causa daño por aliento de fuego de dragón (3D6) idéntico al de la espada. Este daño se aplica a sus armas naturales (**Garra:** 1D8, **Puño:** 1D6).

El Balrog puede atacar o actuar una segunda vez 2 MR después de su primer ataque, con cualquier acción no mágica o hechizo.

En su MR-1, el Balrog puede atacar a tantos blancos como su valor en INT-Libre (mínimo 1) con un ataque de *Miedo* (igual al Conjuro Divino), en un área igual a su PERx3 en metros de radio. La lucha de Características es PER vs PER, y no gasta PM para activarlo.

El Balrog es inmune a llamas normales. Las llamas mágicas le causan ½ de daño, excepto las del Fuego Secreto, que causan todo su daño.

Las armas normales y las armaduras en contacto con el fuego del Balrog sufren pérdida de tantos PA como daño en 3D6 supere sus valores de PA. Las armaduras no metálicas aguantan el doble de daño (cuero). Las armas normales no causan daño al Balrog. Las armas mágicas sólo causan el daño por Conjuro. Las armas encantadas causan ½ daño. Las armas élficas o de Oesternesse causan daño normal al Balrog. Los ataques de frío causan ½ daño en el Balrog.

El Balrog puede conocer 2D8 conjuros (puntos de Conjuro) de Magia Espiritual adecuados y/o 2D6 puntos en Magia Divina. Bajo el agua, el daño de fuego por contacto con la piel no se aplica, pero las llamas no parecen apagarse, sólo menguan. El Balrog puede Ver en la Oscuridad perfectamente, y uno de sus conjuros favoritos es la Visión Espiritual.

Nota: Existen Balrog de la Llama de Hielo, con poderes congeladores equivalentes. Sólo es necesario aplicar los cambios adecuados, teniendo en cuenta que su toque congela los líquidos y sólo en pleno desierto sería menos dañino, o en el interior del calor de un volcán.

Tumulario



Características	Valor Medio
FUE 3D6+6	16-17
CON 4D6	14
TAM 2D6+8	15
INT 2D6+6	13
DES 2D6+6	13
MR-DES:	3

Mov:	4
P. Golpe:	(+5) 20
P. Fatiga:	(+5) 25-26
P. Mágicos:	2D6+6 (13)
Mod. Daño:	+1D4
MMR-CC:	5
P. Armadura:	(2D4) 7

Habilidades: A% +10, D% +2, A% Espada 45+10, D% 45+2, A% Daga 40+10, D% 40+2, A% Escudo 35+10, D% 45+2, A% Garra 50+10. Esquivar% 40+2.

Garra: Daño 1D4+Pérdida de Características [FUE, CON]+1D4.

Armaduras: Cualquier tipo metálico, de gran valor.

Aptitudes Especiales

De día: Un tumulario puede ser dañado a la mitad de daño por armas normales (contando que el daño mágico causado por conjuros en el arma se aplica en su totalidad, aunque el arma siga causando ½ de daño). Las armas encantadas, élficas y de Oesternesse causan todo su daño. A la luz del día, un tumulario no regenera PG. Tampoco puede tomar Características con su Toque Drenante. También pierde 1D3 PF y 1 PM por hora. No puede regenerar PG (salvo por su Toque Drenante, de los que perdió de día).

De noche o Dentro de su Túmulo: Un tumulario regenera 1 PG por asalto, salvo el causado por fuego o armas encantadas. Gastando 1 PM o 3 PF puede volverse incorpóreo, y sólo la magia, o las armas élficas o de Oesternesse pueden dañarlo (1/2 daño). El cambio tarda 1 asalto en completarse, y puede activarse en el MR-DES. Para volver al estado normal, es necesario Concentrarse (INTx3) y usar un asalto. Sus armas, al igual que las de un Nazgûl y un Balrog, se consideran encantadas. Las armas normales sólo le causan 1 punto de daño (+ daño mágico) y el tumulario es inmune a Empalamientos (de cualquier arma, SIEMPRE) y Críticos (de armas normales). El resto de armas causan todo su daño -2 puntos. Las armas normales (SIEMPRE) pierden 1 PA cada vez que tocan al tumulario. El tumulario puede volver a su estado natural corpóreo de inmediato si la luz del sol lo toca. Alrededor del tumulario (radio de 6 metros o 3 metros de día) existe un aura de miedo que actúa como el conjuro *Desmoralización* permanentemente. Incorpóreo, el tumulario regenera 2 PG por asalto. El tumulario recupera 1D3 PF por hora en zona segura, y 1D4 incorpóreo. Gastando 1 PM, el área de *Desmoralización* se duplica durante 10 asaltos (1 turno = 25 asaltos), o lo que es lo mismo, 2 minutos, por cada PM gastado (4 PM obtendrían 24/12 metros de radio).

Siempre: El tumulario no puede morir (aunque sus PG lleguen a 0) y regresará al día siguiente a su túmulo, totalmente repuesto, pero con sus PF y PM a la mitad, a menos que al matarlo todos sus tesoros sean expuestos a la luz del día.

Si alguien le roba un tesoro, lo perseguirá día y noche (hasta a un máximo en Km lejos de su túmulo igual a su CONx5, aplicándose las reglas de *Dentro del Túmulo* a cualquier lugar libre de luz solar. El tumulario posee una visión nocturna total.

Puede alejarse hasta un máximo de metros de su túmulo igual a su CONx5. Puede detectar la presencia de vida en un radio de CONx3 metros con una tirada de INTx5%. Atacará a cualquiera que profane su túmulo (pisándolo o a menos de 5 metros, o robándole).

Puede poseer hasta 2D3 puntos de Magia de Animismo (Espiritual) y 1D4 puntos de Canalización (Magia Divina), cuyo porcentaje es, respectivamente, INTx5% y 100%. Este % se reduce a INTx3% y 60% a la luz del día.

El tumulario puede lanzar en su MR-3 una *Mirada Espectral* (con efectos *Somníferos* o *Hipnóticos*) a una víctima, venciendo a la víctima en lucha de PM vs PM. El efecto la deja inconsciente 20-CON turnos (mínimo 1), y el segundo es igual a la *Mirada Vampírica* de RQ. El blanco no saldrá de su sueño o hipnosis si no es con violencia (el tumulario puede atacar con su Drenaje sin causar daño físico, con lo que el blanco no saldrá de su trance de esta forma).

El tumulario posee un ataque especial en su MR-3 (adicional a cualquier otra acción) que consiste en “tocar” a un blanco (con un garrazo o un roce) y enfrenar sus PM a los del blanco. El ataque puede hacerse incorpóreo, pero en este caso no podrá causar daño físico (zarpazo). Si es a la luz del día, el garrazo tiene un -25 al ataque. Independientemente de que traspase o no armadura (a menos que sea una barrera mágica que impida el contacto físico para el zarpazo [tipo *Protección*, con un mínimo de 4 puntos para que no entre daño o no haya roce físico], o que impida el roce incorpóreo [tipo *Contramagia* o *Barrera Espiritual*, que pueden sumar su poder a los PM del blanco SOLO EN ESTE CASO para protegerlo]), si el ataque es exitoso en la lucha de PM, el blanco pierde 1 pto. de FUE o CON, y el tumulario gana 1D4 puntos que puede repartirse entre PG, PM o PF. También puede robar PF o PM (1D3) para reparar PF o PM propios (ya que no pierde PF en combate), dependiendo del rasgo que robe (1D3 PF reparan 1D3 PF propios). Cuando el tumulario roba FUE o CON, el blanco debe lograr una tirada de PERx3 en el robo. Si no la logra, los puntos perdidos se pierden permanentemente. En caso contrario, se recuperarán en 24 horas de descanso o 12 horas de sueño.

Un personaje que muera habiendo perdido al menos la mitad de FUE o CON drenadas a mano de un tumulario, corre el riesgo de regresar como tumulario si falla una tirada de PERx3. Si muere con la pérdida de más de las ¾ partes de una característica, regresará como tumulario a la tumba de su asesino, ampliándola con sus propias garras para existir con él en su morada.

Un tumulario sin PF (negativos) no puede salir de su túmulo, y fuera de él se desvanece, perdiendo 1D6 PM y reapareciendo dentro. Un

tumulario sin PM realiza la misma tarea, perdiendo 1D6 PG y no pudiendo recuperar el primer PM hasta

que no pase un ciclo lunar completo, mientras está inmóvil e indefenso.

Mewlip



Características

Valor Medio

FUE	4D6	14
CON	3D6+3	13-14
TAM	2D6+6	13
INT	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
MR-DES:		3

Mov:	3-4
P. Golpe:	(+3) 17
P. Fatiga:	(+3) 31
P. Mágicos:	2D6+6 (13)
Mod. Daño:	+1D4
MMR-CC:	5
P. Armadura:	(1D6) 3-4

Habilidades: A% +4, D% +0, A% Hacha 35+4, D% 35, A% Espada 40+4, D% 40, A% Garra 30+4, **Daño Garra:** 1D4+1D4+Veneno (POT 2D4).

Armaduras: Mohosas o herrumbrosas, pero funcionales.

Notas: Los mewlip son los muertos sin reposo de pantanos y ciénagas, y la noche y el día en ellos son sus dominios. Atacan a los vivos por el ansia de carne y fuerza vital, o por el mero odio que tienen

hacia quienes respiran. Del mismo modo que los tumularios, los mewlips tienen un área de influencia, limitada normalmente a los terrenos cercanos a donde se encuentra su tumba no consagrada.

Rasgos: Un mewlip pierde 1 PF cada hora que se encuentra fuera de su área de dominio (PMx5 metros de su tumba).

Pierde 1 PM cada hora que tenga luz directa del sol sobre él (la niebla o bajo el agua le protegen de dicha pérdida).

Las armas infectas y mohosas de los mewlips pueden portar enfermedades que ataquen la FUE, CON o DES del blanco (50% de posibilidades de poseer enfermedad).

Un mewlip que descansa bajo el fango de sus aguas cenagosas y es tocado por un ser vivo no activa automáticamente su poder venenoso (al igual que un tumulario). Debe poner su voluntad en su veneno mágico, o su toque será inocuo. El mewlip extrae de su propia condición un poder natural de *Miedo* (cuando está activo) que abarca un radio constante de 3 metros (cada PM o 2 PF sacrificados en él, aumenta el radio 3 metros más durante 5 asaltos). Para afectar a sus blancos, el mewlip enfrenta sus PM a la INT de estos. El éxito hace que, durante 25-INT (del objetivo) asaltos (mínimo 1), el blanco se encuentre *Desmoralizado*. Esta acción se resuelve en el MR-1.

Para recuperar PF o PM (los PF no se pierden en combate. Sólo con magia o fuera de su área de influencia), un mewlip debe devorar la carne de sus víctimas. Cada TAM que devore de ellas le supone recuperar 1 PM o 1D3 PF.

Ataques: Cuando golpea con su garra (3 MR después de su ataque inicial) y causa daño, el veneno de la misma penetra en el organismo.

Si el blanco no logra su Tirada de Resistencia (POT vs CON), pierde tantos PF como POTx3 y todas sus acciones se ven penalizadas con -POTx3 percentiles. Lograr la tirada hace que sólo se pierdan POT PF y -POT percentiles.

La POT del veneno es acumulativa en las Tiradas de Resistencia, pero sólo la mitad de la POT tras el primer ataque contará para las siguientes

tiradas (*es decir:* POT+1/2POT+1/2POT... vs CON), así como que cada ataque causará su propia penalización según la POT que entre en el organismo, sin contar la suma total de POT, pero añadiéndose a las penalizaciones ya causadas (*es decir:* si un primer ataque de POT 4 falló su Tirada de Resistencia, aplica -4 PF y -4 percentiles. Un segundo ataque de POT 6, o sea POT 4+ [1/2x6]3, que fallase, aplicaría -6 PF adicionales y -6 percentiles adicionales. Un tercer ataque de POT 4 [4+3+1/2x4 = 9] que fuese exitoso por el total de veneno, haría perder ahora -4x3 PF y -4x3 percentiles. El blanco habría perdido un total de -4-6-12 [22] PF y -22 percentiles, contando con 11 POT de veneno en su organismo). Este es un tipo de veneno paralizante no letal, que puede eliminarse a la tasa de 1 POT por hora tras 24-CON horas (mínimo 1). Caer en PF negativos que superen el máximo de los soportados deja paralizado e inútil al blanco. Mientras haya veneno en el organismo, sólo se recupera 1 PF cada 2 asaltos en que no se use la fatiga, y la pérdida de ésta se dobla con respecto a circunstancias normales.

El aliento de un mewlip (que le cuesta 1 PM o 1D3 PF) posee dos funciones. En un radio de 3 metros a su alrededor, y activo durante 3 asaltos, puede causar *Confusión* (como el conjuro Espiritual) o *Hipnosis* (como la *Mirada Vampírica*), si el blanco no toma aire a tiempo (PERx5) y aguanta la respiración (reglas normales de asfixia para aguantar la respiración). El ataque sucede en el MR-3.

Inmunidades: Un mewlip sufre daño ½ por armas normales. El daño mágico penetra en su totalidad. El daño de armas encantadas es ¾ partes del normal. Las armas élficas causan todo su daño. Las armas de Oesternesse se consideran encantadas. El fuego les causa todo su daño.

Rasgos y Notas similares para Tumularios y Mewlips

El fuego causa daño a ambos, aunque sólo ½ a tumularios.

Ambos regeneran PG, aunque los mewlip sólo bajo el agua (1 por asalto), excepto por fuego o armas encantadas-élficas-Oesternesse (los mewlip pueden cambiar 1 PM por 1 PG).

Un mewlip sin PF no puede salir de debajo del agua, aunque puede actuar una vez por asalto con un ataque de garra (no podrá usar armas) o una Esquiva, y se mueve a la Tasa de 1m/MR.

Un mewlip sin PM es un cadáver normal e inerte, recuperando 1 PM tras un ciclo lunar de inactividad.

Un mewlip queda destruido si se le mata a la luz del día, o fuera de su área de influencia, o con armas místicas y/o fuego. Sólo en los tres últimos casos deben encontrarse sus huesos y trasladarlos

(originales de donde murió y algún objeto personal que estuviese en ese lugar) a un lugar donde dé el sol, momento en que se deshacen. Si esto no se hace, el mewlip se convierte en un Fantasma (sus PM ahora serán PER) o en un Espectro (con sus mismos rasgos de INT/PER o INT/CON) al cabo de un ciclo lunar, vagando errante a la luz de la noche, y escondido por el día, hasta ser destruido, cerca de su lugar de muerte.

Las tumbas de tumularios y mewlips poseen algunos tesoros, pero las primeras contienen más riquezas de todo tipo y las segundas sólo joyas o monedas.

El mewlip puede poseer 1D6 puntos de Animismo (Magia Espiritual) y 1D3 de Canalización (Magia Divina). Puede ver en la oscuridad y posee *Vista Mágica*.

Mearas



Caballos de Rohan. Añadir 1D6 a FUE, CON, TAM, DES del Caballo de RuneQuest. Poseen una INT Fija de, al menos, 3 unidades mayor (3D3, máxima 13). Su Tasa de Movimiento sube hasta 12.

Yrch



Los Trascos serían la raza más pequeña de Orco, contando con las siguientes Características: FUE, CON e INT 3D6, TAM y ASP 2D6, PER 2D6+3, DES 4D6. Mov: 3.

Los Yrch comunes de Mordor cuentan con estos Rasgos:

FUE y DES 4D6, CON e INT 3D6, TAM 2D6+2, PER 2D6+3, ASP 2D6. Mov: 3. PA Piel: 1.

Los Yrch Negros son Orcos mejorados, con estos Rasgos:

FUE 4D6+1, CON 3D6+1, TAM y PER 2D6+4, INT 3D6, DES 4D6 y ASP 2D6. Mov: 4. PA Piel: 2.

Los Uruk-Hai son una raza especial de Orcos, con estas Características:

FUE 3D6+7, CON 2D6+7, TAM y PER 2D6+6, INT 3D6, DES 4D6, ASP 2D6. Mov: 4. PA Piel: 2.

Los Medio Orcos son un cruce entre humanos y Orcos, con estos Rasgos:

FUE 3D6+2, CON y PER 3D6, TAM y ASP 2D6+3, INT 2D6+6, DES 3D6+3. Mov: 3.

Las razas Yrch más fuertes poseen estos Rasgos:

FUE 5D6, CON 3D6+3, TAM 2D6+4, INT 3D6, PER 2D6+3, DES 4D6, ASP 2D6. Mov: 3. PA Piel: 2.

Los Duendes, casta inferior (Goblin) de los Yrch, son las más débiles de todas. FUE 2D6+2, CON e INT 3D6, TAM 2D4, PER y ASP 2D6, DES 4D6. Mov: 3. PA Piel: 1.

Tanto duendes como Tragos, Yrch y algunos Yrch Fuertes son debilitados por la luz del

sol. Los Uruk-Hai, Medio Orcos y algunos Yrch Fuertes han desarrollado una resistencia (natural o mágica) al sol; aunque muchos de ellos lo odian, no afecta para nada a su actividad diurna. No suelen conocer mucha magia.

Semi Elfos



Características Valor Medio

FUE	3D6	10-11	Mov:	3
CON	3D6+1	11-12	P. Golpe:	13-14
TAM	2D6+8	15	P. Fatiga:	21-23
INT	2D6+7	14	P. Mágicos:	11-12
PER	3D6+1	11-12	MR-DES:	3
DES	3D6+2	12-13	MMR-CC:	4
ASP	3D6+3	13-14	Mod. Daño:	+1D4

Notas: Poseen la bendición de la Visión Nocturna élfica, y su CON experimenta un +1 a efectos de

resistir venenos, y un +6 para enfermedades, pero es

3D6+1 para cálculo de PF y Modificadores. Tienen los siguientes Rasgos básicos:

Esquivar (10), Cultura Élfica (10), Cultura Humana (05), Con. Vegetal (10), Escuchar (35), Rastrear (10), Tocar Instrumento (10), Escondarse y Deslizarse en Silencio (15).

También poseen multiplicadores básicos, a elegir entre estas tres categorías.

-Ataque Arco Largo x1, Ataque Arma 1M x1, Detención Escudo x1.

-Ataque Arco Largo x1, Ataque Arma 1M x1, Detención Arma 1M x1.

-Ataque Arco Largo x1, Ataque Arma 1M x1, Esquivar x1.

Éstos se añaden a los poseídos por Profesión, y su Edad Inicial y para Experiencia Inicial se calcula como la de los Dunedain.

Crebain



Los grajos de Saruman. Sus características son como las de los Halcones, pero se mueven en bandadas de 5D20 individuos, y su DES es de 3D6+12. El daño de sus garras y pico es de 1D4/1D6 respectivamente, y sus plumas son tan duras que poseen 2 PA en su cuerpo.

Grandes Águilas



Características

FUE	10D6	35
CON	5D6	17-18
TAM	10D6	35
INT	2D6	7
PER	3D6+6	16-17
DES	3D6+18	28-29
PA:	5	

Daño Garra: 1D8

Localización de Golpe como las Arpías.

Existen Grandes Águilas más pequeñas y estúpidas, y aún más grandes, poderosas e inteligentes.

Nota: Las Grandes Águilas pueden conocer Magia, pudiendo tener hasta 1D10 puntos de Animismo y 1D6 de Canalización.

Más Rasgos de las Grandes Águilas

Águila Joven o Pequeña

FUE	4D6 (14)
CON	2D6 (7)
TAM	4D6 (14)
INT	2D6 (7)
PER	2D6 (7)
DES	3D6+18 (28-29)
PF	21
PM	7
PG	11
PA	3
D. Pico	1D3
D. Garras	1D4
D. Alas	1D2
Mod. Daño	+1D4

Águila Normal

8D6 (28)
4D6 (14)
8D6 (28)
2D6 (7)
3D6 (10-11)
3D6+18 (28-29)
42
10-11
21
4
1D6
1D8
1D4
+2D6

Señor de las Águilas

14D6 (49)
7D6 (24-25)
14D6 (49)
3D6+6 (16-17)
4D6+6 (22)
3D6+20 (30-31)
73-74
22
37
8
1D12
1D10
1D8
+5D6

Dragones



Rasgos: Suelen tener INT Normal (3D6 a 6D6).

Pueden tener Aliento Venenoso (alcance igual, Daño en POT = PER).

Pueden tener Aliento Corrosivo (la POT se enfrenta a los PA normales y mágicos [suma total], y si vence, derrite todos los PA normales [la mitad si son de Mithril] iguales a la POT del ataque [si no vence, derrite la mitad de los PA, o ¼ de Mithril]), que afecta a todas las posesiones del blanco, excepto al cristal. Los PA de armaduras orgánicas se duplican en la Tirada de Resistencia (incluso los PA por Encantamiento de éstas). Las joyas tampoco sufren, ni los metales preciosos (excepto el Mithril o el Adamanto).

Pueden poseer muchos conjuros (1D12 puntos de Animismo y 1D8 de Canalización) y grandes riquezas (son avaros y las desean).

También pueden exhalar nubes de vapor negro que apestan y lo oscurecen todo. Cada PF gastado en ellas crea una nube de 10m. de diámetro en volumen aproximado, que penaliza cualquier acción sensitiva (visual, auditiva, táctil y olfativa) en un 5% (-5 percentiles). Cada PF adicional cubre 10m. más de diámetro, y gastando 1 PM o 1D3 PF la penalización aumenta otros 5 percentiles (esto no afecta al dragón). La nube dura 100 [-FUE del viento] asaltos (5 asaltos = 1 minuto).

Dragones y Dracos pueden tener Rasgos Caóticos.

El dragón puede generar un calor sofocante desde su cuerpo, gastando 1 PM, que dura 5 asaltos. Cada metro que un blanco se le acerque por debajo de 10 (y si al blanco le afectan las altas temperaturas) pierde 1 PF adicional por asalto (alguien pegado al dragón perdería 10+pérdida normal PF). Localizaciones es como la del Lagarto de las Rocas.

El dragón puede generar un aura de miedo a su alrededor, en un radio de PER metros, que actúa durante 10 asaltos como el conjuro *Desmoralización*, enfrentando PM a INT. Si el dragón invierte 1D6 PM, entonces la *Desmoralización* se convierte en *Miedo* (como el efecto de los Elementos Sombra).

Los Rasgos de RQ pueden ser aumentados o reducidos. Existen dragones sin alas, cuya Tabla de

Dracos



Los Dracos son pequeñas aberraciones de los Dragones mayores, sin alas (usar Tabla de Localizaciones de Golpe de los Lagartos de las Rocas), y aunque no son tan inteligentes como sus mayores, su peligro radica en su número y su capacidad para escurrirse por cualquier oquedad.

A todo ello hay que añadir que muchos de ellos pueden escupir fuego (mismo sistema que Dragones, cubre 3 localizaciones contiguas), humo venenoso (mismo sistema que Gusano Dragón) y aliento corrosivo. Incluso poseen una sangre altamente corrosiva, que actúa al ser heridos (POT = CON del ser), como si se tratase de Basiliscos. Cada punto de daño sufrido resta 1 PA al arma (el daño mágico no cuenta). Las armas especiales son atacadas por la POT (POT vs PA), y si vence sus PA, el veneno actúa a la mitad (-1 PA por cada 2 puntos de daño).

Pueden poseer un Rasgo Caótico con una tirada exitosa de PERx3.

Draco Menor

FUE y TAM 5D6, CON y DES 3D6, INT 2D4/4, PER 2D6. Mov: 2D3 (4). PA Piel: 2D4 (5).

Draco Mayor

FUE 8D6, CON 6D6, TAM 7D6, INT 3D4/6, PER 3D6, DES 3D6. Mov: 2D4 (5). PA Piel: 2D6 (7).

Trolls



La raza de los Trolls sufre una seria modificación con respecto a los descritos en RuneQuest.

Los Trolls de las Montañas tienen estos Rasgos:
FUE y TAM 5D6+6, CON 4D6+3, INT y ASP 2D6, PER y DES 3D6. Mov: 4

Los Trolls de las Cavernas poseen estas Características (Troll común):
FUE y TAM 6D6, CON 4D6, INT y ASP 2D6, PER y DES 2D6+3. Mov: 4.

Los Olog-Hai, la raza especial de Mordor, poseen los siguientes Rasgos:
FUE y TAM 5D6+6, CON 4D6+6, INT 2D6+3, PER 3D6+3, DES 3D6+1, ASP 2D6+2. Mov: 4.

Los Medio Trolls, mezcla entre hombres y Trolls, tienen estos Rasgos:
FUE y TAM 3D6+8, CON 3D6+3, INT 2D6+4, PER y DES 3D6, ASP 2D6+3. Mov: 3.

Los Trolls Negros, una casta líder entre los Trolls de Mordor, poseen estos Rasgos:

FUE y TAM 5D6+6, CON 4D6+4, INT 2D6+4, PER 3D6+2, DES 3D6, ASP 2D6+2. Mov: 4.

Todos los Trolls poseen una piel dura y resistente (3 PA en Trolls Negros y Olog-Hai, 1 PA en Medio Trolls, 4 PA en Trolls de las Cavernas y 5 PA en Trolls de las Montañas).

Además, la mayoría de ellos adolece de una debilidad única: se transforma en piedra cuando los toca la luz del sol, para siempre.

Cuando el sol toca una parte de su cuerpo o los baña por completo, deben tirar CONx1. Cada asalto que resistan pierden 1 PG General y otro en la localización alcanzada. Un fallo transforma de inmediato la localización en piedra. Si es la cabeza o el pecho los alcanzados (PERx3 para evitarlo), entonces todo el cuerpo se convierte en piedra. Pueden poseer un Rasgo Caótico tirando PERx3 de forma exitosa.

Huargos



Son los Grandes Lobos de Morgoth. Su maldad y ferocidad están probadas, y se sabe que su fuerza es también grande. Añadir al Lobo de RQ estos datos:

FUE, TAM y DES +1D6, +3 a PER y CON, +1 INT o bien INT 2D6, +2 PA por Piel. +1 Mov., +1 Daño por Mordisco.

Pueden darse rasgos mayores, como es el caso de Carcharoth, pero estas son las estadísticas normales. Además, poseen un % igual a su PERx3 de obtener 1D3 Rasgos Caóticos. Al menos, uno de cada 3 huargos tiene un Rasgo.

Licántropos



Casi siempre se encuentran en su forma intermedia, y son idénticos a los de RQ, salvo que tienen rasgos adicionales:

Todas las tiradas antes del cálculo de multiplicadores suman +3 o +1D4.

El TAM no multiplica x1/2, sino x1'5.

Poseen 3 PA de piel, en lugar de 1 PA.

Pueden golpear con garra (Daño de 1D6) y su mordisco tiene +1 al daño.

Tienen un % igual a su PERx2 de contraer un Rasgo Caótico.

Usan los Multiplicadores de la Tabla de Forma de Lobo para PG.

Su INT no se reduce, pero no suma nada, ni así tampoco su ASP.

Su CON suma +5 para resistir venenos, toxinas o enfermedades. Los licántropos regeneran al menos 1 PG por minuto (e incluso cada 2 asaltos, si son poderosos).

Deben probar carne o sangre al menos una vez a la semana para poder revertir a forma humana (pierden los multiplicadores y los sumandos a sus características). También tienen la posibilidad de controlar y comprender a los depredadores.

Su DES y CON multiplican x1'5.

Sus debilidades son las descritas en RQ (plata y armas Mágicas o Encantadas).

Umli

Los Umli son la raza mezclada de enanos y hombres.

Rasgos básicos:

Trepar (30), Saltar (20), Nadar (05), Fabricación (Piedra, Metal, Joyas) (15), Valoración de Objetos (10), Conocimiento Enano (10), Conocimiento Humano (05), Conocimiento Mineral (30), Conocimiento del Mundo (05), Conocimiento Vegetal (00), Otear (15), Buscar (25), Sentido Terrestre (15), Rastrear (00).

También poseen multiplicadores básicos, a elegir entre estas tres categorías.

-Ataque Hacha de Guerra x1, Esquivar x1, Deslizarse en Silencio x1.

-Ataque Hacha de Guerra x1, Ataque Arco Corto x1, Valoración de Objetos x1.

-Detención Escudo x1, Escondarse x1, Valoración de Objetos x1.

Éstos se añaden a los poseídos por Profesión, y su Edad Inicial y para Experiencia Inicial se calcula como la de los Enanos.



Características	Valor Medio	
FUE 3D6+3	13-14	Mov: 3
CON 2D6+7	14	P. Golpe: 14
TAM 2D4+6	13	P. Fatiga: 27-28
INT 2D6+6	13	P. Mágicos: 11-12
PER 3D6+1	11-12	MR-DES: 3
DES 2D6+3	10	MMR-CC: 5
ASP 2D6+3	10	Mod. Daño: +1D4

Moscas de Mordor

Se trata de grandes insectos voladores y molestos, con el Ojo de Sauron tintado en el lomo. Su TAM y FUE son 1. Poseen 1 PG y 1 PA. Su Mov. es 2/10 Volando. Poseen un 25% de tener un Rasgo Caótico. Esquivan con 90%, y Pican en el MR-3 con un A%50, causando 1D3 de daño, ignorando armaduras, pero no piel o magia. Poseen

un somnífero calmante de POT 1D6, que va restando su POT inoculada a los Percentiles de cualquier tirada si se falla la tirada de POT vs CON, o deja dormido tantos minutos como POT inoculada. La POT se suma para tiradas posteriores, y se elimina 1 punto cada 5 minutos después de 1 hora.

Kraken



Los rasgos sirven al propósito del juego, y son los de Los Vikingos para RuneQuest. Es difícil encontrar Kraken. Algunos poseen mandíbulas, y otros pico, y no todos tienen veneno. Habitan aguas estancadas, pantanosas o lagos grandes y tranquilos. Poseen un % igual a su PERx3 de tener un Rasgo Caótico, y su INT es de 3D4 a 3D6. Pueden conocer

algún conjuro adecuado de Animismo o Canalización. Es más frecuente encontrar Kraken Pequeños. He aquí un ejemplo de Kraken Medio:

FUE y TAM 60D6, CON 12D6+36, INT 2D6, PER 18D6, DES 3D6+12.

PA: 26. Mod. Daño: +25D6. PG: 144. PF: 288. Mov: 6/24 Nadando.

Espectro



No se trata de los Espectros del Anillo, sino del espíritu atormentado de los Muertos Sin Reposo. Pocos Espectros son de origen élfico o enano, pero sí muchos de origen humano, más fáciles de corromper en el alma por Sauron. Los Medianos también pueden ser convertidos en Espectros. Además, el ataque del Soplo Negro del Nazgûl, si mata al blanco del mismo, lo convierte en un Espectro al servicio de los Nazgûl y el Anillo. Morir a manos de un Mewlip, devorado vivo, tiene unas posibilidades de transformar a la víctima en Mewlip iguales al TAM-PERx5% de la víctima (mínimo 5%), y de transformarla en Espectro errante iguales a los PM del Mewlip (cuando la víctima fue atrapada y mordida por primera vez) x3%.

Rasgos: Los mismos que para los Espectros de RQ. Las modificaciones a aquellos, o los cambios, prevalecen sobre el original.

Espectro Mediano (20%): CON 8D10 (42), INT 2D6+6 (13), PM: 3D6+12 (22-23), Mov: PM, PG: 42.

Espectro Enano (10%): CON 7D10 (38-39), INT 2D6+6 (13), PM: 3D6+6 (16-17), Mov: PM, PG: 38-39.

Espectro Hildor (65%): CON 6D10 (33), INT 2D6+6 (13), PM: 3D6+8 (18-19), Mov: PM, PG: 33.

Espectro Quendi (5%): CON 6D10 (33), INT 2D6+7 (14), PM: 3D6+7 (17-18), Mov: PM, PG: 33.

Inmunidades: Las armas normales no pueden dañarlos, y enfrentan sus PA a los PM del Espectro. Si vencen pierden 1D4 PA. Si no, pierden 2D4 PA. Las armas con magia sólo causan daño por magia y añaden el bono de daño a los PA para resistir la destrucción (el "Arma Auténtica" es tratada como Arma Encantada). Las armas Encantadas pierden 1D3/2D3 y suman +1 a sus PA para resistirse al efecto. Un crítico sólo les hace perder 1 PA. Las armas élficas suman +2 a sus PA para resistirse. Las armas de Oesternesse suman un 50% a sus PA. Las armas de Mithril, Galvorn y Adamanto sólo perderán 1/1D2 PA, o nada con un Crítico.

El fuego causa 1 punto de Daño según la escala de su intensidad, comenzando por una llama (1 punto), y llegando a un Fuego Intenso (4 puntos).

Características: Un Espectro puede conocer 1D3 puntos de Animismo y/o Canalización, y poseerá un Rasgo Caótico en un % igual a sus PMx2. Puede curar 1 PG por cada PM y asalto completos que sacrifique en ello.

El Espectro puede irradiar un aura de Miedo como la de un Mewlip (*Desmoralización*) de 3 metros de radio, activándola durante 10 asaltos con 1 PM. Debe enfrentar sus PM a los de los objetivos para afectarlos. El aura actúa en el MR-3 del asalto, +1 MR por cada PM que use para aumentar el radio en 1 metro (1 metro por PM, hasta un máximo de 10 metros).

Ataques: Como los descritos para un Espectro normal, pero el ataque no es automático y tiene un 75% de impacto antes del enfrentamiento de PM. Se puede modificar el % de impacto a INTx5%, lo que sea más justo. Este ataque puede ser Esquivado.

Efectos: El Espectro puede elegir, independientemente de si la víctima está dormida o despierta, atacar a los PG o drenar FUE/INT/CON, pero si el blanco está despierto sólo podrá drenar 1D3 puntos.

El drenaje de las Características dura 20-PER del blanco en horas (mínimo 1) o es Permanente si la lucha PM vs PM fue un Crítico para el Espectro.

Un blanco que muera por pérdida de PG frente a un Espectro tiene unas posibilidades iguales a los PMx1% del Espectro de convertirse en otro Espectro. Si muere por pérdida de Características, las posibilidades son PMx2%.

Normalmente, la imagen de un Espectro que no es del Anillo se observa como un humanóide translúcido de la raza adecuada, brillando con una gélida luz blanquecina y tenue, armado con algunos pertrechos (etéreos), y al que a veces precede el olor de la tumba y un aire helado.

Bestias Malignas



Estas criaturas malignas fueron criadas como una burla de las Grandes Águilas, semejantes a enormes criaturas reptilianas aladas, de pico dentado y sin plumas, con piel gris y coriácea, que podrían servir de montura a los servidores de Mordor.

Su pico y sus garras son como de acero, y su fiera y crueldad se asemejan a las que un ser inteligente podría llegar a alcanzar. Para combate, se utiliza en ellos la Tabla de Localización de Golpe de las Arpías.

FUE y TAM 9D6, CON 4D6+3, INT 2D6, PER 3D6, DES 3D6+12. Mov: 3/12 Volando.

PG: 21. PG: 41. PM: 10-11. PA: 6. Mod. Daño: +2D6. MR-DES: 1. MR-CC: 1.

Habilidades: A% +15, D% +6. Garras A% 50 Daño 1D8, Pico A% 55 Daño 1D10, Cola A% 45 Daño 1D6, Ala A% 45 Daño 1D6.

Al daño se le puede añadir el picado (cada 6m +1D6 de daño; si la bestia falla, ella recibe la mitad). Los picados causan daño por desplazamiento y empujón (+1D6 al daño de impacto por cada 6 metros de desplazamiento; si el ataque falla, la bestia recibe la mitad del daño que habría causado, es

decir, +1D3 por cada 6 metros de movimiento, y la mitad del daño de la zona con la que golpea; esto es así en caso de que se pifie, o se falle DESx3 al fallar el ataque de carga aérea, con lo que la maniobra resulta perjudicial).

Araña Gigante



Retoños de Ungoliant y de Ella-Laraña, estas monstruosidades cazan y moran aún en los alrededores de las cordilleras de Mordor y en el interior del sur del Bosque Negro.

Suelen moverse en grupos, y aunque algunas no alcancen el tamaño de perros, otras son más grandes que caballos.

Todas ellas son capaces de hablar el Oestron, y son inteligentes.

Araña (Pequeña)

FUE 4D6, CON y DES 3D6, TAM y PER 2D6, INT 1D6. Mov: 5, PA: 6. PG: 9. PF: 24-25. PM: 7. MR-DES: 3.

Habilidades: A% -4, D% +6. A% Picadura (Quelícero) 45, A% Pata 40, A% Mordisco 50, Esquivar 41%, Saltar 46%, Tejer 70%, Arrojar 60%. Daño Quelícero 1D6, Daño Picadura 1D8+POT, Daño Mordisco 1D10+POT.

Anotaciones: Las arañas pueden tejer una seda de araña, gastando 1 PF por cada 10 metros de hilo (capaces de retener/envolver TAM 1 por cada metro) con FUE = CON de la araña. Para apresar a un blanco, usa su habilidad de Arrojar. Pueden saltar en horizontal tantos metros como su TAM :3. En vertical saltan hasta su TAM :6.

Una araña atacará con sus quelíceros para paralizar a sus víctimas, y así poder llevársela para alimentarse de ella. Si su ataque causa daño, la POT de su veneno, igual a la CON de la araña, ataca al

blanco. Si penetra la POT, el blanco queda paralizado tantas horas como ½ del valor de dicha POT. Tras ese tiempo, se purga 1 punto de dicha POT cada ½ hora, y la POT restante en el cuerpo causa una penalización de POTx3 percentiles a cualquier actividad. Si la POT falla la tirada, sólo penetra la mitad, causando el efecto de aturdimiento anteriormente descrito. La POT es acumulable para paralizar, teniendo en cuenta que en cada ataque fallido entra ½ POT (que se añade a la que entra con los nuevos ataques).

El mordisco de la araña es usado para matar, con su daño y su veneno. El veneno posee una POT igual a su PER, y si penetra daño por mordisco, causa tanto daño como dicha POT a los PG Generales (1 punto por asalto, hasta causar todo el daño). Si falla la Tirada de Resistencia, sólo causa ¼ POT de daño con el mismo sistema. La POT causada se purga tras 24 horas, a la tasa de 1 POT

por hora, y cada 2 POT purgados, el blanco recupera 1 PG. Aunque el blanco sobreviva a este ataque, mientras posea veneno en su organismo, estará a -20 percentiles a cualquier acción.

Araña (Mediana)

FUE 6D6, CON 5D6, TAM 4D6, INT 2D6, PER 3D6, DES 3D6+6. Mov: 5, PA: 7. PG: 16. PF: 38-39. PM: 10-11. MR-DES: 2. Mod. Daño: +1D6.

Habilidades: A% +10, D% +8. A% Picadura (Quelícero) 55, A% Pata 50, A% Mordisco 60, Esquivar 43%, Saltar 48%, Tejer 70%, Arrojar 60%.

Nota al Combate: Una araña ataca con sus quelíceros en su MR-CC+3, y 3 MR después realiza

Araña (Grande)

FUE 9D6, CON 6D6, TAM 7D6, INT 3D6, PER 3D6+3, DES 4D6+3. Mov: 6, PA: 8. PG: 23. PF: 52-53. PM: 13-14. MR-DES: 2. Mod. Daño: +3D6.

Las arañas usan la Tabla de Localización de Golpe del GRAMPUS, sustituyendo Pinzas por Quelíceros. Pueden conocer 1D3 puntos de Animismo, según tamaño.

otro ataque. En el MR-DES puede tejer y lanzar su hilo, pero cada PF gastado suma +1 MR a ese ataque especial. Los hilos poseen 3 PA y tantos PG como metros hilados. Causándoles la mitad del daño los deja inútiles, y para cruzar una telaraña es necesario causar tanto daño como TAM+1 de quien desee cruzar.

Habilidades: A% +19, D% +3. A% Picadura (Quelícero) 64, A% Pata 59, A% Mordisco 69, Esquivar 38%, Saltar 43%, Tejer 70%, Arrojar 55%.

Vampiro



Los rasgos de los Vampiros del Señor de Los Anillos son idénticos a los representados en Rune Quest Avanzado, aunque con algunos cambios.

Anotaciones: Pueden utilizarse los Rasgos Especiales para Vampiros creados en el artículo “Échale Salsa a tu Vampiro” para cargar un poco el terrible poder de estos seres, salvando su “alergia” al sol (puede tratarse como daño o como lo trata Rune Quest). El mordisco y la garra causan +1 al daño.

Cada vampiro tiene los rasgos base modificados de la raza de la que proviene. La PER

establece los PM base, como sucede con los Espectros.

Un vampiro se convierte en lo que es por medios nigrománticos (hechicería, la cual pueden conocer algunos humanos [sólo], hombres del sur o del este, servidores de Sauron, e incluso el Rey Brujo [para los Encantamientos, puede extraer PER de objetos o seres vivos con sacrificios], algunos Mewlips y Tumularios), o por el ataque de otro vampiro.

En el 2º caso, la transformación es compleja, pues requiere que el vampiro deje a una víctima a 0 PM y a PF negativos (puede almacenarlos en objetos mágicos). Después, comenzará a robar PG tras dejar PF negativos (no es seguro que esto pueda hacerlo el Vampiro original de RQ), regenerando sus propios PG uno a uno (también puede almacenarlos en objetos mágicos si toma de más). Cuando el blanco esté muerto, a 0 PG y 0 PM, el vampiro debe sacrificar la mitad de sus PF y PM (invirtiendo su sangre en la boca o una herida abierta del cadáver reciente) en la víctima, con lo que el cuerpo se reanimará en 30-CON minutos como vampiro, si el cadáver falla una tirada de la PER que tuviese en vida (x1 para humanos, x2 para Dunedain, x3 para Enanos y Hobbits, x4 para SemiElfos, x5 para Elfos). Un vampiro sólo puede crear a otro una vez por semana (o ciclo lunar), con un máximo igual a su CON:2.

Los vampiros ganan poder con los años (ver artículo de El Vampiro en La Llamada de Chtulhu de la Revista Líder).

Los vampiros pueden tener 1D6 puntos de Animismo, 1D4 de Canalización y 1D8 de Hechicería, o más según su vejez.

Cuervos



Sus Rasgos son similares a los de las Aves de Presa, cambiando los rasgos físicos por:
FUE 1D6, CON 2D4, TAM 1D4, INT 2D6, PER 3D6.

La DES y el Mov. siguen siendo los de las aves de presa, y sus PA 2. Los cuervos son inteligentes (como las Grandes Águilas [ambos pueden tener una INT más alta]), conocen el idioma de los Hombres, Elfos o Enanos (como las Grandes

Águilas) y aprecian los objetos brillantes. Además, les une la amistad y la colaboración con los Enanos desde antaño. Pueden vivir muchos años (tantos o más como los más viejos de los Hombres), y a menudo son mensajeros de los Enanos, odiando con fuerza a Saruman y a sus Crebain corrompidos. Cuando se mueven en bandadas (raro, porque son solitarios) suelen rondar los 3D20 individuos.

Ent



Los rasgos de los Ents se alinean con las características especiales del árbol al que representan, pero básicamente, sus rasgos son los

Ent Joven

FUE 9D8, CON e INT 5D6, TAM 6D8, PER 4D6+6, DES y ASP 3D6. Mod. Daño: +3D6.

Mov.: 2D3+2 (4), PA 2D3+2 (6). PG: 22, PF: 53-54, PM: 20. MR-DES: 3. A% +21, D% -3.

Rasgos: Los Ents reciben ½ daño por cualquier arma que no sea un hacha, incluso daño mágico o armas encantadas. El fuego y las hachas les causan daño normal, del que sus cortezas pueden proteger. Las armas estrictamente empalantes (lanzas, flechas y virotes) causan sólo ¼ daño. Los Ents pueden

que siguen. Lo que más distingue según el árbol representativo, es el carácter y la personalidad.

conocer 1D10 ptos. de Animismo y 1D8 ptos. de Canalización. Los Ents más maduros o mayores pueden doblar esta cantidad en conjuros. Además, conocen el idioma de los árboles y pueden despertarlos gastando 1 PER o 5 PM. 1 PER lo hace permanentemente, y 5 PM lo hacen PER del Ent (actuales antes del gasto) días. Un árbol despertado puede convertirse en Ucorno (despierta con una PER temporal de 3D6+3 y 2D3 PA) si logra una tirada de PER x2.

Ent Adulto

FUE 14D8, CON 8D6, TAM 10D8, INT y PER 5D6+6, DES 3D6, ASP 3D6+2. Mod. Daño: +6D6.

Mov: 1D3+3 (5), PA: 1D3+5 (7). PG: 37, PF: 91, PM: 23-24. MR-DES: 3. A% +36, D% -12.

Combate: Un Ent causa un daño de 1D8 por su puño y 1D6 por su presa.

Nota: Los Ents más viejos y poderosos poseen rasgos incluso superiores a los de los mayores, sobre todo en INT, PER, CON y PA. También poseen mucha más magia (triplicar o superar ese valor en puntos de conjuros de un Joven).

Ucorno



Son de rasgos similares a lo Ents, pero más agresivos cuando despiertan a la violencia. Sus rasgos suelen adaptarse de los Ents jóvenes, con estos cambios:

FUE +1D8, CON +1D6, TAM +2D8, PER e INT 4D6, ASP 2D6.

Beórñida



Se ha hablado mucho de los hijos de Beorn, el Hombre-Oso, pero no se ha especificado su posibilidad de transformarse en Osos grandes y oscuros, apelando a la voluntad de su linaje. El linaje de Beorn es una casta de hombres fuertes, grandes y velludos, algo hoscos y solitarios, protectores de los bosques y amantes de los animales y las buenas historias. Las características que se dan a continuación son las de un Beórñida típico y las de un Beórñida cuyo linaje ha cruzado con el de los Dunedain, lo cual le otorga unas características superiores al Beórñida común. La Cultura Beórñida siempre es Bárbara. El paréntesis indica rasgo Oso.

Beórñida

FUE 2D6+6 (x2'5), CON 3D6 (+1), TAM 2D6+6 (x2), INT 2D6+6 (:1'5), PER y ASP 3D6, DES 3D6 (+1).

Mov: 3 (4), PA: 0 (3). PG: 12 (19), PF: 23-24 (44-45), PM: 10-11.

MR-DES: 3. MR-CC: 5. Mod. Daño: 0 (+2D6). A% +6 (+14), D% +0 (-2).

Beórñida Dunedain



FUE 3D6+2 (x2'5), CON 3D6+4 (+1), TAM 2D6+10 (x2), INT 2D6+6 (:1'5), PER 3D6+2, DES 3D6 (+1), ASP 3D6. Mov: 3 (4), PA: 0 (3). PG: 16 (25), PF: 27 (47-48), PM: 12-13.

MR-DES: 3. MR-CC: 4 (3). Mod. Daño: +1D4 (+3D6). A% +6 (+13), D% -4 (-11).

Rasgos: Un Beórñida se transforma en Oso todas las noches, si no logra una tirada de INT+CON (en forma humana) x2%, pasando su Tabla de Localización de Golpe de Humanóide a Oso Pardo. Puede adoptar forma de oso de día, pasando una tirada de INT+CONx2%, manteniéndola durante tantos minutos como su INTx5 humana. Pasado ese tiempo, vuelve a su forma humana. De noche, el

proceso para transformarse en humano por un tiempo breve sigue el mismo protocolo pero a la inversa. Los Beórñidas comienzan este poder (manifestándolo) en su pubertad. Un Beórñida de edad avanzada (más de 15 años tras su primera Transformación) puede controlar el proceso a voluntad, sea de día o de noche. Los Beórñidas más jóvenes gastan 1D6 PF en la transformación a oso por el día y a hombre por la noche. El oso revierte a hombre unos minutos antes del amanecer, y el hombre a oso unos minutos después del ocaso. La transformación dura un asalto.

Un Beórñida suele ser Animista, y a menudo conoce 1D8 puntos de conjuros adecuados. En su forma de oso no habla ni puede usar magia (sólo la apropiada para esa forma), pero comprende cualquier idioma que hable como hombre.

Poderes: En su forma de oso, las armas normales le causan ½ daño. Sólo la magia, el daño mágico, las armas encantadas o el fuego causan todo su daño (el daño por fuego no se regenera). La asfixia y el veneno también causan daño normal. Un Beórñida regenera en forma de oso 1D3 PG por turno (5 minutos o 25 asaltos). Como oso, puede comunicarse con los animales a voluntad. Como humano, precisa usar la habilidad *Conocimiento Animal*, pero igualmente los comprende y puede comunicarse con ellos. El daño sufrido como oso u hombre se mantiene (proporcionalmente) en la otra forma, si no es curado. El daño en forma humana regenera cuando se pasa a forma de oso.

Combate: Como oso, sus garras causan 1D6 de daño, y su mordisco 1D8. Como oso, puede lanzar dos ataques separados por 3 MRs de diferencia, y también una acción defensiva.

Gigante

El Gigante de RuneQuest expresa bastante bien la idea de los gigantes del Señor de Los Anillos, quienes son poco numerosos y tienden a vivir en núcleos familiares cerrados en alta montaña o en zonas gélidas. Casi todos ellos son Animistas, pudiendo poseer desde 1D4 a 2D6 puntos en Conjuros. Pocos utilizan Canalización, y entre ella prefieren la magia de Morgoth (1D6 ptos. máximo).

Son omnívoros, aunque la carne (y no especialmente la humana) les es más grata, y llamativa a su paladar.

Son huraños, tercos, y tienden a usar garrotes y árboles para combatir de primera mano contra sus adversarios, o grandes rocas a distancia para abatirlos, si son peligrosos (o vuelan). La magia emocional tiene un % :2 en la Tabla de Resistencia para afectarles.



Existen, además, dos subgrupos raciales.

Los *Gigantes de las Montañas* suelen tener poderes para controlar las tormentas (en su terreno; fuera de él, estos poderes desaparecen), utilizando su INT+PERx2% como canalizador de su poder. Dependiendo de lo que deseen hacer (levantar niebla, lanzar vientos, provocar lluvia, llamar nubes, lanzar truenos - relámpagos - rayos desde los cielos,

etc.), el coste en PM y el % de éxito serán, respectivamente, mayor y menor. Los efectos temporales (lluvia, viento) tendrán una duración máxima en minutos igual a la PER del gigante. Aumentar la duración, el alcance o la intensidad de estos poderes requiere un gasto mayor de PM. El % mínimo de sus tiradas de poder siempre será igual a la menor de las dos características que rigen estos poderes: INT o PER. El sacrificio de PER prolonga los efectos un día completo por punto, además de doblar su intensidad y alcance. Los gigantes montañeses reciben ½ daño de cualquier ataque mágico basado en el viento o las tormentas.

Los *Gigantes de las Nieves* poseen poderes equivalentes, de control climático, a los de sus parientes de las montañas. Sin embargo estos poderes se refieren al frío en lugar de a las tormentas. A su vez, cualquier ataque místico basado en el frío causa ½ daño a esta familia de gigantes.

Aunque los gigantes son malignos en su mayoría, profesan tanto desdén por las fuerzas de Sauron como por cualquier tipo de fuerzas opuestas al poder del Enemigo.

Istari (Maiar)



Mucho se ha referido sobre los Istari, Sabios, o los grandes 5 Magos en la historia de la Tierra Media, y poco, acaso sus nombres, es conocido de ellos, salvo los grandes poderes que ocultan y profesan. Quizá esta tipificación no haga

honor a Saruman / Curunir, Gandalf / Mithrandir / Olorin / Incanus, Radagast, Alatar y Pallando, pero sólo pretende ser una guía de los cuerpos mortales que adoptan para relacionarse con los Hijos de Illuvatar.

Es bien sabido que Saruman es el Hábil de la Palabra y el Artesano. También que Radagast es el Amo de los Animales y Bestias, así como Gandalf es el Guardián del Fuego Secreto (administrador de la Llama de Arnor), y Consejero de los Hombres. Poco se sabe de Alatar y Pallando, quienes luchan entre sí en el Este, dominado Alatar por la corrupción y Pallando opuesto a su intento de control de las tierras de Rhûn.

Quizá esto otorgue una pequeña pista sobre los poderes que cada uno, en particular, atesora a modo de conjuros, aunque es posible que también tengan habilidades místicas propias. En cualquier caso, y en general, aquí están sus rasgos y características:

FUE, CON y DES 3D6+2, TAM 2D6+8, INT 6D6+8, PER 8D6+8, ASP 3D6.

Mov: 3. Mod. Daño: +1D4. PA: 1D8 (con Armadura). PG: 12, PF: 27-28, PM: (x2) 68.

MR-DES: 3, MR-CC: 5. Mod. Mágico: +44. A% +23. D% +0.

Características comunes:

El valor máximo de la PER de un Maiar es su valor máximo en dados (54) más 1/3 de su valor (+18) –para el caso de un Istari, sería 72-, y el cálculo de subida de PER es PER máx – PER act. x5%. Sólo pueden subir 1 punto, y sólo si el éxito en la tirada es Especial o mejor.

Los Istari pueden esconder su aura de PER hasta que el valor de ésta en puntos necesarios para el cálculo de habilidades de Sigilo sea PER 10 (este valor sólo oculta el aura a efectos de sigilo y de no ser detectado por conjuros que captan la fuerza del alma). Esto sólo dura un máximo de turnos igual a la PER original, y cuesta 1 PM. Sólo puede hacerse una vez al día.

Los Istari pueden subir sus características (incluida Tasa de Movimiento [excepto INT, TAM o PER]) en 1 punto sacrificando 2 PM por punto a incrementar. Este efecto dura 10 minutos, o todo un día si el Istari gasta 1 PER adicional (además de todos los PM gastados).

Los Istari pueden ignorar el daño (creando una armadura mágica invisible que no penaliza al movimiento o los percentiles) de cualquier fuente (normal, magia u objeto encantado), creando PA místicos en su cuerpo (al coste de 2 PM por PA, que dura 10 minutos, o todo un día sacrificando 1 PER).

Los Istari pueden lanzar conjuros desde su MR-DES, uno cada 3 MR adicionales, sin aumentar el coste según PM invertidos o si la Magia es Animista o de Canalización.

Los Istari pueden potenciar sus habilidades mundanas al coste de 1 PM por cada 5 percentiles a añadir a cualquier % (que no sea de conjuros o habilidades mágicas) durante 5 minutos (o todo un día, sacrificando 1 PER adicional).

Los Istari poseen una CON x1'5 sólo para soportar venenos y enfermedades.

Los Istari son inmunes al envejecimiento.

La INT de los Istari que utilizan Hechicería se considera duplicada a efectos de potenciar sus conjuros, para el cálculo de INT-Libre.

Todos los Istari poseen un mínimo de 3D4+3 puntos de Animismo y 3D6 puntos de conjuros de Canalización (pueden usarse los conjuros de Dioses de Glorantha). No existe como tal la Hechicería o los Encantamientos, pero los Istari poseen un % igual a su PER de tener 3D4 conjuros de Hechicería con un % base igual a su Mod. Mágico +4D6 (cada uno), y conocer las bases de la Magia de los Encantamientos sin necesidad de poseer la ciencia de la Excelencia en la fabricación que poseen Elfos o Enanos.

Los Istari pierden PG a ½ de ritmo de lo normal.

Los Istari pueden protegerse con una barrera de *Contramagia-Barrera Espiritual* igual a sus puntos a los PM :2 sacrificados. Esta barrera dura 10 minutos (o un día, si se sacrifica 1 PER).

Todos los poderes que no son Conjuros pueden convocarse uno por asalto, en el MR-DES, sin importar el coste, pero la interrupción brusca requiere de Concentración (INTx2) o perder los PM y PER sacrificados sin efecto, pero contando como una acción.

La escala de los Istari es la siguiente:

Poder Espiritual

Pallando < Alatar < Radagast < Gandalf < Saruman

Poder Físico

Pallando = Alatar = Radagast = Saruman < Gandalf



Sauron

Puede considerarse un Maia y al mismo tiempo tiene rasgos muy cercanos a los Istari, pero su poder total es mayor, uno a uno, que el de los Istari en solitario. Estos podrían ser sus rasgos:

FUE, CON y TAM 4D6+6, INT 8D6+6, PER 10D6+8, DES 3D6+6, ASP 3D6.

Mov: 3. Mod. Daño: +1D6. PA: 3D4 (con Armadura). PG: 20, PF: 40, PM: (x2) 86. MR-DES: 2, MR-CC: 2. Mod. Mágico: +60. A% +35. D% +2.

Nota: Posee Hechicería y conoce el Encantamiento, como habilidad.

Sauron puede escoger entre 3D6+6 puntos de conjuros Animistas, 3D4 de Canalización y 3D6 Hechizos, como mínimo. Si Sauron consigue su Anillo Único, su PER se duplicará, y el resto de sus Características (excepto ASP) serán un 50% mayores. Esto de por sí ya es terrible, incluyendo en ello la ganancia de 3D10 puntos de Conjuros a repartir en las tres categorías.

El Bastón de los Istari: Su bastón posee 12 PA (sólo son reducidos por armas mágicas o encantadas, y la reducción es de ½ del total a perder), y causa un daño de 1D8+3 (si el Istari sacrifica PM, al asalto siguiente el arma causará un daño adicional de +1 por cada 2 PM. Todo el daño se considera por Arma Encantada).

Solo un Maiar puede romper el Bastón de un Istari. Romperlo provoca que el Istari pierda un 20% de sus PM, y su máximo en PM será x1'5 en lugar de x2. También perderá 1D4 puntos de Conjuros de Animismo y 1D6 de Canalización, así como un punto en FUE, CON y DES, y 1D3 en PER e INT. Sauron no posee Bastón. En su lugar, posee El Anillo Único. Destruirlo le cuesta que todas sus

Características queden reducidas a ½ de su valor original sin el Anillo. Consagrar un nuevo Bastón cuesta 2 PER y una semana de Ceremonia ritual (un Encantamiento especial), sin ser perturbado.

Proyección de Fuerza: Un Istari puede crear una FUE inmaterial capaz de causar daño o sostener en la nada un cuerpo físico, reteniéndolo. Cada PM sacrificado crea una FUE mágica de 3 puntos, capaz de aferrar a alguien (venciendo su TAM+FUE) y dejarlo indefenso, manteniendo la Concentración cada asalto (INTx3) sin poder combatir, pero pudiendo conjurar o realizar actividades mágicas (la FUE puede repartirse en tantos blancos como se desee, pero la Concentración requerirá de una tirada por blanco), así como manifestar poderes. También se puede alzar a alguien por los aires, venciendo su TAM+1/2FUE, a la Tasa de 1m/MR, +1m adicional por cada 2 puntos de FUE por encima del TAM x1'5 del blanco. Esta FUE puede lanzarse sin posibilidad de error, mientras se vea al blanco, y éste no puede esquivarla, pero sí resistirse PM vs PM. La FUE puede causar daño por presa, de 1D3 puntos cada 2 PM (la armadura protege hasta que se superen sus PA) durante un asalto, o daño por golpe (1D3 puntos por PM) en el MR-DES del Istari. Este daño no se considera mágico, y los PA protegen de él. La localización es la que marque la Tabla de Projectiles en el blanco en 1D20, salvo que el mago apunte el poder, sacrificando 3 PM adicionales.

METALES y algunos OBJETOS Específicos de Tierra Media

METALES



Galvorn: Este metal, descubierto y forjado por Ëol el Negro, elfo de Beleriand, tiene unas especiales propiedades de ligereza y resistencia, como por ejemplo el hecho de que sus creaciones son suaves y manejables como varas de mimbre pulido, y pueden llegar a hender la roca.

El Galvorn forjado en útiles como armas y armaduras hace que estas posean el mismo potencial

de daño y protección, pero su peso es la mitad con respecto a un pertrecho normal, en Carga.

En términos de juego, la CAR de un objeto metálico de Galvorn es ½ de la normal (redondeando hacia arriba), y sus PA son elevados en un 50% de su valor normal, al tiempo que el daño de un arma se incrementa en +1.

Ej: Una daga (CAR 0.5, Daño 1D4+2, PA 6) de Galvorn tendrían CAR 0.25, Daño 1D4+1 y 9 PA. Una flecha con punta de Galvorn añade +1 a su Daño.

El Galvorn es invariablemente de color ébano lustroso y pulido, y nunca pierde su brillo.

Adamanto: Este metal gris y sin brillo posee una tenacidad a prueba de bomba, y es bastante difícil de tratar y forjar, aunque su resistencia lo hace igualmente valioso.

Cualquier objeto de Adamanto tiene un 50% más de PA, y exceptuando los golpes Especiales, los normales no le harán perder PA aunque superen los PA del objeto con su daño. Si se especifica que se golpea directamente al objeto, éste sólo perderá ¾ de

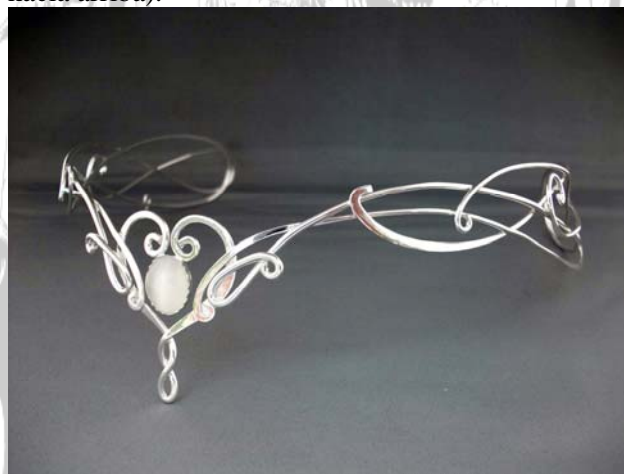
los PA que el daño del golpe cause (estas especificaciones de pérdida de PA quedan anuladas ante Mithril y el propio Adamanto).



Un objeto de Adamanto causa un daño adicional de +2 puntos, y las armaduras que no sean de Adamanto, Galvorn o Mithril (o los objetos metálicos con PA) perderán un 50% adicional de PA cuando son dañadas (redondeando hacia arriba) al

ser golpeadas con Adamanto (ver reglas de Pérdida de PA).

Mithril: La “Plata de los Enanos”, este ligero y resistente metal es el orgullo de la Estirpe de Durin. Su brillo y pulido nunca se extinguen (no se herrumbran ni pierden bruñido), y su ligereza es extraordinaria. La CAR de un objeto de Mithril es $\frac{2}{3}$ de la normal (redondeando hacia arriba) y sus PA se duplican. Así mismo, el Mithril nunca pierde PA, salvo impactos críticos o por magia. En el primer caso, perderá los PA que el arma que golpea obtenga en una tirada de daño normal (una daga, p.ej., causaría pérdida de $1D4+2$), al margen de daño máximo que ignore armadura. Estos PA perdidos se dividen :2, y esa será la pérdida total (redondeando hacia arriba).



Una aleación de Mithril especial, utilizada en el reino de Moria, el **Ithildin** o Plata Lunar, tiene unas propiedades diferentes. Puede ser dañada de forma normal, aunque posee un 50% adicional de PA y pesa $\frac{1}{2}$ de su peso normal en CAR. Su rasgo más peculiar es que su color, a la luz del día, es gris y apagado, como el Adamanto. Sin embargo, de noche, cuando la luna y/o las estrellas brillan, el Ithildin refleja su brillo, pudiendo iluminar a su alrededor con la intensidad de una vela, al doble de distancia en radio de acción que ésta.

El Mithril, adicionalmente, otorga como bono a las armas +1 al daño.



Acero Enano: A pesar de que el acero enano no es sino una aleación mejorada para el hierro, no deja de tener sus peculiaridades. Todos los objetos de acero

enano poseen +1 PA y reducen el daño por magia a sus $\frac{3}{4}$ partes. Además de ello, cualquier arma o armadura jamás se oxidará ni herrumbrará, y

siempre mantendrá su brillo, a menos que sus PA queden reducidos a $\frac{1}{4}$ del total.

OBJETOS Especiales



Dardo: Esta espada corta de origen élfico (PA 12, Daño 1D6+2 [+Especial], MR 2, CAR 0.5) es una hermosa hoja que permite Detectar Orcos (Yrch) de cualquier tipo en las cercanías, con un brillo azulado en la hoja (como el conjuro *Detectar Enemigos*, pero sólo para orcos). El brillo será más intenso (sin llegar a cegar) dependiendo de la cercanía y el número. El máximo brillo ilumina con la luz de una antorcha (20+ orcos a 10- metros).

El daño Especial de la hoja (+1D6) se añade cuando ésta ataca criaturas corrompidas por el poder del Vacío (arañas, espectros, tumularios), o intenta dañar objetos del mismo origen (telarañas de Ella). Contra Yrch añade +1 a su daño.



Orcrist (Martilla Orcos): Es una hermosa espada ancha de manufactura Élfica que posee la cualidad especial de Destruir Yrch y causarles un daño atroz con el mínimo roce. Sus características son Daño 1D8+2, CAR 1.2, PA 12, MR 2. Cuando Orcrist es blandida, al golpear a Yrch causa 1D6 puntos de daño adicionales, tras atravesar armadura. El Yrch debe hacer de inmediato una tirada de PERx5 (penalizada la PER en esta tirada, debiendo restar los PG perdidos por el golpe antes de multiplicar. Si el Yrch no pasa la tirada, cae muerto. La espada no perderá PA si es golpeada por un arma forjada por orcos (excepto que sea mágica o encantada). Si un Yrch mira la hoja y los ojos del atacante, y éste se concentra, el orco debe vencer los PM del atacante con los suyos para poder agredirle. Si falla, deberá elegir otro objetivo de sus ataques. Si pifia, huirá presa del miedo durante 1 turno.



Glamdrin (Desuella Trascos) causa un daño de 1D8+3, posee PA 14 y su daño especial es 1D8. El Yrch tirará sólo PERx3, con la misma restricción, tras el daño causado, a esta tirada. Igualmente, los PA del arma no descienden, salvo circunstancias especiales (descritas más arriba). Para que un Yrch no huya de la espada, debe enfrentar su INT a la PER del blanco.

Si un orco se atreve a empuñar Glamdrin u Orcrist (con o sin guantes) debe pasar una tirada de CON (x2 Glamdrin, x3 Orcrist) para evitar perder 1 PG General por asalto de contacto. Aunque no lo pierda, el dolor es tal que cualquier actividad estará penalizada (-15 Glamdrin, -20 Orcrist).



La Hoja de Yrch: Esta espada, templada en sangre de orco en la 1ª Edad, fue obra de los Hombres de Oesternesse para exterminar a los Primeros Bastardos de Morgoth. Pero la sangre de los Eldar era fuerte aún en los primeros Yrch, y Sauron tejó un hechizo de maldición sobre esta sangre y estas hojas, volviéndolas efímeras tanto para orcos como para elfos. Sólo hombres y otras razas podrían empuñarlas sin problemas.

Aún existen nueve de estas hojas, y los Nueve Jinetes las buscan para ampliar su arsenal contra los Quendy.

Su 1ª peculiaridad es que su hoja oscura está surcada por pequeñas “venas” que laten de color rojo.

-Cualquier orco a menos de 5 metros de ellas tiene una penalización de -10 a todos sus % en cuestión de tiradas, y un -15 si se usa la hoja para atacarle de forma directa. Los elfos tienen -5/-10 respectivamente.

-La hoja causa un daño adicional de un 50% (tras atravesar armadura) a orcos, y un 25% a elfos.

-Si un orco empuña la hoja (aún con guantes), cada asalto que falle una tirada de CONx2 pierde 1 PG General, 1 PF y 1 PM. Además, estará a un -20 en el

% de cualquier tirada mientras sujeta la espada. Los elfos tiran CONx3, y se encontrarán a un -15 en sus %.

-Si la espada es empuñada por un Hombre del Oeste, de la estirpe de Arnor y Gondor, obtendrá un +10 a los % de impactar contra Orcos y Elfos, y cualquier conjuro lanzado sobre él por orcos y elfos tendrá -5% de conseguir el efecto, y otro -5% en la Tirada de Resistencia en contra del lanzador.

No se fabricaron todas las hojas iguales, pero sí es cierto que todas fueron espadas o dagas. Además, cada una de ellas tenía su nombre grabado y poderes únicos, adicionales a los genéricos.

ANILLOS



Los Nueve Anillos de Los Hombres: Estos Anillos de Poder, forjados por Sauron para los Reyes de los Hombres y tenerlos bajo su control, otorgan una serie de poderes peculiares a quien se los ponga (si es capaz de arrebátárselos a un Nazgûl). Estos anillos se ajustan al dedo de su portador.

Cualquiera que no sea un hombre no obtendrá beneficio alguno, pero sentirá al ponérselos su poder maligno (INT+PERx2%).

Si un hombre se los coloca, obtendrá los siguientes beneficios:

PF +10, PG Generales +10, PM +10, INT +5, FUE-CON-DES +3, ASP +5.

Todas sus tiradas referentes a convencimiento y persuasión, a engaño y mentira, a sigilo y a Conocimiento Cultural, aumentan en +10 percentiles.

Su cuerpo disfrutará de una resistencia sobrenatural, con +2 PA por localización y una Regeneración de 1 PG General y por localización por turno, además de no envejecer mientras se mantiene en el cuerpo.

Pero además de ello, hay otros pros y contras. Los pros adicionales, en cuanto a magia, son que cualquier conjuro Ofensivo o de Control Mental

requerirá 1 PM menos de los necesarios (siempre un mínimo de 1 que debe gastar el Hildor).

Contras: La Corrupción del Anillo.

Cada semana, su portador debe tirar INTx3 (normal, no aumentada), CON x3 y PER x3 (valores normales). Si falla dichas tiradas, ocurrirá lo siguiente:

Fallo en INT. El personaje se vuelve gradualmente mezquino, frío, cruel y autoritario sin medida. Se hará codicioso, despótico, sus órdenes y necesidades serán cada vez más incoherentes y orientadas al apoyo y aceptación de los designios del Enemigo, de forma encubierta primero, pero más directa y clara después.

Después de tantas tiradas como INT original fallidas, la mente estará totalmente al servicio de Sauron y del Único. Quitarse el Anillo antes de que esto ocurra y no ponérselo cuesta una tirada de INTx3% al día (restando a la INT el número de tiradas fallidas antes de multiplicar).

Fallo en PER. El alma del personaje se va disolviendo en la maldad, y cada fallo traslada 1 PER al anillo. Mientras se tenga el anillo puesto, la PER no se modifica, pero al quitarlo, la PER perdida por los fallos se “queda” en el anillo, y el portador la pierde hasta que vuelve a ponérselo. El aura del portador se debilita, y la del anillo se fortalece. El portador todavía puede elevar su PER hasta el máximo racial, pero contando que, sin el anillo, sólo puede subirla hasta el máximo racial menos los puntos de PER que retenga el anillo. Esta PER sólo se recupera (es decir, sólo se aumenta normalmente) si el anillo es destruido. Cuando la PER llega a 0 en el portador, éste no puede quitarse el anillo, o morirá (a menos que sea ya un Espectro, en cuyo caso

recupera toda su PER, pero su alma ya está ligada a Sauron, los 9 Anillos y el Único).

Fallo en CON. El cuerpo del personaje se va disolviendo en la maldad, y cada fallo traslada 1 CON al anillo. Exteriormente, al quitarse el anillo, el personaje se volverá progresivamente demacrado, pálido y translúcido, hasta desvanecerse cuando toda su CON pase al anillo. Si se quita el anillo con CON 0, el personaje muere (a menos que sea un Espectro, momento en que recupera su CON [pero no su imagen] y sirve al Único). Mientras lo lleve puesto, su imagen no varía, hasta que su CON sea cero. El portador no puede elevar su CON (natural) con entrenamiento si no lleva el anillo puesto. Esto sólo retrasará lo inevitable.

Por supuesto, cualquier otro candidato a convertirse en un nuevo Espectro o Nazgûl, no obtendrá el beneficio de la PER y CON acumuladas del anterior dueño, ni “sintonizará” con el anillo para recibir sus pros (y contras) si no logra una tirada de $PER \times 3$ (debe fallarla). Cuando una nueva víctima “sintoniza” con el anillo que está corrompiendo a otra anterior, ésta puede recuperar la posibilidad de aumentar normalmente su PER y CON, pues el anillo la ha liberado de su influencia. Sin embargo, las secuelas físicas y mentales (INT y demacración) del anillo precisan mucho tiempo y voluntad (e incluso magia) para curar por completo.

Cuando un blanco de la corrupción del anillo de los Hombres ha fallado todas sus tiradas de INT, y está a PER y CON cero, se transforma en un nuevo Nazgûl.

Si, antes de ello, el anillo toma a otro servidor, el anterior debe sumar los restos de $INT + CON + PER\%$, y si no logra una tirada exitosa, comenzará a sufrir el Soplo Negro, para ser transformado en un Espectro común, y no en un Nazgûl (Espectro del Anillo).

Además de esta serie de poderes y capacidades generales, cada anillo de los hombres también tiene uno o dos beneficios adicionales únicos y exclusivos de cada anillo, y posee un nombre propio.



Los Siete Anillos de los Enanos: Estos Anillos de Poder fueron los que Sauron forjó y designó en

regalo para los Siete Reyes Enanos, y que en la actualidad parecen perdidos (cuatro de ellos, probablemente, en poder del mismo Sauron).

Cualquier no enano que se coloque un anillo, no obtendrá ningún beneficio, pero logrando una tirada de $INT + PER \times 2\%$, podrá sentir que en su interior se oculta el mal, la violencia y la codicia.

Cuando un enano se ciñe el anillo, éste se ajusta a su dedo, y el portador obtiene los siguientes beneficios:

PF +10, PG Generales +15, PM +5, FUE-DES-INT +5, CON +4.

Todas las tiradas del Enano referentes a buscar minerales, catalogar objetos valiosos, Conocimiento Cultura, liderazgo y trabajo de forja obtienen +10 percentiles. Además de ello, dejarán de envejecer y su cuerpo se hará duro como la roca (+3 PA en todo el cuerpo).

Dada la naturaleza resistente y testaruda de los Khazad, los anillos no llegarán nunca a transformarlos en espectros (salvo excepciones en que mueran con ellos puestos en batalla, cuando los anillos los hayan corrompido por completo), pero consumirán sus mentes y maldecirán todas sus obras sin remedio.

Un beneficio adicional es que cualquier conjuro de combate requerirá un PM menos de los necesarios (mínimo 1) para ejecutarlo.

La Corrupción del Anillo es la siguiente:

Cada semana, el enano debe tirar $INT \times 3$ y $PER \times 3$, y en caso de fallos, ocurriría lo siguiente (hay que añadir que, opcionalmente y para demostrar la dureza y el poder corruptor de los Anillos de Poder, cada tirada fallida puede extraer una unidad a la Característica que se multiplica [aunque la Característica en sí no se reduzca] a efectos de la tirada de % para resistir la corrupción del anillo, hasta que el % mínimo de la tirada sea $1 \times 3\%$, la última tirada antes de caer bajo el dominio total del anillo [esto tiene su lógica, teniendo en cuenta que, cuanto más domina el anillo a su portador, más difícil es resistirse a dicho dominio]).

Fallo en INT. Básicamente idéntico al anillo de los Hombres, pero el rasgo negativo que más se acentuará será la avaricia y la codicia.

Cuando se fallen tantas tiradas como INT original, el enano está tan consumido por su necesidad de poseer, que no habrá nada que no haga para conseguir el objeto de sus deseos, sin pensar un solo momento en dichas acciones o sus consecuencias.

Es posible que Sauron pueda aprovecharse de ello, pero aun en la mezquina inteligencia del enano corrompido, Sauron y el Anillo Único no son sus amos por completo, aunque sí pueden ser el

camino para conseguir más riquezas. Esto es lo único que Sauron y el Anillo Único podrán hacer para utilizar al enano: tentarlo con bienes materiales.

Fallo en PER. Idéntico al anillo de los Hombres. Sin embargo, el enano no muere, disolviéndose, sino que regresa a la roca de la que está hecho, si se quita el anillo. Si lo hace (a PER cero), se transforma en arena, y es olvidado poco a poco, salvo por los registros en los que esté incluido.

Cuando el enano falla todas sus tiradas de INT y PER, se transforma en un Duende o un Trasgo, en lugar de un Nazgûl.

Si el anillo pasa a otro poseedor antes de corromper al anterior, el que pierde el anillo debe sumar los restos de $INT + PER \times 2\%$ en una tirada exitosa, y si no la logra, sufrirá el Soplo Negro, para ser con ello transformado en un Tumulario o un Espectro (no un Nazgûl).

Cada anillo enano posee, además de sus poderes generales, poderes únicos y exclusivos, además de un nombre propio.



NOTAS FINALES

Evidentemente, en este trabajo no se encuentran todos los datos exhaustivos para llenar todo el Universo de El Señor de Los Anillos en formato Rune Quest, pero sí permite desarrollar con cierta complejidad cualquier partida que un Director de Juego y sus Jugadores deseen realizar en la ambientación de ESDLA enfocada en el Sistema de Juego Chaosium/RuneQuest D100%.

No puedo sino agradecer a Luis Caballero su esfuerzo en los dos artículos que escribió para la Revista 2D10 hace y amuchos años, el cual me motivó también por aquella época a escribir todo este texto en un manuscrito, y en la actualidad haberlo revisado y transcrito a formato digital.

Este trabajo también es un homenaje al esfuerzo de ese autor por continuar su legado, además de una empresa en la que me embarqué yo mismo para enriquecer el primer Juego de Rol (RuneQuest) que me atreví a dirigir a la tierna edad de 11 años, y que aún tanto cariño le profeso.

Miguel “Lupino” Molina

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. Perrinat)

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



DAGNINO



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



Vampiro

Los vampiros son criaturas pálidas y frías, que no se reflejan en los espejos ni tienen sombra alguna. Originalmente suelen ser humanos. Sólomente seres carnívoros u omnívoros pueden llegar a convertirse en vampiros. Ellos son la nobleza de los muertos-vivientes.

Los vampiros se encuentran en cualquier lugar en donde puedan encontrar suficientes presas como para satisfacer sus apetitos sobrenaturales. Deben alimentarse de la sangre de seres inteligentes; la sangre de bueyes o cerdos no sacia su sed demoníaca.

Un vampiro tiene el doble de la FUE y de la CON que tenía en vida.

Se puede convertir en niebla en su MR-DES + 3; en este estado puede regenerar daño a la tasa de 1 PG por asalto. Si un vampiro llega a cero PG, automáticamente se evapora y se convierte en niebla para regenerarse. Naturalmente, puede hacerlo también a voluntad.

En forma de neblina, un vampiro se mueve a una velocidad de 5 m./asalto, y es inmune a la mayor parte de las cosas que pueden producir daño físico. Algunos conjuros aún pueden afectarle en esta forma.

Un vampiro no puede regenerar PG perdidos debido a daño con fuego; tampoco los podrá regenerar si los perdió a la luz del día. El fuego no puede dañar a un vampiro en forma de neblina.

Un vampiro puede convertirse siempre que quiera en un murciélago o en un lobo (o en otras criaturas apropiadas a la situación concreta). Estas formas se usan principalmente con el fin de pasar desapercibido y de desplazarse con rapidez, y no para combatir.

Por supuesto que los vampiros pueden ver en la oscuridad.

Si la cabeza o el pecho de un vampiro son reducidos a cero PG, caerá al suelo sin conocimiento y no podrá convertirse en neblina. Si en ese momento se le clava una estaca en el corazón y se le corta la cabeza, se le destruirá. La inmersión en agua corriente destruye automáticamente a un vampiro.

Las cruces son instrumentos eficaces contra los vampiros. Si se blande vigorosamente una cruz contra un vampiro, y la persona en cuestión se concentra en ello, ésta podrá enfrentar a cada asalto su PER con los PM del vampiro en la tabla de resistencia. Si el aventurero logra vencer, el vampiro recibirá 1D3 ptos. de daño no regenerable en una localización de golpe cualquiera usando la tabla de proyectiles. Ni armaduras ni protecciones mágicas podrán nada contra este daño.

Una persona que empuñe fuertemente una cruz no puede ser hipnotizada por un vampiro, aunque éste si la puede atacar físicamente. Si a un vampiro se le golpea directamente con una cruz, recibe automáticamente 1D3 PD no regenerables en la localización golpeada, ignorando cualquier armadura o protección mágica. Los vampiros en forma de neblina son inmunes a los efectos de una cruz.

A plena luz del día, un vampiro es incapaz de convertirse en neblina, murciélago o lobo, de drenar PM, o de Hipnotizar a nadie.

Todos aquellos días en los que el vampiro no permanezca en su sarcófago rodeado de tierra, éste perderá 3D6 PM. Por el hecho de mantener su cuerpo en movimiento, pierde 1D6 PM todas las noches. Una vez que un vampiro llega a cero PM, quedará inconsciente, absolutamente incapaz de abandonar su cripta sin ayuda.

Los vampiros no pierden PF por el ejercicio; sólomente los pierden por falta de sangre. Todas las noches un vampiro pierde un número de PF igual a sus PM actuales. Los vampiros no recuperan estos PF por el simple hecho de descansar; sólomente pueden recuperarlos bebiendo la sangre de seres inteligentes. Un vampiro que lleva varios noches hambriento, es posible que vea fuertemente reducidas muchas de sus habilidades.

<i>Características</i>			<i>Valor Medio</i>	
FUE	3D6x2	20-22	Mov.:	según
CON	3D6x2	20-22		raza + 1
TAM	2D6 + 6	13	Pt.Golpe:	18
INT	2D6 + 6	13	Pt.Fatiga:	varían
DES	3D6	10-11	Pt.Mág.:	2D6 + 6
ASP	3D6	10-11		

<i>Localización de Golpe</i>	<i>Cuerpo a Cuerpo</i>	<i>Proyectiles</i>	<i>Puntos</i>
Pierna D	01-04	01-03	0/6
Pierna I	05-08	04-06	0/6
Abdomen	09-11	07-10	0/6
Pecho	12	11-15	0/8
Brazo D	13-15	16-17	0/5
Brazo I	16-18	18-19	0/5
Cabeza	19-20	20	0/6

<i>Arma</i>	<i>MR</i>	<i>%Ataque</i>	<i>Daño</i>
Toque	8	59 + 10	1D6 + 1D4 + pérdida de PM
Mordisco	8	25 + 10	1D6 + pérdida de fatiga

Notas: Una víctima golpeada por el toque de un vampiro debe enfrentar sus PM a los del monstruo, independientemente de que la armadura fuera o no penetrada por el golpe. Si el vampiro vence, el blanco perderá 1D4 PM que éste se embolsará.

El mordisco de un vampiro hace un daño igual a su modificador de daño, o 1D3 en cualquier caso. Si logra

penetrar armadura, el vampiro continuará aferrado a su víctima drenando 1D6 PF cada asalto. Una vez que la víctima haya perdido una cantidad de fatiga igual a la suma de su FUE y su CON, el vampiro comenzará a chupar FUE; los ptos. de FUE así perdidos, se habrán ido de manera permanente.

Habilidades: Los vampiros retienen el conocimiento que ganaron en su vida anterior. Como lo normal es que se hayan pasado ya una temporadita como vampiros, normalmente poseen unos niveles excelentes en la mayoría de las habilidades.

Armadura: Ninguna natural. Normalmente tampoco llevan ninguna, ya que tendrían que dejarla atrás al cambiar de forma o al disolverse en la niebla. Esto mismo pasa con toda la ropa que puedan ponerse, a excepción de aquellos vestidos con los que su cadaver fué enterrado.

Magia: Concentrándose, y venciendo los PM del blanco con los suyos propios, un vampiro puede hipnotizar a una víctima. Esto no le cuesta PM alguno. Dicha víctima se queda inmóvil o camina despacio, indefensa e incapaz de reaccionar ante los estímulos exteriores. Este efecto se pasa al cabo de un turno completo.

El vampiro sólo puede usar esta habilidad de hipnotismo sobre un blanco por asalto, y cuenta como un ataque, por lo que en el asalto en que utilice este poder sólo podrá además detener o esquivar.

Un aventurero que se halle luchando con el vampiro puede intentar evitar la mirada de éste, procurando no caer hipnotizado. Si su jugador logra una tirada de PER x5, en ese asalto concreto, el vampiro no podrá intentar hipnotizarle, ya que nuestro hombre tuvo suerte y logró evitar mirar a los ojos del monstruo. Si no, el vampiro estará en condiciones de intentar hipnotizarle.

Los conjuros del tipo de *Contramagia* y similares no tienen efecto alguno sobre este ataque hipnótico. Sin embargo, si un aventurero es capaz de algún modo de luchar con los ojos cerrados, estará totalmente protegido de este poder.

Como los vampiros no poseen PER, no pueden lanzar conjuros espirituales, ni aspirar a la obtención de magia divina, aunque pueden retener los conjuros divinos que ya tuvieran en vida. En cambio, sí suelen ser potentes hechiceros.

VAMPIRO

Toda campaña necesita vampiros, pero hay tantas historias contradictorias sobre sus poderes y habilidades que quizá sea mejor que el guardián decida qué características son de aplicación en su campaña y qué otras son sólo cuentos de viejas. Las siguientes directrices se dan sólo a modo de ejemplo.

Los vampiros poseen todos los poderes y problemas que tradicionalmente se les atribuyen. La cruz protege de los vampiros. Son el doble de fuertes que una persona normal. Una vez reciben daño superior a sus puntos de vida se convierten en humo al final de ese asalto y recuperan puntos de vida al ritmo de 1 por asalto. Pueden convertirse en humo o en niebla a voluntad, y también en lobo o en murciélago. El humo del vampiro se mueve a razón de 1 unidad de movimiento por asalto. Los vampiros no poseen poderes especiales a la luz del día, y es posible que no puedan ni salir al exterior. Es posible incluso que se vean obligados a volver a la tierra en que fueron enterrados originalmente para pasar las horas de luz diurna.

Sin embargo, si los puntos de vida del vampiro se reducen exactamente a cero, se le ha acertado en la cabeza. No puede convertirse en humo y cae al suelo, momento en el cual se le puede clavar una estaca en el corazón y matarlo definitivamente. También se le puede cortar la cabeza, aunque esto difiere de unas leyendas a otras.

Característica		Media	
FUE	3D6x2	20-22	Movimiento el de la especie + 2
CON	2D6 + 2	13	
TAM	3D6	10-11	Puntos de vida 12
INT	3D6	10-11	
POD	2D6 + 6	13	
DES	3D6	10-11	
APA	3D6	10-11	

Arma	Ataque	Daño
Toque*	50%	1D4 + 1D4
Mordisco#	50%	1D4

* El toque de un vampiro puede atravesar cualquier armadura y atacar el POD del personaje que, si no consigue pasar su tirada de resistencia, perderá 1D4 + 1D4 puntos de POD.

Si el mordisco de un vampiro penetra la armadura de la víctima (N. del T.: Supuesto que la lleve), drenará 1D6 puntos de FUE por asalto hasta que la víctima muera o el vampiro sea destruido.

Armadura: Usualmente ninguna, pero puede llevar cualquiera que tenga a mano, que sin embargo no se convertirá en humo si lo hace el vampiro.

Mirada Hipnótica: Si el vampiro fija su mirada en una víctima, puede intentar hipnotizarla con una tirada de POD contra POD en la tabla de resistencia. Para evitar la mirada del vampiro, hay que tirar PODx5 o menos en porcentaje.

A diferencia de las criaturas vivas, los vampiros no recuperan puntos de magia tras gastarlos usando magia o en combates de POD como los Fantasmas. Sin embargo, pueden absorberlos de sus víctimas, restaurando así lo gastado. Las víctimas regeneran estos puntos de la forma normal, hasta el máximo posible. El máximo para un vampiro son 21 puntos de magia, más allá de los cuales no puede absorber más.

Hábitat: Cualquier lugar en el que se hagan pactos con el diablo.



ción se facilita una lista de ejemplos:

- Los vampiros no tienen reflejo.
- Los vampiros necesitan regresar al suelo en que fueron enterrados originalmente para poder dormir durante el día.
- La tercera mordedura de un vampiro provocará la muerte del personaje, y lo transformará en uno de estos muertos vivos a continuación.
- Los vampiros no tienen poderes especiales durante las horas del día, y es posible que además no puedan salir del lugar donde se esconden, o incluso que no puedan abandonar su ataúd.
- En las culturas católicas, la cruz concede protección contra los vampiros, al menos durante un tiempo, y la piel de estos se escalda y abrasa al contacto con el agua bendita.
- Los vampiros nunca beben... vino.

Un vampiro puede cambiar su forma a la de humo, niebla, un lobo, o un murciélago a voluntad. En forma de humo o niebla se mueve a la deriva a una velocidad de 1 metro por turno de combate.

Una vez que el daño causado por los ataques físicos haya excedido los puntos de vida del monstruo, éste se transformará en humo o en niebla al final del turno, regenerándose después al ritmo de 1 punto de vida por turno. Sin embargo, si los puntos de vida del vampiro son reducidos exactamente a 0, se habrá conseguido golpearle en la cabeza, cayendo el monstruo al suelo incapaz de transformarse en niebla. Tras esto, una estaca de madera clavada en su corazón lo matará para siempre.

VAMPIROS

caract.	tiradas	media
FUE	3D6x2	20-22
CON	2D6+6	13
TAM	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
POD	2D6+6	13
DES	3D6	10-11
Mov lo que se especie	+2	PV 12

Bonificación media al daño: +1D6.

Ataques: Mordisco* 50%, daño 1D4 el primer turno + drenaje de sangre a partir del siguiente. Garra** 50%, daño 1D4 + bd Mirada***, se enfrenta POD contra POD en la Tabla de resistencia

*Si el mordisco del vampiro causa algún daño, el mero hecho de mantenerlo impedirá cualquier tipo de resistencia por parte de la víctima, además de drenarle 1D6 puntos de FUE (sangre) cada turno a partir del siguiente.

**con un éxito en una tirada de puntos de magia contra puntos de magia en la Tabla de resistencia, el toque de un vampiro drenará 1D3 puntos de magia de la víctima, que irán a parar al monstruo. Esto sucederá en cada turno de combate que la víctima sea golpeada o tocada de forma exitosa, perdiendo en consecuencia 1D3 nuevos puntos de magia. Los puntos que el vampiro haya obtenido por este método se desvanecerán al cabo de tantas horas como el valor de POD del monstruo, si es que no han sido utilizados antes.

***si el vampiro tiene éxito en la tirada de la Tabla de resistencia (se enfrenta POD contra POD), la víctima habrá quedado hipnotizada, y el monstruo puede

hacer que siga instrucciones sencillas. Si estas implican peligro mortal para el hipnotizado, el jugador podrá realizar una tirada de INTx5 cada turno para poder despertar del trance, y evitar llevar a cabo tal acción.

Armadura: puede reformarse por completo una vez que sus puntos de vida han sido superados.

Habilidades: Olfatear la sangre 75%, Psicología humana 60%.

Hábitat: allá donde la inocencia se encuentre indefensa.

Pérdida de COR: ser atacado por un vampiro cuesta 0/1D4 puntos de Cordura. Ver una de sus transformaciones cuesta 1/1D3 puntos de Cordura. No hay pérdida de Cordura por ver a un vampiro que tenga aspecto humano.

Échale salsa a tu Vampiro

(Modificación al chupóptero de RQ)

Ojeando el Vampiro en RQ, me di cuenta una noche (Qué oportuno, ¿Eh?) de que ese ser tan maligno y temido no poseía caña suficiente para ser realmente alguien a quien hay que respetar. ¿Quién alguna vez no ha zurrado a dos o más vampiros como el que espanta moscas? ¡Vamos a ser serios! Me he propuesto añadirles un toque personal para amenizarlos un poco, sobre todo de cara al maravilloso y magnífico; abrumador y espectacular módulo de RQ (Que conste que no es porque lo haya hecho yo) que os encontraréis a continuación.

Debilidades del Vampiro

Sabemos que un vampiro queda como tabaco para pipa después de exponerse a la luz solar, y no sólo *Desmoralizado*. ¿Es que el sol tiene cara de mono? ¡Venga hombre! Por ello para Vampiros de una existencia inferior a 15 años, aplicaremos la regla de que por cada asalto en exposición al sol, perderán 1D4 PG Generales (1 PG por día nublado) no regenerables si no logran una tirada de CONx1 (además de estar *Desmoralizado*, perder PM por estar fuera del sarcófago, no poder usar poderes, no poder regenerar ningún daño...), y ser vulnerables a armas de madera o asta (lanzas), sin poder regenerar su daño bajo ninguna circunstancia.

Con más de 15 años, entonces se podrán comportar como el Vampiro típico de RQ. Además, si consiguen una tirada de INTx2 (Con bono en percentiles igual a sus PM actuales) obtendrá una de las habilidades especiales siguientes, excepto **Poder Supremo**. Cada 2 años podrá repetir la tirada de INT y elegir una nueva habilidad. El **Poder Supremo** podrá lograrlo tras 200 años. Los poderes marcados con asterisco son los que han de elegirse; los otros son innatos. La magia de protección puede frenar algunos de estos poderes, como el *Control*, la *Telepatía* o producir *Daño*, *Miedo* o *Temor* a distancia.

Poderes Vampíricos

Sipnosis: PM vs PM de la víctima. Duración: un turno (equivale a 5 minutos o 25 asaltos).

Transformaciones: Mutar a neblina en el MR-DES+3 del vampiro. Mutar a animal carnívoro apropiado a la situación en el MR-CC del vampiro. El siguiente cambio es opcional: mutar a sombra (Elemento) en el MR-DES del vampiro, y dividir el TAM:4 del mismo para pasarlo a metros cúbicos de la sombra. Se mantiene la INT, recuerdos, conjuros,



FUE y PG, añadiéndose las habilidades de sombra. Lo demás se obvia.

Ver en la Oscuridad: El vampiro puede ver normalmente en oscuridad natural. La oscuridad mágica le afecta mínimamente (penalizaciones de -5% a -25% por acciones que requieran la vista).

***Presencia:** (\$) Cada PM que el vampiro gaste en esta habilidad, se añade 1 ASP que disimula sus rasgos vampíricos típicos. El límite de aumento es el ASPx2 original del vampiro. Duración: 1 turno.

***Velocidad:** Gastando 1 PM, el vampiro aumenta su Tasa de Mov. En +1 metro/MR. Gastando 4 PM por cada 10 TAM o fracción que posea, puede reducir su MR-CC una unidad, hasta un máximo de MR-CC 1. O bien, gastando 2 PM, puede incrementar sus acciones por asalto en 1 (aunque no corresponda por MR insuficientes). Esta acción se podrá efectuar 1 MR antes de cualquier otra. Si son dos acciones de más, podrá efectuarse una en el MR-CC del vampiro y otra ser intercalada entre dos acciones normales. El límite máximo de aumento es de +3 acciones, la primera en el MR-CC, y las otras intercaladas al gusto después de dicho MR-CC.

***Incorporeidad:** (\$) Gastando 1 PM por cada 10 TAM o fracción del vampiro, éste hace su cuerpo inmaterial (dejando atrás armaduras y posesiones, excepto su ropa vampírica) e inmune al fuego y las armas, pero no a la magia (las armas mágicas lo dañan sólo con su daño mágico). En este estado no puede realizar ninguna acción física (sí podrá, sin embargo, *Esquivar* armas mágicas) pero puede usar poderes que no impliquen contacto físico. También puede atravesar superficies sólidas (que, si contienen magia, PER o PM, poseerán una resistencia de un 5% acumulativo por cada PM o PER que posea la superficie). En este estado, regenera 1 PG general y por localización cada 2 asaltos, si no hace nada más. *Duración:* 2 turnos.

***Invisibilidad:** (\$) Gastando 2 PM por cada 10 TAM o fracción, el vampiro se vuelve invisible, pero sigue siendo tangible, pudiendo detectársele por otros medios que no sean la vista (Sonar, *Sentido Oscuro* o *Terrestre*, oído, conjuros de *Detección* y *Vista Mágica*). Cualquier acción de combate contra el vampiro (Ataque, Defensa, Esquiva o Magia) sin poder verlo o detectarlo, queda penalizada a -80 percentiles. En este estado, el Vampiro no puede Hipnotizar o realizar Presencia. No puede hacerse invisible de día. Duración 1 Turno.

***Silencio:** (\$) Por cada PM que emplee en este poder, todos aquellos que puedan escucharlo sufrirán un -5% acumulable a su *Escuchar* y otro -5% a *Rastrear* (permanente incluso cuando la habilidad termina; para los lugares por los que el vampiro caminase con el poder activo), y -1% a todo conjuro divino de *Detección*. Duración: 3 turnos.

***Volar:** (\$) Gastando 1 PM por cada 10 TAM o fracción del vampiro, éste podrá volar sin penalización a combate tridimensional, con una Tasa de Mov. mínima de 1 metro/MR, +1 m./MR por cada PM que sobrepase los mínimos necesarios. La habilidad queda conectada, independientemente de si el vampiro vuela o camina, hasta el fin de su duración. Duración: 1 hora (12 turnos).

***Teleportación:** Gastando 1 PM por cada 5 TAM o fracción del vampiro, éste puede teleportarse a cualquier lugar a la vista, a una distancia máxima no superior a su Tasa de Mov. x10 en metros, sin contar incremento por poderes.

***Detectar Sangre:** (\$) Concentrándose (INT x3) y gastando 1 PM, el vampiro puede detectar y localizar en un radio de metros igual a su INTx5 posibles víctimas ocultas a la vista. Duración: 1 turno.

***Sellar Herida** (de víctima): Tras atacar a un blanco, y si éste cae inconsciente, el vampiro puede gastar 1 PM y cerrar la herida de su mordisco en la víctima. Además, si el vampiro se Concentra y vence con sus PM la mitad de los PM de la víctima, ésta sólo recordará el ataque, al despertar, como un mal sueño, e incluso lo olvidará, si tiene poca fuerza de voluntad (PERx3 para no olvidarlo).

***Paralizar:** (\$) El vampiro puede gastar 1 PM y enfrentar sus PM a los de un blanco a la vista. Si le vence, éste queda paralizado. Sin embargo, el blanco puede realizar de nuevo una tirada de PM vs PM contra el vampiro cada asalto después de su parálisis, para poder salir de ella. Duración: 1 turno.

***Poder Supremo:** Este poder permite al vampiro ignorar el total influjo de la luz solar sobre él. Gastando tantos PM diarios como TAM posea el vampiro, los poderes del vampiro no relacionados con influencia, control o vampirización podrán ser



usados normalmente. La pérdida de PF por falta de sangre al completarse un ciclo diario se reduce a un 10% de la misma. Su vulnerabilidad al daño físico se reducirá a armas de metal rúnico, y madera o asta (cuyo daño será regenerable de noche, no de día), magia (daño regenerable de día), y fuego, cruces u otros símbolos sagrados de otros dioses (daño no regenerable). Las armas normales no le afectarán, ni el agua corriente (la bendita sí). Por último, el poder elimina los efectos del vampirismo. El vampiro puede crear ilusiones de sombra de su cuerpo e imágenes suyas en espejos si se Concentra, penalizando todas sus demás acciones a -25% si mantiene el efecto activo. Estas ilusiones pueden detectarse mágicamente.

Nota: Los siguientes poderes no afectan a Acólitos ni a Sacerdotes. A Iniciados sólo les causa la mitad del efecto real.

***Proyectar Dolor:** Enfrentando sus PM a la PER de un blanco a la vista y vencéndole, el blanco siente un dolor intenso en su cuerpo, de forma que pierde automáticamente una acción en ese asalto, y las demás quedan penalizadas a un -35%. Si el vampiro quiere producir este efecto

durante un turno completo en una víctima, debe gastar 1 PM para ello.

***Proyectar Miedo**: Enfrentando sus PM a los de un blanco a la vista y venciénolo, éste queda *Desmoralizado* hasta el siguiente asalto. Para producir este efecto durante un turno completo, el vampiro debe, además, gastar 1 PM.

***Influencia Onírica**: (\$) Es el residuo psíquico que queda en sus víctimas después de ser atacadas por el vampiro. A menos de 1 Km. del mismo, y si está en activo, si la víctima no logra una tirada de PM vs PM del monstruo, queda *Confundida*, o *Desmoralizada*, o en estado Hipnótico en recuerdo de la presencia cercana del ser. Duración: 1 turno.

***Dominio Animal**: Enfrentando sus PM a la INT de animales carnívoros o carroñeros, el vampiro puede hacerse con su control. Duración: 1 turno.

***Dominio Espiritual**: Enfrentando sus PM a los de un espíritu maligno, espectro o fantasma, el vampiro puede tomar su control. Duración: 1 turno.

Vampirización: Una víctima mordida puede ser atacada mediante PM vs PM. Si el vampiro vence, la víctima es convertida en una esclava, e incluso como reserva personal de sangre. La víctima obedecerá cualquier orden del vampiro. El efecto sólo dura tantos días como PM poseyese el vampiro al morder a la víctima. El efecto puede ser renovado. Para eliminar el efecto sólo se necesita una Bendición sacerdotal. Esta habilidad no afecta ni siquiera a Iniciados.

***Telepatía**: Gastando 1 PM y enfrentando sus PM a los de un blanco, el vampiro puede leer su pensamientos o proyectar los suyos, los cuales tienden normalmente a confundirlo o asustarlo, si falla una tirada de INTx3. Si ésto ocurriese, el vampiro tiene derecho a provocar los efectos de un conjuro de *Miedo*, *Desmoralización*, *Confusión* o *Locura* sin coste de PM. Alcance Máximo: 1 Km. Cada asalto de “conversación”, el vampiro puede enviar una frase o conjuro (que no precise ver a la víctima para afectarla), gastando 1D3 PF por ello (y PM para la magia). El blanco ha de ser visto antes de efectuar una telepatía a distancia. Duración: 5 asaltos.

(\$)-Las habilidades marcadas con este símbolo pueden añadir una nueva unidad de tiempo a la señalada en su Duración gastando el mínimo de PM necesarios para activarla de nuevo, antes de que el tiempo se consuma

En fin, el artículo, y mis manos tecleando para entregarlo a tiempo, no dan para más. Espero que disfrutéis con él Por cierto, esto es sólo una pequeña ayuda. Os aconsejo no ensañaros demasiado con estos poderes. Y para aquellos que estén pensando en que sólo son una mera adición de reglas a sus extensas campañas, les digo: “seguid leyendo, pues hoy es posible que tengáis la oportunidad de llevar a la práctica esta buena nueva...”

Myk 33 Wolf



El vampiro en la llamada de Cthulhu

Esta interesante ayuda para contribuir a que la abundante sangre que corre en cualquier partida de Cthulhu sea aprovechada por alguien, tiene su origen en el artículo de Kevin Ross en Dragon magazine, nº 162, octubre de 1990.



Los vampiros que se describen a continuación no están sacados textualmente de ninguna obra literaria sino que las reglas que daremos reflejan tan sólo los aspectos del vampirismo más adecuados para su uso en un juego de rol, y en particular, están pensadas para recrear el ambiente de las numerosas películas de vampiros rodadas por Hammer Films en los años 50, 60 y 70, puesto que la mayoría de lectores estarán familiarizados con estos muertos vivientes del celuloide.

En este artículo nos ocuparemos de dos tipos de vampiros, el bisoño y relativamente poco poderoso vampiro menor y su más experimentado y peligroso colega, el vampiro mayor (o vampiro a secas). Los vampiros menores son relativamente débiles y sus tácticas reflejan su inexperiencia y su falta de finura. Al cabo de unos años, estas criaturas aumentan su poder y llegan a convertirse en vampiros mayores, pero con frecuencia su falta de sutileza levanta sospechas por lo que son perseguidos y destruidos antes de realizar la transición a vampiro mayor.

Cómo convertirse en un vampiro

La forma más obvia de convertirse en vampiro es ser mordido por uno de ellos. En algunas leyendas, el simple mordisco no basta para transmitir a la víctima

la maldición, aunque algún guardián perverso podría no dejar que sus jugadores sean conscientes de ello. Para que tenga lugar la transformación, el vampiro tiene que haber matado a su víctima chupándole toda la sangre. Acto seguido, y si no se toman las medidas oportunas, el cadáver se reanimará al cabo de una semana o dos (2D6 días a efectos del juego) en forma de vampiro menor, que se describe más adelante.

Otra forma de convertirse en vampiro es ser excomulgado por la iglesia a que se pertenezca. De esta forma, el cuerpo de la persona excomulgada no podrá descansar en paz hasta que se le vuelva a aceptar en el seno de la iglesia, y también en este caso el cadáver se reanimará a los pocos días del entierro, en forma de vampiro menor (Recuérdese que a un excomulgado ni se le pueden celebrar ritos funerarios ni enterrar en tierra consagrada).

El último método de convertirse en vampiro debería poner en movimiento automáticamente las facultades creativas de cualquier guardián de los arcanos de *La llamada de Cthulhu*, que se precie. Los cuerpos de los hombres y mujeres a los que se tiene por hechiceros se dice que se alzan después de la muerte para continuar con sus maléficos planes. Ni que decir tiene que estas criaturas también necesitan la sangre de los vivos para continuar su nefaria vida posterior. Ellos también empiezan como vampiros menores.

(...) Pocos lo saben, pero es un hecho demostrable, que la voluntad de un hechicero muerto tiene poder sobre su propio cuerpo, y puede levantarlo de su tumba para completar con él cualquier acción que dejara inacabada en vida. Y tales resurrecciones tienen lugar invariablemente para realizar actos malvados, y en detrimento de otros. El cuerpo será animado con mayor facilidad si todos sus miembros permanecen intactos, pero existen casos en los que la tremenda voluntad del hechicero ha conseguido levantar de entre los muertos su cuerpo hecho pedazos, y ha conseguido que estos pedazos sirvan a sus deseos, bien por separado o en una reunión temporal. Pero en todos los casos, tras completar la acción, el cuerpo vuelve a su estado anterior (...)

del Al Azif

Vulnerabilidades del vampiro

Los dos tipos de vampiro tienen una serie de debilidades en común, entre las cuales se encuentra su aversión al ajo, que les impide acercarse a menos de 1'80 m de una persona que lleve ajo en la mano o en alguna parte del cuerpo. El vampiro no sufre daño alguno a causa de la sustancia, pero le irrita de una manera similar a una reacción alérgica severa. Los vampiros



pueden sin embargo obligar a sus víctimas, mediante su mirada hipnótica, a deshacerse del ajo.

Ambos tipos sufren daño en contacto con objetos sagrados, en particular la cruz católica, la estrella de David o el agua bendita. La cruz o la estrella hacen 1D6 puntos de daño por contacto y además el vampiro intentará evitarlo a toda costa, manteniendo una distancia de unos 3 m entre él y el objeto en cuestión. Así como con el ajo, el vampiro puede intentar hipnotizar a la víctima para hacerle tirar el objeto. Una salpicadura de agua bendita causa 1D6 de daño. Estos elementos deberían formar parte del arsenal de todo buen cazador de vampiros.

Dos de los fenómenos más comunes de la naturaleza son mortales para el vampiro: la luz del día y el agua corriente. La inmersión en agua corriente (y debe ser inmersión completa, no basta con tirarle un cubo de agua) o la luz solar directa le causan 1 punto de daño por asalto, quedando destruido si se le reduce a 0 puntos de vida por dicha causa. Ninguno de los dos tipos de vampiros puede cruzar un río, arroyo o torrente ni aventurarse de día por el exterior por esta razón.

Obviamente, los cazadores de vampiros pueden (y deben) utilizar estas debilidades para limitar su movimiento. Acciones obvias son bloquear su camino con cruces, zonas embadurnadas con ajo o cursos de agua.

Ni los vampiros menores ni los mayores se reflejan en los espejos, ni en otras superficies brillantes, ni en la del agua. Ni uno ni otro tienen sombra. Extrapolando de estas propiedades puede deducirse que sus imágenes no pueden ser capturadas utilizando técnicas fotográficas normales (un personaje con la habilidad Fotografía puede hacer una tirada para ingeniárselas técnicamente y capturarlas, pero antes tiene que haber hecho al menos un intento infructuoso de fotografiar al vampiro con la técnica normal). Por el mismo motivo, la voz de un vampiro no puede grabarse por medios normales. Una y otra cosa limitan la capacidad de los vampiros para moverse entre los seres humanos y parecer humanos.

Un vampiro necesita descansar durante el día en un ataúd o cripta que contenga tierra de su país natal. Si no es así, pierde 1D6 puntos de vida cada día hasta perecer a menos que consiga descansar de nuevo sobre tierra de su país natal (que para abreviar, llamaremos suelo patrio a partir de ahora). Estas pérdidas sólo se recuperan después del descanso y de haber bebido sangre, y al ritmo de tantos puntos como los de CON extraídos (ver: alimentación). La recuperación continúa hasta que el

vampiro recupera sus puntos de vida originales. Este mismo deterioro tiene lugar si el vampiro no puede obtener su cuota de sangre habitual, perdiendo también 1D6 puntos de vida por día. Los puntos de POD (permanente) que el vampiro drena de su víctima se añaden a los del vampiro (pero no los de CON).

Un vampiro herido recupera todos los puntos de vida perdidos en combate en 24 horas siempre y cuando pueda reposar en suelo patrio como se ha descrito antes. Si resulta herido pero no es reducido a 0 puntos de vida, sigue siendo capaz de defenderse durante las horas diurnas, aunque sus únicos poderes sobrenaturales son entonces la mirada hipnótica y la telepatía con sus 'esclavos de sangre', de la que hablaremos más tarde (ver: víctimas del vampirismo). Por supuesto que también puede atacar físicamente. Si se ve reducido a 0 puntos de vida queda completamente indefenso y debe revertir a una forma fumígena o nebulosa pero en todo caso incorpórea, volviendo a su ataúd hasta regenerarse. Una vez dentro del ataúd su único recurso es llamar a sus esclavos de sangre o utilizar su mirada hipnótica para alejar a los cazadores de vampiros. De lo contrario es altamente vulnerable.

Una de las habilidades más terribles de ambos tipos de vampiros es el poder de hipnotizar a cualquiera con quien crucen la mirada, pudiéndolo hacer con una sola víctima a la que sean capaces de mirar a los ojos, y requiriendo una tirada de resistencia de su POD contra el de la víctima. Este tipo de ataques se resuelven al inicio del asalto y si el vampiro falla aún puede realizar otra acción (ataque, movimiento corto, etc.) al final de éste. La víctima puede intentar esquivar la mirada del vampiro para lo cual deberá tirar su PODx5 o menos en porcentaje cada vez que el vampiro haga un intento. Sin embargo ello proporciona un +10 a los ataques físicos de aquél. Si la víctima es incapaz de apartar la vista y el vampiro vence en la tirada de resistencia, la víctima queda hipnotizada, efecto que dura un número de asaltos igual al POD del vampiro, o hasta que se le moleste físicamente de alguna manera (sufriendo un impacto o siendo abofeteada vigorosamente pero no si es mordida por el vampiro). El efecto permite al vampiro dar órdenes a la víctima sin tener que hablar, pero no puede tratarse de órdenes que impliquen un comportamiento suicida aunque sí puede ordenarle que ataque a sus compañeros. El vampiro sólo puede controlar a una víctima a la vez y todo intento contra otra libera automáticamente a la primera. La mayoría de los vampiros utilizan esta técnica para obli-

gar a sus oponentes a bajar la guardia, especialmente si ésta incluye ajo u objetos sagrados.

El vampiro menor

Medios de destruirlo: el vampiro menor, como compensación a las vulnerabilidades antes descritas, sufre daño mínimo cuando es atacado con armas normales y no puede ser empalado con ellas. Sin embargo si recibe un impacto empalante en el pecho con un arma de madera como una estaca, un bastón afilado o similar es inmediatamente destruido. Igualmente si recibe un impacto empalante en la cabeza con un arma de hoja ancha como una espada, hacha de guerra, etc. es inmediatamente decapitado y destruido. Si no se utilizan las tablas de localización de impactos del suplemento *Cthulhu now* hay un 25% de probabilidad de acertar en el pecho y un 5% en la cabeza. Se puede permitir doblar dicha probabilidad si el investigador indica que apunta a esas localizaciones específicas. Los vampiros menores sufren daño normal pero no pueden ser empalados por armas mágicas o de plata. El fuego les afecta normalmente pero no les destruye de forma automática.

Para resumir los medios de destrucción: estaca de madera a través del corazón, exposición a la luz solar, inmersión en agua corriente, no poder descansar en suelo patrio y no poder alimentarse adecuadamente.

Cambios de forma: los vampiros menores sólo tienen una forma a la que cambiar. Se trata de la forma incorpórea de humo y la asumen de forma involuntaria cuando se ven reducidos a 0 puntos de vida. En esta forma pueden pasar por rendijas o aberturas muy estrechas para poder volver a su ataúd a descansar y regenerarse.

Alimentación: un vampiro menor debe beber sangre al menos 3 veces por semana, es decir, a días alternos. Un ataque certero drena 1D4 puntos de CON y de POD por asalto. Esta sangre puede extraerse tanto de personas como de animales pero esto último sólo se realiza en caso de extrema necesidad puesto que el vampiro prefiere la sangre humana. El vampiro menor intentará usualmente hipnotizar primero a su víctima y si esto falla utilizar la fuerza bruta para dejarla inconsciente o sumisa.

Comportamiento y tácticas: los vampiros menores pueden optar por beber sangre no humana, lo cual no está al alcance de los vampiros mayores. En la mayoría de los casos el vampiro menor se guía por deseos animales y es muy probable que cometa errores tontos en

su sanguinario afán. El resultado de la pérdida de humanidad de estos seres se refleja en su pérdida de APA, como queda ilustrado en la tabla de características de los vampiros mayores y menores. Sin embargo los menores no son totalmente estúpidos y a menudo escogen como víctimas a mujeres y niños para asegurarse de que no opondrán excesiva resistencia. Es muy probable que creen nuevos vampiros a causa de su inexperiencia, mientras que un vampiro mayor sólo lo hará cuando lo desee, y además su probabilidad de controlar a las víctimas es mucho menor; como se discutirá más adelante. Por supuesto que normalmente no crean otros vampiros voluntariamente puesto que llama mucho la atención y 'satura el mercado', de manera que si un vampiro menor crea inadvertidamente a otro puede intentar más tarde destruirlo para eliminar competencia.

Habilidades: en general las habilidades del vampiro menor son las mismas que las que tenía en vida, y con el paso del tiempo va aumentando en las áreas de agilidad (Tregar, Esquivar y Saltar), discreción (Ocultarse, Discreción), y percepción (Escuchar, Psicología, Descubrir, Seguir rastros). Durante la etapa como vampiro menor las habilidades de las áreas de manipulación, comunicación y conocimientos (ésta última

algo menos) permanecen relativamente constantes. Tampoco estaría mal penalizar ligeramente el área de comunicación debido a la pérdida de APA ("¿No os parece un poco raro ese tipo? ¡Está tan pálido!). En combate los vampiros menores atacan siguiendo lo descrito en las reglas de *La llamada de Cthulhu*, página 120.

La transición: se suman las características FUE, CON, INT, POD y DES que tenía el vampiro en vida y se resta el total de 100. La cifra resultante es el número de meses que deben transcurrir hasta que se transforme en un vampiro mayor.

El vampiro mayor

Medios de destruirlo: a diferencia de lo descrito anteriormente, los vampiros mayores no sufren daño alguno si se les ataca con armas normales (con la excepción de impactos empalantes en el pecho con armas de madera). Sufren daño mínimo y no se les puede empalar con armas mágicas o de plata.

Para resumir los medios de destrucción: exposición a la luz solar, inmersión en agua corriente, no poder descansar en suelo patrio, no poder alimentarse adecuadamente, estaca de madera a través del corazón sumada a

incineración, decapitación o exposición a la luz diurna o al agua corriente (la estaca meramente mantiene al vampiro inmóvil, lo descompone hasta los huesos y lo deja completamente inerte mientras que no sea extraída).

Cambios de forma y capacidad de convocatoria: la forma gaseosa incorpórea antes discutida es obligatoria cuando el vampiro se ve reducido a 0 puntos de vida por medios no fatales, pero también la puede adoptar a voluntad. Por otra parte el vampiro mayor puede adoptar la forma de un lobo o de un murciélago grande, proceso que en ambos casos requiere un asalto, y durante el cual no puede utilizar su mirada hipnótica aunque retiene sus otras inmunidades y vulnerabilidades. En forma de humo el vampiro es inmune a todo daño a excepción de armas y ataques mágicos hasta que vuelve a cambiar de forma. En forma humana o animal puede convocar a cada uno de los siguientes tipos de criatura una vez cada periodo de 24 horas: 2D6 murciélagos grandes, 2D6 manadas de ratas o 1D3 lobos. Estas criaturas sólo aparecerán si viven en la zona, por lo que los murciélagos y las ratas serán mucho más accesibles que los lobos en la mayoría de los casos. Llegarán al cabo de 3D6 asaltos y huirán si se les causa un 50% de bajas.

SOMOS ESPECIALISTAS EN COMICS Y JUEGOS DE ROL

DOS TIENDAS AL SERVICIO DE LA AFICION

RECIBIMOS, TODAS LAS SEMANAS, DIRECTAMENTE DE ESTADOS UNIDOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

EL MEJOR SISTEMA DE VENTA POR CORREO.
ENVIOS PERFECTAMENTE PROTEGIDOS
TODO LO QUE QUIERAS EN COMICS.

JUEGOS DE:
TSR
CHAOSIUM
GDW
FASA
GAMES WORKSHOP
ICE
AVALON HILL
Y UN LARGO ETC.

FIGURAS DE:
CITADEL
MARAUDER
MITHRIL
GRENADIER
RAL PARTHA
GDW LEAD
MEJORES MARCAS DEL MERCADO
RECHAZAMOS MEDIANIAS



c/ Hermosillas 143
Teléf. 256 04 69
28028 MADRID

c/ Cruz 37 (a 100 m de Sol)
Teléf. 532 47 14
28012 MADRID



Alimentación: el vampiro mayor es capaz de controlar su sed de sangre puesto que solo necesita alimentarse una vez por semana pero bajo ningún concepto beberá sangre que no sea humana. Como quiera que extrae 1D6+1 puntos de POD y 1D6+1 puntos de CON de la víctima por asalto debe tener cuidado y controlarse para no crear nuevos vampiros cada vez que se alimenta. Este efecto de drenaje paulatino hace que el vampiro mayor sea más capaz de controlar a sus víctimas (ver más adelante) y realizar visitas más frecuentes a esos infortunados. La alimentación del vampiro se hace más fácil si hipnotiza a sus víctimas o en último extremo las reduce por la fuerza.

Comportamientos y tácticas: dado que tiene un mayor control sobre su sed de sangre, el vampiro mayor es un oponente más sutil que el menor. Con raras excepciones es infinitamente más refinado y de apariencia más cuidada que el otro y sin lugar a dudas más atractivo y carismático, comportamiento que queda ilustrado en su aumento de APA. Como las criaturas menores, rehusa convertir a sus víctimas en nuevos vampiros y si lo hace probablemente sea por alguna perversa forma de venganza contra una víctima; en todo caso el vampiro acabará por hacer que uno de sus sirvientes no vampíricos o de sus víctimas destruyan al infortunado. Aquellos a los que el vampiro mayor infecta inadvertidamente con el vampirismo también suelen ser víctimas de sus sirvientes.

Pocos oponentes son más peligrosos que el vampiro mayor. Si teme estar a punto de ser descubierto creará varios nuevos vampiros antes de escapar a lugares más seguros, de manera que no sólo plantea nuevas amenazas para sus perseguidores sino que además planta semillas que pueden crecer hasta convertirse en una poderosa alianza así, como en una amarga forma de venganza.

Habilidades: por regla general la mayoría de las habilidades del área de agilidad deberían al menos doblarse en relación con su valor normal, para reflejar la habilidad del vampiro mayor en escalar, dar saltos fantásticos y realizar otras hazañas semejantes. Ello no se extiende a habilidades como Nadar y Manejo de botes por razones obvias. Las áreas de discreción y percepción también deberían doblarse y la de conocimientos aumentar considerablemente debido al punto adicional de EDU que recibe por cada 10 años de 'vida' vampírica (además, por cada punto de EDU dispone de 15 puntos para aumentar habilidades). Un vampiro mayor puede ser aún débil en las áreas de manipulación y comunicación y en general solo habrá au-



mentado 1 ó 2 formas de ataque aparte del cuerpo a cuerpo. Los vampiros mayores atacan como los menores pero con un +15 a todas las formas de ataque físico.

Características de los vampiros menores y mayores

Característica

Vivo Vampiro Media Vampiro Media
menor mayor
FUE 3D6 3D6+1D6 14 (3D6+1D6)x2
28
CON 3D6 3D6+1D6 14 (3D6+1D6)x2
28
TAM 2D6+6 2D6+6 13 2D6+6 13
INT 2D6+6 2D6+6 13 2D6+6 13
POD 3D6 3D6 10-11 3D6x2 21
DES 3D6 3D6 10-11 3D6x1'5 16
APA 3D6 3D6-3 8-9 3D6-1D3+1D6
12-13
PV(media) 12 - 14 - 21

Las víctimas del vampirismo

Como vimos anteriormente, un vampiro puede crear un nuevo vampiro drenando completamente de sangre a una víctima. Ahora bien, si el vampiro tiene suerte o es muy cuidadoso puede convertir a una de sus víctimas en un esclavo de su voluntad, como si estuviera permanentemente bajo el control de su mirada hipnótica.

Por tal razón, hay que llevar cuidadosamente la cuenta de las pérdidas de CON y de POD de cada una de las víctimas de un vampiro. Cuando un vampiro reduce a una de sus víctimas ya sea mediante la mirada o la fuerza bruta, a continuación la muerde. El guardián debe tirar entonces el dado correspondiente (1D4 para el menor y 1D6+1 para el mayor) cada asalto y restar el resultado de la CON y el POD de la víctima. Como ya se ha dicho, la mayoría de los vampiros no intentarán drenar totalmente a sus víctimas y concretamente los menores sólo requieren 1D3 asaltos para alimentarse por completo, dependiendo del tamaño de la víctima. Los mayores deben reprimirse más para no esparcir demasiado la enfermedad, por lo que usualmente les basta con 1D2 asaltos. Si la CON o el POD de la víctima llegan a 0 debido a este ataque, la víctima muere y se convierte al cabo de unos días en un vampiro menor. Si un vampiro de cualquiera de los dos tipos absorbe más de la mitad del POD original de la víctima y ésta no muere, se convierte en esclava de sangre de ese vampiro. Las pérdidas se recuperan (ésta es una excepción a las reglas sobre características y no se aplica a otras cir-

cunstancias) al ritmo de 1 punto de POD y otro de CON por día, o bien 1D3+1 por día si se hace reposo absoluto. El descenso en características afecta a las tiradas de Suerte y, lo que es más grave, a los puntos de vida.

Un esclavo de sangre se mantiene en contacto mental con su amo a todas horas. El contacto sólo permite enviar mensajes entre los dos, y no sensaciones visuales o auditivas. La víctima cumplirá cualquier orden que le de el vampiro mientras no sea de características suicidas, igual que en el caso de la mirada hipnótica, pero su efecto es permanente y el vampiro puede utilizarlo durante el día, usualmente para ayudarlo en caso de que alguien haya encontrado su lugar de reposo. Este contacto sólo puede romperse si se destruye al vampiro y es efectivo a cualquier distancia.

Una víctima que ha muerto por drenaje de sangre de un vampiro (por quedar reducida a CON o POD 0) retorna al cabo de 2D6 días en forma de vampiro menor, pero en este caso no se encuentra bajo el control del vampiro que la atacó. Hay métodos de evitarlo, el más conocido de los cuales es atravesarle el corazón con una estaca de madera antes de que resucite. Otro método eficaz sería incinerar el cadáver si aún no ha resucitado como vampiro. Métodos más sutiles, como vigiliás de oración y el uso de objetos sagrados o de ajo podrían ser de utilidad, siempre a discreción del guardián, pero no se recomiendan. La exterminación de vampiros debería ser un asunto sucio y más bien macabro.

Los vampiros y la COR

Los diversos aspectos del vampirismo pueden afectar seriamente la COR de quien los presencie. Ver a un vampiro menor sabiendo lo que es tiene un coste de 0/1D6 puntos y ver a un vampiro mayor en idénticas condiciones, 1/1D8. Si en uno u otro caso la persona conoció en vida al vampiro se suma 1/1D4 a la tirada anterior (que queda como sigue: 1/1D6+1D4 para el vampiro menor, 2/1D8+1D4 para el vampiro mayor). Ser mordido por un vampiro de cualquier tipo cuesta 1/1D4 puntos de COR. Ver a un vampiro alimentándose de un ser humano cuesta 0/1D3.

Ayudar a clavar una estaca a un vampiro que aún no ha resucitado también requiere una tirada de COR, 1/1D4, y si se falla no se puede seguir participando en la operación además de la pérdida de COR, teniendo que pasar al menos 1D10x5 minutos antes de reunir suficientes redaños como para intentarlo de nuevo. En ese momento hay que tirar COR de nuevo, esta vez sin pérdida al-

guna. Si se consigue la tirada, el individuo puede reemprender la tarea, pero si se falla deberá aguardar 1D10x5 minutos más y así sucesivamente hasta que consiga la tirada, o bien otro de sus compañeros consiga utilizar la estaca, ¡o bien el nuevo vampiro resucite!

Clavarle la estaca a un vampiro que ya ha resucitado (de cualquier tipo) requiere también una tirada de COR, 0/1, pero si se falla, el personaje puede seguir intentándolo. Si el vampiro a quien se intenta clavar la estaca era conocido en vida del personaje, la tirada a realizar ser 1/1D6 y si la falla el personaje deberá aguardar 1D10x5 minutos para calmarse y volver a tirar COR como anteriormente se ha descrito, pero esta vez con una pérdida de 0/1 puntos de COR por cada intento fallido de reunir fuerzas.

Presenciar la desintegración de un vampiro debido a los métodos más usuales cuesta 0/1D3 puntos de COR.

Por otra parte, la destrucción de un vampiro menor aporta 2D4 puntos de COR a cada uno de los que tomen parte en la hazaña, mientras que en el caso de un vampiro mayor la recompensa son 2D6 puntos. El guardián puede otorgar también, si lo desea, 1 punto adicional de COR por cada esclavo de sangre que quede libre con la muerte de un vampiro.

Los vampiros en las campañas

Cuando se utilicen vampiros en las campañas de *La llamada de Cthulhu* hay que tener en cuenta que las reglas que hemos dado hasta ahora no tienen por qué ser inamovibles. El guardián puede y debe jugar con ellas hasta crear algunos vampiros únicos a encontrar, además de los normales. Imaginémonos un vampiro que sea inmune a los métodos detallados antes (luz del día, objetos sagrados, agua corriente, etc.) hasta la noche en que debe alimentarse en cuyo momento se convierte en una especie de bestial licántropo vampiro. O imaginémonos a un vampiro ateo inmune al agua bendita y a los símbolos sagrados, pero con el resto de debilidades antes descritas. O quizá un vampiro a quien no afecte la luz solar y sin poderes especiales durante el día, pero que en todos los demás aspectos sea como lo descrito. Utilizando este artículo como guía, las posibilidades son virtualmente infinitas.

Una de las tareas más importantes del cazador de vampiros es abrirse paso por entre todos los mitos y leyendas que rodean a estas criaturas y encontrar sus auténticas debilidades. La mayor parte de los métodos para destruir vampiros están al alcance de cualquiera que tenga

un 15% o más en Ciencias ocultas, mientras que los temas más profundos (como el hecho de que no basta con clavarle una estaca a un vampiro mayor) requieren disponer al menos de un 30% en Ciencias ocultas. Los métodos de mantener alejados a los vampiros (el ajo, la cruz, etc.) los conoce cualquiera que tenga más de un 5% en esa misma habilidad. Todo esto puede parecer poco pero recordemos que los habitantes de la década de los 90 tenemos 60 años de cine de vampiros que nos han enseñado mucho acerca de la 'ecología' de estos seres, mientras que en la década de los 20 las fuentes de información eran solamente escritas. Los guardianes que organicen campañas ambientadas en la época actual pueden rebajar las cifras antes citadas en un 5% para reflejar la educación de los investigadores en los temas vampíricos vía el cine. La mayoría de esta información puede hallarse en una biblioteca con un par de horas de búsqueda y unas cuantas tiradas de Buscar libros.

Debería quedar claro que los vampiros precisan cambiar de aires de vez en cuando para evitar sospechas. A veces se ven obligados a huir porque ya las han despertado, y en ese caso siempre disponen de algún tipo de esclavo humano o contacto que se ocupa de organizar los viajes, lo cual es especialmente importante en viajes que lleven implicado el cruzar mares. Suele tratarse siempre de víctimas del drenaje de POD, a quienes se ha prometido el estatus de vampiro a cambio de su ayuda. Estos esclavos suelen transportar a menudo varios ataúdes para sus amos puesto que estos monstruos acostumbra a tener varios esparcidos por diversos lugares, por motivos de seguridad principalmente.

Una nota final: cuando un vampiro se enzarce en una refriega con los personajes el guardián debería (si es posible) procurar dejarlos inconscientes en lugar de matarlos, para luego morderles. Si entra dentro de los planes del guardián, debería tratar de convertir a uno de los personajes (o al menos a un PNJ importante o poderoso) en un esclavo del vampiro, lo cual puede implicar hacer alguna trampa con las tiradas de absorción de sangre (puesto que no quedaría bien que el personaje se muriera sin más). Así los demás personajes tienen un motivo más para cargarse al vampiro, que es liberar a su compañero de la esclavitud vampírica. También puede ocurrir que si el vampiro mata a uno de los investigadores el resto del grupo tenga que enfrentarse a su antiguo compañero además de al vampiro original. ¡Imaginémonos la escena en que los investigadores tengan que clavarle la estaca a su antiguo colega!