

Ceremonias y rituales

Manejo de los rituales realizados

por algunas culturas del Señor de los Anillos

por Víctor P. Arissa

1 de septiembre de 1997

última revisión: 9 de Diciembre del 2002

Reglas

En la tierra media existen muchas culturas y profesiones relacionadas con la realización de ceremonias y rituales. Aquí se pretende tratar este tema.

Por norma general, el termino ritual lo referiremos al tipo de ceremonias realizadas por “pueblos del mal”, principalmente bajo el yugo de Sauron y en las cuales no hay remordimientos por ejecutar actos crueles, como los sacrificios. Las ceremonias son mas bien realizadas por culturas de los pueblos libres y en las cuales no ocurren sacrificios (salvo en raras ocasiones). Son propias de culturas no muy avanzadas, como los woses, o supersticiosas, como aquellas tribus dunlendinas que no se han sometido al mal. Mas bien son actos religiosos u ofrendas a la naturaleza. En toda ceremonia en la que se deba realizar un sacrificio, la víctima debe **voluntariamente** (no valen coacciones ni hechizos) aceptar su muerte. Si no es así, la ceremonia no tendrá efecto. Por culpa de los sacrificios, estas prácticas son más propias de los pueblos del mal, que de los pueblos libres.

Aunque algunas ceremonias/ rituales pueden ser sustituidos por hechizos normales, la mayor parte son bastante poderosas si se emplean bien. Por esto restringiremos mucho el éxito de un ritual. Para empezar, cada ritual debe de aprenderse por separado como si de una lista de canalización se tratara, debiéndose de tener un maestro que te pueda enseñar, o bien aprenderlo por ti mismo mediante algún libro. En negrita y antes del nombre del ritual aparece el nivel del ritual.

Las profesiones más dadas a realizar rituales son los animistas, druidas, clérigos (malvados o no), nigromantes, shamanes orcos y los sacerdotes guerreros.

Requisitos

Dependiendo del efecto y el poder del hechizo se necesitan algunos requisitos. Por comodidad, dividiremos los rituales en cinco tipos, aunque el Director de Juego no debe de tomar esto como una regla obligatoria. Naturalmente, es libre de modificar o interpretar estas reglas de la manera más adecuada a su campaña o a su propia visión de los rituales.

El éxito de un ritual se resolverá en una tirada de Ceremonias & Rituales (Habilidad religiosa) en la tabla de Maniobras Estáticas, debiéndose sacar un éxito completo. No valen los resultados de éxito parcial y casi éxito. Además se añadirá una dificultad dependiendo del tipo del ritual. Algunos rituales pueden especificar los efectos de un éxito absoluto o de un Fracaso.

Por regla general, un Fallo total implica una tirada en la Tabla de Fallos de Hechizos con un +10 x Tipo del ritual.

En un Fracaso el modificador será de +20 x tipo de hechizo. Un éxito absoluto da 500 PX multiplicados por el Tipo del ritual.

Los puntos de poder deberán ser gastados igualmente y, además, por cada hora de ritual. Así, un sacerdote que deba hacer un ritual de 3 horas de duración de nivel 6 deberá de gastar 6 puntos cada hora, mas los 6 puntos del propio hechizo, para un total de 24 puntos de poder.

Las oraciones y cánticos son necesarios en todas las Ceremonias/ Rituales. Algunos sacerdotes se rodean de más sacerdotes de los necesarios por si acaso alguno no puede terminar su labor, o como protección adicional. Otros ponen cercos de soldados para asegurarse que el ritual no es interrumpido.

Algunos objetos mágicos o lugares sagrados pueden beneficiar la realización de estos rituales.

También son necesarias tiradas de voluntad según el tipo de hechizo. El fallo de una tirada de voluntad (que también deberán de superar los sacerdotes ayudantes) significa la interrupción del ritual. Si el afectado es un ayudante, este puede ser sustituido por otro, pero si es el usuario beneficiario, o no se puede reemplazar al ayudante, el ritual deberá pararse y empezarse desde el principio al día siguiente. Si ocurre que el hechizo sólo se puede realizar una vez por año u otro tiempo, se deberá esperar este tiempo para volver a empezar.

7 Tipo I: 30 minutos. Dificultad Media.

7 Tipo II: 1 hora. Dificil.

7 Tipo III: 2 horas. Muy Dificil. Se requieren 3 sacerdotes como ayudantes. 1 tirada de voluntad contra nivel 5 por agotamiento.

7 Tipo IV: 3 horas. Extremada. 5 sacerdotes. 1 tirada de voluntad contra nivel 5 la 1ª y 2ª hora. En la 3ª la TR es contra nivel 8. Es obligatorio el sacrificio de una persona.

7 Tipo V: 5 horas. Locura. Se requiere estar en un centro de poder para realizar el sortilegio, y un mínimo de 10 sacerdotes que ayuden en los requisitos de la ceremonia. Una tirada de voluntad contra nivel 5 la 1ª y 2ª hora, contra nivel 8 la 3ª y 4ª hora y contra 10 la 5ª. Es obligatorio el sacrificio de un elfo o un luchador del bien.

Modificadores

Los sacrificios siempre han sido un elemento fundamental en los rituales en honor a Sauron. A continuación damos unos modificadores opcionales por sacrificio.

Ceremonias y rituales

- 7 +5 por sacrificar un pequeño animal (gallinas, ratas o similares...).
- 7 +10 por sacrificar un animal de tamaño mediano o mayor (perros, osos, vacas...)
- 7 +15 por sacrificar a una persona normal, no entregada totalmente al mal.
- 7 +20 si la persona sacrificada posee una cualidad especial (es un niño inocente, una joven muchacha virgen...)
- 7 +30 si la persona es un Dúnadan de sangre pura y perteneciente al bien.
- 7 +40 si la persona es un elfo (preferiblemente Noldor) seguidor de los valar, o una persona santa dedicada a la destrucción del maligno (por ejemplo, paladines).
- 7 +20 si la persona sacrificada accede de buen grado y por su propia voluntad a ser sacrificada (no vale por medio de hechizos). Por este motivo, muchas culturas gobernadas por sacerdotes conciencian a sus gentes desde pequeños a la necesidad de los sacrificios y de la recompensa espiritual que obtendrán por ello (sobretudo a las vírgenes de 16 a 20 años).

Los modificadores no son acumulativos y si varios sacrificios son realizados se tomará el de mayor valor.

Ejemplos de rituales

A continuación se presenta una lista de rituales (o ceremonias). El DJ es libre de añadir todos los que quiera, aunque se recomienda prudencia a la hora de estimar el poder del ritual.

Tipo I

2 : Detección de la persona (I). Duración : instantánea.

Se detecta donde se encuentra la persona a la cual se pretende buscar siempre y cuando ésta se encuentre a menos de 1 Km / Nv del usuario y no disponga de ninguna protección mágica del estilo de “No presencia” o “No detección”. Además se debe de tener algún objeto personal del blanco, un trozo de su pelo o similar. *Ejemplos son su mejor espada, o el anillo que le regaló su madre. No valen unas monedas que hayan pasado por sus manos, ni sus ropas (a no ser que lleve mucho tiempo con ellas).*

3 : Maldición de la persona (F). Duración : hasta que se elimine.

Se puede realizar una maldición (Como las vistas en la lista *Artes del Mal*) a una persona situada a menos de 1Km/nv del usuario. Este debe de saber que dicha persona se encuentra efectivamente dentro del alcance y además debe de tener algún objeto personal del blanco, un trozo de su pelo o similar.

4 : El sopor de la muerte (U).

Este es un ritual que se les suele enseñar a todos los sacerdotes-guerreros de Angmar para evitar ser capturados o interrogados. Una vez acabado el ritual el usuario entra en un sopor bastante parecido a la muerte, en el cual sus constantes vitales se reducen al mínimo y se perciben las características de alguien recientemente muerto (piel azulada a causa del enfriamiento del cuerpo, etc.). Una tirada absurda de medicina o primeros auxilios descubrirá la farsa. Si no se saca se pensará que murió de un paro cardíaco, o a causa de un veneno inoloro e incoloro, o de una muerte cerebral. Los hechizos de detectar vida y similares también descubrirán el engaño. Los hechizos que dan una información acerca del fallecimiento de la “víctima”, los que convocan a su espíritu o, en general, aquellos que tengan que ver con la muerte no tendrán efecto ya que, realmente, el usuario no está muerto.

Mientras esté en el sopor no requerirá alimentos, y envejecerá a una cuarta parte de lo normal, pero no será consciente de lo que ocurre a su alrededor ni podrá hacer nada por evitar lo que pueda ocurrir.

El usuario saldrá del sopor en un tiempo establecido por él, o ante un hecho significativo determinado entre él y el DJ (por ejemplo, si le da la luz del sol, si es sangrado, etc.). Para salir se requiere una tirada de voluntad normal si sólo

lleva 15 días en sopor, difícil tras un mes, muy difícil tras 6 meses, extremadamente difícil si lleva más de un año en sopor, y una Locura completa a partir de los 2 años en adelante. Si falla la tirada de voluntad, deberá esperar el tiempo necesario hasta que se incremente la dificultad. Es decir, si estableció salir a los 20 días y falla, deberá esperar a que pasen 10 días más hasta completar el mes, y entonces podrá tirar de nuevo. Si lleva más de dos años podrá intentarlo cada año que pase. En el caso de que despierte, tardará al menos 5 minutos en reponerse, a no ser que saque un éxito absoluto. Otra manera de despertar es mediante el ritual Despertar del sopor.

Un fracaso implica la muerte real del usuario, por lo que esta ceremonia es muy peligrosa en manos de inexpertos.

Un fallo total implica que entra en sopor, pero que no logrará salir de él en al menos 15 días.

Un éxito absoluto implica que el usuario es consciente de lo que ocurre alrededor de él y puede decidir intentar salir del sopor cuando quiera. Sin embargo, si falla la primera vez deberán aplicarse las restricciones normales.

6 : Armadura (D). Duración : 5 min / nv.

El usuario invoca un aura alrededor de él que le protege como CA/16. Si saca un éxito absoluto le protegerá como CA/20.

Tipo II

4 : Contacto II (M).

Afecta a blancos de nivel inferior al usuario.

El usuario puede contactar mentalmente con otro blanco situado a cualquier distancia y que sea de su mismo “alienamiento”. El blanco sabrá quien es el mandatario y podrá realizar una TR para rechazar la “conexión”.

A través del contacto se pueden realizar todo tipo de hechizos en ambos sentidos, siempre y cuando afecten a la mente y/o el alma. La duración mínima del hechizo si se ha establecido con éxito es de un asalto, y después puede ser roto por cualquiera de los dos. Si el otro se resiste a perder la conexión se realizarán tiradas de resistencia, haciéndose tantas como se requieran.

5 : Control masivo (F).

El usuario, una vez finalizado este ritual, puede realizar un hechizo de la lista *Control sobre la vida y la muerte* de Sacerdotes-guerreros, *Nigromancia* de Clérigos Malvados, o *Rechazos* de Clérigos, y afectar a tantos blancos como niveles tenga (cada blanco tendrá derecho a una TR). Si el hechizo ya afectaba a mas de un blanco se sumaran. *Por ejemplo un sacerdote de nivel 12 que realice este ritual sobre un Tranquilizar X afectará a 22 blancos a la vez.*

Además, permite un poco más de control sobre los blancos mientras el usuario esté concentrado. El grado de control añadido dependerá del DJ.

Así, por ejemplo, si se revierte el hechizo de tranquilizar, haciendo entrar en frenesí a los afectados, se puede dejar dirigir ese frenesí hacia algún objetivo en específico.

Un éxito absoluto puede 1) Doblar el número de blancos afectados o 2) Afectar a todos los blancos presentes, a decisión del DJ. *Se recomienda por ejemplo doblar el número cuando concierne a Convocar demonios / Crear Muertos Vivientes, y afectar a todos los presentes cuando se Controlan Muertos Vivientes, Demonios, o se realizan tranquilizaciones.*

Un Fracaso absoluto dará un efecto contrario perjudicial para el usuario. *Por ejemplo, si se realiza un Frenesí sobre un grupo de hombres, estos podrían entrar realmente en frenesí, pero su primer blanco sería el usuario.*

8 : Despertar del sopor (M) Tipo II.

El usuario es capaz de sacar a un blanco que esté en sopor mediante el ritual *El Sopor de la Muerte*. Un fracaso implica que el sopor del blanco le afecta a él y entra en sopor, no pudiendo salir hasta que hayan transcurrido al menos 15 días. Con un fallo total el usuario se ve afectado por el sopor, pero no entra en él, aunque caerá inconsciente 1D10 horas. Un éxito absoluto hace que el blanco se recupere instantáneamente.

Al igual que *El Sopor de la muerte*, esta ceremonia / ritual solo suelen saberla los sacerdotes de Angmar.

Tipo III

7 : Contacto III (M).

Como *Contacto II*, solo que es de Tipo III y puede afectar a blancos de nivel medianamente superior al usuario (hasta dos veces por encima de él, por ejemplo).

10 : Viaje Astral (M). Duración : 1 minuto/nv.

El usuario es capaz de separar su forma astral (o alma, o forma mental, como el Dj prefiera llamarlo) de su cuerpo (el fana), pudiendo viajar a una velocidad de 1 Km/nv por asalto. Durante el tiempo que dure el hechizo, no se perderán puntos de alma (Ver el documento Maniobras Espectrales en la Oscuridad). Si al acabarse el Alma no ha vuelto al cuerpo, el usuario empezará a perder 1 punto por asalto hasta que logre regresar o su puntuación llegue a números negativos, momento en el cual morirá directamente sin pasar por las fases de sopor normales. Si por el contrario, llega al cuerpo con 0 o más puntos, se aplicarán las reglas normales de efectos de la pérdida del Alma.

Mediante este ritual **no** se puede viajar al Mundo Espectral.

Mientras esté en forma astral, el usuario podrá realizar todo tipo de hechizos y no se dará cuenta de lo que sucede alrededor de su cuerpo (a no ser que este cerca de él), pero

sentirá cualquier daño que le realicen. Una forma astral no puede ser vista normalmente, aunque algunos hechizos de detección podrían descubrirlo (a juicio del DJ). La forma astral **puede** ser afectada por otros hechizos (si previamente ha sido detectado), siendo esto muy peligroso, ya que pueden impedir que la forma astral vuelva al cuerpo. Todo efecto físico realizado a la forma astral será trasladado al cuerpo físico, mientras que todo efecto sobre la mente o el alma (por ejemplo un hechizo de dormir) lo sufrirá la forma astral.

Una persona en forma astral es capaz de ver a otra persona en forma astral.

11 : Dominio del sopor (M)

Solo se podrá tener este ritual si previamente se han adquirido los dos anteriores (*El sopor de la muerte y Despertar del sopor*). Con este hechizo, el usuario es capaz de hacer entrar en sopor a un blanco. La duración será determinada por el usuario del ritual. El blanco podrá realizar una TR contra canalización. El nivel del ataque será el del usuario, y el blanco tendrá una penalización de -5 /nv del usuario. Con un éxito absoluto la penalización será de -10/nv del usuario. Si el usuario obtiene un fracaso entrará en sopor y permanecerá en él tantos días como haya fracasado, medido por el valor numérico negativo (es decir, si saca un -30 en la tirada, estará 30 días sumido en el sopor).

Al igual que *El Sopor de la muerte*, esta ceremonia/ritual solo suelen conocerla los sacerdotes de Angmar.

12 : Viaje al Mundo de las Sombras (F)

Una vez finalizado el ritual, el usuario podrá viajar al Mundo de las Sombras, adquiriendo inmediatamente visión espectral (Ver el documento Maniobras Espectrales en la Oscuridad). En el plano normal será invisible e intangible. La gran ventaja de este hechizo es que el usuario estará protegido contra el proceso de espectralización característico de estos viajes (es decir, no ganará PEs) durante tantas horas como niveles tenga.

Si saca un éxito absoluto los ayudantes del usuario podrán viajar al Mundo de las Tinieblas junto a él, y con los mismos beneficios.

Ante un Fallo Total, el usuario viajará igualmente al Mundo de las Sombras, pero no estará protegido de la espectralización y ganará el doble de PES que le tocara. Es más, cualquier habitante espectral que se halle cerca sentirá la presencia del osado viajero.

Ante un Fracaso no se viajará al Plano Espectral, pero cualquier Espectro de este podrá entrar en el Plano Normal sin necesidad de requerir de un motivo especial (esto no se aplicará a aquellos que se encuentren obligados a permanecer en el Plano Espectral por alguna razón, como los licántropos que han “muerto”).

Tipo IV

13 : Contacto IV (M).

Como *Contacto II*, solo que es de tipo IV y puede afectar a blancos muy por encima del nivel del usuario (como el Rey Brujo, seguramente).

14 : Plaga (F).

Permite realizar un hechizo de plaga de la lista *Enfermedades* de Clérigos Oscuros (o similares de la lista *Artes del Mal* de Sacerdotes-guerreros) sobre una población de 50 habitantes/nv del usuario y que este a menos de 1km/nv del usuario. Con un éxito quedarán afectados el 40% de la población, y con un éxito absoluto el 60%.

Obviamente la plaga no afectará a una comunidad élfica. En una ceremonia de similar envergadura se podría curar al pueblo de tal mal mediante hechizos de la lista *Purificaciones* (Abiertas de canalización) relacionados con enfermedades. En este caso, el ritual sería de Tipo III.

15 : Ritual de la vida (C).

Este hechizo explica la larga duración de vida que poseen algunos Númenóreanos negros. Mediante este ritual es posible alargar la vida de un mortal. Simplemente, si el ritual tiene éxito, el usuario del hechizo no deberá hacer tiradas de envejecimiento durante tantos años adicionales como niveles tenga. Por supuesto, esto se empezará a usar a partir de la edad media de envejecimiento.

Como requisito, el usuario debe beberse una copa de la sangre de la víctima sacrificada. Sin embargo, es posible beneficiar a otra persona distinta si esta bebe la copa, aunque no recibiría las penalizaciones por Fracaso Absoluto (ni por éxito absoluto), ya que estas sólo las sufre quien lanza el hechizo.

Un éxito absoluto implica un rejuvenecimiento del usuario, recuperando tantos puntos que pudiera haber perdido por culpa de la vejez como niveles tenga. Estos puntos se los repartirá a su gusto entre las características perdidas.

Un fracaso absoluto implica, además de los efectos normales, un envejecimiento acelerado, perdiéndose el doble de puntos que normalmente tocaría.

Este hechizo solo puede ser realizado en el año anterior a la tirada de envejecimiento correspondiente y solo una vez por año.

16 : Invocación de los gûlscaru (F).

El usuario es capaz de convocar a un gûlscaru (L.N. "Lobos-espectros", ver el módulo de Gorgoroth), el cual reconocerá a su invocador y obedecerá sus ordenes. Estas criaturas son utilizadas como guardianes especiales y son atadas mediante este ritual al lugar en el cual se ha convocado, no pudiéndose alejarse de este. Los límites del lugar los decidirá el Dj.

Los gûlscaru son similares en algunos aspectos a los licántropos, y aunque son idénticos en apariencia, se les puede distinguir por su aspecto sombrío y traslúcido. La víctima sacrificada es necesaria ya que el gûlscaru necesita de su energía (constitución) para lograr aparecer. El proceso de absorción de energía es especialmente doloroso para la víctima y será proporcional a las tres horas que dura el ritual. Es decir, si ya ha pasado una hora, la víctima habrá perdido el 33% de su constitución. Las características de un gûlscaru son las siguientes: Nv 15, Pv 260, CA C/4, BD 120, 130GMo/110MGa/-, MR/RS, Gran Criatura. Absorben 5 puntos de Alma por asalto en un radio de 3m.

Un Fracaso implica que el gûlscaru aparecerá, pero absorberá la energía necesaria del sacerdote que le convoca, y no de la víctima deseada. El usuario deberá pasar una TR Nv 15 para poder detener el ritual o será **obligado** a continuarlo. Los que estén presentes podrán interrumpir el ritual, pero también deberán pasar la TR o serán obligados a ayudar igualmente.

Un éxito absoluto implica que el gûlscaru podrá contactar mentalmente con su invocador para informarle de la presencia de intrusos.

Este ritual aparece en muy pocos libros y los maestros de Angmar se cuidan mucho de a quien se lo enseñan. Muchos se lo guardan para sí mismos y no lo enseñan jamás.

Tipo V

20 : Contacto oscuro (M).

Como *Contacto II*, solo que es de tipo V y afecta a poderosas entidades de la Tierra Media, como Sauron. Este hechizo es demasiado peligroso para los poco precavidos, ya que algunos sacerdotes han podido contactar con éxito con el mismísimo nigromante, para ser posteriormente utilizados como peones.

25 : El ritual Impío (F)

Mediante este ritual se puede corromper un arma sagrada o similar transformándola en un arma impía (como sagrada, pero en vez de ser exterminadora para muertos vivientes y demonios, lo es para paladines, elfos no corruptos y cualquier criatura claramente decantada al bien).

Para culminar con éxito el ritual es necesario que el arma sagrada mate a la víctima a sacrificar.

Un fracaso o fallo total implica que el valar al cual está consagrado el arma se da cuenta del intento de profanación y puede actuar a través del arma.

El Dj decidirá de forma coherente que acción de castigo llevará a cabo el valar dependiendo de su personalidad, teniendo en cuenta que siempre intentan mantener el equilibrio de las cosas.

Este ritual solo puede ser realizado por la misma persona y con el mismo arma una vez en su vida. Si resulta que la persona ya está muerta y se ha apartado del camino de Eru

(por ejemplo, muertos vivos, maiars y otros espíritus corruptos, espectros del anillo, etc) solo lo podrá hacer una vez al año.

50 : La Ceremonia de la Vida

Esta ceremonia fue escrita por E Mere Vardo (Q. "El Ruego a Varda"), elfo de Harlindon y Maranwe Kunduro (Q. "El Destino del Príncipe"), de Forlindon, en el Libro de las Horas y las Estaciones, en el Siglo VI T.E. Describe una ceremonia de exorcismo y destierro del Maligno, y maneras para contrarrestar al Oscuro desde Utumno a Mordor (Ver Minas Tirith, pág. 101).

Como ceremonia que es, no requiere el sacrificio de ninguna víctima, pero sí el consentimiento de los Valar, ya que serán realmente estos los que utilizarían su poder para desterrar al Oscuro o a uno de sus sirvientes (Sauron). Lamentablemente, en la Tercera Edad los Valar se han alejado de la Tierra Media y ya no interfieren en ella (al menos directamente, ya que enviaron a los Istari para ayudar en la lucha contra Sauron).

Se encuentran muy pocas copias del libro en donde se encuentra el ritual. Una de ellas está en las Rynd Permaith Iaur, de Minas Tirith, y son muy pocos los que tienen acceso a él, y menos los que entienden algo de lo que dice.

Notas Generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

El sistema de juego

Este documento está basado en el sistema del juego de rol del Señor de los Anillos, con añadidos de Rolemaster y algunos propios. En general, sigo las reglas estándar del Señor de los Anillos, destacando su sistema de creación de personajes, con algunas modificaciones propias. De Rolemaster cojo sus tablas de armas, críticos y pifias, y las listas de sortilegios con sus respectivas tablas asociadas. Por último, utilizo aquellas reglas de Rolemaster que me parezcan interesantes, pero en general prefiero seguir con las del Señor de los Anillos. De los compendios de Rolemaster solo selecciono aquellas profesiones que me parece que añaden color al particular mundo de la Tierra Media de los juegos de rol, adaptadas al sistema de creación estándar. Mi opinión particular es que Rolemaster es la exageración personificada de las reglas. Creo que un juego de rol debe de tener las reglas necesarias para hacer “creíble” la realidad de su mundo, pero nunca pretender tener en consideración todas las posibilidades reales, hecho además imposible de conseguir. En resumen, un juego debe de poder ser “jugable”.

Con respecto al sistema tampoco creo que sea el que mejor refleja la realidad. Si lo quisiera así utilizaría un sistema de percentiles como el de La llamada de Cthulhu o Aquelarre. Pero sí considero que es idóneo para el mundo de fantasía del Señor de los Anillos, con ciertas licencias particulares, claro está (como el extendido uso de la magia).

Sobre aspectos legales y morales

Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, “compartir”, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo

a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas* en la segunda. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: varissa@igijon.com.

Agradecimientos

A mi hermano *Jordi*, por introducirme en los juegos de rol.

A *J.R.R.Tolkien*, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo “el dibujo”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).