

EL  
SEÑOR DE LOS ANILLOS  
EL JUEGO DE ROL

KIT DE INICIACIÓN

El Señor de los Anillos es un juego de rol, un libro en cartóné, con ilustraciones impactantes, que detalla un mundo imaginario, sus intrigas y anhelos.

Contiene las instrucciones para crear tu propio personaje y describe un mundo en decadencia, la esperanza y la lucha la pones tú: lo que ocurra en adelante depende de ti.

Este librito es una versión simplificada de El Señor de los Anillos. Te proporciona las reglas más básicas y la información suficiente para que juegues algunas partidas. Pruébalo. Si te gusta, podrás encontrar el libro de reglas en cualquier librería general, gran almacén o tienda especializada en cómics o juegos. Si no es así, ponte en contacto con nosotros (lo mejor y más rápido es el e-mail) y te indicaremos la tienda más cercana a tu domicilio.

## ¿Qué es un juego de rol?

La principal herramienta utilizada en un juego de rol es la creatividad, la imaginación. Aquí no hay escenarios reales ni referencias visuales (como por ejemplo en la historieta, teatro o cine), por lo que los participantes deben hacer creíbles, representar verdaderamente personajes ficticios que se mueven por mundos más o menos fantásticos. Dichos entes de ficción pueden ser guerreros medievales, investigadores de lo oculto, marines coloniales o, como en el caso que aquí os planteamos, seres metahumanos con habilidades muy especiales que les hacen diferentes al resto de los terrestres.

Habitualmente utilizarán esas aptitudes para enfrentarse a todo tipo de amenazas: desde las más espectaculares catástrofes de la naturaleza hasta el temor a la pérdida del autocontrol (y a las terribles consecuencias que acarrearía a su vida personal), pasando, cómo no, por la confrontación con su reverso tenebroso: aquellos semejantes a ellos que deciden utilizar sus poderes para su propio beneficio y en detrimento de los demás: los supervillanos.

A diferencia de los juegos de mesa tradicionales, en el rol no son necesarios ni tableros ni fichas. Tan sólo te hace falta papel, lápiz, dados y una buena dosis de creatividad. El objetivo consiste en ir desarrollando una historia en la que se aúne participación y diversión a raudales.

De la buena predisposición de los jugadores por una parte, y de la habilidad del Director de Juego para solventar las eventualidades que se presenten a lo largo del desarrollo de la narración por otra, dependerá el grado de éxito que alcancen al final de la partida.

Hay que resaltar sin embargo que no todos los participantes en el juego tienen la misma función, siendo característico de este tipo de juegos la división del trabajo. Por un lado están los Jugadores propiamente dichos, y por otro, el Director de Juego (DJ para abreviar). Éste se encarga de preparar y arbitrar una aventura en la que los demás serán los protagonistas.

Si comparásemos un juego de rol con una película u obra de teatro, los jugadores serían los actores que interpretan a los protagonistas de la historia, mientras que el DJ realizaría a un tiempo las funciones de director, guionista, decorador e interpretaría todos los papeles secundarios. El resumen simplificado de su mecánica podría ser el siguiente: el DJ detalla una situación concreta a los jugadores, estos con la ayuda de esa descripción y teniendo en cuenta las facultades que les concede su papel, deciden cómo van a reaccionar ante dicha situación y le comunican al DJ lo que intentan realizar. Éste, combinando su conocimiento de la trama y de las reglas del juego que crea pertinente aplicar a esa situación, informa a los jugadores si es o no posible llevarla a cabo y en caso positivo qué resultados han obtenido las acciones de estos. Todo esto da como resultado una interacción constante entre el DJ y los jugadores que hace avanzar la trama de la aventura.

## Elementos de un juego de rol

### Los jugadores

#### Personajes Jugadores y Personajes No Jugadores:

Los personajes de un juego de rol son todos aquellos seres de cualquier clase, imaginarios o no, cuyos papeles son representados y sus acciones determinadas por los jugadores de acuerdo con las reglas que se estén usando. Los personajes se dividen en dos tipos: Personaje Jugador (abreviando PJ) y Personaje No Jugador (PNJ). Los PJ son los protagonistas de la historia y son utilizados por los jugadores. Los PNJ son todos los demás personajes que intervienen en la historia (villanos, otros héroes, víctimas, informadores, amigos de los PJ, gente que pasaba por la

calle, etc.), controlados e interpretados todos ellos por el DJ de forma más o menos detallada según el papel que desempeñen dentro de la narración.

La mayoría de los juegos precisan, como mínimo, de dos participantes para desarrollar una aventura (un DJ y un PJ). El DJ encomendará una misión a sus jugadores, encargándoles además de crear el ambiente y desarrollar la trama argumental, implicándolos en todo tipo de situaciones que dificulten (o faciliten) la consecución de sus objetivos. Deberéis analizar toda esa información, investigar y descubrir los datos que creáis necesarios, para lograr evitar que tus enemigos alcancen su meta. Pero jugador, recuerda: el DJ no es tu enemigo; colabora con él.

### El director de juego

Sobre los hombros del Director de juego (DJ) recae gran parte de la responsabilidad (pero no toda) de que una sesión de rol se desarrolle de forma satisfactoria, es decir, que todos los participantes en dicha sesión (y aquí debe incluirse también el propio DJ) lo hayan pasado bien, entreteniéndose y sintiéndose interesados con el juego. En suma, de eso se trata.

Es misión del DJ conocer todas las reglas de este juego, por lo tanto deberá leerse íntegramente este folleto (hemos intentado hacer que esa labor sea lo menos ardua posible). Esto no quiere decir que los jugadores deban limitarse a cumplir lo que les explique el DJ, también deberán familiarizarse con las reglas; pero no de forma tan exhaustiva como éste. Por lo general, el jugador medio tendrá suficiente con conocer este reglamento lo necesario para manejar e interpretar correctamente a su personaje. Por ejemplo, un jugador no debe conocer al detalle toda la lista de superpoderes de este folleto, tan sólo los que posea su personaje. que son los que deberá utilizar.

No insinuamos que el DJ deba memorizar todas y cada una de las reglas del juego. Deberá contar con una comprensión correcta de la mecánica básica del juego y saber en qué parte del folleto se encuentra cada regla. Así, si se produce durante la partida una situación determinada que precisa de la aplicación de una regla poco habitual, podrá localizarla rápidamente en el reglamento sin ralentizar el juego. Aunque lo mejor (aquí es donde se prueban los verdaderos DJs) sería que improvisase sobre la marcha. Y ésta sí es, desde nuestro punto de vista, una de las pautas que garantizan el éxito de una partida. ¿Cuántas veces no se malogra el desarrollo de una trama por culpa de discusiones interminables? Normalmente el DJ no debería necesitar abrir el folleto para las situaciones comunes que se producen en el juego. En el caso de tratarse de una situación no cubierta por las reglas, jamás debe concluirse que tal acción es imposible; de nuevo el DJ deberá improvisar: las reglas existentes funcionan, o deben funcionar, como pautas básicas sobre las que extrapolar nuevas normas. ¿Acaso no es eso lo que hacemos todos los aficionados cuando nos inventamos reglas opcionales, nuevas tablas, nuevos personajes, etc. para nuestros juegos preferidos?

El jugador que ejerza como Director de Juego encontrará de suma utilidad el Capítulo 7 de este folleto, íntegramente dedicado a dar consejos, trucos y ayudas al DJ con el fin de que éste pueda hacer más interesantes y entretenidas sus partidas. Pero Director, recuerda: el PJ no es tu enemigo; colabora con él. Cualquier duda, problema (y las soluciones que apliquéis para resolverlas), variante, laguna en las normas, o simple opinión que deseéis comunicarnos debéis dirigirla a:

La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24.

Pol. Ind. El Alquitón, 28500 MADRID.

E-mail: [factoria@distrimagen.es](mailto:factoria@distrimagen.es).

Disponemos también de una página en el website de DistriMagen: [www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es).

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## KIT DE INICIACIÓN

## Introducción

Una tierra de magia y portentos, llena de robustos enanos, sabios elfos, amistosos hobbits, bravos hombres y crueles orcos. Una tierra de pueblos libres, amenazada por la terrible oscuridad y la opresión de la Sombra. Un lugar de fantasía tan real y maravilloso que millones de personas en todo el mundo han leído sus historias, han estudiado sus costumbres, han aprendido sus idiomas y han escrito miles y miles de páginas acerca de él. Es la Tierra Media de J.R.R. Tolkien, lugar donde héroes valientes y orgullosos se mantienen firmes ante los mayores males y terrores a los que se ha enfrentado el mundo... y triunfan.

*¡Y ahora puedes unirte a ellos! El manual básico del Juego de Rol de El Señor de los Anillos es tu pasaje a maravillosas aventuras en los reinos de la Tierra Media. Con él, puedes crear tus propios personajes —guerreros y magos, elfos y enanos, y muchos más— y embarcarlos en misiones que los enfrenten a los siervos de Sauron y a otros males que ponen en peligro el oeste.*

Muchos recordarán el anterior juego de rol sobre la Tierra Media, creado por I.C.E. y publicado en España, su última edición por La Factoría de Ideas. Esta nueva edición, elaborada por la compañía Decipher y publicada también por La Factoría, rompe con la anterior y nos presenta un juego completamente nuevo, al menos en el sistema de juego, puesto que el emplazamiento es el mismo, el maravilloso mundo y los personajes creados por J.R.R. Tolkien y que recientemente han sido llevados a la pantalla con la primera película de una esperada trilogía (¿hay alguien que no sepa esto todavía?). Hay que decir que las ilustraciones del libro corresponden a imágenes correspondientes a esta película, escogidas con acierto aludiendo al tema tratado en cada capítulo.

## ¿Qué necesitas para jugar al Juego de Rol de El Señor de los Anillos?

Para jugar al *Juego de Rol de El Señor de los Anillos* necesitas un *personaje*: una persona ficticia que creas, defines y desarrollas durante el juego. Tu personaje podría ser un enano gregario de Erebor, un Montaraz de Eriador, un noble de Gondor, un corsario de Umbar o cualquier otro entre miles de fascinantes posibilidades. Las reglas del juego explican cómo crear tu personaje: cómo definir sus características básicas, qué es lo que sabe hacer, los poderes y habilidades especiales que tiene y las armas y equipo que lleva consigo.

También tienes que decidir la forma en que tu personaje actuará en el juego. Los personajes controlados por un jugador se conocen como *personajes jugadores* (PLs).

Un miembro de tu grupo será el *Narrador*, la persona encargada de crear el argumento de la aventura para que tus personajes tomen parte en ella. Se encarga de explicar las situaciones e interpretar los papeles de todos los *personajes no jugadores* (PNJs), aquellos que forman parte de la historia y no son controlados por los jugadores. Describe lo que ve tu personaje o lo que ocurre en la aventura.

Además del libro, necesitas unas pocas cosas para jugar al *Juego de Rol de El Señor de los Anillos*. Afortunadamente, es muy probable que ya tengas todas estas cosas. En primer lugar necesitas papel y lápices. Los usarás para escribir la información de tu personaje, tomar notas durante el juego, etcétera. En segundo lugar, necesitas dados: los dados con forma de cubo, de seis caras, que vienen con la mayoría de juegos de mesa. Como mínimo, cada jugador debería tener dos dados. El Narrador necesita cuatro.

Por último y más importante, necesitas otras personas con las que jugar. *El Juego de Rol de El Señor de los Anillos* requiere al menos dos personas: una para que actúe de Narrador y otra de jugador. No obstante, la mayoría de las personas se divierten más en los juegos de rol cuando al menos tres o cuatro jugadores toman parte en cada sesión de juego.

## Contenido del Libro

El libro está pensado tanto para jugadores como para Narradores e incluye un poco de todo. Es decir, el libro contiene todo lo que se necesita para jugar. Lógicamente aparecerán suplementos, la típica pantalla para el narrador, aventuras, etc., pero todo eso es opcional.

**Este libro está dividido en cuatro partes: la información sobre la Tierra Media, la creación de personajes, las reglas del Sistema Coda y la información para el Narrador.**

## La Tierra Media:

El primer capítulo describe la historia de la Tierra Media, sus tierras y sus reinos a finales de la Tercera Edad, el tiempo en que se desarrolla *El Señor de los Anillos*. Proporciona toda la información básica que necesitas conocer para establecer el contexto de la procedencia de tus personajes y de lo que están haciendo. Como es lógico, en este capítulo no se ha inventado nada, y toda la información

## Razas

¿Que razas podemos escoger? En este libro se describen cuatro razas elegibles por los personajes: humanos, elfos, enanos y hobbits (lo siento, pero el libro de reglas deja bien claro que no podéis ser ents, deberéis contentaros con beber el brebaje de los ents para ver si se os pega algo). Tanto elfos, como humanos y hobbits presentan unas "subrazas" que dan más variedad al asunto, y así podemos optar por ser un elfo silvano, un sindar o un hobbit Peloso. Cada una de estas razas posee facultades propias, denominadas facultades raciales. Una curiosidad: no es posible pedirse una enana, ya que esta raza sólo está reservada para personajes varones (aunque las reglas de los juegos de rol están hechas para saltárselas de vez en cuando, ¿no?). Cada una de las razas también incluye varias "opciones de historial" de ejemplo que están constituidas por varias habilidades raciales y que reflejan varios trasfondos u orígenes típicos de esa raza. El uso de estas opciones de historial no es obligatorio. Si lo deseas, puedes hacer tus seis elecciones directamente entre los rasgos y habilidades raciales de tu personaje, aunque las opciones pueden ahorrarte tiempo e incluso darte algunas ideas.

Al comienzo del juego debes decidir también la edad que tiene tu personaje, utilizando como referencia una tabla que se adjunta. La Tabla de Efectos del la Edad indica los efectos concretos que tiene en el juego el ser muy joven o muy viejo.

## Órdenes

Además de la raza, el jugador debe escoger su orden (las "clases" o "profesiones"). Los jugadores pueden optar entre nueve órdenes básicas, que son las siguientes:

**Barbaro:** Un guerrero de las tierras salvajes que tal vez carezca de las habilidades y las armas sofisticadas de otros guerreros, aunque lo compensa con su capacidad para vivir al aire libre y su fiereza. Muchos dunlendinos, drúedain y orientales pertenecen a esta orden.

**Artesano:** Una persona que está habituada a fabricar cosas y es capaz de crear objetos dotados de utilidad y belleza o que sirve a otros en algún tipo de oficio más normal. Sam Gamgy, Cebadilla Mantecona, muchos enanos y los herreros noldorin son algunos ejemplos de artesanos.

**Erudito:** Alguien conocedor del saber de la Tierra Media y que, aunque no tratándose de un auténtico conjurador, puede emplear ciertas magias pequeñas y sutiles. Denethor, Celeborn y muchos elfos son eruditos.

**Conjurador:** Alguien que se vale de la magia y realiza conjuros gracias a los conocimientos y sabiduría adquiridos, pero que no es tan poderoso como un mago.

**Marinero:** Un navegante, alguien que sabe como gobernar embarcaciones grandes y pequeñas sobre los anchos mares y por el Gran Río. Los gondorianos que viven en las costas y los corsarios de Umbar cuentan con muchos marineros entre sus filas.

**Juglar:** Un intérprete de canciones, contador de historias y narrador de valientes y nobles hazañas. Con sus palabras y música puede inspirar a los demás.

**Noble:** Una persona que, debido a su nacimiento, fortuna, logros u otras circunstancias, es considerada como poseedora de un alto rango en la sociedad, merecedora de deferencia y respeto por parte de los demás. Boromir, Denethor, Aragorn, Celeborn e incluso Frodo pertenecen, al menos en parte, a esta orden.

**Bribón:** Un personaje que vive y trabaja de su ingenio y de sus diestras manos, a veces con metas cuestionables o prohibidas por la ley. Puede ser un espía del Enemigo, un "buscador profesional de tesoros" o simplemente alguien que prefiere la sutileza y la maña a la guerra abierta y los baños de sangre. Bilbo, durante su breve aventura con Thorin y compañía, se convirtió en un miembro de esta orden. Gríma Lengua de Serpiente también es un bribón.

Las órdenes básicas traen unas órdenes "predeterminadas" que podemos escoger si queremos ahorrar tiempo. Las únicas órdenes capaces de lanzar conjuros son las órdenes básicas de conjurador y erudito y la orden de elite de mago. Al igual que ocurría con las razas, las órdenes tienen unas facultades asociadas. Esta facultades podremos adquirirlas con los puntos de experiencia que nos otorgue el narrador.

Las órdenes de elite son seis (arquero, capitán, caballero, montaraz, espía y mago). Si queremos ser un mago como Gandalf o un Montaraz como Aragorn (ambas son órdenes de elite) tendremos que pasar primero por alguna de las órdenes básicas. Las órdenes de elite representan órdenes más limitadas con habilidades y facultades más vinculadas a una forma concreta de luchar o vivir la aventura. No es fácil adherirse a ellas. Para hacerlo, el personaje debe hacer tres cosas.

procede de los libros de J.R.R. Tolkien, básicamente estos tres libros básicos: *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion*. Aquellos que ya se hayan leído estos libros no descubrirán aquí muchas novedades, pero siempre es bueno refrescar la memoria.

En este capítulo se tratan los siguientes territorios: Eriador, El Norte, Rhovanion, El Sur, Mordor y los Reinos Lejanos. Dentro de cada territorio se entra al detalle de las regiones y comarcas concretas (Bree, Lindon, Isengard, Fangorn, etc.) que lo componen. Todo ello se complementa con un bonito mapa, lo bastante detallado como para tener una buena visión general de la geografía de la Tierra Media. Es un mapa muy similar al que viene con el libro de *El Señor de los Anillos*.

Puesto que es un juego de rol, puedes fijar tu campaña en la época y emplazamiento que prefieras. El tiempo establecido "por defecto" es el comprendido entre el hallazgo del Anillo y el regreso de Sauron a Mordor (2941-42 Tercera Edad) y la Guerra del Anillo (3018 Tercera Edad). Eso no quiere decir que no puedas fijar tu campaña en otra época, pero el Narrador tendrá que poner algo más de tu parte para crear la ambientación.

## La Creación de Personajes:

En el *Juego de Rol de El Señor de los Anillos*, tú y tus amigos creáis personajes que viajan por la Tierra Media, exploran extraños, maravillosos y a veces peligrosos lugares, y se enfrentan a los siervos del Señor Oscuro. En lugar de leer sobre los personajes ideados por J.R.R. Tolkien, interpretas un personaje creado por ti mismo. Debes definir sus capacidades, metas, deseos, apariencia, creencias y gustos. Luego, cuando te unas a tus amigos para interpretar a los personajes en la crónica que tu Narrador ha ideado, eres tú quien controlas las acciones de tu personaje. Ideas y pronuncias sus diálogos, decides lo que hace y cómo lo hace, y cosas así. Interpretas un papel, lo mismo que hace un actor en una película.

La segunda parte del libro, desde el Capítulo Dos hasta el Ocho, proporciona las reglas y pautas que necesitas para crear un personaje. Los Capítulos Dos al Seis tratan sobre los atributos, las razas, las órdenes, las habilidades y los rasgos respectivamente, mientras que el Capítulo Siete se adentra en los misterios de la magia en la Tierra Media. El Capítulo Ocho describe las armas, las armaduras y los demás artículos de equipo que los personajes emplearán en sus batallas contra la Sombra. Para guiarte y ofrecerte algunos ejemplos de cómo funciona todo, estos capítulos contienen un ejemplo que muestra cómo dos jugadores, Carlos y Juan, crean sus personajes: Menelcar (un guerrero de Gondor) y Grór (un guerrero enano).

También se incluyen unas páginas con arquetipos de personajes de todas las razas. Vienen listos para que puedas jugar con ellos de inmediato. Simplemente escoge uno de ellos, dale un nombre y estarás listo para empezar.

## Atributos

Las características recuerdan en parte a juegos como el *Dungeons and Dragons*, ya que también son seis y muy similares. Aquí se llaman Atributos. Cada atributo tiene una puntuación que oscila entre 2 (pésimo) y 12 (sorprendente), aunque a veces los más sabios y poderosos de la Tierra Media tienen puntuaciones más altas. Por ejemplo, los ajustes por raza (indicados en la descripción de cada raza en el Capítulo Tres) pueden incrementar o disminuir un atributo más allá de estos límites.

La máxima puntuación de inicio para cualquier Atributo es de 12 más los ajustes por raza. Un hobbit albo, por ejemplo, tiene una puntuación máxima inicial de Destreza y Percepción de 13 y una Fuerza máxima de 11. La puntuación mínima en cualquier atributo al inicio es de 1, independientemente de las penalizaciones por raza.

El juego tiene seis Atributos primarios (Porte, Destreza, Percepción, Fuerza, Vitalidad e Ingenio) y otros secundarios (*Reacciones* como Rapidez y Sabiduría, utilizadas para evitar ataques y situaciones desagradables). Asimismo existen puntuaciones que describen la Salud y los Niveles de Herida, el Coraje (puntos que puede gastar el personaje para influenciar en sus acciones) y el Renombre.

Hay dos métodos para calcular los atributos primarios: el método de elección y el método aleatorio. En el método de elección repartes una serie de puntos predeterminados entre los distintos atributos, mientras que en el método aleatorio confías tu suerte a los dados (aunque te permiten descartar algunas tiradas).

Cada Atributo proporciona un modificador de atributo, que puede variar entre -3 y +3, o a veces algo más. Estos modificadores se añaden a las pruebas de habilidad y atributo cuando intentas una acción relacionada con ese atributo.

Por ejemplo, la habilidad de Arcos depende de Destreza, por lo que cada vez que hagas una prueba para ver si alcanzas a un orco de un flechazo, añades tu modificador de Destreza.

# Kit de Iniciación

Primero, debe tener al menos seis avances en una orden básica. Puede tener avances adicionales en otras órdenes básicas, pero al menos debe tener seis en una única orden. En segundo lugar debe cumplir los requisitos que se indican para la orden de elite. Por ejemplo, se necesita tener Destreza 8+ y Combate sin Armas 8+ para convertirse en un arquero. Y en tercer lugar, debe asignar cinco puntos de avance para seguir la llamada de la orden de elite

## Habilidades y Rasgos

Los Capítulos Cinco y Seis describen las Habilidades y Rasgos (Virtudes y Defectos) que pueden tener los personajes. La lista de Habilidades es corta pero flexible, y cubre aspectos como el combate cuerpo a cuerpo o el combate a distancia, el conocimiento de los orcos, el manejo de embarcaciones, la facultad de intimidar a los enemigos.

Todas las habilidades tienen niveles que indican lo experto o diestro que es el personaje con ella. Los niveles van desde 0 (sin instrucción) a 12, y a veces incluso más. Cuando mayor sea el nivel en una habilidad, mejor será el personaje con ella.

La mayoría de las habilidades representan amplias áreas de conocimiento y experiencia. Por ejemplo, "Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas" refleja la capacidad del personaje con todo tipo de armas con hojas para el combate cuerpo a cuerpo, como las espadas largas, los espadones o los estoques. Pero dentro de estos amplios campos de conocimiento, las personas a veces se centran en las capacidades o materias concretas que más les agradan. Un guerrero tal vez se ha entrenado con todo tipo de hojas (Combate Cuerpo a Cuerpo: Hojas), pero prefiere la espada larga a todas las demás y aprende a utilizarla mejor que la espada ancha o el espadón. El Sistema Coda simula este hecho haciendo que elijas una especialidad para la mayoría de las habilidades de tu personaje.

El grado de conocimiento o destreza de un personaje en una habilidad se mide con niveles. Es decir, puedes tener Combate Cuerpo a Cuerpo +3, o Natación +2, etc. Hay habilidades que puedes utilizar sin tener nivel alguno en ella, mientras que otras sólo podrás utilizarlas si al menos tienes un nivel en ellas. Cualquiera puede intentar luchar con una espada o ponerse a correr (otra cosa es que tenga éxito), pero nadie podrá hablar una lengua extranjera si no tiene ni idea de ella.

Las habilidades se agrupan en tres categorías: físicas, sociales y académicas. Esta clasificación tiene importancia sobre todo a la hora de aplicar modificaciones a las pruebas de habilidad

Además de sus habilidades y facultades de orden, los personajes de *El Juego de Rol del Señor de los Anillos*, al ser héroes (y a veces los sujetos de profecías y augurios) poseen ciertas cualidades o facultades que les apartan de la gente corriente. A ellas nos referiremos como *rasgos*.

Los Rasgos ayudan a completar el personaje, ofreciendo facultades llamativas que mejorarán las oportunidades de tener éxito en la misión y en las situaciones dramáticas que sin duda tendrán que afrontar. Hay Virtudes como Curioso, Incorruptible o Tocado por la Fortuna, y Defectos como Cobarde, Orgullosos o Corto de Vista.

Al contrario que las habilidades, los rasgos afectan a los personajes de forma continua y no hacen falta tiradas para activarlos o utilizarlos en el juego (la mayoría de las veces). En términos de juego, muchos ellos aplican modificadores a ciertas habilidades, pero esto simplemente es la manera en que un rasgo concreto afecta al personaje (como el ser valeroso, resistente o arrogante). Si algún fanático de *Shadowrun* está leyendo esto, le sonará este tema de las virtudes y defectos, descrito en la *Guía de Shadowrun* (realmente ya está todo inventado).

## Magia

El Capítulo Siete, posiblemente el más extenso del libro, se ocupa de las reglas sobre la magia. La magia en la Tierra Media es algo misterioso y sutil, un elemento importante en la ambientación del emplazamiento. Las reglas reflejan esto. Se ocupan de la hechicería (la magia en general), la brujería (las magias malvadas empleadas por los siervos del Enemigo) y las runas de poder como las utilizadas por los enanos. Se cubren todos los aspectos de la magia de El Señor de los Anillos, especialmente los distintos tipos de conjuros (como lo que hace Gandalf), maldiciones y juramentos, predicciones y videntes y los distintos tipos de lanzadores de conjuros. Adquisición y Aprendizaje de Conjuros

Para adquirir conjuros, los órdenes de hechiceros —erudito, conjurador y mago— deben seleccionar la habilidad de Uso de Conjuros apropiada para su orden. Cada vez que eligen esta habilidad, ganan un número determinado de puntos para escoger conjuros. Los conjuradores y magos ganan cinco puntos de elección; los sabios dos.

Por supuesto, este capítulo contiene una gran cantidad de conjuros (unos 70), todas las reglas necesarias para aprenderlos, lanzarlos y cómo convertirlos en facultades inherentes. No faltan los típicos hechizos de Curar, Paralizar o Proyectil Llameante y algunos más exóticos como Escritura Lunar, Moldear la Niebla o Primavera. Hay que hacer notar que el lanzamiento de conjuros fatiga al mago o conjurador, por lo que no es algo que se pueda hacer a la ligera.

El apartado sobre objetos mágicos y encantados completa esta visión general sobre la magia de la Tierra Media. Los personajes pueden crear objetos mágicos de tres maneras diferentes. En primer lugar, los elfos pueden utilizar su facultad racial Arte (pág. 65) para crear objetos de poder menor. En segundo lugar, los Artesanos pueden utilizar su facultad de orden Encantamiento (pág. 83) para hacer lo mismo. Y en tercer lugar, los personajes que utilizan conjuros pueden utilizar obras maestras para imbuirlos encantamientos.

Como es lógico, se incluyen los objetos mágicos más característicos de la Tierra Media, los anillos (el Único, los Tres para los elfos, los Siete para los enanos y los Nueve para los hombres). También se detallan los cuchillos de Morgul, los palantíri, etc.

Aunque no es nuevo, es interesante el concepto de facultad mágica. Algunas veces, los conjuradores desarrollan tales lazos con sus poderes mágicos que sus conjuros se convierten en *facultades mágicas*: poderes innatos que no requieren tiradas de Cansancio, palabras de mandato ni gestos. Las facultades mágicas son raras —excepto entre los conjuradores élficos, para quienes son bastante comunes— pero no inauditas.

No todos los conjuros pueden convertirse en facultades mágicas. *Habla de las Bestias y Maestría de las Formas*, por ejemplo, pueden hacerlo, pero *Relámpago* y *Apagar Fuego*, no. En general, aquellos conjuros que afectan directamente a quienes los utilizan pueden convertirse en facultades mágicas, mientras que los que afectan a otros personajes o al entorno, no.

## Equipo

¿Y las armas y armaduras? El capítulo Ocho trata sobre todo lo referente al equipamiento del personaje, con especial atención a las armas y armaduras. No esperes encontrar una lista interminable de armas. En este libro básico de reglas se ha optado por delimitar un tanto las posibles armas disponibles a tu personaje (lo cual es de agradecer) y dejar posiblemente para futuros suplementos una mayor profundización en el tema. Las armas quedan definidas por unas estadísticas



de juego, no muy distintas a las de otros juegos (daño, precio, peso, tamaño, alcance, etc.). Lo mismo se puede decir de las armaduras, entre las que podremos disfrutar de una buena cota de malla de mithril. ¡si es que podemos pagarla! Y ya que hablamos de dinero, en la Tierra Media manejaremos sobre todo las monedas de plata y las de bronce, dejando el oro para los más ricos. La moneda básica es la moneda de plata (que equivale a cuatro peniques de plata) y un personaje normal empieza el juego con 1d6 monedas de plata. Los peniques de cobre sólo sirven para pequeñas compras, ya que 100 de ellos equivalen a uno de plata. Como referencia te diremos que los precios de las armas oscilan entre las 2 y 3 monedas de plata y que éste se calcula en función del daño que infligen. Lo mismo ocurre con las armaduras, cuyo precio depende de la protección que ofrezcan.

## El Sistema Coda:

La tercera parte del libro consta de un solo capítulo, el Capítulo Nueve. Describe todas las reglas del Sistema Coda para este juego. Así se denomina el sistema de reglas creado por la división de juegos de rol de Decipher. Aquellos que estén acostumbrados al sistema D20 y sus bonitos dados ya pueden ir olvidándose. En este caso utilizaremos los dados de seis caras de toda la vida. El Sistema Coda ya ha sido utilizado en otro juego de rol de Decipher, Star Trek, aunque ciertos elementos han tenido que adaptarse al fantástico mundo de Tolkien. Las reglas del Sistema Coda te indican la forma de acometer las tareas, luchar contra orcos, viajar grandes distancias y resistir los terrores de los Nazgûl. Si tienes cualquier duda sobre las reglas básicas, éste es el primer lugar para buscar una respuesta. En esencia es un sistema de "tiradas 2d6 + modificadores" que es fácil de aprender y permite adaptarlo a casi cualquier situación de las que pueden surgir durante una sesión de juego.

## Acciones y pruebas

En el *Juego de Rol de El Señor de los Anillos*, los personajes actúan por medio de acciones. Una acción representa un hecho individual, como recorrer corriendo una gran sala, atacar a un orco con una espada o preparar por un acantilado. A menudo puedes asumir sin más que muchas de las acciones intentadas por los personajes tienen éxito de manera automática. En otras palabras, que no hace falta ninguna tirada de dados para resolver su resultado. Caminar, conversar, recoger algo del suelo, cortar leña, son cosas que un personaje puede hacer en la mayoría de las circunstancias sin preocuparse por la posibilidad de fallar.

Otras acciones más complejas requieren pruebas. En el *Juego de Rol de El Señor de los Anillos*, el resultado de las acciones de un personaje depende del resultado de las pruebas. Para efectuar una prueba se hace una tirada 2d6 y luego añade el nivel del personaje en esa habilidad (con un +2 si el personaje tiene la especialidad correspondiente) y el modificador del atributo asociado a la habilidad, más cualquier otro modificador (bonificaciones o penalizaciones) basado en las circunstancias o condiciones. Si el total, el *resultado de la prueba*, iguala o supera el *Número Objetivo* (NO) que el Narrador ha fijado para la tarea, el personaje ha tenido éxito. Cuanto más se supere el NO, mayor será el grado de éxito. Como guía para los jugadores y Narradores, en cada una de las descripciones de las habilidades se detallan tareas de ejemplo para cada nivel de NO. Con las habilidades de Combate Cuerpo a Cuerpo y Combate a Distancia, un éxito superior o extraordinario significa casi siempre que el personaje inflige más daño u obtiene un mejor resultado en la batalla. Con las habilidades que no son de combate, un éxito completo suele reducir el tiempo necesario para realizar la tarea en un cuarto (25%). Un éxito superior reduce el tiempo a la mitad. Un éxito extraordinario lo reduce en tres cuartas partes (75%). Si lo prefiere, el Narrador puede aplicar otros efectos a estos éxitos adicionales.

La dificultad de una prueba determina la severidad del desafío que supone la acción del personaje. Varía entre Sencilla y Prácticamente Imposible. Preparar una escalera en una torre es más fácil que escalar la pared de un acantilado sin equipo adecuado, así como levantar una espada de cinco kilos es más fácil que arrebatarle de las manos un yelmo de mithril a un enano agonizante. Para determinar la dificultad asociada a una prueba, lo primero que el Narrador debe decidir es la categoría general de dificultad a la que la acción pertenece: Sencilla, De Rutina, Compleja, Difícil o Prácticamente Imposible. La categoría de dificultades informa al Narrador sobre el número objetivo (NO) base para la prueba del personaje (por ejemplo, una tarea sencilla tiene un NO de 5). Aquellos que hayan jugado al antiguo juego de rol de STAR WARS (no el actual con el sistema D20) notarán ciertas similitudes en este punto de las reglas.

## Combate

Por supuesto, el combate es una parte importante de todo juego de rol que se precie, y el Sistema Coda también tiene reglas para él. No faltan los habituales términos como asalto, iniciativa, sorpresa, carga, esquiva, etc. En definitiva, no

vamos a encontrar nada excesivamente novedoso. Básicamente, el combate se resuelve con una prueba con la habilidad de combate correspondiente (Cuerpo a Cuerpo, a Distancia o sin Armas) contra un Número Objetivo que depende de la Defensa del adversario. La Defensa es un atributo que se calcula sumando tu modificador por Destreza a 10. A esto se le pueden aplicar varios modificadores (terreno, visibilidad, etc.), pero la mecánica es así de sencilla. El daño se calculará dependiendo del arma empleada y puede incrementarse según el grado de éxito que obtengamos.

## Batallas

Un aspecto que trata este libro básico de reglas y que se agradece mucho es la resolución de combates a gran escala, es decir, con un elevado número de combatientes que hace imposible el empleo de las reglas normales. Las batallas se libran por *asaltos*, al igual que los combates a pequeña escala, sólo que en este caso cada asalto dura una hora en vez de seis segundos. De otro modo se tardaría demasiado en calcular su desenlace. Un aspecto particular dentro de este es el combate de unidades, donde el héroe (el personaje) dirige una pequeña tropa (una unidad). Desde luego no son las complejas reglas de un juego de batallas típico, pero permite resolver estas batallas (muy propias de la Tierra Media) de forma rápida y sencilla y prestando atención a los personajes implicados en ellas.

Un caso especial dentro de las batallas es el de los asedios, descrito también con detalle en este libro de reglas. La conducción de un asedio de manera apropiada requiere el uso de la habilidad Asedio. En teoría cualquiera puede sitiar una fortificación pero un capitán diestro tiene más posibilidades de rendirla. Del mismo modo, un defensor que entiende los principios del asedio está más capacitado para proteger su ciudadela. En este apartado se recogen las estadísticas de juego de todo tipo de fortificaciones, puertas, torres, etc., así como las de las armas de asedio más habituales (catapultas, aríetes, torres de asedio, etc.). Como curiosidad he de decirlos que el libro trae las estadísticas de las fortalezas más impresionantes de la Tierra Media (Orthanc, Barad-dûr, Helm, Minas Tirith, Meduseld, etc.).

## Salud

Todos los personajes poseen una puntuación de Salud igual a su atributo de Vitalidad más su modificador de Fuerza. Este número representa la cantidad de daño que el personaje puede sufrir antes de perder un Nivel de Heridas.

A medida que los personajes van siendo heridos, progresan a lo largo de una serie de Niveles de Heridas que representan su grado de lesiones general. Comenzando con Sano, los Niveles de Heridas son Dolorido, Herido, Malherido, Incapacitado y Moribundo. Si un personaje cae por debajo del nivel Moribundo significa que ha muerto a causa del daño sufrido. Un dato curioso es que los hobbits sólo poseen cuatro Niveles de Heridas en vez de los habituales cinco, por lo que pasan directamente de Incapacitados a Muertos.

En el capítulo se tratan posibles fuentes de daño para los personajes, como pueden ser el fuego, las caídas, la asfixia o los habituales venenos. El personaje, además de recibir daño, puede cansarse, y al igual que ocurre con los Niveles de Salud, hay Niveles de Cansancio. Cada personaje posee seis Niveles de Cansancio: Fresco (descansado del todo), Sofocado, Cansando, Fatigado, Agotado y Exhausto. El personaje tendrá que hacer de vez en cuando unas pruebas de Aguante para resistir el cansancio fruto de distintas actividades extenuantes.

Como no todo será sufrir daño y agotarse, el libro también se ocupa de la curación y la recuperación. La dificultad de las pruebas de curación y los tiempos de recuperación dependerán del grado de heridas que tengas.

## Información para el Narrador:

La parte final del libro, los Capítulos Diez al Doce, son básicamente para el Narrador: el miembro de tu grupo de juego que planifica y "dirige" las partidas. Los dos primeros capítulos incluyen ideas generales sobre cómo crear una crónica de fantasía épica en la Tierra Media: qué elementos son los importantes del juego, cómo construir una historia de larga duración, etcétera.

## Avances

¿Cómo mejoran los personajes? Pues como se ha hecho siempre en la mayoría de juegos de rol: con puntos de experiencia. En este caso, los personajes utilizarán sus avances para adquirir nuevas facultades, mejorar sus atributos y habilidades. La manera más habitual de conseguir puntos de experiencia durante un capítulo es superar pruebas relacionadas con la historia. Cuando un personaje supera una prueba concreta durante la partida, gana tanta experiencia como el NO de la prueba. Sus compañeros obtienen la mitad de este número. Los personajes

# Kit de Iniciación

también obtienen puntos de experiencia alcanzando los objetivos primarios y secundarios de la historia, así como las metas de las escenas con las que se van encontrando. Esto puede implicar la resolución de acertijos, la interacción con personajes específicos o la frustración de los malvados planes de un enemigo o rival.

Cuando un personaje acumula 1.000 puntos de experiencia, el jugador puede gastarlos para adquirir un avance. Un avance representa el crecimiento, aprendizaje y desarrollo de un personaje en el curso de sus aventuras. Cuando adquiere un avance, el personaje gana cinco puntos de avance que puede gastar según se indica en la Tabla de Avance que trae el libro. Algunas cosas requieren sólo un punto de avance. Otras requieren más. Por ejemplo, mejorar una habilidad de orden un +1 cuesta sólo un punto mientras que un punto adicional de Coraje cuesta tres puntos.

## Enemigos y monstruos

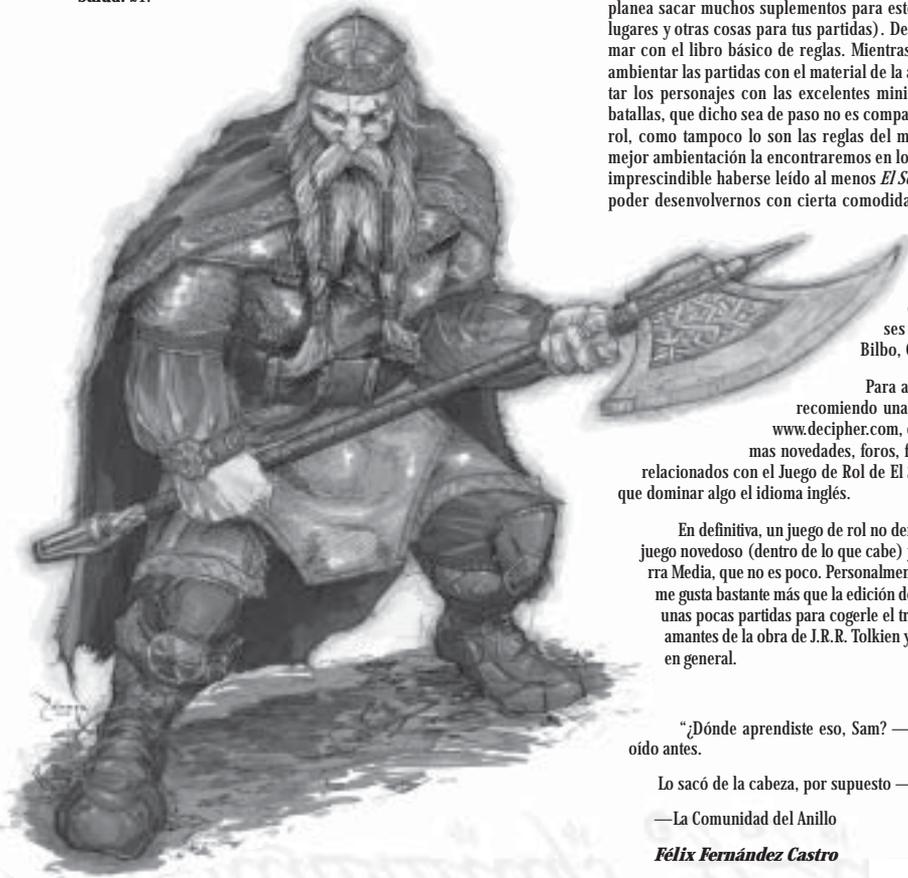
En la Tierra Media, las oportunidades para demostrar que se es un héroe implican casi siempre enfrentarse a la Sombra o luchar contra las muchas criaturas que la sirven o que ha criado. El Capítulo Doce está pensado para ser consultado únicamente por el Narrador. Ofrece una información muy concreta: las estadísticas de juego para los enemigos. El listado es extenso, aunque no exhaustivo. Desde luego no faltan los orcos, trolls, arañas gigantes, los olog-hai y los tumularios, sin olvidar a los olifantes. También vienen los datos de juego de personajes importantes, como Sauron, Saruman, Gollum o los Nazgûl. Y también están el balrog de Moria y Ella-Laraña. En definitiva, no te faltarán adversarios que lanzar a tus personajes.

Como con un ejemplo se describe mejor que con cualquier explicación la forma en que se presentan los monstruos (y los personajes en general), os mostramos un ejemplo de estadísticas de una de las criaturas. ¿Sabréis identificarla?

**Atributos:** Porte 8 (+1), Destreza 3 (-1), Percepción 4 (0), Fuerza 18 (+6), Vitalidad 15 (+4), Ingenio 2 (-2).

**Reacciones:** Aguante +9, Rapidez +0, Fuerza de Voluntad +0, Sabiduría +0.

**Salud:** 21.



**Habilidades:** Carrera +2, Combate a Distancia +3, Combate Cuerpo a Cuerpo: Armas Naturales (Colmillos) +3, Intimidación (Tamaño) +6, Supervivencia (Junglas, Llanuras) +5.

**Facultades Especiales:**

**Cuernos:** puede infligir 1d6+2 de daño con los colmillos.

**Piel Triple:** La piel tan dura y gruesa que lo protege de los ataques. Cuenta como 9 puntos de armadura. El único punto vulnerable de su cuerpo —que no se beneficia de esta protección— son los ojos (-20 de penalización para acertar).

**Pisotear:** Si realiza una acción de movimiento de asalto completo contra un objetivo o sobre él y supera una prueba de Fuerza para golpear, puede derribarlo y pisotearlo, causándole 3d6 de daño.

**Proyectiles:** puede coger objetos grandes —rocas, árboles, hombres— y arrojarlos utilizando su habilidad de Combate a Distancia. Normalmente estos objetos tienen un alcance de 5/ 10/ 15/ 25 +5 y causan 3d6 de daño (más modificador de Fuerza) si golpean. Un personaje arrojado sufre este mismo daño al chocar.

**Descripción:** Es una bestia enorme venida de las tierras del Sur, de naturaleza apacible a menos que se le asuste o provoque. Sin embargo, los haradrim han capturado a algunos y los han entrenados para utilizarlos como bestias de carga... de guerra. Una criatura de éstas entrenada para combatir es desde luego una visión aterradora: ataviado de escarlata y oro, con una torre y un jinete sobre el lomo, puede poner en fuga a los enemigos y atravesar cualquier muralla de escudos. Sólo disparándole a los ojos o asustándolo con fuego pueden alejarlo los guerreros del Oeste.

Todos los PJ, PNJ y monstruos siguen este esquema casi al pie de la letra. Por cierto, ¿alguien se imagina las puntuaciones de Sauron? Este libro os resolverá la duda.

## El camino sigue y sigue

Esto sólo es el principio ya que hay más información por venir. Decipher planea sacar muchos suplementos para este juego (nuevos libros sobre razas, lugares y otras cosas para tus partidas). De momento nos tenemos que conformar con el libro básico de reglas. Mientras llegan esos suplementos podemos ambientar las partidas con el material de la antigua edición de I.C.E. y representar los personajes con las excelentes miniaturas de Citadel para su juego de batallas, que dicho sea de paso no es compatible en sus reglas con este juego de rol, como tampoco lo son las reglas del material de ICE. De todas formas, la mejor ambientación la encontraremos en los propios libros de Tolkien y es casi imprescindible haberse leído al menos *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit* para poder desenvolvernos con cierta comodidad en el mundo de la Tierra Media.

Todo el libro está lleno de citas de estos libros que siempre hacen referencia al tema que se está tratando en el texto, y así, mientras aprendemos a jugar, recordaremos las frases más célebres de Arwen, Aragorn, Bilbo, Gandalf, etc.

Para aquellos que naveguen por la red, os recomiendo una visita a la página web de Decipher, [www.decipher.com](http://www.decipher.com), donde podréis tener acceso a las últimas novedades, foros, futuras publicaciones y demás temas relacionados con el Juego de Rol de El Señor de los Anillos. Eso sí, tendréis que dominar algo el idioma inglés.

En definitiva, un juego de rol no demasiado complejo, con un sistema de juego novedoso (dentro de lo que cabe) y la magnífica ambientación de la Tierra Media, que no es poco. Personalmente, después de leerlo, he de decir que me gusta bastante más que la edición de I.C.E., aunque habrá que jugar antes unas pocas partidas para cogerle el truco. Sin duda hará las delicias de los amantes de la obra de J.R.R. Tolkien y de los aficionados a los juegos de rol en general.

“¿Dónde aprendiste eso, Sam? —preguntó Pippin—. Nunca lo había oído antes.

Lo sacó de la cabeza, por supuesto —dijo Frodo—”

—La Comunidad del Anillo

**Félix Fernández Castro**

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## CONVERSIÓN A SISTEMA CODA

## INTRODUCCIÓN

Tierra Media. La más famosa ambientación de la historia de la literatura fantástica ha sido adaptada al mundo del rol en dos ocasiones, por dos juegos diferentes. Tan diferentes, de hecho, en concepción, sistemas, propósitos y ambiciones, que cabe preguntarse si tiene sentido un sistema de conversión que enlace ambos juegos.

En La Factoría de Ideas creemos que sí, y por una razón bien sencilla: los aficionados. Toda esa gente que lleva años jugando a Tierra Media y que ha ofrecido su confianza a nuestros productos. Los gustos, ya se sabe, son como los colores. Habrá quien prefiera seguir jugando a Tierra Media, quien prefiera empezar desde cero con El Señor de los Anillos y quien utilice ambos juegos simultáneamente. Pero habrá también quien querrá seguir utilizando sus viejos personajes y todo el material de Tierra Media con las reglas del nuevo juego. Bien, es para estos últimos para quien hemos realizado este manual de conversión.

El manual es, en último caso (como los juegos), vuestro. Os toca a vosotros decidir si tiene sentido, si está o no bien conseguido y si vais a utilizarlo o no. A nosotros nos tocaba ponerlo a vuestra disposición. Lo hemos hecho, y esperamos de ese modo haber pagado una parte de la deuda contraída con los aficionados.

Nota: a lo largo de todo este manual de conversión se utiliza el término Tierra Media para referirse al juego de rol El Señor de los Anillos: Tierra Media, creado por Ice Crown Enterprises (I.C.E.) y publicado en España por La Factoría de Ideas en 1999, mientras que se ha reservado el nombre El Señor de los Anillos para el juego creado por Decipher y recientemente publicado por La Factoría de Ideas. El único propósito de esta distinción es evitar confusiones entre ambos juegos y sus sistemas a la hora de compararlos y traducir los términos de uno a los del otro.

## CONVERSIÓN DE PERSONAJES

La primera y quizá más importante parte de este sistema de conversión es la que se refiere a los personajes jugadores. Para empezar hay que hacer dos precisiones: en primer lugar, cabe la posibilidad de que, después de su conversión, un personaje de Tierra Media sea un poco diferente a lo que habría sido un personaje generado y madurado en su totalidad con el sistema de El Señor de los Anillos. Esto es algo intencionado y tiene que ver con las diferencias entre ambos juegos. Se trata de que el personaje conserve en la medida de lo posible su identidad al tiempo que se ajusta a un entorno de juego diferente en su concepción. En segundo

lugar, y dadas precisamente las diferencias en sistemas y conceptos que separan a ambos juegos, no se trata ni puede tratarse de un proceso mimético. Tanto en nivel de poder como en habilidades y capacidades concretas, tu personaje de El Señor de los Anillos no será idéntico al de Tierra Media. Estará adaptado. Es importante que entiendas que lo que estás haciendo es expandir tu personaje para dotarlo de nuevas y más ricas posibilidades y que éste es un proceso que requerirá algunas decisiones de tu parte y, también, ciertas renunciadas. Ten en cuenta, además, que uno de los fundamentos del sistema de conversión es el equilibrio: es decir, que en la medida de lo posible, todas las características del personaje en su forma original tengan el mismo peso en su forma final (para que de este modo, ningún tipo de personaje salga beneficiado, por se, del sistema). No siempre ha sido posible conseguirlo (el Atributo Apariencia, por ejemplo, tiene mucho menos impacto sobre el personaje convertido que Inteligencia o Intuición) pero hemos tratado de hacerlo hasta donde era posible sin convertir el sistema de conversión en un artificio matemático sin demasiado sentido. Por eso, de nuevo, te pedimos un poco de indulgencia.

El proceso de adaptación se divide en una serie de pasos: atributos, raza, órdenes, habilidades, puntos de historial, puntos de redondeo (que se utilizan para completar el personaje y "cuadrarlo") y magia (que se ha dejado para el final por el carácter extremadamente abstracto del sistema de conversión).

## Atributos Primarios

El primer paso para convertir a tu personaje es transformar sus Características de Tierra Media en Atributos de El Señor de los Anillos. Este proceso se divide en dos pasos: en primer lugar, debes calcular el "coeficiente de conversión" correspondiente a cada Atributo, un valor que varía entre 1 y 100 (como una Característica de Tierra Media), que a continuación comparará con una tabla para obtener el valor final del Atributo. En algunos casos, el valor del coeficiente de conversión coincide con el de una Característica (concretamente en el caso de la Fuerza y la Agilidad), pero no siempre es así.

Ejemplo: (a lo largo de todo este manual de conversión se incluyen numerosos ejemplos que ayudan a ilustrar las mecánicas descritas. Su protagonista es un personaje hipotético cuya plantilla puedes encontrar en las páginas 134-135 de Tierra Media: una barda Dorwinadan llamada Widonu. A todos los efectos, consideraremos que en el momento de la conversión Widonu había alcanzado el nivel 6 y poseía 82.000 puntos de experiencia): como podemos ver en su hoja de personaje, las puntuaciones de Características de Widonu son:

Fuerza	53
Agilidad	95

## T.1 – Coeficientes de Conversión

Atributo (El Señor de los Anillos)	Características (Tierra Media)
Fuerza	Fuerza
Destreza	Agilidad
Vitalidad	Constitución
Ingenio	$(\text{Inteligencia} \times \frac{3}{4}) + (\text{Intuición} \times \frac{1}{4})^{**}$
Percepción	$(\text{Intuición} \times \frac{3}{4}) + (\text{Inteligencia} \times \frac{1}{4})^{**}$
Porte	$(\text{Presencia} \times \frac{1}{4}) + (\text{Apariencia} \times \frac{1}{4}) + (\text{Inteligencia o Intuición} \times \frac{1}{2})^{**}$

\*La que sea mayor.

\*\*Se redondea siempre al valor más próximo, después de sumar todos los elementos.

Constitución	82
Inteligencia	96
Intuición	42
Presencia	90
Apariencia	97

De acuerdo a la Tabla T.1, le corresponderían los siguientes coeficientes de conversión:

Fuerza	53
Destreza	95
Vitalidad	82
Ingenio	$(72) + (10,5) = 92,5$ (redondeado a 92)
Percepción	$(31,5) + (24) = 55,5$ (redondeado a 55)
Porte	$(22,5) + (24,25) + (48) = 94,75$ (redondeado a 95)

Una vez calculados los coeficientes de conversión, consulta la siguiente tabla para saber qué valor de Atributo le corresponde a cada uno de ellos.

Ejemplo: siguiendo con el ejemplo anterior, las puntuaciones de Atributos que le corresponderían a Wídonu serían las siguientes:

Fuerza	5
Destreza	9
Vitalidad	6
Ingenio	8
Percepción	5
Porte	9

Ahora que ya tienes los Atributos primarios de tu personaje, sólo te falta elegir cuáles de ellos son los favoritos, tal como harías si lo acabaras de crear.

## Características Superiores a 100

Las reglas de El Señor de los Anillos no permiten que las puntuaciones de Atributos de los personajes superen el valor máximo (12), descontados los modificadores raciales. En cambio, en Tierra Media sí que puede aumentarse el valor de las Características por encima del máximo inicial que puede obtenerse con tiradas (100) utilizando los puntos de historial. Para reflejar este hecho, te ofrecemos dos posibles soluciones, una más restrictiva y otra que aumenta el poder de los personajes sin modificar las reglas del sistema de El Señor de los Anillos. Con la primera, calcula los coeficientes de conversión con normalidad y si ocurre que alguno de ellos supera el valor 100, ignóralo y sustitúyelo por un 12. Con la segunda, cada punto que posea el personaje por encima de 100 en sus Características le proporciona un punto adicional que puede añadir a cualquiera de sus Atributos una vez realizada la conversión (pero sin superar el límite máximo, es decir, 12). El Narrador y el grupo de jugadores tendrán que decidir qué opción prefieren en función del estilo de juego que pretendan imprimir a su campaña.

## T.2 – Tabla de Conversión de Atributos

Coefficiente de Conversión	Valor del Atributo
1-9	2
10-24	3
25-45	4
50-74	5
75-85	6
85-89	7
90-93	8
94-95	9
96-97	10
98-99	11
100+	12



# Atributos secundarios

Reacciones, defensa, salud, coraje y renombre. Se calculan como el personaje acabara de ser creado (pag. 48 y siguientes). Dependen de los atributos primarios que acabas de calcular. Para el caso del Renombre, el Narrador puede conceder puntos a los personajes en función de las aventuras que hayan vivido hasta el momento, pero esto es absolutamente opcional. En casos normales, una cantidad apropiada podría ser 1 punto por nivel del personaje, pero si han participado en hechos muy notables y conocidos, deberá aumentarla.

Ejemplo: con los Atributos primarios anteriormente calculados, pasamos a determinar los secundarios de Widonu. Serían:

Aguate	0	Rapidez	+1	Fuerza de Voluntad	+1
Sabiduría	+1				
Defensa	11	Salud	6	Coraje	3
Renombre	6 (1 por nivel)				

## Raza:

La conversión de raza es un proceso directo que no requiere apenas decisiones por tu parte. Si en Tierra Media tu personaje era un elfo noldo, sigue siéndolo en El Señor de los Anillos. Desecha todas las características raciales que aparecen en Tierra Media y reemplázalas por las que se enumeran en El Señor de los Anillos. Por decirlo de otra manera, esta parte del proceso de transformación del personaje es idéntica a la de creación de un personaje nuevo. Modifica los atributos de tu personaje, apunta sus facultades raciales y elige sus habilidades y rasgos iniciales (asi como su defecto, si quieres). Este es un proceso libre pero, en la medida de lo posible, a la hora de tomar decisiones, trata de conseguir que reflejen la personalidad y concepción de tu personaje (para esto te serán especialmente útiles las virtudes y defectos). Si lo deseas, puedes utilizar las opciones de historial, pero éstas como su propio nombre indica, son opcionales.

Ejemplo: Widonu es una dorwinadan, es decir, una mujer de Dorwinion. Este grupo corresponde a la raza "Hombres Medios" de El Señor de los Anillos. Por ello, le corresponden los siguientes modificadores: +1 Fuerza (que queda en 6) y +1 a Vitalidad (que queda en 7). Como ninguna de las opciones de historial corresponde exactamente a su pueblo, optamos por elegir directamente sus puntos por raza. En este caso, basándonos en su historia, personalidad e inclinaciones, escogemos:

Habilidades: Actuación +2, Conducción + 1, Debate +1, Empatía +1, Juegos: dados +1

Virtudes: Melifluo

Defectos: Voluntad Débil.

Además, como miembro de la raza de los hombres, le corresponden las siguientes Facultades: Adaptable (la aplica a Rapidez), Dominio del Hombre (+1 de Coraje) y Habilidades (+2 a Actuación y +1 a Tasar y a Debate).

No obstante, existen algunos casos especiales:

**Hobbits:** ten en cuenta que en El Señor de los Anillos los tres tipos raciales de hobbits (Albos, Fuertes y Pelosos) están diferenciados. Si este elemento no estaba incluido en la historia de tu personaje, tendrás que decidirlo ahora.

**Umlis:** a efectos de juego, considera que se trata de enanos.

**Medio-elfos:** tal como se indica en la página 72 de El Señor de los Anillos, "ningún jugador puede ser un auténtico semi-elfo, [pero] algunos pueden tener sangre élfica, como el Príncipe Imrahil". Si tu personaje de Tierra Media era un semi-elfo, considera a efectos de juego que se trata de un hombre pero aplícale los ajustes a los atributos correspondientes a un dúnadan.

**Beórnicas:** si tu personaje es un beórnicida con capacidad multiforme, esto se refleja en que posee automáticamente el conjuro Maestría de las Formas, como facultad innata y para una sola forma (de oso).

## Órdenes y Avances

La que vamos a determinar ahora es la orden "primaria" o inicial del personaje, ésa con la que empezó su carrera como aventurero. Más adelante, si lo desea y si lo permiten los puntos, tendrá la oportunidad de añadir alguna orden nueva (básica o de elite) a ésta.

La orden inicial del personaje depende, como no podía ser de otra manera, de su profesión en el Tierra Media. Como no existe una equivalencia directa entre profesiones y órdenes, cada una de aquellas ofrece varias alternativas entre las que el jugador tendrá que elegir. Ten en cuenta, no obstante, que ciertas profesiones incluyen requisitos de Atributos de modo que para que un personaje pueda pertenecer a una de ellas deberá satisfacerlos.

### T.3 – Tabla de Conversión de Profesiones

Profesión	Órdenes Posibles
Guerrero	Bárbaro, Guerrero, Noble
Explorador	Bribón, Juglar, Marinero
Montaraz	Bárbaro, Marinero, Guerrero
Bardo	Bribón, Erudito, Juglar
Mago	Conjurador, Erudito
Animista	Conjurador, Erudito
Cualquiera*	Artesano

\*Quiere decir que todos los personajes, independientemente de su profesión, pueden elegir la orden Artesano como orden primaria si así lo desean.

Si utilizas en tus partidas el material adicional (Apéndice A.6 de Tierra Media), puedes añadir las siguientes profesiones a la tabla:

Profesión	Órdenes Posibles
Bárbaro	Bárbaro
Bribón	Bribón, Guerrero, Juglar
Civil Artesano	
Conjurador	Conjurador, Erudito
Erudito	Erudito
Hechicero	Conjurador
Ladrón	Bribón

Nota: hemos prescindido de algunas de ellas (monje, monje guerrero, multiforme) por alejarse demasiado del espíritu y la ambientación de El Señor de los Anillos. Si tu personaje pertenece a alguna de estas profesiones, elige cualquier orden.

Una vez elegida la orden inicial del personaje, deberás elegir una de las opciones que se te ofrecen para ella (siempre que sea posible, trata de elegir la que más se asemeje a la historia y trasfondo de tu personaje). Súmale las habilidades y bonificaciones correspondientes, así como cualquier virtud (y defecto si corresponde) y facultad que escojas.

Ejemplo: como vemos en la página 135 del Manual de Tierra Media, Widonu pertenece a la profesión Bardo. Esto quiere decir que puede escoger entre las órdenes Bribón, Erudito y Juglar (y Artesano, como todos) de El Señor de los Anillos. En este caso, considerando la personalidad y orientación del personaje, nos decantamos por la de Juglar, y por la especialidad Artista. A continuación elige las habilidades y virtudes por profesión, que son en total las siguientes:

Habilidades: Acrobacias +3, Actuación + 3, Combate a Distancia +1, Debate +1, Imitación +2, Indagación +1, Juegos: dados +2, Juego de Manos +3, Persuasión +2, Sigilo +2.

Virtudes: Cortesía.

Asimismo, escoge la facultad de orden, Regocijo.

En cuanto a los avances, dado que expresan la cantidad de experiencia acumulada por el personaje, son función del nivel alcanzado por el mismo en Tierra Media. En primer lugar, hemos de calcular a cuántos avances corresponde su nivel actual. Esto se consigue con una sencilla operación aritmética:

$n^{\circ}$  de avances = nivel actual del personaje x 4/3 (redondeando hacia abajo) - 1

Ejemplo: como ya hemos dicho, Widonu era una bardo de nivel 6. Según lo anteriormente indicado, su número de avances sería 6 x 4/3 - 1 = 7. Ahora es una juglar con 7 avances.

A continuación, hemos de calcular la cantidad de puntos de experiencia con los que cuenta el personaje. Para ello, tendremos que realizar dos operacio-

nes: en primer lugar, calcular qué fracción de su siguiente nivel había conseguido avanzar el personaje antes de ser convertido a El Señor de los Anillos. Esta fracción la multiplicaremos por 4/3 (en la práctica, la aumentamos una tercera parte) y se la sumaremos a la fracción obtenida en la operación de cálculo inicial y desechada en el redondeo. El número resultante, multiplicado por 1000, es la cantidad de puntos de experiencia que le corresponde a nuestro personaje.

**Nota:** como habrás podido advertir, podría ocurrir que el resultado de la segunda operación fuera superior a 1000. En este caso, el personaje tendrá un avance más y reducirá en esos 1000 puntos de experiencia los que posea.

**Ejemplo:** como ya dijimos al principio del ejemplo, Widonu poseía 82.000 puntos de experiencia. Eso quiere decir 12.000 de los 20.000 que hubiera necesitado para alcanzar el 7º nivel (90.000 puntos de experiencia). En suma, 3/5 partes de los puntos de experiencia necesarios. Multiplicamos esta fracción por 4/3 y obtenemos 12/15 o, lo que es lo mismo, 4/5. Por otro lado, al realizar la operación de cálculo de los avances que correspondían a Widonu, vimos que eran 7 exactos, sin que tuviéramos que eliminar fracción alguna para redondear. Por tanto, multiplicamos directamente la fracción obtenida en la primera operación (4/5) por 1000 y obtenemos los puntos de experiencia que le corresponden a nuestro personaje en El Señor de los Anillos:  $4/5 \times 1000 = 800$  puntos de experiencia. Por tanto, Widonu posee 7 avances y 800 puntos de experiencia del siguiente.

## Habilidades

A nadie que conozca en cierto detalle Tierra Media y El Señor de los Anillos se le escapan las diferencias que separan los dos juegos en el capítulo de habilidades. El primero está más centrado en los aspectos más "clásicos" del rol de fantasía (el combate, el movimiento y el subterfugio) mientras que el segundo es más rico en detalles y ofrece mayor variedad de posibles interacciones. Por esta razón, una traducción directa de habilidades de uno a otro juego resulta imposible (los personajes quedarían "cojos"). Al mismo tiempo, es lógico que un jugador que lleva mucho tiempo utilizando un personaje y le ha cogido cariño quiera que el resultado de la conversión se parezca en la medida de lo posible al antiguo. Por esta razón hemos optado por un sistema mixto de traducción de habilidades, formado por tres elementos: habilidades raciales y de orden inicial, habilidades de Tierra Media traducidas y "puntos de redondeo".

Las primeras (habilidades raciales y de orden inicial) ya las hemos escogido en los pasos anteriores y las últimas (los "puntos de redondeo") se elegirán al final, como método para dar los últimos toques al personaje. En este apartado, pues, vamos a tratar de la traducción de las habilidades de tu antiguo personaje en habilidades para el nuevo.

La traducción no se da directamente, de habilidad a habilidad, sino por medio de grupos de habilidades, que identifican por su parecido a determinadas habilidades de El Señor de los Anillos con los grupos de habilidades ya definidos en Tierra Media. Las únicas habilidades que quedan excluidas de este sistema son las mágicas, que se tratan en un capítulo aparte, el desarrollo físico, que no tiene traducción al sistema nuevo (en la práctica, se considera una habilidad secundaria más) y los saberes y lenguas, que se explicarán más tarde.

## Desarrollo Físico y Puntos de Vida

En Tierra Media, el aumento de los puntos de vida de los personajes (su "desarrollo físico") es una constante a medida que éstos van subiendo de nivel. Eso quiere decir que los puntos de vida de un personaje dependen directamente de su experiencia. En El Señor de los Anillos no es así. Aunque desde luego existe la posibilidad de aumentar el Atributo de Salud (con los Puntos de Avance), la circunstancia está mucho más limitada y es mucho más rara. En la práctica, los puntos de vida de un personaje cambian poco o nada con relación a su experiencia. Por ello, en este sistema de conversión hemos optado por considerar Desarrollo Físico como una habilidad secundaria más (lee más adelante) y eliminar su proyección sobre los puntos de vida del personaje.

El mecanismo para convertir las habilidades de un grupo es el siguiente:

a) Primero debes calcular a cuantos puntos de habilidad de El Señor de los Anillos corresponden los puntos que posee tu personaje en una habilidad determinada. Para ello suma los puntos por grados de habilidad (sin contar la penalización de -25 por no poseer ningún grado), los proporcionados por puntos de historial y las bonificaciones por nivel pero NO las bonificaciones raciales ni las bonificaciones por características, objetos mágicos u otras cualesquiera. Consulta la tabla T.5 y apunta los puntos obtenidos (redondeando hacia abajo).

b) Repite la operación para todas las habilidades de un grupo. Obtendrás un total de puntos de habilidades. Utilízalos para adquirir puntos en las habilidades de El Señor de los Anillos correspondientes a ese grupo (los que aparecen en la Tabla T.4). Si ya tenías puntos en determinadas habilidades por raza u orden primaria, súmalos a los que adquieras ahora.



### T.4 – Tabla de Grupos de Habilidades

Grupo de Tierra Media	Habilidades de El Señor de los Anillos
Movimiento y Maniobra	Acrobacias, Carrera, Salto
Armas	Combate a Distancia, Combate Cuerpo a Cuerpo, Combate sin Armas
Generales	Conducción, Escalada, Marinería, Montaña, Natación, Rastrear, Supervivencia
Subterfugio	Disfraz, Imitación, Juegos, Juegos de Manos, Ocultar, Sigilo
Percepción	Búsqueda, Detección
Secundarias*	Actuación, Cantería, Curación, Debate, Empatía, Herrería, Indagación, Inspirar, Intimidación, Oficio, Persuasión, Predicción de Clima, Saber, Tasar

\*Incluido Desarrollo Físico.

c) Repite la operación con todos los grupos.

Limites: no puedes adquirir más puntos para una habilidad determinada que el número de avances que posea tu personaje (si se trata de una habilidad de orden para él) o la mitad de este número (si no lo es), a menos que en todas las habilidades de un grupo poseas ya el máximo, en cuyo caso tendrás que aumentar las todas ellas punto a punto hasta que hayas agotado todos los puntos.

de las lenguas). En particular elegimos los siguientes: Lengua: Logathig y Lengua: Oestron +2 (ambas alcanzan un total de +7). Saber: Territorio (Dorwinion) +3, Saber: Historia (Dorwinion) +1

## Puntos de Historial:

Los distintos tipos de puntos de historial (Tierra Media, tabla CGT-2) se incorporan al sistema de El Señor de los Anillos de la siguiente manera:

**Grados de Habilidades no Profesionales:** se contabilizan a la hora de traducir las habilidades, tal como se describió en el apartado 1.4.

**Incremento de las Características:** incluidos en las Características a la hora de transformarlas en Atributos, tal como se describió en el párrafo 1.1.

**Idiomas:** los niveles de Idiomas se traducen directamente a habilidades lingüísticas de El Señor de los Anillos, tal como se describe en 1.4.1.

### Capacidades Especiales:

- Bonificación de +5 a una habilidad primaria: contabilízala a la hora de traducir las habilidades primarias.
- Bonificación de +15 a una habilidad secundaria: contabilízala a la hora de traducir las habilidades secundarias.
- Empatía con una especie Animal: elige una virtud de la tabla 6.1 de El Señor de los Anillos.
- Visión nocturna: recibes la virtud Visión Nocturna a nivel 2.
- Resistencia: escoge una bonificación de +1 a alguna de tus reacciones.
- Eficacia con los hechizos: contabiliza la lista de hechizos adicional a la hora de traducir tus capacidades mágicas a El Señor de los Anillos.
- Buenas aptitudes a las maniobras de movimiento: elige una virtud de la tabla 6.1 de El Señor de los Anillos o suma tres puntos a las habilidades incluidas en las categorías Movimiento y Maniobra y Generales (Tabla T.4).
- Muy observador: obtienes dos de las siguientes virtudes. Oído Agudo, Olfato Excelente o Vista Aguda.
- Reflejos rápidos: obtienes las virtudes Arma Lista y Esquiva.
- Carismático: ganas +1 punto de Porte. Si ya hubieras alcanzado el máximo (12 más modificaciones raciales), adquieres las virtudes Elocuente y Severo.
- Resistencia al dolor: adquieres las virtudes Recuperación Rápida y Resistente.

**Objetos Especiales:** conservas los objetos que hubieras recibido (así como los demás que hubieras encontrado a lo largo de tus aventuras). La conversión de las características de los objetos se describe en la segunda sección de este manual de conversión.

**Opción Monetaria:** tu personaje conserva todo el dinero que hubiera acumulado a lo largo de sus aventuras anteriores. Pero ten en cuenta que, tal como se describe en el apartado 2.4 de este manual, has de convertir el dinero al sistema monetario utilizado en El Señor de los Anillos, que no es el mismo que en Tierra Media.

## Puntos de Redondeo

A estas alturas, el personaje está casi convertido. No obstante, hay aún en su descripción determinadas lagunas, especialmente en aquellos aspectos del sistema del El Señor de los Anillos que no tienen su reflejo en el sistema de Tierra Media. Para subsanar este hecho y terminar de cuadrar el personaje cuentas ahora con una serie de "puntos de redondeo".

Puntos de Redondeo = Avances del Personaje

Puedes utilizar estos puntos como si fueran puntos de avance normales y gastarlos de acuerdo a lo que aparece en la Tabla 11.1: Puntos de Avance de El Señor de los Anillos. Puedes gastar estos puntos de manera secuencial (esto es, si quieres adquirir alguna facultad o virtud con un requisito que aún no poseas, podrías utilizar parte de ellos para adquirir el requisito y luego, si te quedan puntos suficientes, hacer lo propio con la facultad o virtud de tu elección).

Si lo deseas, puedes utilizar los puntos para unirte a una nueva orden, ya sea básica o de elite, con lo que tus gastos posteriores pueden cambiar. Incluso, podrías llegar a adquirir más de una orden, pero ten muy presente lo que se dice en la página 79: Pertenencia a Varias Órdenes.

## T.5 – Tabla de Conversión de Habilidades

Bonificación de Habilidad en Tierra Media (Grados + Modificación por Nivel)	Puntos de Habilidad El Señor de los Anillos
01 - 07	0.5
08 - 15	1
16 - 25	1.5
26 - 40	2
41 - 55	2.5
56 - 70	3
71 - 90	3.5
91 + 4	

Ejemplo: vamos a traducir las habilidades de Widonu. En el grupo de Movimiento y Maniobra posee bonificaciones de +5 a Sin Armadura y de +5 a Cuero Endurecido. De acuerdo a la Tabla T.5, esto se traduce en  $(0.5 + 0.5) = 1$  punto de habilidades para El Señor de los Anillos. En Habilidades de Armas posee bonificaciones de +11 puntos en De Filo, +36 en Contundentes, +11 en Arrojadizas, +41 en proyectiles y +11 en Armas de Asta. De acuerdo a la Tabla T.5, esto se traduce en  $(1 + 1 + 2 + 1 + 2.5 + 1) = 8.5$  (redondeado a 8) puntos de habilidades de LAD. En Habilidades Generales posee bonificaciones de +11 a Trepas, +16 a Montar, +11 a Nadar y +11 a Rastrear. Que, de acuerdo a la Tabla T.5, se traducen en  $(1 + 1.5 + 1 + 1) = 4.5$  (redondeado a 4) puntos de habilidades de LAD. En Habilidades de Subterfugio posee bonificaciones de +11 a Acechar/ Esconderse, +11 a Abrir Cerraduras y +11 a Desactivar Trampas. Que, de acuerdo a la Tabla T.5, se traducen en  $(1 + 1 + 1) = 3$  puntos de habilidades de LAD. En Percepción, su bonificación de +36 puntos se traduce en 2 puntos de habilidad en LAD. Y, por último, en Habilidades Secundarias, posee bonificaciones de +44 en Desarrollo Físico, +35 en Actuar, +25 en Evaluar, +25 en Diplomacia, +25 en Primeros Auxilios, +52 en Tocar el Arpa y +15 en cuatro conocimientos diferentes. Y, según la tabla T.5, se traducen en  $(2.5 + 2 + 1.5 + 1.5 + 1.5 + 2.5 + 1[x4]) = 15.5$  (redondeados a 15) puntos de Habilidades de LAD.

Ahora llega el turno de adquirir habilidades de LAD utilizando estos puntos. Para ello nos fijamos en las habilidades de LAD que pertenecen a cada grupo, según se indica en la Tabla T.4. Elegimos de la siguiente manera:

- Movimiento y Maniobra (1), Acrobacias +1
  - Armas (8), Combate a Distancia: Arcos +4, Combate Cuerpo a Cuerpo: Mazas +3, Combate Sin Armas: Puñetazo +1
  - Generales (4), Escalada +1, Monta +1, Natación +1, conducción +1
  - Subterfugio (3), Disfraz +1, Imitación +1, Sigilo +1
  - Percepción (2), Detección +2
  - Secundarias (15), Actuación +2, Persuasión +2, Saber: Historia +2, Tasar +2, Inspirar +2, Debate +2, Curación +1, Empatía +1, Tasar +1
- Todas estas habilidades se sumarían a las ya obtenidas por raza y orden inicial.

## Saberes y Lenguas Nativas:

Estas habilidades se calculan de manera diferente. Para empezar, para las lenguas, puedes hacer una traducción directa de puntos. Es decir, si tu personaje Tierra Media habla el oestron a nivel 5, esto se traduce en Lengua: Oestron +5. A continuación, utiliza tantos puntos como puntuación de Ingenio posea el personaje para adquirir saberes y lenguas nativos.

Ejemplo: en el caso de Widonu, los idiomas que habla en 6º nivel le confieren las siguientes habilidades: Lengua: Logathig +5, Lengua: Oestron + 5, Lengua: Silvano +4, Lengua: Lengua Negra: +3, Lengua: Adunaico +3, Lengua: Dunael +2, Lengua: Rohirrico: +2. A estas habilidades tendría que sumar 8 puntos más (su puntuación de Ingenio) de Saberes y Lenguas Nativos (que podría sumar a algunas

La única restricción con respecto a esta tabla es que no puedes utilizar los puntos de redondeo para adquirir otras habilidades que no sean las que se enumeran en la categoría "Secundarias" de la Tabla T.4. Los costes de los niveles de habilidad que adquirieran son los habituales (es decir, 1 punto si son habilidades de orden o raciales o 2 puntos en caso contrario).

Ejemplo: como ya hemos visto anteriormente, Widonu posee 7 avances. Eso quiere decir que en este momento recibe 7 "puntos de redondeo" que puede gastar en la Tabla 11.1 de El Señor de los Anillos. Puesto que Widonu posee ya muchas habilidades y es en cambio un poco endeble, decide adquirir +1 punto de Salud (5 puntos de redondeo) y una bonificación de +1 a su reacción preferida.

## Magia

Las mayores diferencias entre Tierra Media y El Señor de los Anillos se dan en el capítulo de magia. No coinciden ni en el sistema ni en la escala de poder (muy superior en Tierra Media). Por esta razón, es necesario extremar la abstracción en el proceso de conversión, y las diferencias entre el personaje original y su versión "convertida" podrían llegar a ser considerables. También por esta razón, hemos dejado este paso para el final. Los jugadores deben tener este hecho muy en cuenta a la hora de traducir la magia de sus personajes y no desesperarse si ven que el resultado de la conversión es menos poderoso que el personaje original porque seguramente este hecho se vea compensado por una ganancia en profundidad y posibilidades.

En todo caso, el mecanismo de transformación se divide en una serie de pasos, a saber:

a) En primer lugar, fíjate en la orden primaria que has elegido para tu personaje y en la profesión a la que pertenece. Existen determinadas combinaciones en las que un personaje que posea capacidad mágica en Tierra Media la pierde al pasar a El Señor de los Anillos (en concreto, los montaraces, elijan la orden que elijan, y aquellos bardos que no elijan la orden erudito). Si este es tu caso, debes calcular los puntos en que se traducen las habilidades mágicas de tu personaje (como si fueran otras habilidades cualesquiera, utilizando las Tablas T.4 y T.5, tal como se explica en el apartado 1.4: Habilidades) y sus lista de hechizos (a estos efectos, cada lista a la que

tengas que renunciar te proporciona 2.5 puntos). Suma el total de puntos obtenidos y utilízalos en la Tabla 11.1 de El Señor de los Anillos, tal como se explicaba en el apartado anterior para los "puntos de redondeo". Nota: este puede ser también el caso de determinados personajes (los casos más típicos son los elfos noldor) que, sin pertenecer a una profesión "mágica" hayan aprendido listas de hechizos. Ahora no pueden utilizarlas pero no por ello han de verse penalizados. Por tanto, para cualquier clase de personaje, cada lista de hechizos a la que tenga que renunciar se traduce en 2.5 puntos de redondeo adicionales (elimina las fracciones, si es que las hay). Nota 2: incluso, podría darse en caso de que un personaje que hubiese perdido la capacidad mágica al pasar de Tierra Media a El Señor de los Anillos, utilizase estos puntos para adquirir una nueva orden con capacidad mágica (si satisficiera los requisitos) y comprar a continuación algunos conjuros.

b) Si, por el contrario, la orden que has elegido para tu personaje es una de las que permite utilizar la magia (entre las básicas, sólo las de conjurador y erudito), ha llegado el momento de traducir su capacidad mágica (básicamente, sus habilidades mágicas y sus listas de hechizos, dado que sus puntos de poder se reflejan, indirectamente, en el Atributo Porte) al nuevo sistema. Para ello, lo primero que haremos será calcular un "Nivel de Magia" abstracto del personaje. Este Nivel de Magia es la suma de los puntos equivalentes a cada una de las tres habilidades mágicas (tras traducirlas a puntos de El Señor de los Anillos utilizando la Tabla T.5) + 2.5 puntos por cada lista de conjuros que el personaje posea.

c) Una vez que el personaje ya posee su Nivel de Magia, lo traducimos a los términos de juego de El Señor de los Anillos. Podemos utilizar los puntos del Nivel de Magia para adquirir facultades de la orden (u órdenes) a la que pertenece el personaje. A continuación, por medio de estas facultades (típicamente, las facultades de Lanzamiento de Conjuros, pero no sólo ésas. Los Eruditos, por ejemplo, necesitan poseer otras dos facultades antes de poder adquirir la facultad Lanzamiento de Conjuros) desarrollas las habilidades mágicas como se indica en las reglas de El Señor de los Anillos. Los puntos sobrantes pueden ser gastados en la Tabla 11.1 de El Señor de los Anillos. Nota: ten en cuenta que este proceso de gasto de puntos es también secuencial, así que si quieres adquirir algún conjuro o facultad con requisitos, podrías utilizar los puntos para adquirir los requisitos antes de pasar a comprar el conjuro o facultad necesarios. Además, si en el paso anterior (1.6: Puntos de Redondeo) hubieras adquirido una segunda orden mágica para tu personaje (típicamente mago), podrías adquirir los puntos proporcionados por tu "Nivel de Magia" para adquirir facultades propias de ella.

Ejemplo 1: como ya hemos visto, Widonu responde a uno de estos casos en los que el personaje pierde su capacidad mágica en la conversión (pasó de ser un Bardo de Tierra Media, profesión que utiliza conjuros, a un Juglar de El Señor de los Anillos, orden sin capacidad mágica). Por esa razón, deberá calcular el equivalente en puntos a sus habilidades mágicas y listas de conjuros y gastarlos como si fueran de redondeo. A saber: las bonificaciones de sus habilidades mágicas son +21 en Leer Runas y +21 en Usar Objetos, que de acuerdo a la Tabla T.5, equivalen a  $(1.5 + 1.5) \times 3$  puntos de El Señor de los Anillos. En el nivel 6º posee cuatro listas de hechizos, que de acuerdo a lo dicho anteriormente, se traducen en otros  $(4 \times 2.5) = 10$  puntos. Sumando ambos capítulos, obtenemos un total de 13 puntos de "Nivel de Magia" que Widonu puede gastar en la Tabla 11.1 de El Señor de los Anillos tal como se explicó para los Puntos de Redondeo.

Ejemplo 2: supongamos ahora que Widonu, a la hora de elegir la orden equivalente a su profesión, se hubiera decantado por la de Erudito. Ahora tendría que calcular su "Nivel de Magia" para adquirir facultades de clase. Tal como vimos en el ejemplo anterior, su Nivel de Magia equivalía a 13 puntos, con lo que podría adquirir una nueva facultad de orden y, de poseer Ingeniería 10+ (requisito indispensable), comprar otras tres veces la facultad Lanzamiento de Conjuros. En la práctica, así poseería 6 puntos de conjuros con los que adquirir conjuros o mejorarlos.

## Aspectos de Personalidad

En Tierra Media, los aspectos relacionados con la personalidad, concretados en los tres rasgos de interpretación (personalidad, motivación y alineamiento), son básicamente pautas generales de comportamiento que no tienen relación directa con el sistema de juego. En El Señor de los Anillos, en cambio, no existe una descripción tan detallada de las características de la personalidad del personaje pero hay elementos del sistema de juego (en concreto, parte de las virtudes y defectos) que las reflejan en parte. Por esta razón no puede haber una traducción directa de estos elementos.

No obstante, nuestro consejo es que, a la hora de elegir las virtudes y defectos de tu personaje tengas muy en cuenta sus rasgos de interpretación para tratar de trasladarlo en la medida de lo posible a este nuevo sistema de juego.



El mundo no se acaba con los personajes. Todo un universo de realidades físicas y humanas se despliega alrededor de ellos y, como cualquier juego de rol, Tierra Media tiene el cometido de describirlo y de permitir que interactúen con él. En los siguientes apartados vamos a tratar sobre la conversión de los sistemas de descripción del mundo, con el propósito de que puedas utilizar con El Señor de los Anillos la ingente cantidad de material que se ha publicado en nuestro país para Tierra Media.

## Descripción Rápida de PNJ y Criaturas

En el material publicado para Tierra Media es muy habitual encontrar descripciones rápidas de personajes y criaturas con las puntuaciones indispensables para permitir la interacción con los personajes (sobre todo en combate). A continuación te ofrecemos un sistema para traducir de manera rápida esas puntuaciones al sistema de juego de El Señor de los Anillos.

**Nivel:** en el caso de criaturas genéricas o PNJ de bajo nivel (hasta 10), puedes aplicar una relación sencilla.

$$n^{\circ} \text{ de avances} = \text{nivel} \times 4/3$$

Para criaturas únicas o PNJ de nivel superior al 10<sup>o</sup>, convendría que realizara una conversión más pormenorizada, basada en las reglas de la primera parte de este manual. De todas maneras, en el caso que nos ocupa el número de avances es meramente orientativo, puesto que no tiene ninguna influencia sobre las puntuaciones de las criaturas o PNJ.

**Velocidad:** las categorías de velocidad que aparecen en la tabla ST-2 de Tierra Media se traducen en dos elementos de juego de El Señor de los Anillos, velocidad de movimiento y habilidades de movimiento. En la T.6 – Tabla de Movimiento, se enumeran las tasas de movimiento táctico básico (esto es, por asalto de combate) que corresponden a cada una de las categorías de movimiento que describen a las criaturas de Tierra Media. Además, hemos incluido unos valores medios que puedes dar a sus habilidades si necesitas realizar pruebas de movimiento (Acrobacias, Carrera y Salto para el caso de criaturas terrestres, Acrobacias para las voladoras y Natación para las acuáticas). Por simplicidad, hemos considerado que las criaturas o PJ poseen el mismo nivel en todas las habilidades. No obstante, si cuentan con más de un tipo de movimiento (por ejemplo, terrestre y volador) y sus categorías de velocidad en ellos son diferentes, las puntuaciones en las habilidades de movimiento pueden variar según la situación.

Ejemplo: una criatura dada posee una tasa de movimiento general de R (moderadamente rápida). Eso significa que su movimiento básico por asalto es de 7.5 m y que su nivel de habilidad para Acrobacias, Carrera y Salto es de +3. Sin embargo, si la misma criatura posee una capacidad de vuelo descrita como MR (muy rápido), a la que le corresponde una puntuación de Acrobacias de +7, su nivel de habilidad para las pruebas de Acrobacias dependerá de la situación.

### T.6 – Tabla de Movimiento

Velocidades	Movimiento Básico*	Habilidades de Movimiento
AR/ Arrastrarse	1.5 m.	0
ML/ Muy Lento	3 m.	0
L/ Lento	4.5 m.	1
N/ Normal	6 m.	2
MdR/ Moder. Rápido	7.5 m.	3
R/ Rápido	9 m.	5
MR/ Muy Rápido	12 m.	7
RS/ Rapidísimo	15 m	10

\*Ésta es una velocidad básica, equivalente a caminar. Puede doblarse (trotar), triplicarse (correr) o hasta sextuplicarse (esprint), con las correspondientes pruebas de cansancio. (véase página 214 de SAD). Además, si la criatura supera una prueba de la habilidad de movimiento correspondiente, puede doblar su velocidad de movimiento en cualquiera de los modos de movimiento (en la práctica, puede llegar a multiplicar por 12 su velocidad de movimiento básica, si supera la prueba de habilidad y esprinta)

**Modificaciones por Movimiento y Maniobra:** si la descripción de un PNJ incluye valores de habilidades de Movimiento y Maniobra, el PNJ en cuestión recibe más puntos para las habilidades de Movimiento. Por cada 10 puntos Tierra Media (o fracción) que posea en la habilidad correspondiente a la armadura que lleve en el momento del encuentro, añade 1 punto en las habilidades de movimiento sobre lo que se indica en la tabla T.6.

Ejemplo: la descripción de un PNJ incluye una tasa de Movimiento N (normal) y una bonificación de +26 con la categoría Cuero Endurecido. Cuando se produce el encuentro con los personajes, el PNJ viste armadura de cuero endurecido, de modo que a efectos de las pruebas de movimiento, su nivel de habilidad es +2 (por la categoría de movimiento) +2 (por la bonificación de Movimiento y Maniobra), para un total de +4.

**Puntos de Vida:** para las criaturas y PNJ, los puntos de vida de Tierra Media se traducen en puntos de Salud del El Señor de los Anillos. Ahora bien, estos puntos dependen también del tamaño de la criatura (las diferentes categorías son las que aparecen en la columna Crit. de la Tabla ST-2 de Tierra Media). Consulta la siguiente tabla:

### T.7 – Puntos de Vida y Salud

Tamaño de la Criatura	Salud
Normal (humano, enano, tumulario)	4 + PV/ 20 (redondeado hacia abajo)
Grande (alce, olifante)	8 + PV/ 20 (redondeado hacia abajo)
Enorme (troll, Balrog)	10 + PV/ 15 (redondeado hacia abajo)

Nota: a efectos de esta conversión, considera que todas las criaturas, al margen de su tamaño, poseen 5 niveles de daño. Y ten en cuenta que esta regla no se aplica a los personajes jugadores, cuya Salud depende directamente de los Atributos Vitalidad y Fuerza (tal como se explica en las reglas de El Señor de los Anillos).

Ejemplos: un humano (Crit. normal) con 140 PV posee (4 + 140/20) = 11 de Salud. Un olifante (Crit. grande) con 300 PV posee (8 + 300/20) = 23 de Salud. Un troll (Crit. enorme) con 150 PV posee (12 + 150/ 15) = 20 de Salud.

**Clase de Armadura:** la CA que se indica en la descripción de un PNJ o criatura se traduce en puntos de absorción frente a los ataques, como ocurre con las armaduras normales. Consulta la siguiente Tabla:

### T.8– Armadura

Tipo de Armadura	Absorción
SA (sin armadura)	0
C (cuero)	2
CE (cuero endurecido)	3
CM (cota de malla)	6
CO (coraza)	8

**Bonificación Defensiva:** la Bonificación Defensiva en Tierra Media se traduce directamente en Defensa de El Señor de los Anillos.

$$\text{Puntuación de Defensa} = 10 + \text{BD} / 12 \text{ (redondeando hacia abajo).}$$

Ten en cuenta, no obstante, que a la hora de realizar las pruebas de ataque, tendrás que tener en cuenta los modificadores por tamaño de las criaturas implicadas (si son pertinentes).

**Ataque:** la Bonificación Ofensiva se traduce directamente en una bonificación genérica para las pruebas de ataque, según la siguiente equivalencia siguiente:

$$\text{Bonificación de Ataque} = \text{BO} / 12 \text{ (redondeando hacia abajo).}$$

**Daño:** en Tierra Media, el daño que inflige una criatura o personaje está incorporado a la Bonificación Ofensiva por medio de las tablas de ataque y las de críticos. En El Señor de los Anillos las cosas funcionan de manera diferente. Por ello no puede realizarse una equivalencia directa. Cuando la criatura o personaje utilice un arma de las que aparecen en la tabla 8.2 de El Señor de los Anillos, utiliza el factor de daño que figura en la tabla. Cuando utilice un arma que no esté incluida en esta tabla, tendrás que definir tú mismo el daño que inflige. Cuando se trate de un arma natural, utiliza la siguiente relación:

$$\text{Daño del Arma Natural} = 1d6 \text{ por cada } X^* \text{ puntos de BO (elimina fracciones; mínimo 1d6) + 1 punto adicional por cada 100 PV (elimina fracciones)}$$

\*X depende del tipo de ataque que utilice la criatura. Consulta la siguiente Tabla.

Ejemplos: una criatura con un ataque de +125Em y 200 PV causa en El Señor de los Anillos (125/ 50)d6 + (200/100) de daño, o sea 2d6+2; una criatura con ataque +88Ag y 70 PV causa (88/45)d6 + (70/100), o sea 1d6 de daño

Ten en cuenta, en todo caso, que si una criatura aparece descrita tanto en Tierra Media como en El Señor de los Anillos, conviene que utilices la descripción de este segundo juego en vez de convertir la del primero. Será más precisa y no te consumirá ningún tiempo.

**T.9 – Tabla de Armas Naturales**

Tipo de Ataque en Tierra Media	Factor de Daño El Señor de los Anillos
Pico/ Pinzas (Pi)	45
Mordisco (Mo)	35
Garra/ Zarpa (Ga)	40
Cuerno/ Colmillo/ Aguijón (Cu o Ag)	45
Apresar/ Agarrar/ Fagocitar/ Tragar (Apr)	40
Embestida/ Topetazo/ Golpe/ Porrazo (Em o To)	50
Animales Diminutos (Di)	100
Pisotón (Ps)	35
Caida/ Aplastar (Ca o Ap)	45

La Tabla T.9 ya ha tenido en cuenta el hecho de que las armas naturales infligen críticos adicionales. En cualquier otro caso, si necesitas convertir en daño de El Señor de los Anillos los críticos de Tierra Media (por ejemplo en el caso de determinadas armas mágicas que infligen daño adicional o trampas) utiliza la T.10 – Tabla de Equivalencia de Críticos.

**T.10 – Tabla de Equivalencia de Críticos**

Tipo de Crítico	Daño
A	+1d6 – 2 (mínimo 1)
B	+1d6
C	+1d6 +2
D	+2d6
E	+2d6 +2

**Habilidades:** si la descripción de la criatura o PNJ incluye puntuaciones en habilidades, puedes traducirlas de manera rápida utilizando la T.4: Tabla de Conversión de Habilidades y una regla sencilla que te indicamos a continuación.

Puntos de Habilidad = Bonificación de Habilidad/ 10 (redondeando hacia abajo)

Una vez que tengas los puntos que te proporciona cada Habilidad, puedes utilizarlos para adquirir puntos de habilidad en algunas o algunas de las que pertenecen al grupo correspondiente.

Ejemplo General: en un módulo cualquiera de Tierra Media encontramos la descripción rápida de la siguiente criatura

Criatura	Nivel Ataque	Velocidad Crit.	PV	CA	BD
Genérica	8	MdR	150	CM	40
	65Cu	Reg	Trepar +66		

Su descripción para El Señor de los Anillos sería la siguiente:

Criatura	Avances Ataque	Movimiento Daño	Salud	Defensa
Genérica	10 +12	7.5 m. (+3) 1d6+1	11 Escala +6	13

**Maniobras y Pruebas:**

Tanto maniobras como pruebas hacen referencia a las habilidades. Cuando encuentres en un módulo o aventura de Tierra Media la descripción de una Maniobra, tendrás que convertirla en una prueba de El Señor de los Anillos. En ambos juegos, las acciones posibles se definen de forma genérica en función de la habilidad implicada, su dificultad y los modificadores aplicables a ellas. Estos tres elementos son los que hay que traducir.

**Habilidad:** en este caso no puede recurrirse, como en la conversión de los personajes, a categorías formadas por tipos de habilidades semejantes, sino que hay que identificar la habilidad de la Maniobra con una habilidad de El Señor de los Anillos. En la mayoría de los casos esta identificación es directa, pero cuando no sea así tendrás que elegir la habilidad más parecida.

**Dificultad:** aunque en Tierra Media las maniobras se dividen entre Estáticas y de Movimiento, a efectos de esta conversión consideraremos que no existe tal diferencia. La dificultad de cualquier acción que se nos describa en un módulo o libro de Tierra Media se traduce a los términos del sistema de El Señor de los Anillos con la siguiente tabla:

**T-11 – Dificultades**

Dificultad de la Maniobra	NO de la Prueba
Rutinaria	5
Muy Fácil	9
Fácil	12
Media	15
Difícil	17
Muy Difícil	19
Extremadamente Difícil	22
Locura Completa	26
Absurda	30

**Modificadores:** siempre que sea posible, trata de utilizar los modificadores que aparecen en las Tablas 9.8, 9.9 y 9.10 de El Señor de los Anillos. No obstante, si en algún módulo o suplemento de Tierra Media se incluye algún modificador que no pueda ser descrito con los que se enumeran en estas tablas, puedes convertirlo directamente utilizando la siguiente relación:

+/-6 de modificación en Tierra Media = +/-1 de modificación en El Señor de los Anillos

Ejemplo: en una aventura de Tierra Media nos encontramos con la descripción de la entrada de una cueva custodiada por un centinela orco. Se dice que para pasar sin ser visto por ella hay que realizar una maniobra Difícil de Acechar/Esconderse, modificada con +30 a causa de la oscuridad y un -30 a causa de las ramas secas que tapizan el suelo de la entrada. En El Señor de los Anillos, correspondería a una prueba de Sigilo, de NO 17, modificado con -5 (modificador por oscuridad que aparece en la Tabla 9.8 de El Señor de los Anillos) y +5 (modificador traducido, dado que la tabla no contiene ninguno equivalente).

**Objetos Mágicos**

La conversión de objetos mágicos es uno de los asuntos más espinosos de este manual puesto que en este capítulo los dos juegos difieren enormemente. En El Señor de los Anillos los objetos encantados son auténticas rarezas, dotadas cada una de ellas de una historia y un trasfondo que las hace únicas. En Tierra Media, sin llegar a ser tan abundantes como en otros juegos de fantasía, son relativamente frecuentes (de hecho el juego incluye una tabla de compraventa de tales objetos). Teniendo esta cuestión en mente, lo más coherente sería limitar enormemente los objetos mágicos en la conversión. Sin embargo, también queremos ofrecer a quien la desee la posibilidad de trasladar al nuevo entorno de juego todos los objetos poseídos por su personaje.

Por todo ello hemos elaborado dos sistemas diferentes para la conversión de objetos mágicos. Uno más "realista" y respetuoso con el concepto de El Señor de los Anillos y otro más "fantasioso" y acorde con el espíritu de Tierra Media. Ten en cuenta en todo caso que, elijas el que elijas, debes ser coherente con tu elección y aplicarla a la totalidad de tu campaña en el momento de la conversión y a partir de entonces.

**Sistema de Conversión "Realista":**

- Objetos con Bonificaciones de Hechizos: no existen. Mala suerte. La limitación al uso diario de los conjuros es uno de los pilares del sistema de magia de El Señor de los Anillos y esta clase de objetos atentan directamente contra él.

- Objetos Mágicos con Bonificaciones: cada 10 puntos de bonificación en Tierra Media (o fracción) se traducen en una bonificación de +1 en El Señor de los Anillos a la habilidad apropiada o a la más parecida (a discreción del Narrador y el jugador). Si el jugador así lo desea, un objeto cuya bonificación sea múltiplo de 5 puede traducirse en una bonificación superior en un punto a lo que le correspondería normalmente, pero a cambio, se considerará que el objeto no es mágico sino "heroico" (página 194 del Manual de El Señor de los Anillos). En caso de tratarse de un arma que inflige críticos adicionales, incrementa su puntuación de daño según lo que se indica en la T.10 – Tabla de Equivalencia de Críticos, pero considerando que el crítico en cuestión es de una magnitud 2 niveles inferior (y si esta reducción disminuye el nivel por debajo de "A", el arma no causa daño adicional).

Ejemplo: una espada mágica +25 que inflige un crítico "C" adicional por frío se convierte en una espada mágica con una bonificación de +2 a las pruebas de ataque o una espada meramente heroica con una bonificación de +3 a esas mismas pruebas. En cualquiera de los dos casos, el arma inflige 1d6-2 de daño adicional por frío. Si el crítico extra causado por la espada hubiera sido un "B", no causaría más daño.

- **Objetos Mágicos que Contienen Hechizos:** se subdividen en varias categorías. Los pergaminos con runas y las pociones no existen. Los objetos de hechizos diario y los objetos de carga de hechizos otorgan el uso de determinados conjuros, bonificaciones y virtudes como facultades innatas. Los efectos concretos dependen de la Lista de Hechizos a la que pertenezca el hechizo en cuestión y del nivel del mismo. La única diferencia entre ambos es que los primeros tienen duración ilimitada y los segundos no (esto no ha cambiado). Normalmente, su uso requiere la superación de una prueba de Fuerza de Voluntad con NO 10, pero el Narrador puede modificarlo si lo considera apropiado. En todo caso, los conjuros, bonificaciones o virtudes en concreto deben elegirse en la T.14 – Tabla de Equivalencia de Listas de Hechizos, tras haber determinado su poder equivalente en la Tabla T.13 – Tabla de Equivalencia de Poderes.

**Ejemplo:** en el sistema de conversión “realista” un anillo que permite el uso del hechizo Curar 50 (Sendas de la Superficie, nivel 7) posee 2 puntos de poderes (Tabla T.13) que pueden utilizarse para adquirir el conjuro Curar (1 punto), una Bonificación de +1 a Vitalidad (2 puntos) o una bonificación de +1 (1 punto) o +2 (2 puntos) a la Habilidad Curación.

## Sistema de Conversión “Fantasioso”

- **Objetos con Bonificaciones de Hechizos:** esta clase de objetos se traduce en bonificaciones a las tiradas de cansancio realizadas para lanzar conjuros. Los sumandos de hechizos se traducen en una bonificación de +3 a las pruebas de Cansancio por cada hechizo adicional que proporcionan. Los multiplicadores se traducen en una multiplicación de la bonificación de Aguante a efectos de lanzar conjuros sin cansarse. Consulta la siguiente tabla:

Multiplicador de Puntos de Poder	Multiplicador del Aguante
x2	x1.5
x3	x2
x4	x2.5
x5	x3

**Ejemplo:** un personaje con un nivel de Aguante de +2 posee un multiplicador de conjuros de x3 A la hora de realizar pruebas de Cansancio para lanzar conjuros, su bonificación es de +4 (+2 natural x2 por el anillo).

- **Objetos Mágicos con Bonificaciones:** cada 5 puntos de bonificación en Tierra Media (o fracción) se traducen en una bonificación de +1 en El Señor de los Anillos a la habilidad apropiada o a la más parecida (a discreción del Narrador y el jugador). En caso de tratarse de un arma que inflige críticos adicionales, incrementa su puntuación de daño según lo que se indica en la T.9 – Tabla de Equivalencia de Críticos.

**Ejemplo:** en el mismo ejemplo de antes, la espada mágica se traduciría en una espada con una bonificación de +5 a las pruebas de ataque y que infligiría 1d6+2 de daño adicional por frío.

- **Objetos Mágicos que Contienen Hechizos:** se subdividen en varias categorías. Los pergaminos con runas se traducen en conjuros o poderes de un solo uso, que requieren la superación de una prueba de Saber o Lengua apropiada (a discreción del Narrador. Normalmente, con NO 10) y que no provocan cansancio. Las pociones se traducen en hechizos o poderes de un solo uso que no requieren pruebas de ningún tipo para ser utilizadas. Los objetos de hechizos diario y los objetos de carga de hechizos otorgan el uso de determinados conjuros, bonificaciones y virtudes como facultades innatas. Los efectos concretos dependen de la Lista de Hechizos a la que pertenezca el hechizo en cuestión y del nivel del mismo. La única diferencia entre ambos es que los primeros tienen duración ilimitada y los segundos no (esto no ha cambiado). Normalmente, su uso requiere la superación de una prueba de Fuerza de Voluntad con NO 10, pero el Narrador puede modificarlo si lo considera apropiado. En todo caso, los conjuros, bonificaciones o virtudes en concreto deben elegirse en la T.14 – Tabla de Equivalencia de Listas de Hechizos, tras haber determinado su poder equivalente en la Tabla T.13 – Tabla de Equivalencia de Poderes.

**Ejemplo 1:** el mismo objeto del ejemplo anterior, otorgaría los mismos tipos de poderes y bonificaciones, pero en este caso tendríamos de 3 puntos para adquirirlos en vez de 2 (como puede verse en la Tabla T.13).

**Ejemplo 2:** en el sistema de conversión “fantasioso”, un bastón que poseyera el hechizo Percibir Poder (Sendas de la Esencia, Nivel 9) nos daría 3 puntos para adquirir el conjuro Sentir el Poder (1 punto) y/ o una bonificación de +1 a +3 (1 a 3 puntos) en la habilidad Detección.

## T. 13 – Tabla de Equivalencia de Poderes

Nivel	Conjuro	Puntos Poder Objeto* (Realista/Fantasioso)
1-3		1/ 1
4-6		1/ 2
7-9		2/ 3
10		2/ 4

\*Los puntos se utilizan para escoger poderes de la T.14 – Tabla de Equivalencia de Listas de Conjuros, en función de la lista a la que pertenezca el conjuro en cuestión. Cada punto permite elegir una virtud, un +1 de bonificación para una habilidad. Cada 2 puntos permiten elegir un +1 de bonificación a un Atributo. Los conjuros cuestan tantos puntos de poderes como puntos de elección en el sistema de juego (consulta la tabla 7.1 de El Señor de los Anillos). Si se desea y el Narrador está de acuerdo, pueden gastarse más puntos para mejorar los conjuros (en caso de que el conjuro lo permita).



**T.14 – Tabla de Equivalencia de Listas de Conjuros**

**Lista de Conjuros de Tierra Media**

**Poderes Equivalentes en El Señor de los Anillos  
(los conjuros aparecen en cursiva y las virtudes en negrita)**

Cambio Viviente

Maestría de las Formas, Mudar Color, Transformación, Bonificación (+1 a +4) a Carrera

Canalización Directa

Sopor, Profeta, Bonificación (+1 a +2) a Curación

Canciones de Control

Olvido, Inspirar Miedo, Mudez, Sombra de Miedo, Sopor, Bonificación (+1 a +4) a Inspirar, Bonificación (+1 a +4) a Intimidación

Conocimiento

Habla de la Mente, Leer los Corazones, Transmitir Pensamientos, Bonificación (+1 a +4) a Empatía

Conocimiento de la Naturaleza

Ida y Regreso, Levantar Niebla, Moldear la Niebla, Bonificación a Supervivencia (+1 a +4), Bonificación a Predicción del Clima (+1 a +4)

Conocimiento de los Objetos

Bonificación (+1 a +4) a Tasar o un Saber u Oficio apropiados

Control del Sonido

Habla de la Mente, Imitar, Mudez, Bonificación (+1 a +4) a Inspirar

Creaciones

Crear Luz, Encender Fuego, Levantar Niebla, Mejorar Comida, Preservar Arma

Defensa Mágica

Resistir Miedo, Romper Grilletes, Bonificación (+1 a +4) a Fuerza de Voluntad

Ilusiones

Imitar, todos los conjuros de Moldear, Semblante de Mago, Bonificación (+1 a +4) a Disfraz

Formas de la Naturaleza

Mortaja de Sombras, Mudar Color, Transformación, Velo, Bonificación (+1 a +4) a Sigilo

Ley del Agua

Apagar Fuego, Moldear el Agua, Primavera, Zona de Estío

Ley de la Luz

Crear Luz, Destello Cegador, Relámpago, Visión en la Oscuridad

Ley de la Tierra

Extravío, Ida y Regreso, Preservar Arma, Quebrantamiento, Rompespadas, Ruina

Ley del Fuego

Chispas Ardientes, Destello Cegador, Encender Fuego, Moldear el Fuego, Proyecto Llaveante

Ley del Hielo

Apagar Fuego, Mortaja de Sombras, Relámpago

Ley del Viento

Maestría de los Vientos, Levantar Niebla, Moldear la Niebla, Niebla de Presteza

Maestría de las Plantas

Mejorar Comida, Poder de la Tierra, Zona de Estío, Bonificación (+1 a +2) a Rastreo, Vida al Aire Libre

Maestría de los Animales

Animal Mensajero, Convocar Bestias, Esclavizar Bestia, Habla de las Bestias, Nombrar

Maestría de los Caminos

Habla Animal, Bonificación (+1 a +4) a Rastreo, Bonificación (+1 a +4) a Supervivencia, Sentido de la Orientación

Maestría de los Espíritus

Gobernar, Paralizar, Voz de Mando, Voz de Persuasión, Bonificación (+1) a Porte

Maestría en la Detección

Sentir el Poder, Bonificación (+1 a +4) a Saber: Magia, Visión en la Oscuridad

Mano de la Esencia

Mano de Mago, Bonificación (+1 a +4) a Juegos de Manos

Mejora Corporal

Mudar Color, Transformación, Bonificación (+1 o +2) a Fuerza, Destreza o Vitalidad, Hermoso

Movimiento de la Naturaleza

Ida y Regreso, Niebla de Presteza, Bonificación a Nadar (+1 a +4), Carrera (+1 a +2) o Supervivencia (+1 a +2)

Percepciones de la Esencia

Leer los Corazones, Nombrar, Vista Lejana, Oído Agudo, Vista Aguda,

Protecciones

Transformación, Bonificación (+1 a +4) a Defensa

Puente en las Alturas

Niebla de Presteza, Bonificación (+1 a +4) a Acrobacias, Bonificación (+1 a +4) a Salto

Purificaciones

Mejorar Comida, Recuperación Rápida, Resistencia, Bonificación al Aguante (+1)

Sendas de Apertura

Abrir, Cerrar, Bonificación (+1 a +4) a Juegos de Manos

Sendas de la Esencia

Sentir el Poder, Bonificación (+1 a +4) a Detección

Sendas de la Luz y Sonido

Crear Luz, Habla de la Mente, Mudez, Relámpago

Sendas de la Naturaleza

Encender Fuego, Bonificación (+1 a +4) a Supervivencia

Sendas de la Sangre

Curar, Bonificación (+1 a +4) a Curación

Sendas de la Superficie

Curar, Bonificación (+1 a +2) a la Vitalidad, Bonificación (+1 a +4) a Curación

Sendas del Movimiento

Ida y Regreso, Bonificación (+1 a +4) a Carrera, Bonificación (+1 a +4) a Natación, Bonificación (+1 a +4) a Sigilo, Bonificación (+1 a +4) a Supervivencia

Sendas de los Hechizos

Mandato, Bonificación (+1 a +2) a Porte

Sendas de los Músculos y Huesos

Curar, Bonificación (+1 a +4) a Curación

Sendas de los Órganos

Curar, Bonificación (+1 a +4) a Curación

Serenar Espíritus

Curar, Inspirar Respeto, Sopor, Bonificación (+1 a +2) a Inspirar

Los sistemas monetarios entre ambos juegos varían, tanto en tipos de monedas como en niveles de precios. Por ello, la conversión que vamos a proponer es meramente orientativa. Pero supone un buen punto de partida.

Puedes aplicarla a los tesoros y cantidades que aparezcan en los módulos y suplementos de Tierra Media, así como a las listas de precios de los diversos lugares descritos, aunque para estos últimos puedes también utilizar las pautas sobre precios que se te ofrecen en El Señor de los Anillos (capítulo 8).

El método de conversión no puede ser más sencillo: cuando tengas un tesoro en Tierra Media, multiplica la cantidad de cada tipo de moneda presente por cualquiera de sus equivalentes en El Señor de los Anillos, según lo que muestra la tabla T.15 – Equivalencias Monetarias.

Ejemplo: un tesoro de Tierra Media formado por 5.000 me, 5.000 mc, 2.000 mb, 500 mp y 30 mo se convertiría en El Señor de los Anillos en 2.500 (500 + 2.000) peniques de cobre (pc), 700 (200 + 500) peniques de plata (pp) y 75 peniques de oro (po).

## T.15 – Equivalencias Monetarias

Tierra Media	El Señor de los Anillos
1 moneda de mithril (mm)	62,5 monedas de oro (MO) o 250 peniques de oro (po)
1 moneda de oro (mo)	0,625 monedas de oro (MO) o 2,5 peniques de oro (po)
1 moneda de plata (mp)	0,25 monedas de plata (MP) o 1 penique de plata (pp)
1 moneda de bronce (mb)	0,1 peniques de plata (pp) o 10 peniques de cobre (pc)
1 moneda de cobre (mc)	1 penique de cobre (pc)
1 moneda de estaño (me)	0,1 peniques de cobre (pc)

**Nota final:** como ya se ha dicho, este manual es para los jugadores. Muchos jugadores devotos participaron también en su realización con sus sugerencias, comentarios y críticas. A todos ellos (en especial elfo, Hiperius y Raúl), muchísimas gracias.



# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

## Edición española

La Factoría de Ideas

**Directores editoriales:** Juan Carlos Pujade y Miguel A. Álvarez

**Traducción:** Félix Fernández Castro

**Diseño y maquetación:** Javier Fabuel Fernández y David Baños Expósito

**Filmación:** Autopublish

**Impresión:** Gráficinco

El texto *¿Qué es un juego de rol?* ha sido realizado por JuanAn Romero Salazar.

Publicado por La Factoría de Ideas, C/Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquitón.  
28500, Arganda del Rey, Madrid. Tel: 91 870 45 85.

Visítanos en internet:

[www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es)

[factoria@distrimagen.es](mailto:factoria@distrimagen.es)

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL JUEGO DE ROL

¡Bienvenidos al maravilloso mundo de J. R. R. Tolkien!



Más de 300 páginas en color con todas las reglas necesarias para jugar. Descubren su interior la ambientación que lo inició todo. Repleto de diseños y fotografías de la película

Una revista para cada una de tus aficiones



URZA: cartas



SOLARS: ficción



DOS DE DIEZ: rol



NEMO: cómics

DECIPHER

ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO



NEW LINE CINEMA



© 2002 Decipher Inc. Todos los derechos reservados. El Señor de los Anillos es una marca registrada de New Line Cinema. El juego de rol de El Señor de los Anillos es un producto de Decipher Inc. y New Line Cinema. El juego de rol de El Señor de los Anillos es un producto de Decipher Inc. y New Line Cinema. El juego de rol de El Señor de los Anillos es un producto de Decipher Inc. y New Line Cinema.