

Apuntes de Magia

Una revisión de la magia y Compendio de listas de sortilegios adicionales

Por Víctor P. Arissa

24 de Junio de 1996

Última revisión: 9 de Diciembre de 2002

Revisando la magia

El extendido uso de la magia

En el juego de rol del Señor de los Anillos siempre se ha criticado el extendido uso de la magia, argumentando que no refleja la magia aparecida en los libros de Tolkien. Han aparecido varias reglas y/o indicaciones que intentan “obligar” a que los PJ’s se lo piensen dos veces antes de lanzar un hechizo, y existen numerosos sistemas alternativos creados por Directores de Juego deseosos de un mundo “mas fiel”. A pesar de que yo también opino que el sistema de magia no es el más adecuado, sí creo que es apropiado para una “Tierra Media alternativa” en la que, intentando ser lo mas fieles posibles, permitamos al mismo tiempo que los jugadores puedan divertirse interpretando personajes magos (en teoría solo existen los Istari, ¿no?).

Como siempre, la respuesta está, desde mi punto de vista, en el sentido común. El Director de Juego es el que debe de determinar las consecuencias de un extendido uso de las listas de sortilegios por parte de los PJ’s. Si ellos quieren estar haciendo hechizos cada dos por tres, adelante, pero acabaran llamando demasiado la atención. Por una parte, en casi todos los módulos oficiales se explica cual es la actitud del pueblo llano ante los usuarios de la magia, en especial los del reino de la esencia. Recordemos que aunque los Pj’s suelen hacerse muchos personajes magos, o de cualquier otra profesión de magia, en la Tierra Media hay muy pocos, y generalmente solo en culturas civilizadas. Además, los enemigos de los Pj’s no suelen tener especiales miramientos con los magos. Si bien a los personajes no-magos se les puede hacer prisioneros, a los que manejan la magia, y por lógica común, no se les trata con “tanta misericordia”: se acaba rápidamente con ellos, ya que suelen ser muy hábiles en escaparse de las prisiones, a no ser que tengas celdas especiales o les cargues de cadenas para impedir el uso de hechizos. Ojo, que esto no se interprete como una defensa de masacrar a los PJ’s magos en la Tierra Media. Cada DJ deberá de tener en cuenta las circunstancias propias de cada partida.

Por otro lado nos encontramos con que “el poder atrae el poder”. Sobre esto se pueden encontrar suficientes explicaciones en los suplementos de *Señores de la Tierra Media*. Pero para quienes no los tengan, en la Segunda Edición se propone la *Tabla de Riesgos en el Uso de Hechizos*, en la cual según el tipo de zona en la que nos encontremos y los hechizos que realicemos corremos el riesgo de atraer a las fuerzas malignas cercanas. A pesar de que la idea original me parece muy atractiva, estoy particularmente en contra de la implementación que se ha echo. Me parece exagerado y muy engorroso que cada vez que un personaje lance un hechizo se deba consultar el factor de riesgo del hechizo y tirar en la tabla. En primer lugar retrasa el juego considerablemente, y en segundo puede provocar situaciones incongruentes o poco

verosímiles en Directores de Juego novatos, como que salgan enemigos de debajo de las rocas o que todo hijo de orco tenga un sexto sentido para localizar magos.

Pero tampoco vamos a desaprovechar la idea. Mi propuesta es que solo se haga una única tirada cuando se lanzan demasiados hechizos seguidos de considerable poder. Los hechizos de clase ‘pasivo’, de ‘utilidad’ y de ‘información’ (o los similares en Rolemaster) no se tendrán en cuenta automáticamente, salvo excepciones, al ser demasiado inofensivos como para que la magia utilizada deje un rastro en la zona. Solo los hechizos elementales simples, de bola, dirigidos y los de fuerza serán los mas relevantes, sobre todo cuando el PJ use demasiados seguidos. En tal ocasión el Director de Juego puede asignar un bonificador, normalmente entre +10 y +40, según la cantidad y poder utilizados, que será el factor de riesgo resumen, y hacer una única tirada en la tabla.

Además, el DJ deberá de tener en cuenta el número de fuerzas en la zona que puedan darse cuenta del hechizo y si tienen el suficiente poder como para darse cuenta de que hay magos cerca. Generalmente solo si hay otros usuarios de la magia poderosos cerca podrán percibir lo que ocurra. Una banda de orcos, por numerosa que sea, no podrá saber que hay un mago que ha usado un hechizo a unos kilómetros de distancia, a no ser que le acompañe un chaman orco de nivel 12, por poner un ejemplo. También hay que tener en cuenta que los adversarios no tienen porque abandonar su misión original para ver que pasa. Pongamos que en unas tierras civilizadas hay un espía de Sauron que se da cuenta de que hay magos cerca. ¿Iba a abandonar su tapadera para enfrentarse a él? Poco probable.

Por último, ¿porque solo las fuerzas de la Sombra deben de darse cuenta de ello? A las autoridades de Gondor no les debe de hacer mucha gracia que haya alguien lanzando bolas de fuego por ahí, por lo que si tienen a alguien capaz de darse cuenta de lo ocurrido, mandarán a alguien a investigar. Lo mismo ocurre para las fuerzas de la sombra que se internen en territorios de los pueblos libres, pudiendose usar la tabla “al revés”. Y, por supuesto, los propios PJ’s también deberían de darse cuenta de los lanzadores de sortilegios que estén cerca de ellos. Para poder determinar cuando uno se ha dado cuenta o no el DJ puede basarse el nivel de personaje, las listas de detección o similares que posea y su habilidad de conocimiento de la magia.

Aprendizaje de listas

Muchas veces nos hemos encontrado con magos que, tan solo en nivel 8, ya poseen todas las listas de mago y de esencia (tanto abiertas como cerradas en RM). Generalmente, esto se debe a que siempre dedican un 20% de aprendizaje a cada lista, como mucho un 40% si la lista es importante. De esta manera, y atendiendo a las leyes de

la probabilidad, acaban teniendo un montón de listas en pocos niveles, ya que recordemos que si no se pasa la tirada tienen una nueva oportunidad en el siguiente nivel. Lo normal sería que tuvieran unas 16 de las 26 posibles, asumiendo que gasta un 60% y un 40% en cada nivel y las acierta todas. Lo mínimo asegurable son 8 (todas al 100%). Sin embargo, me he encontrado con más de una vez que a este nivel ya tenían 23 de las 26 listas. Si nos ceñimos a las reglas, están en su perfecto derecho de gastarse un 20% en 5 listas por nivel y conseguir todo lo que quieran. Ahora bien, si hacemos esto significa que un mago, que debe de dominar la magia perfectamente, es capaz de conocer todos los hechizos posibles dedicándole una miseria de tiempo al estudio, ya que un 20% representa una quinta parte de lo que debería de dedicarle para aprender las listas concienzudamente y para siempre, es decir, un 100%.

Posible solución:

1. Usar el estudio por partes de Rolemaster, de tal manera que al acabar una parte deberán de volver a tirar por listas que ya tienen, pero en niveles superiores.
2. No permitir estudiar más de 5 listas de sortilegios totales por nivel.

Otro problema habitual es el tiempo que un mago debería de dedicar entre nivel y nivel para aprender las nuevas listas. Sin embargo, nos encontramos que un grupo llega a su habitual posada después de masacrar a un grupo de orcos, el mago sube de nivel y consigue por la noche dos nuevas listas de sortilegios. Al amanecer ya están de viaje de nuevo. Lo normal sería que tuviera que dedicarle cierto tiempo al estudio.

A continuación se propone una tabla opcional con las mínimas horas de estudio que un hechicero debería dedicarle a la magia. Nos centraremos en los usuarios del reino de la esencia que, por lógica, deberían de ser los que más estudian. Los de canalización suelen obtener su poder a través de la oración y la contemplación. Se les podría exigir que cada día dedicasen al menos una hora a tal tarea. En cuanto al mentalismo dependerá de la visión de la magia que tenga cada director de juego, puesto que pueden ser de estudio o de meditación diarias. Se le podría estipular algo intermedio. Por ejemplo, un mentalista podría dedicar la mitad de horas de estudio que un mago, pero cada día ocupa una pequeña parte de su tiempo meditando (nada que ver con la meditación de los elfos, sino con la concentración de su propia mente).

Como no estamos en *Ars mágica*, tampoco es conveniente excederse. De hecho, la mayoría de las veces se podría aproximar y, con el fin de ahorrarse complicaciones, ignorar los números y definir un periodo de tiempo y ya está. Pero para los más meticulosos consultar la tabla.

El número de horas se aplica a cada lista estudiada. Hay que tener en cuenta el tipo de ambiente en el cual se está memorizando. Obviamente no será lo mismo estar en una biblioteca que intentar mantener la concentración mientras en la taberna de al lado se produce una ruidosa pelea.

Definiremos tres tipos de ambientes, atendiendo al mucho, poco o nulo ruido:

Escasamente propicio: una apestosa caverna de orcos, en medio del bullicio de una taberna o simplemente a la intemperie, sometido al rigor del tiempo. A pesar de que este tipo de lugares no son muy adecuados para estudiar, muchos de los usuarios de la magia se ven obligados a aprovechar cualquier momento para aprender lo más rápido posible. De esta manera, los hechiceros podrán ahorrar tiempo mientras sus compañeros buscan hierbas, descansan o curan sus heridas.

Aceptable: la habitación de una posada de calidad normal.

Ideal: el estudio personal del mago o un reservado de una biblioteca.

Además de todo lo dicho, se necesita un mínimo de horas de estudio. No basta con estar 20 minutos por la noche, 30 al amanecer y 10 al mediodía para restar una hora al total. Por este motivo, se deberá de estar al menos 1 hora seguida. También es necesario que el hechicero se encuentre descansado, sobretodo si ha estado viajando todo el día, por lo que deberá de reposar durante 8 horas diarias como mínimo si quiere aprender algo. Serán menos horas si posee un valor alto en constitución, o si es un elfo, en cuyo caso solo necesitará 3. La restricción no será necesaria si está en un área civilizada, pero sí si se encuentra de viaje por el campo (lo cual le puede ocasionar problemas a la hora de eludir las guardias).

Tipo de ambiente	Nueva lista adquirida	Lista anteriormente estudiada
Escasamente propicio	48 horas	24 horas
Aceptable	24 horas	12 horas
Ideal	12 horas	6 horas

Los Tomos de Magia

Continuando la revisión de la magia, si un hechicero de la esencia debe de estudiar sus listas de sortilegios, también deberá de aprenderlas de algún sitio. Para ello surgen los tomos de magia, cuya utilidad será enseñar la magia al hechicero. De esta manera cualquier usuario de la esencia que se precie deberá de tener un libro de magia con sus hechizos para poder ir aprendiendo de nivel a nivel.

En el caso de no disponer de libros no podrá aprender ninguna nueva lista hasta que disponga de unos nuevos. Ahora bien, si un hechicero de mayor nivel que el usuario, que posea la misma lista que él, desea ejercer de maestro, no será necesario ningún libro.

No hay que confundir estos libros con los libros de runas, que son más caros. Los libros de magia de los que hablamos son de aprendizaje. Son runas que no tienen poder para ser lanzadas, sino para enseñar al aprendiz a utilizar los sortilegios que contienen.

Todas estas reglas se aplican fundamentalmente a los usuarios de la esencia. Los de canalización y mentalismo no los necesitan ya que usan la oración y la meditación respectivamente (a criterio del DJ). Aún así, también existen libros para estos dos reinos, solo que son más caros.

Adquisición de libros

Los libros se dividen por partes, tal y como se explica en Rolemaster. Son objetos bastante difíciles de encontrar y generalmente solo están disponibles en grandes ciudades, siempre y cuando se sepa buscar.

Como son caros, todos los personajes recién creados recibirán un libro de magia con la primera parte fundamental de cada una de las listas que tenga aprendidas o con algún porcentaje. Es decir, un hechicero puro recibirá un libro con las partes B de todas sus listas aprendidas total o parcialmente, mientras que un semihechicero tendrá las partes B de sus listas básicas y las A de las listas abiertas. Obviamente, si el personaje recién creado es de nivel alto, tendrá también aquellas otras partes que haya podido aprender.

El resto de listas que no conoce deberán de ser añadidas al libro para poder ser aprendidas. Para ello, se podrán copiar de otros libros, ser añadidos mediante hechizos (Artes de las runas y similares), o adquirir nuevos tomos de alguna otra forma. La manera en que un personaje recién creado obtiene sus libros será decidido entre el Pj y el DJ (herencia del maestro, lo consiguió en una prueba, etc.).

Hay que tener en cuenta que un libro de magia tendrá abundantes páginas en blanco destinadas a ser rellenas por nuevas listas. Además, lo normal es llevar más de un libro, diferenciándolos por profesiones. Así, por ejemplo, un mago llevaría un libro para sus listas básicas, otros para las listas cerradas de esencia y otro para las abiertas. Los hechiceros más poderosos suelen tener varios libros

separados de esta manera y guardados en sus bibliotecas personales, y otro adicional, mucho más grande, que lo llevan consigo cuando tienen que desplazarse de viaje. Fíjese que, tal y como estamos tratando la magia, el usuario necesitará los libros para el estudio, y no para lanzar los hechizos.

Tabla de coste

A continuación se presentan las tablas con los precios (en monedas de oro) de las listas de sortilegios, separadas por partes. Si se desea juntar varias listas en un único tomo se van sumando los precios y los pesos.

Los precios ya tienen en cuenta el coste de los papeles rúnicos para formar el tomo (1 Mo y 0'5 Kg por papel rúnico). El peso no tiene en cuenta las tapas de los tomos, que también deben de ser tratadas para proteger el libro de las inclemencias del tiempo. En general, añadir 0'5 Kg por cada 5 sortilegios que contenga el tomo.

Para los libros de canalización y mentalismo habrá que multiplicar por dos, al igual que ocurre con las runas normales y los multiplicadores a los hechizos. Una vez más, el director de juego podrá cambiarlo dependiendo de su visión particular de la magia.

Tabla de coste de los Tomos de Magia					
	Parte A 1°-5°	Parte B 1°-10°	Parte C 6°-10°	Parte D 11°-20°	Parte E 21°+
de aprendizaje	15	70	55	310	163
de Runas	108	628	520	-----	-----
copiar partes de aprendizaje	5	30	25	150	130
peso	2'5 Kg.	5 Kg.	2'5 Kg.	5 Kg.	1'5 Kg.

Los libros de runas

Contienen listas de runas que se utilizan tal y como se usan normalmente estos pergaminos. Una vez gastada desaparecerá del libro y deberá de ser nuevamente escrita. Simplemente he calculado la suma de comprar las runas por separado. La progresión de la parte D y E no aparecen, ya que lo que cuestan los niveles superiores a 10 no se han proporcionado. De todas maneras no sería difícil seguir con la progresión de costes. Los tomos rúnicos no suelen llegar más allá del nivel 10 (al contrario que los de aprendizaje) y los que hay son muy escasos y sólo se encuentran en

lugares extremadamente peligrosos. No obstante, si el Director de juego quiere incluirlos deberá de tener en cuenta su importancia y que, probablemente, su poseedor será perseguido por aquellos que codician el poder.

Copia de hechizos

Un hechicero puede permitir copiar su libro de aprendizaje a otro. El precio indicado es el precio normal que puede pedirse en una tienda esotérica, o en una sociedad de hechiceros, pero puede variar dependiendo del lugar. Recordad que generalmente solo se pueden adquirir estos servicios en las grandes ciudades.

Para copiar listas de sortilegios se requiere una tirada de Leer Runas con las siguientes dificultades. Normal para una parte A, difícil para una parte B o C, muy difícil para una parte D y extremada para una parte E. Además, un hechizo tarda en copiarse 1 día entero. Por lo tanto, copiar la parte C de una lista llevará 5 días.

Detalles finales

Como se habrá observado, un mago puede acabar gastándose casi todo su dinero a la hora de adquirir nuevas partes de listas, así que, como Director de Juego, ten en cuenta los libros a la hora de hacer aventuras. Por ejemplo, parte del tesoro de un gran Señor pueden ser libros que los magos codiciaran mucho más que cualquier espada que pueda desear el guerrero. Cualquier adversario hechicero contra el cual deban de enfrentarse los PJ's tendrá su propia biblioteca de libros mágicos o, como mínimo, libros en blanco que tenía reservados. La biblioteca en sí costará toda una fortuna, si es que son capaces de vender todos los libros. Una misión podría ser recuperar o robar el libro que justo necesita el mago, o adquirir el suficiente dinero como para comprarse uno nuevo, si es que encuentra vendedor. Quien contrate a los PJ's bien pudiera ser otro hechicero que recompensará al mago del grupo permitiéndole copiar su propio libro de hechizos. Además, una manera de ganar dinero es crear tus propios libros mediante los hechizos de la lista Maestría de las Runas y montar tu propia tienda esotérica. Recordar, por último, que para implantar un hechizo en una runa, el papel rúnico debe de ser creado antes, y esto lo hacen los alquimistas.

Las defensas contra la magia

Este apartado está basado en las reglas vistas en *La Comarca*, pág. 169, y *Las Gentes de Arnor*, pág. 89, con algunas pequeñas modificaciones. Las defensas contra la magia están pensadas para rellenar el hueco que existe en las reglas a la hora de proteger edificios importantes en los que viven nobles y reyes. De esta manera no será tan fácil que los sicarios de Angmar o de Sauron usen la magia para asesinar a Reyes y otras importantes personalidades, o que los PJ's y PNJ's entren así como así mediante el uso de portales en las fortalezas enemigas.

Todos los pueblos de la Tierra Media colocan pequeños encantamientos y bendiciones en sus hogares y edificios. Incluso razas como los hobbits, que no están seguros de creer en la magia, se toman algunas precauciones rutinarias para ahuyentar a los seres sobrenaturales y atraer la buena suerte a su casa. Los Dúnedain y los elfos utilizan técnicas muy sofisticadas para fortalecer sus construcciones y protegerlas contra los antiguos males que acechan en sus tierras.

Estos encantamientos pertenecen al reino de la esencia, y cada clase de protección se trata como **una lista cerrada de esencia individual** y se deberá de aprender como tal. Para ello se estudiarán a través de libros antiguos o por las enseñanzas de un maestro; además, es necesario sacar una tirada de Leer Runas cuya dificultad dependerá del nivel de la defensa (ver en el encabezado de cada defensa).

Un personaje recién creado no podrá acceder de inmediato a estos encantamientos. No se puede aprender una Defensa si antes no se han obtenido las anteriores.

Los precios que se citan se refieren a lo que costaría contratar a un hechicero para que protegiera tu vivienda, y son los estándares para pueblos de tamaño medio o ciudades. Pueden variar dependiendo de la zona.

Hay que recordar que la gente suele desconfiar de la magia y de los que la practican, pero suelen hacer la vista gorda cuando se trata de proteger sus casas.

Las protecciones que ofrecen estas defensas contra los muertos vivientes se aplican tanto si se encuentran en el plano normal como en el Mundo de las Sombras (ver el artículo Maniobras Espectrales en la Oscuridad).

Bendición (*Defensa de nivel I: Difícil*)

Una estrofa leída delante de una casa, símbolos inscritos sobre las puertas o tallados sobre las paredes que bendicen la construcción contra criaturas malignas.

Efectos: los muertos vivientes y similares deben de hacer una TR contra un ataque de nivel **5** para lograr entrar en la casa, a menos que sean invitados.

Mecanismo: se considera un hechizo de nivel **5**. Se graba una runa especial en cada puerta y ventana de la vivienda. Se tarda 1 hora por cada runa inscrita y se gastan los 5

puntos de poder por cada una. El precio es de 1 Mo por cada 3 m² que tenga la casa.

Ejemplos: algunas casas y smials de la comarca y otros pueblos pequeños.

Escudo (*Defensa de nivel II: muy difícil*)

Sortilegios lanzados sobre el edificio por un sabio o un mago con el fin de protegerle de criaturas del mal.

Efectos: las puertas y ventanas cerradas tienen una defensa de nivel **10** contra criaturas sobrenaturales, pero las paredes únicamente cuentan con una protección de nivel **5**. Las criaturas gaseosas o insustanciales no pueden pasar a través de las grietas de las paredes. Las criaturas malignas que fallen su TR recibirán un crítico "A" de impacto debido al dolor.

Mecanismo: se considera un hechizo de nivel **10**. Se debe de grabar una runa en la puerta principal de la casa y en la habitación que se considere más importante (la más grande, la de mayor actividad...). Se tarda 1 día en inscribir la primera runa y otro en la segunda, gastando el doble de puntos de poder necesarios en cada una. El precio suele ser de 10 Mo por cada 3 m² de la vivienda.

Ejemplos: edificios públicos importantes, en particular los construidos en épocas más antiguas.

Armadura (*Defensa de nivel III: extremada*)

Sortilegios diseñados específicamente para fortalecer y proteger la sustancia utilizada para construir el edificio, tanto contra criaturas malignas como contra otros invitados no deseados.

Las puertas tienen una defensa de nivel **10** contra criaturas sobrenaturales, las paredes tienen una defensa de nivel **5**. Los seres no materiales no pueden entrar por agujeros ni grietas. Las criaturas malignas que fallen la TR al intentar entrar sin ser invitados recibirán un crítico "C" de impacto por causa del dolor.

Los sortilegios de espionaje o que fuercen la entrada deberán superar una TR de nivel **30**, a menos que el lanzador pueda ver el interior a través de una puerta abierta. Si se falla la TR, el lanzador sufrirá un tremendo dolor de cabeza y deberá tirar en la Tabla de Pifias de Sortilegios con un **+30**.

Los ataques de ariete hacen el **20%** menos de daño, o un **50%** si son mágicos o han sido creados por una criatura encantada.

Mecanismo: se trata como un hechizo de nivel **15**. Se debe grabar una runa en cada habitación mayor o igual a 3 m², tardando 2 días en hacer cada una, y gastando el triple de puntos de poder. En caso de ser una muralla, se inscribirá una runa por cada 9 metros de largo que tenga. El precio suele ser de 20 Mo por cada 3 m² de vivienda, o 9m de

largo de muralla.

Ejemplos: las Mansiones de la Alta Nobleza o casas de importantes personalidades; las murallas de Grandes Castillos, que además extienden la protección sobre unos 3 metros, o los flets élficos.

Protección (*Defensa de nivel IV: locura completa*)

Las mejores defensas que pueden llegar a tener los lanzadores de sortilegios. Sólo los más poderosos artefactos o sortilegios funcionarán contra esta defensa.

La resistencia de la residencia protegida por este encantamiento es la del **nivel del lanzador** contra cualquier criatura maléfica que intente entrar, tanto en puertas y ventanas como en las paredes. Todas las criaturas sobrenaturales de inclinaciones maléficas recibirán un crítico “C” de impacto.

La TR a superar para hechizos de espionaje o que permitan la entrada es la del **nivel del lanzador**, recibiendo una bonificación de +50 a la tirada de Pifia de Sortilegios si no se supera.

Todos los ataques se reducen un 50% en todos los daños recibidos.

Mecanismo: se considera un hechizo de nivel 25. Se debe de grabar una única runa más o menos en el centro de la estructura. Se tarda 1 mes en inscribir la runa, gastando el doble de puntos de poder necesarios al día. El precio suele ser de 50 Mo por cada 3 m² de la vivienda.

Ejemplos: los principales edificios de los Grandes Castillos como Iach Sarn, Fornost, Minas Tirith. Los Claros élficos de Siragalë, Lórien, o del Bosque Negro, etc.

Libros de especial interés

El libro de la Maldición Oscura

Este libro fue escrito por un Númenóreano negro, seguidor de Sauron y uno de los principales sacerdotes del Oscuro. Murió en uno de sus numerosos experimentos para buscar nuevos hechizos. Su nombre es **Rhôzaphar**. El título del libro, “La maldición Oscura” está inscrito en Ithildin, un metal que no se distingue del resto que le rodea a no ser que sea iluminado a la luz de la luna y las estrellas, momento en el cual brilla con una luminosidad blanca. El idioma empleado es el adunaico. El libro contiene las listas de Clérigo malvado hasta nivel 50 (tirada de leer runas extremadamente difícil). Este es un libro de aprendizaje que añade un 15% más de probabilidades a la hora de aprender una lista de las mencionadas. El libro tiene un sistema de protección, la primera y segunda páginas del libro poseen una poderosa runa de Absolución (Nv 13), que será evitada si al leerla se saca un éxito absoluto en Leer Runas. Un resultado de éxito indica que se reconoce la runa, pero no da tiempo a evitarla. A no ser que se saque el éxito absoluto la runa es lanzada contra el lector. Estas dos runas se renuevan cada día. Una protección adicional es que el libro es resistente a las llamas, aunque sus páginas sí pueden ser arrancadas del libro, pero si se parte una página por la mitad rápidamente se recompondrá. Sólo grandes poderes pueden destruirlo o quitarle sus protecciones mágicas (a decisión del DJ, pero sería recomendable que fuera mediante hechizos superiores a nivel 20).

Hay 4 ejemplares conocidos, ya que el resto fueron encontrados y destruidos por los paladines y los elfos. Cada uno está encuadernado en tapa negra con remaches azules, y un lazo amarillo que sirve de punto.

Uno de los ejemplares lo tiene Maben, Sumo Sacerdote del Templo de la Justicia, en las Tierras Brunas. Antes pasó por las manos de Salimar y Eriol (Ver Campaña La Compañía de Cillien).

La Enciclopedia de la Esencia, de AntogŸ Anfiri

La enciclopedia comprende los 46 volúmenes que el sabio **AntogŸ Anfiri** escribió. Cada tomo es una gran obra de hechicería que comprenden todos los sortilegios de Esencia, a excepción de aquellos acerca de la magia maligna de Sauron, Morgoth y sus secuaces. Existe una edición entera de la enciclopedia en las estancias secretas de la Rynd Permaith Iaur, la principal biblioteca de Minas Anor. El lenguaje utilizado es el Sindarin.

El libro de las Horas y las Estaciones

Escrito en el Siglo VI de la T.E., sus autores son **E Mervardo** (Q. “El Ruego a Varda”) de los elfos de Harlindon, y **Maranwe Kunduro** (Q. “El Destino del Príncipe”) de

Forlindon. Hay ceremonias de exorcismo y destierro del Maligno en sus muchas formas, y artefactos que se utilizan para contrarrestar al Oscuro desde Utumno a Mordor (Ver el ritual “La Ceremonia de la Vida”, en el documento Ceremonias y rituales). Existe una copia en las estancias secretas de la Rynd Permaith Iaur, en Minas Anor. El libro se encuentra escrito en un perfecto Quenya.

Pelrandir Permellon

La Guía del vagabundo (traducido del Sindarin), es una guía única de casi todos los rincones del noroeste de Endor. Su autor es **Camagal** de Minas Ithil, y su elaboración comenzó en el año 1637 T.E. por un encargo del Rey Tarondor (Ver el *Atlas del Noroeste de la Tierra Media*). Se finalizó en el 1640 T.E. Todo el libro está escrito en Sindarin.

Otros responsables de su elaboración fueron Guineth de Rhovanion, Bregonar de Dor Calantir y Falan la Pluma.

No es un tratado de magia, pero la información que contiene sobre los pueblos de la Tierra Media lo hace digno de mencionar. Hay muchas copias de este libro y es fácil de encontrar en las principales ciudades de Gondor.

El Klóan Dzarbek

En apysaico, idioma en el cual está escrito, significa “Marinero Sabio”. Su autor fue **San Martorin**, un sabio hombre de origen haradan que escribió en Umbar en el año 1702 T.E. Su obra pretendía emular a la Pelrandir Permellon. Fue traducido al Sindarin y copiado muchas veces.

Pergwath Rimedain

El Pergwath Rimedain (S. “Libro de los Pueblos”), de **Drogil** de Fornost es una imitación de la de Camagal. Fue escrito alrededor del año 1900 T.E. Lo que mejor aporta es la descripción de Arthedain y Lindon. Se encuentra en un correcto Sindarin.

Edelesboc

Edelesboc (O. “Libro de la Tierra”). Esta escrito en Oestron, y es el equivalente al Pelrandir Permellon en las tierras de Rhovanion Norte. Se desconoce su autor.

Listas del Señor de las Bestias (mentalismo)

Maestría de los Animales

Ver *Maestría de los Animales* de las listas Básicas de Animistas.

Calmar Espíritu

Ver *Calmar Espíritus* de las listas cerradas de Canalización.

Vínculos Animales

Los hechizos de *Vínculo Animal* deben de ser lanzados en orden. Es decir, un hechicero debe tener ya lanzados *Vínculo Animal I, II, III y IV* y en este orden para lanzar *Vínculo Animal V*.

Vínculos Animales			
	Área efecto	Duración	Alcance
3-Vínculo Animal I	1 animal	P	toque
5-Familiar	1 criatura	P	toque
6-Vínculo Animal II	2	P	toque
7-Range Extension II	propio	1 min/nv	propio
8-Llamada del Vínculo	1 animal	---	300 m./nv
9-Vínculo Animal III	3	P	toque
10-Familiar II	1 criatura	P	toque
11-Disociación	1 blanco	P	toque
12-Vínculo Animal IV	4	P	toque
13-Range Extension III	propio	1 min /nv	propio
14-Localizar Vínculo	1 animal	C	propio
15-Vínculo Animal V	5	P	toque
17-Range Extension IV	propio	1 min/nv	propio
19-Dominio del Vínculo Animal	10	P	toque
20-Familiar verdadero	1 criatura	P	toque
25-Range Extension V	propio	1 min/nv	tpropio
30-Vínculo Animal Verdadero	1 ani/nv	P	toque
50-Range Extension Verdadero	propio	1 min/nv	propio

3) Vínculo Animal I (M) Este hechizo permite al hechicero a realizar un pacto con un animal a la vez. El pacto es de amistad y de mutua ayuda, y el animal matará e incluso sacrificará su propia vida voluntariamente para cumplir su parte del pacto. Si alguien del pacto muere, el miembro superviviente estará con un -30 durante 1 semana, un -20 a la siguiente semana y un -10 a la última. La única limitación de este hechizo es que el blanco debe ser de inteligencia animal o menor. Este hechizo requiere 1 hora para ser completado.

5) Familiar (M) Ver el hechizo de 5º nivel de la Lista

Familiar Law del Companion I.

6) Vínculo Animal (M) Como Vínculo Animal I solo que este hechizo permite vincular a un segundo animal.

7) Range extension II (U) Ver el hechizo de 3er nivel en la lista Familiar Law.

8) Llamada del Vínculo (FM) El usuario puede llamar (invocar) a su animal vinculado (o a uno de su elección si hay mas de uno) el cual intentará llegar hasta él.

9) Vínculo Animal III (M) Desviaciones I excepto que dos ataques de proyectiles son afectados.

10) Familiar II (M) Ver 10ºhechizo de Familiar Law.

11) Disociación (M) Ver 8º hechizo de ".

12) Vínculo Animal IV (M) Como Vínculo Animal I solo que este hechizo permite vincular a un cuarto animal.

13) Range Extension III (U) Como 9º hechizo.

14) Localizar Vínculo (P) Da la dirección y la distancia a la cual se encuentra el animal vinculado del hechicero (o a su elección si hay mas de uno).

15) Vínculo Animal V (M) Como Vínculo Animal I solo que este hechizo permite vincular a un quinto animal.

17) Range Extension IV (U) Ver 14º hechizo.

19) Dominio del Vínculo Animal (M) Como Vínculo Animal I solo que este hechizo permite al usuario vincular hasta a 10 animales. Este hechizo debe lanzarse una vez por cada animal por encima de 5 que no este aún vinculado.

20) Familiar Verdadero (M) Como 25º hechizo.

25) Range extension V (U) Ver 18º hechizo.

30) Vínculo Animal Verdadero (M) Como Dominio del Vínculo Animal solo que este hechizo permite al usuario a vincular hasta un animal/nivel.

50) Range Extension True (U) Como 50º hechizo.

Combate realizado			
	Área efecto	Duración	Alcance
1-Combate I *	propio	1 asal./nv	propio
2-Visión borrosa *	propio	1 min./nv	propio
3-Escudo I *	propio	1 min./nv	propio
4-Combate II *	propio	1 asal./nv	propio
5--Desviaciones I *	1 blanco	---	30 m.
6--Velocidad I *	propio	1 asal./nv	propio
7-Combate III *	propio	1 asal./nv	propio
8-Esquiva I *	1 blanco	---	30 m.
9-Escudo II *	propio	1 asal./nv	propio
10-Falsa puntería I *	1 blanco	---	30 m.
11-Desviaciones II *	2 blancos	---	30 m.
12-Velocidad II *	propio	2 asaltos	propio
13-Combate IV *	propio	1 asal./nv	propio
14-Esquiva II *	2 blancos	---	30 m.
15-Falsa puntería III *	2 blancos	---	30 m.
16-Desviaciones III *	3 blancos	---	30 m.
17-Velocidad III *	propio	3 asaltos	propio
18-Combate V *	propio	1 asal./nv	propio
19-Esquiva III *	3 blancos	---	30 m.
20-Falsa puntería III *	3 blancos	---	30 m.
25-Desviaciones en masa *	1 blan/nv	---	30 m.
30-Velocidad X *	propio	10 asaltos	propio
35-Combate VIII *	propio	1 asal./nv	propio
40-Esquiva en Masa *	1 blan/nv	---	30 m.
45-Falsa puntería *	1 blan/nv	---	30 m.
50-Combate Verdadero *	varía	1 asal./nv	varía

1) Combate I (U*) Con este hechizo los movimientos de ataque y defensa del usuario se convierten en más rápidos y fluidos, y por esto puede añadir un +5 a su BO y BD. Esto es acumulativo junto con las otras modificaciones que tenga, pero no con otros hechizos de Combate.

2) Visión borrosa (F*) Hace que el usuario aparezca de forma borrosa a todos los que le atacan; se restará 10 a todos los ataques dirigidos contra él.

3) Escudo I (F*) Crea un escudo invisible de fuerza delante del usuario; restará 25 de todos los ataques cuerpo a cuerpo y de proyectiles y funcionará como si se tratase de un escudo normal.

4) Combate II (U*) Como Combate I pero con un +10.

5) Desviaciones I (F*) El usuario es capaz de desviar la trayectoria de un proyectil cualquiera que se acerque a menos de 30 m. de él; esto hace que se deba restar 100 al ataque de este proyectil (que además deberá estar dentro del campo de visión del usuario).

6) Velocidad I (F*) El usuario es capaz de actuar a una velocidad doble de lo normal, pero inmediatamente después deberá estar a una velocidad igual a la mitad de lo normal

(es decir, con sólo el 50% de la actividad normal) una serie de asaltos igual a la cantidad de asaltos en los que ha estado a doble velocidad.

7) Combate III (U*) Como Combate I pero con un +15.

8) Esquiva I (F*) Como Desviación I, pero los efectos del hechizo se deberán aplicar contra 1 ataque cuerpo a cuerpo.

9) Escudo II (F*) Como Escudo I pero con un +50.

10) Falsa puntería I (F*) Como Desviación I, pero el proyectil falla automáticamente.

11) Desviaciones II (F*) Como Desviaciones I pero 2 proyectiles pueden ser desviados.

12) Velocidad II (F*) Como Velocidad I excepto por la duración. **13) Combate IV (U*)** Como combate I solo que con un +20.

14) Esquiva II (F*) Como Esquiva I solo que 2 ataques cuerpo a cuerpo pueden ser esquivados.

15) Puntería Falsa II (F*) Como Puntería Falsa I solo que dos proyectiles pueden ser desviados automáticamente.

16) Desviaciones III (F*) Como Desviaciones I solo que 3 proyectiles pueden ser desviados.

17) Velocidad III (F*) Como Velocidad I excepto por la duración.

18) Combate IV (U*) Como combate V pero con un +25.

19) Esquiva III (F*) Como Esquiva I, pero 3 ataques cuerpo a cuerpo pueden ser esquivados.

20) Puntería Falsa III (F*) Como Puntería Falsa I solo que 3 proyectiles pueden ser desviados automáticamente.

25) Desviaciones en masa (F*) Como Desviaciones I solo 1 proyectil/Nv pueden ser desviados.

30) Velocidad X (F*) Como Velocidad I excepto por la duración.

35) Combate VIII (F*) Como Combate I pero con un +40.

40) Esquiva en masa (F*) Como Esquiva I, pero 1 ataque cuerpo a cuerpo/Nv pueden ser esquivados.

45) Puntería Falsa en Masa (F*) Como Puntería Falsa I pero 1 proyectil/Nv puede ser desviado automáticamente.

50) Combate verdadero (UF*) Este hechizo permite al usuario realizar un hechizo de esta lista cada round como vea adecuado.

Movimiento realzado			
	Área efecto	Duración	Alcance
1-Corre I *	propio	10 min/nv	propio
2-Gran Salto I *	propio	---	propio
3-Aterrizaje *	propio	---	propio
4-Movimiento Silencioso *	propio	10 min/nv	propio
5-Sprint I *	propio	10 min/nv	propio
6-Equilibrio I *	propio	1 asl./nv	propio
7-Nadar I *	propio	10 min/nv	propio
8-Gran Salto II *	propio	---	propio
9-Escalar I *	propio	1 min/nv	propio
10-Flotar *	propio	1 min/nv	propio
11-Carrera I *	propio	10 min/nv	propio
12-Equilibrio II *	propio	1 asl./nv	propio
13-Nadar II *	propio	10 min/nv	propio
14-Gran Salto III *	propio	---	propio
15-Levitación *	propio	1 min/nv	propio
16-Carrera de fuego *	propio	1 min/nv	propio
17-Equilibrio III *	propio	1 asl./nv	propio
18-Nadar III *	propio	10 min/nv	propio
19-Gran Salto IV *	propio	---	propio
20-Volar *	propio	10 min/nv	propio
25-Dominio de la Carrera *	blanco/nv	10 min/nv	30 m.
30-Dominio del Equilibrio *	blanco/nv	1 asl./nv	30 m.
50-Maestría de los Movimientos	propio	10 min/nv	propio

1) Correr I (F*) Permite al usuario correr (x2 al paso normal) sin cansarse, pero una vez que el usuario para o ejecuta alguna otra acción el hechizo es cancelado.

2) Gran Salto I (F*) El usuario puede saltar, desde cualquier lugar, 15 m. de largo y/o 6 m. de alto. Esto incluye un aterrizaje seguro.

3) Aterrizar (F*) El usuario puede aterrizar seguro desde una altura de 3m./nivel de altura, o restar esa distancia si la caída es mayor.

4) Movimiento Silencioso (F*) Permite al usuario realizar todos sus movimientos en silencio. El ruido realizado intencionada-mente anulará el hechizo.

5) Sprint I (F*) Como Correr I pero a x3 del paso normal.

6) Equilibrio I (U*) El usuario puede ejecutar maniobras de equilibrio con un +50 a paso normal.

7) Nadar I (F*) El usuario puede nadar al doble de lo normal. Si el usuario para o ejecuta cualquier otra acción el hechizo será cancelado.

8) Gran Salto II (F*) Como Gran Salto I, pero permite hasta 22,5 m. de largo y/o 9m. de alto.

9) Escalar I (F*) Permite al usuario escalar al doble de lo normal. Si el usuario para o ejecuta cualquier otra acción el hechizo será cancelado.

10) Flota (F*) El usuario puede flotar por el aire mientras dure el hechizo. Mientras flota está a la merced de los vientos que hallan en el momento, y no puede controlar ningún aspecto de su vuelo.

11) Carrera I (F*) Como Correr I, pero a x4.

12) Equilibrio II (U*) Como Equilibrio I, pero a paso x2.

13) Nadar II (F*) Como Nadar I, pero al tripple de lo normal.

14) Gran Salto III (F*) Como Gran Salto I, pero hasta 30m. largo y/o 12 de alto.

15) Levitación (F*) Permite al blanco moverse hacia arriba y hacia abajo 3m/asl. verticalmente; el movimiento en dirección horizontal sólo es posible utilizando métodos normales.

16) Carrera de Fuego I (F*) Como Correr I pero a x5.

17) Equilibrio III (F*) Como Equilibrio I, pero el usuario puede moverse al paso x3 m.

18) Nadar III (F*) Como Nadar I solo que puede nadar x4 veces la velocidad normal.

19) Gran Salto IV (F*) Como Gran Salto I pero hasta 37,5m. de largo y/o 15 de alto.

20) Volar (F*) El usuario puede volar a una velocidad de 30m. /asalto.

25) Dominio de la Carrera (F*) Como Correr I solo que el usuario puede afectar hasta 1 blanco/Nv.

30) Dominio del Equilibrio (U*) Como Equilibrio I solo que el usuario puede afectar hasta 1 blanco/Nv.

50) Maestría de los Movimientos (FU*) El usuario puede usar cualquier hechizo de esta lista una vez por asalto mientras dure el hechizo.

Sentidos realzados			
	Área efecto	Duración	Alcance
1-Oído Agudo	propio	10 min/nv	propio
2-Visión nocturna	propio	10 min/nv	propio
3-Olfato	propio	10 min/nv	propio
4-Visión lateral	propio	10 min/nv	propio
5-Gusto	propio	10 min/nv	propio
6-Vista Aguda	propio	10 min/nv	propio
7-Tacto fino	propio	10 min/nv	propio
8-Sentido lejano I	propio	1 min/nv	15m./nv
9-Visión acuática	propio	10 min/nv	propio
10-Visión oscura	propio	10 min/nv	propio
11-Sentido lejano II	propio	1 min/nv	15m./nv
12-Visión solar	propio	10 min/nv	propio
13-Marca sensorial	1 localiz.	P	toque
14-Visión de madera	propio	10 min/nv	propio
15-Sentido lejano III	propio	1 min/nv	15m./nv
17-Visión de piedra	propio	10 min/nv	propio
19-Sentido lejano IV	propio	1 min/nv	15m./nv
20-Visión	propio	10 min/nv	propio
25-Sentido lejano V	propio	1 min/nv	15m./nv
30-Sentido lejano verdadero	propio	10 min/nv	1 km/nv
50-Maestría de los sentidos	propio	10 min/nv	propio

1) Oído agudo (U) El usuario tiene el doble de la capacidad auditiva normal.

2) Visión nocturna (U) El usuario puede ver 30 m. en la oscuridad nocturna habitual como si fuera a la luz del día.

3) Olfato (U) El usuario tiene el doble de la capacidad olfativa normal.

4) Visión lateral(U) El usuario tiene un campo de visión de 300 grados

5) Gusto (U) El usuario tiene el doble de la capacidad gustativa normal.

6) Vista aguda (U) El usuario tiene el doble de la capacidad visual normal.

7) Tacto fino (U) El usuario tiene el doble de la capacidad táctil normal.

8) Sentido Lejano I (U) El usuario puede designar un punto, hasta 15 m./nivel alejado, con el cual este familiarizado (o que este dentro del límite de visión) para ser usado como un lugar sensitivo remoto. Si no está familiarizado con él (usar las reglas de errores de teleportación), tirar aleatoriamente la dirección y la distancia resultante. Si las condiciones familiares están presentes, entonces puede establecer un sentido de su elección en el lugar. El usuario puede adquirir toda la información sensorial que el sentido elegido pueda adquirir, usando la habilidad de percepción y teniendo en cuenta que sentido se esté usando. El punto remoto sensorial puede ser

rotado para encarar cualquier dirección, pero es inamovible y no puede ser detectado salvo a través de hechizos y habilidades de Detectar Magia. Cada nivel superior de Sentido Lejano permite al usuario usar un sentido adicional.

9) Visión Acuática (U) El usuario puede ver hasta a 30 m. en aguas lóbregas.

10) Visión Oscura (U) El usuario puede ver hasta a 30 m. a través de oscuridad mágica, hasta 60 m. en oscuridad normal, y como si estuviera a la luz del día en la oscuridad nocturna normal.

11) Sentido Lejano II (U) Como Sentido Lejano solo que el usuario puede usar dos sentidos.

12) Visión Solar (U) El usuario puede ver normalmente en cualquier resplandor y/o luz resplandeciente sin ser aturdido.

13) Marca Sensorial (U) Una localización puede ser marcada mágicamente de tal manera que el usuario pueda encontrarla más tarde, para usarla con un hechizo del tipo Sentido Lejano. La marca es encontrada automáticamente si esta dentro del alcance cuando el hechizo Sentido Lejano sea lanzado, y solo el propio usuario puede hallarla. Una marca sensorial puede ser puesta en un objeto móvil y el Sentido lejano puede permanecer con la marca. Es la única manera de que el Sentido Lejano pueda ser móvil, pero el límite del alcance permanece teniendo efecto y si la marca se aleja fuera del alcance el Sentido Lejano será anulado.

14) Visión de madera (U) El usuario puede ver a través de hasta 2'5 cm/nivel de madera.

15) Sentido Lejano III (U) Como Sentido Lejano I solo que pueden usar 3 sentidos.

17) Visión de Piedra (U) El usuario puede ver a través de hasta 2,5 cm/nv de piedra.

19) Sentido Lejano IV (U) Como Sentido Lejano I, solo que 4 sentidos pueden ser usados.

20) Visión (U) El usuario puede usar todos los hechizos de visión inferiores al nivel 13 simultáneamente.

25) Sentido Lejano V (U) Como Sentido Lejano I solo que los 5 sentidos pueden ser usados.

30) Sentido Lejano Verdadero (U) Como Sentido Lejano I solo que todos los sentidos pueden ser usados y el alcance es de 1 km./Nv.

50) Maestría de los Sentidos (U) El usuario puede usar cualquier hechizo de esta lista a la velocidad de 1/asalto.

Listas del Mago Guerrero (esencia)

Combate realizado

Ver la lista del mismo nombre del Señor de las Bestias.

Movimiento realizado

Ver la lista del mismo nombre del Señor de las Bestias.

Sentidos realizados

Ver la lista del mismo nombre del Señor de las Bestias.

Toque de la mente			
	Área efecto	Duración	Alcance
1-Inmovilización I	1 blanco	1 min/nv	30 m.
2-Dormir VI	6 niveles	varía	30 m.
3-Amistad	1 blanco	1 hora/nv	30 m.
4-Telequinesis I	1 blanco	1 min/nv	30 m.
5-Sugestión	1 blanco	varía	3 m.
6-Dormir X	10 niveles	varía	30 m.
7-Apaciguar	1 blanco	C	30 m.
8-Telequinesis II	1 blanco	1 min/nv	30 m.
9-Dominación	1 blanco	10 min/nv	30 m.
10-Telepatía I	1 blanco	1 as/nv C	3 m.
11-Dominio del sueño	20 niveles	varía	30 m.
12-Amistad verdadera	1 blanco	1 hr/nv	30 m.
13-Inmovilización II	1 blanco	1 min/nv	30 m.
14-Misión	1 blanco	varía	3 m.
15-Telepatía II	1 blanco	1 min/nv C	3 m.
20-Telequinesis III	1 blanco	10 min/nv	30 m.
25-Inmovilización III	1 blanco	10 min/nv	30 m.
30-Telepatía III	1 blanco	10 min/nv C	3 m.
50-Telepatía Verdadera	1 blanco	1 hr/nv C	3 m.

1) Inmovilización I (F) ejerce 0'46 Kg/Nv de presión sobre una persona u objeto. La presión es en una única dirección, y el movimiento del blanco requiere concentración.

2) Dormir VI (M) Hace que el blanco (o los blancos) comiencen a dormir de forma natural. Es posible afectar como máximo a 6 niveles. La tirada de resistencia del blanco es modificada con un -10 por cada nivel adicional (por encima del nivel del blanco) del nivel del hechizo dirigido hacia él.

3) Amistad (M) El blanco humanoide cree que el usuario es un buen amigo.

4) Telequinesis I (F) Se puede mover un objeto de hasta 0'46 Kg./Nv de masa a la velocidad de 30 cm/Nv/segundo, sin aceleración. Las criaturas vivas deberán hacer una tirada de resistencia. Si el usuario deja de concentrarse en el

blanco se mantendrá estacionario en su última posición como si estuviera inmovilizado.

5) Sugestión (M) El blanco seguirá una sola acción sugerida que no sea completamente extraña a él (p.e. suicidio, sujetarse a si mismo, etc).

6) Dormir X (M) Como Dormir VI solo que se pueden afectar a 10 niveles.

7) Apaciguar (M) Paraliza a un blanco humanoide a un 25%.

8) Telequinesis II (F) Como Telequinesis I solo que el usuario puede mover hasta 2'3 Kg/Nv.

9) Dominación (M) El blanco debe de obedecer al usuario como en Sugestión.

10) Telepatía I (M) el usuario puede leer los pensamientos superficiales de un blanco. Si el blanco pasa su tirada de resistencia por más de 25 sabrá que fue atacado. El alcance de contacto es de 3m/Nv.

11) Dominio del sueño (M) Como Dormir VI pero con 20 niveles.

12) Amistad verdadera (M) Como Amistad solo que es posible afectar a cualquier criatura que disponga de órganos de los sentidos.

13) Inmovilización II (M) Como Inmovilización I pero la presión es de 2'3 Kg/Nv.

14) Misión (M) Al blanco se le da una misión, si falla habrá una penalización a determinar por DJ (la misión debe de estar dentro de las capacidades del blanco).

15) Telepatía II (M) Como Telepatía I excepto por la duración. El alcance del contacto es de hasta 15 m./Nv.

20) Telequinesis III (F) Como Telequinesis I solo que 4'6Kg/Nv pueden ser movidos.

25) Inmovilización III (F) Como Inmovilización I solo que la presión es de 4'6 Kg/Nv.

30) Telepatía III (M) Como Telepatía I excepto por la duración. El alcance del rango es de 30 m./Nv.

50) Telepatía Verdadera (M) Como Telepatía I excepto por la duración. El alcance de contacto es de 1 Km/Nv.

Vías elementales

	Área efecto	Duración	Alcance
1-Luz proyectada	mano	10 min/nv	S
2-Proyectil eléctrico	1 blanco	---	1,5 m/nv
3-Niebla	3 m.R/nv	P	S
4-Luz/oscuridad	3 m.R	10 min/nv	toque
5-Proyectil de agua	1 blanco	---	1,5 m/nv
6-Nube de aturdimiento	1,5 m. R	6 asaltos	3 m.
7-Proyectil de hielo	1 blanco	---	1,5 m/nv
8-Proyectil de fuego	1 blanco	---	1,5 m/nv
9-Bola de frío	3 m.R	---	1,5 m/nv
10-Vacío	3 m.R	---	1,5 m/nv
11-Bola de fuego	3 m.R	---	1,5 m/nv
12-Relámpago (proyectil de luz)	1 blanco	---	1,5 m/nv
13-Hoja de fuego/hielo	1 arma	1 min/nv	toque
14-Muro de piedra	3 m.x 3m.	10 min/nv	1,5m/nv
15-Sirviente elemental	1 sirviente	1 min/nv	1,5m/nv
17-Tormenta de fuego	0,3m.R/nv	1 asl/nv	1,5m/nv
19-Convocar al frío	6 m./R	1 asl/nv	1,5m/nv
20-Luz completa	30 m.R	1 min/nv	toque
25-Muro de piedra verdadero	3 m.x 3m.	10 min/nv	1,5m/nv
30-Oscuridad completa	30 m.R	1 min/nv	toque
50-Maestría de los elementos	varía	1 asl/nv	varía

1) Luz proyectada (F) De la mano del usuario surge un rayo de luz (parecido al de una linterna); el alcance efectivo es de 15 m.

2) Proyectil eléctrico (E) De la mano del usuario surge un proyectil de luz intensa y cargada eléctricamente; los resultados en la tabla de ataque con proyectil eléctrico.

3) Niebla (F) Provoca la aparición de una densa niebla de hasta 3m R/niv dentro del alcance del hechizo.

4) Luz/Oscuridad (F) Ilumina (u oscurece como si fuera de noche) una zona con un radio de 3m alrededor del lugar tocado por el usuario; si lo que se toca es un objeto o un ser vivo que se está moviendo la iluminación (o la oscuridad) se moverá con él.

5) Proyectil de agua (E) De la mano del usuario surge un proyectil de agua; tabla de ataques con proyectiles de agua.

6) Nube de aturdimiento (F) Crea una nube de 1,5 m de radio formada por partículas de gas con carga eléctrica; causará un crítico "C" de Electricidad en el 1 y 2 asaltos; "B" en el 3 y 4 ; y "A" en el 5 y 6 . La nube es arrastrada por el viento y afectará a todos los que se encuentran dentro del radio. Tarda 1 asalto en formarse, por lo que los que se encuentran dentro del radio en el momento de usar el hechizo pueden realizar una maniobra para salir sin que se les afecte; sin embargo, una vez hecho esto todos los que estén dentro sufrirán las consecuencias que corresponda (pero como máximo uno por asalto).

7)Proyectil de hielo (E) De la mano del usuario surge un

proyectil de hielo; tabla de ataque con proyectiles de hielo.

8) Proyectil de fuego (E) De la mano del usuario surge un proyectil de fuego; tabla de ataque con proyectiles de fuego.

9) Bola de frío (E) De la mano del usuario surge una bola de frío que luego explotará, afectando a una zona de 6 metros de radio; los resultados en la tabla de ataque con bolas de frío.

10) Vacío (F) Crea una zona de 1'5 m. de radio. en cuyo interior se ha creado el vacío; los que se encuentren dentro sufrirán un crítico "B" de Impacto debido a la súbita entrada y salida del aire.

11) Bola de fuego (E) De la mano del usuario surge una bola de fuego que luego explotará, afectando a una zona de 6 metros de radio; los resultados en la tabla de ataque con bolas de fuego.

12) Relámpago (E) De la mano del usuario surge un relámpago hielo; tabla de ataque de relámpago (proyectiles de luz).

13) Hoja de fuego/hielo (E) el arma del usuario se cubre de llamas o de aliento de hielo, provocando un crítico (de calor o frío) del mismo grado que el que se haya efectuado

14) Muro de piedra (E) Da lugar a la aparición de un muro de piedra de 3m x 3m x (1m en la base, 30cm en la cima); es posible abrir en él un agujero (de 0'3mr.) después de 200 as/persona.

15) Sirviente elemental (F) se controla a un sirv. elemental.

17) Tormenta de fuego (E) De arriba caen pocas bolas de fuego, que van formando un cubo de llamas de 3m de lado; a todo el que intente atravesarlo (o que se encuentre dentro de él) se le deberá aplicar un crítico "B" de calor.

19) Convocar al frío (E) crea un cubo de frío de 15 m. De lado que tarda 1 asalto en formarse y ser efectivo. El que intente atravesarlo sufrirá un crítico "A" de frío.

20) Luz completa (F) ilumina una zona de 30 m. de radio. y anula toda clase de oscuridad creada mágicamente.

25) Muro de piedra verdadero (E) como muro de piedra, pero su duración es permanente.

30) Oscuridad completa (F) como luz completa, pero anula toda clase de luz creada mágicamente y crea una zona de oscuridad.

50) Maestría de los elementos (FE) permite al usuario lanzar un hechizo de esta lista (de nivel inferior) en cada asalto.

Caminos superiores			
	Área efecto	Duración	Alcance
1--Aterrizaje *	1 blanco	---	30 m.
2--Levitar	1 blanco	10 min/nv	3 m.
3--Volar I	1 blanco	1 min/nv	3 m.
4--Ida I	1 blanco	---	3 m.
5--Volar II	1 blanco	1 min/nv	3 m.
6--Plataforma I	3 m. R	10 min/nv	3 m.
7--Ida II	1 blanco	---	3 m.
9--Volar III	1 blanco	1 min/nv	3 m.
10--Puerta larga I	1 blanco	---	3 m.
11--Ida III	1 blanco	---	3 m.
12--Teletransportación I	1 blanco	---	3 m.
13--Volar IV	1 blanco	1 min/nv	3 m.
14--Puerta larga II	1 blanco	---	3 m.
15--Plataforma II	3 m. R	10 min/nv	3 m.
20--Teletransportación III	3 blancos	---	3 m.
25--Plataforma III	3 m. R	10 min/nv	3 m.
30--Maestría de la teletransportación	20 blancos	---	15 m.
35--Plataforma IV	3 m. R	10 min/nv	3 m.
50--Teletransportación verdadera	1 blanco	---	3 m.

1) Aterrizar (F*) Permite al blanco llegar al suelo sin problemas tras una caída de hasta 6m/nivel (del usuario), y restar esa misma distancia de la importancia de cualquier otra caída desde una altura mayor.

2) Levitar (F*) Este hechizo permite al usuario levitar por el aire mientras dure el hechizo. Mientras este levitando el usuario esta a merced de los vientos existentes, y no puede controlar ningún aspecto de su vuelo.

3) Volar I (F*) El blanco puede volar a la velocidad de 9 m/asl (es decir, unos 3'2 Km/h).

4) Ida I (F*) El usuario teletransporta al blanco a un lugar que puede estar como máximo a 30 m. de distancia, pero para ello no puede haber ninguna "barrera" a lo largo de una línea recta que una al blanco con el punto de llegada. Una barrera se define como cualquier cosa que el blanco no sería capaz de atravesar físicamente; una puerta cerrada sería una barrera, pero un agujero en el suelo no.

5) Volar II (F) Como Volar I, a una velocidad de 22 m/as.(8 Km/h).

6) Plataforma I (F) permite al usuario crear un disco permanente de fuerza el cual soportará el doble de su peso. Este disco es inamovible y puede resistir un daño equivalente al peso del usuario x2 en puntos de vida antes

de ser destruido. La inmovilidad del disco es absoluta.

7) Ida II (F*) Como Ida, pero hasta una distancia de 60 m.

9) Volar III (F) Como Volar I, solo que el blanco puede moverse a una velocidad de 45 m/as. (16'2 Km/h).

10) Puerta larga I (F) Como Ida I, solo que el usuario puede pasar barreras físicas especificando las distancias exactas.

11) Ida III (F) Como Ida I pero el blanco puede ser desplazado hasta una distancia de 90 m.

12) Teletransporte I (F) Como Puerta Larga, pero es posible hacer viajar al blanco hasta a 16 Km/nv de distancia. Esto es muy peligroso. Las probabilidades de que el hechizo falle son las siguientes : si el usuario nunca ha visto el lugar (solo se le ha descrito) = 50%; haber estado allí durante poco tiempo (1h)= 25%; haber estudiado el lugar (24h)=10%; haber estudiado el lugar con atención (1 semana) = 1%; haber vivido allí (1 o)=0'1%. Si el hechizo falla, se determinará primero la dirección del error (de forma aleatoria), y a continuación la importancia del mismo (igual a una tirada sin límite superior; su resultado dividido entre 3 indicará en cuántos metros consiste el error.

13) Volar IV (U) Como Volar I, solo que el blanco puede moverse a una velocidad de 90 m/as. (32'4 Km/h).

14) Puerta Larga II (F) Como Puerta Larga I, excepto que el hechizo permite una distancia de 60 m.

15) Plataforma III (F) Como Plataforma III, sólo que este hechizo permite al usuario mover el disco (con un asalto de concentración) hacia arriba y hacia abajo a una velocidad de 3m/as. Puede también rotarlo en cualquier dirección. El disco no puede ser movido horizontalmente.

20) Teletransportación III (F*) Como Teletransportacion I, pero el blanco puede transportar a 3 blancos.

25) Plataforma III (F) Como Plataforma II, solo que el disco se puede mover en cualquier dirección a una velocidad de 30 m/as.

30) Maestría de la Teletransportación (F) Como Teletransporte I, pero el blanco puede transportar a 20 blancos.

35) Plataforma IV (F) Como Plataforma III, pero el usuario puede mover el disco a voluntad a una velocidad de 90 m/as.

50) Teletransportación verdadera (F) Como Teletransporte I, pero el movimiento del blanco es ilimitado.

Listas del Sacerdote-Guerrero y del Shaman Orco (canalización)

Artes del Mal			
	Área efecto	Duración	Alcance
1-Detectar maldición /bendición	---	1 min/nv	3 m.
2-Desorientación	blanco	1 día/ 5 fallo	30 m.
3-Neurosis	blanco	PE	30 m.
4-Fuego en los nervios	blanco	1 min/nv	30 m.
5-Sordera	blanco	PE	30 m.
6-Maldición de Dake	blanco	eliminar	30 m.
7-Deterioro III	blanco	1 mes / 5 fallo	30 m.
8-Asma	blanco	PE	30 m.
9-Paranoia	blanco	PE	30 m.
10-Ceguera	blanco	PE	30 m.
11-Excomuni3n	blanco	1 día /10 fallo	30 m.
12-Hemofilia	blanco	PE	30 m.
13-P3rdida de la memoria	blanco	PE	30 m.
14-Confusi3n en masa	blanco	1 h / 5 fallo	30 m.
15-Absoluci3n	blanco	1 semana /fallo	30 m.
16-Grito de p3nico *	blanco	1 as. / 5 fallo	30 m.
17-Tormento	blanco	1 min/nv	30 m.
18-Neumonía	blanco	PE	30 m.
19-Fealdad de Orn	blanco	eliminar	30 m.
20-Carrera de la muerte	blanco	eliminar	30 m.

R: Hechizo revertido. El usuario puede curar/quitar los efectos del hechizo. Si el hechizo fue realizado por otro que no sea 3l, hay que hacer una tirada de resistencia cuyo Atacante es el usuario, y el defensor quien lanz3 el hechizo.

1) Detectar Maldici3n/Bendici3n (I) Detecta la presencia de una maldici3n o una bendici3n sobre una persona u objeto.

2) Desorientaci3n (M) (R) El blanco debe restar 25 a todas sus tiradas de orientaci3n, de percepci3n y de iniciativa durante 1día por cada 5 de fallo.

3) Neurosis (M) (R) El blanco adquiere una antipatía extrema hacia cualquier cosa en concreto que haya sido

escogida por el usuario; el blanco debe superar una tirada de voluntad (-50) para superar la neurosis cada vez que tenga una posibilidad de elecci3n (por ejemplo, una neurosis referente a los caballos significaría que cada vez que el blanco intente acercarse a un caballo o montar sobre 3l).

4) Fuego en los nervios (F) El blanco siente dolor y pierde el 40% de los puntos de vida que aún le queden.

5) Sordera (F) (R) El blanco no es capaz de oír nada.

6) Maldici3n de Dake (F) (R) El hechizo dura hasta que se elimine la maldici3n. El blanco s3lo es capaz de moverse, por sus propios medios, al paso (puede moverse con mayor rapidez si es llevado a costas o si monta sobre alguna cabalgadura).

7) Deterioro III (F) Se baja en 15 y de forma temporal (1 mes/ 5 puntos de fallo) el valor de una de las características físicas del blanco.

8) Asma (F) (R) El blanco enferma seriamente de asma; por cada asalto de ejercicio físico el blanco tendrá un modificador acumulable de -5 a todas las actividades que impliquen un esfuerzo físico. Cuando este modificador llegue a ser de -100, el blanco cae inconsciente. Es necesario descansar 3 asaltos para anular cada uno de los modificadores de -5.

9) Paranoia (M) (R) El blanco cree que todo el mundo es su enemigo; no se fiará de nadie.

10) Ceguera (F) (R) el blanco pierde la capacidad de ver.

11) Excomuni3n (F) El blanco pierde todos sus puntos de poder de Canalizaci3n; por tanto, no puede usar ningún hechizo de Canalizaci3n (ni siquiera por medio de objetos mágicos). Un hechicero híbrido de Canalizaci3n s3lo podrá usar la mitad de sus puntos de poder.

12) Hemofilia (F) (R) El blanco se convierte en una hemofílico; todos los puntos de daño y todos los resultados de “puntos de daño perdidos por asalto” se multiplican por dos; la curaci3n de los puntos de daño requiere un gasto doble de lo que sería normal.

13) Perdida de la memoria (M) El blanco se olvida de todo lo ocurrido en un intervalo de tiempo de su pasado igual a 1 min/nv; este intervalo deberá ser determinado por el usuario del hechizo.

14) Confusi3n en masa (M) El hechizo puede usarse sobre una cantidad de blancos igual al nivel del usuario; cada blanco tiene que superar cada asalto una tirada de orientaci3n (-50) para poder tomar una decisi3n (aunque aún puede defenderse de los ataques dirigidos contra 3l), y el alcance del hechizo es igual a 90m.

15) Absolución (F) Modificador a la TR :-20. El "alma" del blanco se separa de su cuerpo; estará allá donde vayan las "almas" durante 1 semana/10 fallo. Sólo usando el hechizo de Devolver la vida es posible conseguir que alma vuelva antes a su cuerpo; hasta entonces; hasta entonces, el blanco estará inconsciente. Incluso para las actividades del subconsciente tiene un modificador de -75.

16) Grito de pánico (M*) Todos los blancos a menos de 6 metros del usuario huyen del mismo presas por completo del pánico.

17) Tormento (F) El blanco siente dolor y pierde el 90% de los puntos de vida que aún le queden.

18) Neumonía (F) (R) El blanco contrae una neumonía; si se mantiene al blanco caliente y relativamente inmóvil durante dos semanas, sólo habrá una probabilidad del 25% de que se muera (mientras que, de no recibir los cuidados oportunos, esta probabilidad será mucho mayor).

19) Fealdad de Orn (F) (R) La apariencia del blanco desciende a 1. Si alguien llega a ver la cara del blanco al descubierto (0 se le acerca a menos de 1 metro de distancia), deberá hacer una TR; si falla por 51 o más, atacará al blanco. Incluso si esa persona pasa su TR, el blanco le causará una impresión absolutamente desagradable. Por ejemplo, si se dirigiese a su casa después de no haber sido capaz de resistirse a este hechizo, su madre podría resistir el ver su cara (tendría un modificador bastante grande), pero aún le podría obligar a que durmiese en el establo y a que comiese en el porche.

20) Carrera de la muerte (I) (R) El blanco correrá a toda velocidad hasta que caiga muerto de cansancio; se le puede inmovilizar, pero cuando se libere volverá a correr de nuevo.

Control de la vida y la muerte

	Área efecto	Duración	Alcance
1-Familiar	---	PE	toque
2-Auto-nutrición	---	1 día	propio
3-Tranquilizar I	blanco	1 min/nv	30 m.
4-Convocar III c	---	V (C)	30 m.
5-Sugestión	---	V	3 m.
6-Controlar muertos vivientes III c*	---	CR	30 m.
7-Controlar demonios III c *	---	CR	3 m./nv
8-Poseión demoniaca II	---	V	30 m.
9-Maestría de los demonios II *	---	V	3 m./nv
10-Portal demoniaco menor	---	2 asaltos	3 m.
11-Crear muertos vivientes III	---	PE	3 m.
12-Tranquilizar X	blanco	1 min/nv	30 m.
13-Misión	blanco	V	3 m.
14-Maestría de los demonios IV *	---	V	30 m.
15-Rotura de la mente	blanco	PE	15 m.
16-Gran portal demoniaco	---	2 asaltos	3 m.
17-Devolver la vida (50x)	blanco	PE	3 m.
18-Dominio de la tranquilización	blanco	1 min/nv	3 m./nv
19-Crear muertos vivientes IV	---	CR	3 m.
20-Controlar muertos vivientes V c*	---	CR	30 m.

1) Familiar (M) El usuario puede asociarse con un animal pequeño tamaño (que se convertirá en su familiar). El usuario debe haber obtenido primero ese animal (cuya masa no puede superar el 10% de la masa corporal del usuario) y a continuación debe ir utilizando este hechizo sobre el mismo al menos 1 vez al día durante una semana (concentrándose durante dos horas al día). De este modo, el usuario de este hechizo pasa a controlar el familiar y a poder ver el mundo a través de sus sentidos si se concentra en él (no deberá estar a más de 15 m/nivel del usuario). Si el animal muere, el usuario de este hechizo tendrá un modificador de -25 a todas las acciones durante 2 semanas.

Revertido: deshace la dependencia entre el usuario y su familiar. Necesita pasarse tanto tiempo como necesitó para hacerle familiar.

2) Auto-nutrición (F) Permite al usuario sobrevivir sin comida ni agua, sin sufrir por ello ningún da o (es decir, proporciona la comida y el agua necesarios para un día).

3) Tranquilizar I (M) El blanco no llevará a cabo ninguna acción ofensiva o defensiva y sólo luchará si es atacado.

Revertido: hace entrar al blanco en Frenesí.

4) Convocar III c (FM) El usuario puede convocar de inmediato a una criatura no inteligente con un total (niveles x minutos x cantidad de criaturas) no puede ser mayor a 3.

5) Sugestión (M) El blanco sólo llevará a cabo una única acción que se le sugiera y que no le parezca demasiado extraña (por ejemplo, no se le puede sugerir que se suicide ni que se tape los ojos con una cinta, etc).

6) Controlar muertos vivientes III c (F*) El usuario es capaz de controlar a 1 muerto viviente de clase III, o 1 de II y 1 de I o 3 de III.

7) Controlar demonios III c (M*) Permite al usuario controlar por completo a un demonio de tipo I-III (la probabilidad de que no haya control sobre el demonio es igual a (Tipo de demonio x 2%)); cuando el usuario deje de concentrarse, el demonio se marchará. El demonio no hablará con la persona que le ha convocado.

8) Posesión Demoníaca II (FM) (R) El blanco es poseído por un demonio de tipo II; el usuario no tiene ningún control sobre el blanco ni sobre el demonio que lo ha poseído. El demonio obligará al blanco a realizar acciones al azar (no por fuerza destructivas); cada minuto el blanco tiene derecho a una TR para intentar expulsar al demonio de su cuerpo.

9) Maestría de los demonios II (M*) Permite al usuario controlar por completo a un demonio de tipo I-II, sin necesidad de estar concentrado. La probabilidad de que este hechizo falle es igual al tipo de demonio por 5. El demonio se quedará en el lugar y obedecerá las órdenes del usuario hasta que éste muera o bien hasta que el demonio esté fuera del alcance del hechizo o bien hasta que el usuario le deje ir. Un ser vivo puede controlar por medio de este hechizo hasta dos demonios a la vez. Sólo es posible obtener información de los demonios por medio de los hechizos de la lista básica de los Magos Malvados "Contactos oscuros".

10) Portal demoníaco menor (E) El usuario convoca a un demonio, que hará acto de presencia de forma gradual a lo largo de 2 asaltos; se hará una tirada de dado para determinar el tipo de demonio: (1-60) I, (61-90) II, 91-100 (III). Si el demonio no ha sido controlado de algún modo antes de que se produzca su materialización, el usuario deberá hacer una tirada 1-100; a lo que obtenga deberá sumar 10 x el tipo de demonio, obteniendo así uno de los siguientes efectos:

(11-20) Tirada en la columna "Ofensivos" de la tabla de fallos de los hechizos.

(21-40) Crítico A de impacto.

(41-60) Crítico B de impacto.

(61-75) Crítico C de impacto.

(76-90) Crítico D de impacto.

(91-100) Crítico E de impacto.

(>100) El demonio encarga al usuario una Misión (determinada por el Director de Juego).

Ni el usuario de este hechizo ni el demonio tienen derecho a una TR. La tirada de dado carece de límite superior. El

demonio siempre se marchará si no está bajo control del usuario.

11) Crear Muertos Vivientes III (F) El usuario es capaz de crear 3 muertos vivientes de tipo III, o 1 de III o 1 de II y 1 de I a partir de cuerpos que lleven muertos más de una semana. El muerto viviente intentará atacar al ser vivo que tenga más cercano (si está sin control), pero no puede realizar ninguna otra acción que no sea moverse en dirección a ese ser vivo y atacarlo. Si está bajo control, el muerto viviente hará todo lo que el usuario de este hechizo quiera (siempre dentro de sus capacidades).

12) Tranquilizar X (M) Como Tranquilizar I sólo que es posible usar el hechizo sobre 10 blancos diferentes a la vez.

13) Misión (M) El usuario puede asignar una misión al blanco; el no conseguir cumplirla acarrea una penalización que deberá ser determinada por el Director de juego (la misión debe estar dentro de las capacidades del blanco).

14) Maestría de los Demonios IV (M*) Como maestría de los demonios II, pero es posible controlar demonios de los tipos I-V.

15) Rotura de la mente (M) El blanco se convierte en una especie de vegetal.

16) Gran portal demoníaco (E) Como Portal demoníaco menor, pero es posible convocar a los demonios de tipo III-VI; (01-60) III, 61-85) IV, (86,95) V, (96-100) VI.

17) Devolver/Quitar la vida (C/F) (50x) El usuario puede "resucitar" a un muerto por medio del retorno al cuerpo del alma del mismo; su alma aún debe existir y él debe haber muerto hace menos de un año. Para que la "resurrección" tenga éxito, el blanco debe hacer una tirada y sacar menos que su Constitución, pero se sumará +5 al resultado de la tirada por cada día que lleve muerto. El blanco estará incapacitado (-100) a todas las actividades durante un espacio de tiempo igual a 50 x el tiempo que hubiese estado "muerto".

Revertido: el blanco, para sufrir la muerte instantánea, deberá pasar una tirada de constitución. A esta tirada se le sumará la diferencia resultante de restar el nivel del usuario del nivel del blanco. Este hechizo, revertido, sólo se puede usar una vez por día y gasta el triple de puntos de poder, no pudiéndose usar sumadores.

18) Dominio de la Tranquilización (M) Mod TR: -20. Permite al usuario tranquilizar hasta a 20 blancos diferentes a la vez.

19) Crear muertos vivientes IV (F) Como Crear muertos vivientes I, pero el usuario puede crear un muerto viviente de Clase IV o bien 4 de I, o 2 de II o 1 de III y 1 de I o 1 de II y 2 de I.

20) Controlar muertos vivientes V (F*) Como Controlar Muertos Vivientes I pero el usuario puede controlar 1 de V, o 5 de I o, etc.

Conocimientos

	Área efecto	Duración	Alcance
1-Memoria	---	---	propio
2-Detectar bondad / maldad c	1,5 m. R.	1 min/nv	30 m.
3-Pregunta	---	---	30 m.
4-Presencia *	---	1 asl/nv	3 m.
5-Conocimiento de venenos	---	---	3 m.
6-Conocimiento del Bien / la Oscuridad	---	---	3 m.
7-Localizar c	---	1 min/nv	30 m.
8-Detectar Santidad / Impía c	3 m. R.	1 min/nv	30 m.
9-Conocimiento de la vida	---	---	30 m.
10-Creación de símbolos III	---	PE	3 m.
11-Historia de la Bendición / maldad	---	---	propio
12-Creación de símbolos VI	---	PE	3 m.
13-Análisis de hechizos *	---	---	30 m.
14-Análisis de la muerte	---	---	toque
15-Soñar III	---	varía	propio
16-Análisis del odio/amor	---	---	3 m.
17-Creación de símbolos X	---	PE	3 m.
18-Análisis del poder	---	---	30 m.
19-Análisis de textos III c	---	1 min/nv	propio
20-Conocimiento Negro/Blanco	---	---	30 m.

1) Memoria (I) Permite al usuario recordar por completo todas las conversaciones y los textos que haya leído o escuchado en los últimos días (tantos como su nivel).

2) Detectar la bondad/maldad (I) Detecta la “bondad / maldad verdadera” en 1 blanco animado o inanimado; el usuario se puede concentrar cada asalto en una zona de 1'5 m de R.

3) Pregunta (M) el blanco está obligado a responder a una pregunta sencilla.

4) Presencia (P*) El usuario se da cuenta de la presencia de todos los seres pensantes/inteligentes que estén dentro del alcance del hechizo.

5) Conocimiento de los venenos (I) El usuario puede determinar la naturaleza y la clase de un veneno cualquiera; puede determinar el tipo de remedio que se deberá usar, pero no recibe los utensilios ni las habilidades necesarios para la curación.

6) Conocimiento del bien/la oscuridad (I) El usuario puede determinar el punto de origen y la naturaleza de 1 “objeto sagrado / impío” cualquiera “de la oscuridad / mal / bien”; este hechizo no proporcionará al usuario ninguna clase de capacidades específicas.

7) Localizar (P) Da la dirección y la distancia existente entre el usuario de este hechizo y un objeto o lugar específico con los que el hechicero este familiarizado o bien que éste haya descrito con detalle.

8) Detectar la santidad / impía (I) Como Detectar la bondad / maldad, pero el usuario es capaz de detectar la presencia de objetos “sagrados / impíos”; el área de detección tiene 3m R.

9) Conocimiento de la vida (I) El usuario puede determinar la naturaleza y la clase de 1 blanco vivo cualquiera. No será capaz de conocer los rasgos personales ni las capacidades del blanco, pero podrá saber cuáles son las capacidades normales asociadas con la especie a la que pertenece el blanco.

10) Creación de símbolos III (H) Ver Manual de Hechizos pág. 53.

11) Historia de la Bendición/La Maldición (I) El usuario es capaz de determinar el origen, el autor y la historia completa de 1 bendición/maldición determinada; también descubrirá la naturaleza de la bendición y sus poderes.

12) Creación de símbolos VI (H) Ver Manual de Hechizos pág. 53.

13) Análisis hechizos (I*) Permite el análisis de un hechizo activo, información de su duración y de la profesión del personaje que lo está utilizando y además del tipo de hechizo de que se trate (aunque no de su nivel ni de qué tipo concreto de hechizo se trata).

14) Análisis de la muerte (I) Proporciona información acerca de la muerte de un ser vivo (armas, hechizos, tiempo transcurrido desde la muerte, etc); este hechizo debe utilizarse en el lugar en que la muerte tuvo lugar (antes de que hayan transcurrido 24 h desde entonces), o en presencia del cadáver (en cuyo caso no habrá límite de tiempo).

15) Soñar III (P) El hechizo durará un periodo de sueño normal. El usuario sueña con algo relacionado con el tema que haya establecido antes de caer dormido; sólo es posible usar este hechizo una vez por noche, aunque podrá tener hasta 3 sueños por noche sobre tópicos diferentes. El DJ determinará la cantidad de información que puedan proporcionar estos sueños sobre el tema que se requiera, así como su grado de verdad/falsedad.

16) Análisis del odio/amor (I) El usuario es capaz de determinar la naturaleza y el origen del odio/amor activo que haya encontrado dentro de 1 blanco (animado o inanimado) cualquiera; también podrá determinar la importancia del odio y otros detalles referentes a éste.

17) Creación de símbolos X (F) Ver Manual de hechizos pág. 53.

18) Análisis del poder (I) Es posible examinar un objeto, una persona o un lugar para ver si tiene poder o no y a qué reino de poder pertenece; se pueden también tener una idea general de su origen y de su aspecto.

19) Análisis de Textos III (I) El usuario es capaz de leer

textos escritos en un idioma que no conozca, consiguiendo saber todo el contenido del texto, a excepción de las implicaciones que en él puedan haber (por ejemplo, las respuestas a los acertijos no se sabrán de inmediato).-

20) Conocimiento blanco/negro (I) El usuario es capaz de determinar la naturaleza exacta, el origen, el propósito y la historia de un objeto cualquiera "del mal/bien"; permite al usuario visualizar a todos los que hubiesen poseído el objeto.

Artes de la curación / destrucción			
	Área efecto	Duración	Alcance
1--Toque de ruptura	blanco	PE	toque
2-Reparación de cortes I	blanco	PE	toque/3m
3-Reparación de los músculos	blanco	PE	toque/3m
4-Reparación mayor de fracturas	blanco	PE	toque/3m
5-Reparación de cortes II	blanco	PE	toque/3m
6-Reparación menor de nervios	blanco	PE	toque/3m
7-Reparación de tendones	blanco	PE	toque/3m
8-Reparación de cortes III	blanco	PE	toque/3m
9-Reparación de articulaciones	blanco	PE	toque/3m
10-Fin de la parálisis	blanco	1 min/nv	toque/3m
11-Impotencia/frigidez	blanco	PE	toque
12-Reparación mayor del oído	blanco	PE	toque/3m
13-Desunión	blanco	PE	toque
14-Reparación mayor del ojo	blanco	PE	toque/3m
15-Reparación del pulmón	blanco	PE	toque
16-Reparación menor del corazón	blanco	PE	toque
17-Reparación de fragmentaciones	blanco	PE	toque
18-Regeneración de los músculos	blanco	PE	toque
19-Reparación verdadera de cortes	blanco	PE	toque/3m
20-Reparación menor del cerebro	blanco	PE	toque

1) Toque de ruptura (F) Los huesos y tejidos del blanco sufren una ruptura equivalente a la de una caída desde una gran altura. Si el blanco falla su TR por (1-10) sufre un acierto crítico "A" de Impacto; (11-20) = B; (21-30) C (31-40) = D; (41+) = E.

2) Reparación/Abertura de cortes I (C/F) Permite al usuario hacer que una herida deje de sangrar y de perder 1 pv/asl.

Revertido: permite al usuario que se abra una herida equivalente a la pérdida de 1 Pv/as.

3) Reparación/daño de músculos (C/F) permite al usuario curar (no reemplazar) un músculo dañado; tiempo de convalecencia; 1 hora.

Revertido: da a el músculo del blanco. Si falla por (1-20):

-10 actividad; (21-40): -20 actividad; (40+) : -30 actividad.

4) Reparación mayor de las fracturas/Fracturar (C/F) El usuario es capaz de curar fracturas sencillas y compuestas (pero no las fragmentaciones, articulaciones dañadas, etc); Se puede curar 1 fractura cada vez que se use este hechizo; tiempo de convalecencia 1 día.

Revertido: crea una fractura compuesta (-20 actividad) en un blanco.

5) Reparación/Abertura de cortes II (C/F) Como Reparación de cortes I, pero se puede curar/abrir heridas cuya suma sea 2 Pv/As

6) Reparación/daño menor de los nervios (C/F) Permite al usuario reparar el daño causado a un nervio; se requiere un tiempo de convalecencia de 1 día.

Revertido: da a un nervio no importante del blanco (-25 actividad).

7) Reparación de los tendones (C/F) Permite al usuario curar un tendón dañado; tiempo de convalecencia: 1 hora.

Revertido: da a un tendón del blanco. Si falla por (1-10): -10 actividad; (11-20): -20 actividad; (21+) : -30 actividad;.

8) Reparación/Abertura de cortes III (C/F) Como Reparación de cortes I, pero se puede curar/abrir heridas cuya suma sea 3 Pv/As

9) Reparación/Daño de las articulaciones (C/F) Permite al usuario curar una articulación rota (pero no fragmentada); tiempo de convalecencia: 1-10 días.

Revertido: rompe una articulación a elegir por el usuario. El master determinará el daño efectuado (Ej: En el codo el brazo queda inutilizado; en una rodilla se obtiene un -40 a la actividad)

10) Fin de la parálisis/Paralizar (C/F) El usuario puede curar un problema cualquiera de parálisis.

Revertido: causa la parálisis en el blanco.

11) Impotencia/Frigidez (F/C) causa la impotencia en un hombre y la frigidez en una mujer. Ambos problemas se pueden curar de manera normal.

Revertido: cura al instante el problema.

12) Reparación/daño del oído (C/F) el usuario cura cualquier daño efectuado al oído externo o interno, excepto la pérdida o destrucción del interno, recuperando la capacidad auditiva en 1-10 días. Es capaz de regenerar la oreja en 1-10 horas.

Revertido: causa un daño tal en el oído interno que el blanco es incapaz de oír por ese oído. No destruye el oído. Si el usuario lo desea puede hacer que la oreja del blanco se pudra y caiga en 1-10 horas.

13) Desunión (C/F) causa la extirpación de una de las extremidades del blanco, causando una pérdida de 10-20 pv/as. Este hechizo necesita 4 asaltos obligatorios de preparación y no puede ser revertido.

14) Reparación/daño del ojo (C/F) El usuario es capaz de curar cualquier daño ocasionado al ojo, excepto la pérdida o destrucción del mismo, recuperando la vista.

Tiempo de convalecencia 1-10 días.

Revertido: el usuario daña el ojo del blanco (no lo destruye) de tal manera que el blanco ya no podrá ver por ese ojo.

15) Reparación/daño del pulmón (C/F) El usuario puede curar cualquier clase de daño ocasionado al pulmón, excepto la pérdida o destrucción del mismo. Se requiere hacer una operación de 1-10 horas de duración. Tiempo de convalecencia 1-10 días.

Revertido: el usuario daña (no destruye) el pulmón del blanco. Este deberá superar una tirada de constitución contra nivel 5 cada mes, o caerá moribundo (debiendo permanecer costado) y morirá en tantos días como su $CON/10+1D6$ (tirada oculta). Por cada mes que pase se le restará uno a la tirada. Por cada asalto de esfuerzo físico considerable también.

16) Reparación/daño del corazón (C/F) El usuario puede curar cualquier clase de da o ocasionado al corazón, excepto la pérdida o destrucción del mismo. Se requiere hacer una operación de 1-10 horas de duración. Tiempo de convalecencia 1-100 días.

Revertido: el usuario daña (no destruye) el corazón del blanco. Este deberá pasar una tirada de constitución contra nivel 10 cada mes o morirá de un ataque al corazón. Por cada asalto de esfuerzo físico deberá pasar una tirada de constitución contra nivel 1 o sufrirá un ataque. Cada asalto seguido de esfuerzo suma 1 al nivel mencionado. Se necesita descansar al menos el doble del número de asaltos “esforzado” para volver ese nivel al 1.

18) Regeneración/Destrucción del músculo (C/F) permite regenerar 1 músculo; el crecimiento muscular tarda 1-10 horas, dependiendo de la importancia de la pérdida muscular.

Revertido: pudre un músculo situado en cuello para abajo, que se perderá en 1-10 horas. Dependiendo de cual sea el Director de Juego determinará el daño ocasionado basandose en los ejemplos dados en los sortilegios anteriores.

19) Reparación/daño verdadera de cortes (C/F) cerrará una herida cualquiera, que dejará de sangrar.

Revertido: abrirá una herida de importancia (Nv. usuario)/2 pv/as.

20) Reparación/daño menor del cerebro (C/F) permite al usuario curar daños poco importantes causados en el cerebro (incluyendo el poder salir del estado de coma); nótese que la experiencia pérdida no se recuperará; se requiere una operación de 1 hora de curación y 1-10 días de convalecencia.

Revertido: causa daños menores en el cerebro del blanco, el cual perderá 1-50 puntos de inteligencia. Hay un 10% de que sufra la pérdida de manejo de algún órgano. Se tirará 1D100. Puede perderse desde el manejo de un dedo hasta el paro del corazón, pasando por la apoplejia, ceguera, etc, que sólo podrán ser curados curando el cerebro, y si el Dj lo considera oportuno, curando después la parte afectada.

Listas del Paladín (canalización)

Vías de los escudos

Nota: todos los “muros” creados por los hechizos de esta lista requiere como mínimo 1 cm³ del material con el cual se construye el muro que debe a estar a 15 m. o menos del usuario.

Vías de los escudos			
	Área efecto	Duración	Alcance
1-Escudo *	propio	1 min/nv	propio
2-Visión borrosa	propio	1 min/nv	propio
3-Aura	propio	10 min/nv	propio
4-Oración de Protección I	3 m. R.	1 min/nv	propio
5-Desviaciones I *	1 proyectil	---	30 m.
6-Muro de Aire	3m x3mx1m	C	15 m.
7-Esquiva I	1 ataque	---	30 m.
8-Oración de Protección II	3 m. R.	1 min/nv	propio
9-Desviaciones II *	2 proyectiles	---	30 m.
10-Puntería falsa I *	1 proyectil	---	30 m.
11-Esquiva II *	2 ataques	---	30 m.
12-Aura verdadera	propio	10 min/nv	propio
13-Desviaciones III *	3 proyectiles	---	30 m.
14-Muro de tierra	3mx3mx1m	10 min/nv	15 m.
15-Puntería falsa II *	2 proyectiles	---	30 m.
16-Oración de protección V	3 m. R.	1 min/nv	propio
17-Esquiva III *	3 ataques	---	30 m.
18-Pozo de barrera	varía	P	15 m.
19-Muro de piedra	3mx3mx1m	10 min/nv	15 m.
20-Escudo verdadero *	propio	C	propio
25-Oración de protección X	3 m. R.	1 min/nv	propio
30-Oración de protección verdadera	3 m. R.	1 min/nv	propio
50-Maestría de los escudos	varía	1 asl/nv	varía

1) Escudo (F*) Crea un escudo de fuerza invisible delante del usuario, restando 25 a los ataques de proyectiles y cuerpo a cuerpo. Funciona como un escudo normal.

2) Visión borrosa (F) Permite al usuario aparecer de forma borrosa ante los oponentes y resta 10 a todos sus ataques.

3) Aura (F) Causa una aura brillante alrededor del lanzador, haciéndole parecer más poderoso y resta 10 a todos los ataques.

4) Oración de Protección I (D) Todo el mundo “alineado con el usuario” en un radio de 3 m resta 5 a todos los ataques elementales y añade 5 a todas las TR's contra hechizos.

5) Desviaciones I (F*) El usuario puede desviar un proyectil cualquiera, dándole un -100 al ataque. El usuario deberá de poder ver el proyectil.

6) Muro de Aire (E) Crea un muro de 3x3x1 m³ de aire denso que reduce todos los movimientos y ataques en un 50%.

7) Esquiva I (F*) El usuario puede desviar un ataque cuerpo a cuerpo, dándole un -100 al golpear. El usuario debe de poder ver el ataque para poder desviarlo.

8) Oración de Protección II (D) Como Oración de protección I excepto que el bonificador es +10.

9) Desviaciones II (F*) Como Desviaciones I excepto que dos ataques de proyectiles son afectados.

10) Puntería Falsa I (F*) Como Desviaciones I sólo que el ataque de proyectil falla automáticamente.

11) Esquiva II (F*) Como Esquiva I excepto que 2 ataques cuerpo a cuerpo son afectados.

12) Aura Verdadera (F) Como Aura sólo que hace parecer al usuario muy poderoso y resta 15 a todos los ataques.

13) Desviaciones III (F*) Como Desviaciones I sólo que tres ataques de proyectiles son afectados.

14) Muro de Tierra (E) Crea un muro de tierra de 3mx3mx(1m en la base y 0'3m en la cima) de tierra compactada. Debe de apoyarse en una superficie sólida. Puede ser excavada en la cima a través en 10 asaltos por un hombre.

15) Puntería Falsa II (F*) Como Desviaciones I solo que dos ataques de proyectiles fallan automáticamente.

16) Oración de Protección V (F) Como Oración de protección I excepto que la bonificación es +25.

17) Esquiva III (F*) Como Esquiva I excepto que 3 ataques cuerpo a cuerpo son afectados.

18) Pozo de Barrera (E) Abre un pozo (20m³ en piedra;40m³ en tierra).

19) Muro de Piedra (E) Como Muro de Tierra excepto que la pared es de piedra y de hasta 3mx3mx0'3m; es posible abrir un agujero (de 0'3m de radio) después de 200 asaltos para un hombre.

20) Escudo Verdadero (D*) Crea un escudo que brilla débilmente en frente del usuario que resta 10 a todos los ataques de hechizos frontales. Si el usuario no ejecuta ninguna otra acción ese asalto, puede parar un hechizo de ataque hecho contra él con parte de su BO.

25) Oración de Protección X (D) Como Oración de

protección I excepto que la bonificación es +50.

30) Oración de Protección Verdadera (D) Como Oración de protección I excepto que la bonificación es +5/nivel del usuario.

50) Maestría de los escudos (F) El usuario puede usar cualquiera de los hechizos inferiores de esta lista a razón de uno por asalto.

Exorcismo			
	Área efecto	Duración	Alcance
1--Purificación	0,3 R/nv	---	toque
3--Rechazar demonio I	tipo I	C	3 m.
6--Expulsar demonio I	tipo I	1 año/nv	3 m.
7--Destruir demonio I	tipo I	P	3 m
8--Rechazar demonio II	tipo II	C	3 m
9--Expulsar demonio II	tipo II	1 año/nv	3 m
10--Destruir demonio II	tipo II	P	3 m
11--Rechazar demonio III	tipo III	C	3 m
12--Expulsar demonio III	tipo III	1 año/nv	3 m
13--Destruir demonio III	tipo III	P	3 m
14--Rechazar demonio IV	tipo IV	C	3 m
16--Expulsar demonio IV	tipo IV	1 año/nv	3 m
17--Destruir demonio IV	tipo IV	P	3 m
18--Rechazar demonio V	tipo V	C	3 m
19--Expulsar demonio V	tipo V	1 año/nv	3 m
20--Destruir demonio V	tipo V	P	3 m
25--Rechazar demonio VI	tipo VI	C	3 m
30--Expulsar demonio VI	tipo VI	1 año/nv	3 m
50--Destruir demonio VI	tipo VI	P	3 m

1) Purificación (F) Permite purificar psíquicamente un área.

3) Rechazar Demonio I(FM) Causa la huida de un demonio de tipo 1.

6) Expulsar Demonio I (FM) Expulsa a un demonio de tipo I de este plano de existencia por 1 año.

7) Destruir Demonio I (FM) Destruye a un demonio de tipo 1. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

8) Rechazar Demonio II (FM) Como Rechazar Demonio I sólo que afecta a demonios de tipo 2.

9) Expulsar Demonio II (FM) Expulsa un demonio de tipo 2 este plano de existencia por 1 año.

10) Destruir Demonio II (FM) Destruye a un demonio de tipo 2. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

11) Rechazar Demonio III (FM) Como Rechazar

Demonio I sólo que afecta a demonios de tipo 3.

12) Expulsar Demonio III (FM) Expulsa a un demonio de tipo 4 de este plano de existencia por 1 año.

13) Destruir Demonio III (FM) Destruye a un demonio de tipo 3. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

14) Rechazar Demonio IV (FM) Como Rechazar Demonio I solo que afecta a demonios de tipo 4.

16) Expulsar Demonio IV (FM) Expulsa a un demonio de tipo 4 de este plano de existencia por 1 año.

17) Destruir Demonio IV (FM) Destruye a un demonio de tipo 4. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

18) Rechazar Demonio V (FM) Como Rechazar Demonio I sólo que afecta a demonios de tipo 5.

19) Expulsar Demonio V (FM) Expulsa a un demonio de tipo 5 de este plano de existencia por 1 año.

20) Destruir Demonio V (FM) Destruye a un demonio de tipo 5. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

25) Rechazar Demonio VI (FM) Como Rechazar Demonio I sólo que afecta a demonios de tipo 6.

30) Expulsar Demonio VI (FM) Expulsa a un demonio de tipo 6 de este plano de existencia por 1 año.

50) Destruir Demonio VI (FM) Destruye a un demonio de tipo 6. El demonio no podrá volver a la vida bajo ningún motivo.

Curar con las manos

	Área efecto	Duración	Alcance
1-Curar con las manos I	blanco	P	toque
2-Curar congelación I	blanco	P	toque
3-Curar quemadura I	blanco	P	toque
4-Curar fractura menor	blanco	P	toque
5-Aliviar aturdimiento I *	blanco	P	toque
6-Curar con las manos II	blanco	P	toque
7-Curar fractura mayor	blanco	P	toque
8-Resistir enfermedad	blanco	P	toque
9-Resistir veneno	blanco	P	toque
10-Despertar	blanco	P	toque
11-Curar con las manos III	blanco	P	toque
12-Curar congelación II	blanco	P	toque
13-Curar quemadura II	blanco	P	toque
14-Aliviar aturdimiento II *	blanco	P	toque
15-Restablecer fragmentos	blanco	P	toque
16-Curar con las manos IV	blanco	P	toque
17-Curar quemadura II	blanco	P	toque
18-Curar enfermedad	blanco	P	toque
19-Eliminar veneno	blanco	P	toque
20-Aliviar aturdimiento verdadero *	blanco	P	toque
25-Curar con las manos V	blanco	P	toque
30-Purificar cuerpo	blanco	P	toque
50-Curar con las manos verdadero	blanco	P	toque

1) Curar con las Manos I (H) El blanco recupera 1 pv/asalto durante tanto tiempo como se concentre el lanzador del hechizo.

2) Curar Congelación I (H) Curará una superficie congelada.

3) Curar Quemadura I (H) Cura una superficie con quemaduras de primer grado.

4) Curar Fractura Menor (H) Permite al blanco curar fracturas fijas simples (no fracturas compuestas, astilladas, daño de articulaciones, etc) 1 fractura/hechizo lanzado: requiere 1- 10 días de tiempo de recuperación.

5) Aliviar Aturdimiento I (H*) Se alivia al blanco de 1 asalto de los valores de aturdimientos acumulados.

6) Curar con las Manos II (H) Se cura al blanco de 2 pv/asalto, mientras el que realiza el hechizo este concentrado.

7) Curar Fractura Grave (H) Como Curar Fractura Menor exceptuando que las fracturas compuestas también

se curan.

8) Resistir Enfermedad (H) El blanco consigue una TR adicional contra enfermedades.

9) Resistir Veneno (H) El blanco consigue una TR adicional contra venenos.

10) Despertar (H) El blanco se despierta al instante.

11) Curar con las Manos III (H) El blanco recupera 3 pv/asalto, mientras que el que realiza el sortilegio este concentrado.

12) Curar Congelación II (H) Dos áreas de congelación se curan.

13) Curar Quemadura II (H) Como Curar Quemaduras I exceptuando que también se curan las quemaduras de segundo grado.

14) Aliviar Aturdimiento II (H*) El blanco es aliviado de dos valores de los aturdimientos acumulados.

15) Restablecer Fragmentos (H) Como Curar Fractura Menor exceptuando que también se restablecen fragmentos.

16) Curar con las Manos IV (H) El blanco recupera 4 pv/asalto mientras que el que realiza el hechizo este concentrado.

17) Curar Quemaduras III (H) Como Curar Quemaduras I exceptuando que se curan también las quemaduras de tercer grado.

18) Curar Enfermedad (H) El blanco es curado de 1 enfermedad.

19) Eliminar Veneno (H) El blanco es curado de 1 veneno.

20) Aliviar Aturdimiento Verdadero (H*) El blanco recupera 5/Nv valores de los aturdimientos acumulados.

25) Curar con las Manos V (H) El blanco recupera 5 pv/asalto mientras que el que realiza el sortilegio este concentrado.

30) Purificar Cuerpo (H) Se alivia al blanco de todos los venenos y enfermedades.

50) Curar con las Manos Verdadero (H) se cura al blanco de todos los daños que puedan ser curados por los hechizos de menor nivel de esta lista.

Vías de las armas			
	Área efecto	Duración	Alcance
1--Ataque +5 *	propio	1 asalto	propio
2--Ataque +10 *	propio	1 asalto	propio
3--Ataque +15 *	propio	1 asalto	propio
4--Ataque +20 *	propio	1 asalto	propio
5--Ataque +25 *	propio	1 asalto	propio
6--Ataque +30 *	propio	1 asalto	propio
7--Ataque +35 *	propio	1 asalto	propio
8--Ataque +40 *	propio	1 asalto	propio
9--Ataque +45 *	propio	1 asalto	propio
10-Golpe eficaz *	varía	1 asalto	varía
11--Ataque +50 *	propio	1 asalto	propio
12--Ataque +55 *	propio	1 asalto	propio
13--Ataque +60 *	propio	1 asalto	propio
14--Ataque +65 *	propio	1 asalto	propio
15--Ataque +70 *	propio	1 asalto	propio
16--Ataque +75 *	propio	1 asalto	propio
17--Ataque +80 *	propio	1 asalto	propio
18--Ataque +85 *	propio	1 asalto	propio
19--Ataque +90 *	propio	1 asalto	propio
20-Vengador Sagrado *	propio	1 asl/nv	propio
25--Ataque +120 *	propio	1 asalto	propio
30--Ataque +50 *	propio	1 asalto	propio
50-Vengador Sagrado verdadero *	propio	1 asl/nv	propio

1) Ataque +5 (F*) Añade +5 a un ataque cuerpo a cuerpo o de proyectil que el usuario realice al asalto siguiente.

2) Ataque +10 (F*) Añade +10 en 1 asalto o +5 en 2 asaltos.

3) Ataque +15 (F*) Añade +15 en 1 asalto o +10 en 1 asalto y +5 en asalto o +5 durante 3 asaltos.

4) Ataque +20 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +20.

5) Ataque +25 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +25.

6) Ataque +30 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +30.

7) Ataque +35 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +35.

8) Ataque +40 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +40.

9) Ataque +45 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +45.

10) Golpe Eficaz (F*) ésta es la ultima oportunidad de gloria del Paladín. A menos que el DJ lo considere un caso especial, el Paladín MUERE irrevocablemente. Se provoca una exposición directa del poder de su deidad a todo lo que este dentro de los límites de 0,3m/Nv (1d10/nivel de puntos de vida) en una explosión, o en un blanco único a 3m/Nv de distancia (2d10/nivel de puntos de vida). Esto no hace da o real a los seguidores de la deidad del Paladín y un Canalizador de la misma deidad puede convertir este da o en PPs con la habilidad de Canalizar. NO hay defensa contra esto.

11) Ataque +50 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +50.

12) Ataque +55 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +55.

13) Ataque +60 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +60.

14) Ataque +65 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +65.

15) Ataque +70 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +70.

16) Ataque +75 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +75.

17) Ataque +80 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +80.

18) Ataque +85 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +85.

19) Ataque +90 (F*) Como Ataque +15 excepto que con un +90.

20) Vengador Sagrado (F*) Convierte al usuario en un Gran Cam-peón de su deidad, permitiéndole adquirir una parte del aspecto de su deidad. Esto incluye un +100 a la BO, un Aura que añade +30 a la BD, más el ejercicio de un poder particular de su deidad, a la discreción de su deidad.

50) Vengador Sagrado Verdadero (F*) Como Vengador Sagrado exceptuando que la bonificación a la BO es de +200, y la bonificación a la BD es de +50. Los "poderes de la deidad del Paladín" están a su disposición. 1 a 20 Campeones de la Deidad pueden ser convocados para ayudar al Paladín.

Inspiraciones			
	Área efecto	Duración	Alcance
1-Encantar animal	1 blanco	1 hora/nv	30 m.
2-Inspiraciones I *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
3-Encantamiento benigno	1 blanco	1 hora/nv	30 m.
4-Inspiraciones II *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
5-Sugestión	1 blanco	varía	3 m.
6-Familiar	1 blanco	P	toque
7-Inspiraciones IV *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
8-Apaciguar I	1 blanco	C	3m/nv
9-Inspiraciones V *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
10-Señor I	1 blanco	1 min/nv	15 m.
11-Convocar montura	1 blanco	P	1 min/nv
12-Inspiraciones VI *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
13-Apaciguar II	2 blancos	C	3 m./nv
14-Señor II	1 blanco	10 min/nv	30 m.
15-Inspiraciones VII *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
17-Inspiraciones VIII *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
19-Inspiraciones IX *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
20-Misión	1 blanco	varía	3 m.
25-Inspiraciones X *	3 m. R/nv	2asl/nv	30 m.
30-Misión verdadera	1 blanco	varía	3 m.
50-Maestría de las inspiraciones	varía	1 asl/nv	varía

1) Encantar Animal (M) El animal cree que el usuario es un buen amigo.

2) Inspiraciones (M*) Permite al usuario inspirar a todos los que se encuentren a menos de 3m.R/Nv de él afectando solo a los amigos del Paladín (también deben de saber que está allí). Esto les da un +5 a todas las habilidades. Observar que este hechizo no afecta al usuario. Los hechizos de inspiración no son acumulativos. Este hechizo es sólo utilizable normalmente en combate o en momentos muy religiosos.

3) Encantamiento Benigno (M) El blanco humanoide cree que el usuario es un buen amigo.

4) Inspiraciones II (M*) Como Inspiración I exceptuando que la bonificación es +10.

5) Sugerencia (M) El blanco seguirá una sola acción sugerida que no sea completamente extra para él (p.e. suicidio, sujetarse a si mismo, etc).

6) Familiar (M) El usuario puede armonizarse con una criatura de inteligencia animal o inferior. El usuario debe de conseguir la criatura (no puede ser de más de 3 veces la masa del usuario) y lanzar el hechizo tres veces al día durante una semana (concentrándose una hora cada vez), el

usuario puede controlar entonces al familiar y ver el mundo a través de sus sentidos con sólo concentrarse (en menos de 15m/Nv) Si se mata al animal, el echador estará con -50 a todas las acciones durante 1 semana.

7) Inspiraciones IV (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +20.

8) Apaciguar I (M) El blanco humanoide se mantiene al 25% de sus acciones normales.

9) Inspiraciones V (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +25.

10) Señor I (M) El blanco debe de obedecer al usuario como en Sugerencia.

11) Convocar Montura (M) El usuario consigue un corcel dentro del área que sea más adecuada a su misión. El corcel no debe de ser propiedad de otro ser. El corcel es de inteligencia animal o inferior.

12) Inspiraciones VI (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +30.

13) Apaciguar II (M) Como Apaciguar I exceptuando que dos blancos pueden ser afectados.

14) Señor II (M) Como Señor I sólo que la duración es 10 min/Nv en un radio de 30 m.

15) Inspiraciones VII (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +35.

17) Inspiraciones VIII (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +40.

19) Inspiraciones IX (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +45.

20) Misión (M) Se da una misión al blanco, el fracaso dará una penalidad determinada por el DJ y la deidad del Paladín (la misión debe de estar dentro de las capacidades del blanco).

25) Inspiraciones X (M*) Como Inspiraciones I exceptuando que la bonificación es +50.

30) Misión Verdadera (M) Como Misión sólo que se castiga el fracaso del blanco sufriendo un crítico "E" en una de las tablas de críticos.

50) Maestría de las Inspiraciones (M) El usuario puede lanzar 1 hechizo de esta lista cada asalto (de décimo nivel o inferior).

Listas del Mundo de las Sombras

Maestría del Mundo de las Sombras Canalización cerrada

	Área efecto	Duración	Alcance
1---Detectar espectros	1,5 m.	1 min/Nv	30 m.
2---Rotura de atadura I	1 atadura	-	30 m.
3---Percepción espectral	vista	1 min/Nv	PR
4---Viaje espectral I	propio	V	PR
5---Rotura de atadura II	1 atadura	-	30 m.
6---Viaje espectral II	propio	V	PR
7---Retención del Alma I	propio	1 as/ Nv	PR
8---Invisibilidad espectral I	propio	V	PR
9---Rotura de atadura III	1 atadura	-	30 m.
10---Invisibilidad espectral II	propio	V	PR
11---Retención del Alma II	1 blanco	1 as/Nv	30 m.
12---Protección del Sopro Negro I	propio	1 as/Nv	PR
13---Rotura de atadura IV	1 atadura	-	30 m.
14---Protección del Sopro Negro II	1 blanco	1 as/Nv	30 m.
15---Curación del Alma I.	1 blanco	-	T
16---Rotura de Atadura V	1 atadura	-	30 m.
18---Curación del Alma II	1 blanco	-	T
20---Rotura de atadura VI	1 atadura	-	30 m.
25---Absolución de espectros *	1espectr.	-	15 m.

1) Detectar espectros este hechizo permite al usuario detectar a todos los seres del plano espectral que se encuentren en el área pero tendrá tan solo una idea aproximada de su número y poder. El usuario puede concentrarse cada asalto en un área de 1,5 m. de radio.

2) Rotura de atadura I permite romper una “atadura” impuesta a un espectro de Tipo I. La “atadura” podrá hacer una TR, que será el Nv del que la puso V.S. el nivel del que lanza el hechizo.

3 Percepción espectral concede al lanzador la propiedad de percibir el entorno como si estuviera en el plano espectral. Así, percibirá a los seres y objetos tanto más definidos cuantos más puntos de Alma o de poder tengan y visualizará la verdadera naturaleza de seres metamorfoseados.

4 Viaje espectral I el ejecutor de este hechizo viajará al

plano espectral adquiriendo inmediatamente visión espectral y siendo percibido por los espectros.

Dejará como sombra en nuestro plano su tangibilidad (podrá ser golpeado) y una tenue silueta fantasmal.

El hechizo durará hasta que su lanzador decida volver al Plano Normal.

5) Rotura de atadura II igual que Rotura de atadura I, pero afecta a espectros de hasta Tipo II.

6) Viaje espectral II igual que el I, pero el viajero perderá su tangibilidad por lo cual no podrá golpear ni ser golpeado y podrá atravesar objetos sólidos inanimados que no tengan proyección en el plano espectral (élficos, Númenóreanos o mágicos en general).

7) Retención de Alma I protege al usuario contra la pérdida de alma provocada por la proximidad a espectros, pero no evita el efecto del Sopro Negro.

8) Invisibilidad espectral I igual que viaje espectral pero el lanzador es invisible pero tangible.

9) Rotura de atadura III igual que Rotura de atadura I, pero afecta a espectros de hasta Tipo III.

10) Invisibilidad espectral II igual que I pero el personaje pierde la tangibilidad.

11) Retención del Alma II igual que Retención del Alma I, pero el hechizo afecta a un blanco.

12) Protección del Sopro Negro I protege al usuario de los efectos del Sopro Negro.

13) Rotura de atadura IV igual que Rotura de atadura I, pero afecta a espectros de hasta Tipo IV.

14) Protección del Sopro Negro II igual que Protección del Sopro Negro, pero el hechizo afecta a un blanco.

15) Curación del Alma I cura aun blanco debilitado por la pérdida de alma que se encuentre en la fase de Zombie (se quedará con 1 punto de alma). No sirve para curar a alguien que se encuentre en Sopor.

16) Rotura de atadura V igual que Rotura de atadura I, pero afecta a espectros de hasta Tipo V.

18) Curación del Alma II igual que Curación del Alma I, pero también cura a un blanco que se encuentre en Sopor.

20) Rotura de Atadura VI igual que Rotura de atadura I, pero afecta a espectros de hasta Tipo VI.

25) Absolución de espectros el alma de un espectro es librada de su tormento (tendrá derecho a TR) y viaja al lugar donde se reúnen las almas. No afecta a los seres que permanecen en ambos planos a la vez.

Artes del Mundo de las Sombras

Clérigo malvado o Nigromante

	Área efecto	Duración	Alcance
1---Extracción I	1 espect.	V	15 m.
2---Atadura de lugar I	1 espect.	PE	15 m.
3---Extracción II	1 espect.	V	15 m.
4---Atadura de objeto I	1 espect.	PE	15 m.
5---Atadura de lugar II	1 espect.	PE	15 m.
6---Atadura de objeto II	1 espect.	PE	15 m.
8---Extracción III	1 espect.	V	15 m.
9---Atadura de lugar III	1 espect.	PE	15 m.
10--Extracción IV	1 espect.	V	15 m.
11--Atadura de objeto III	1 espect.	PE	15 m.
12--Extracción V	1 espect.	V	15 m.
13--Atadura de lugar IV	1 espect.	PE	15 m.
14--Atadura de objeto IV	1 espect.	PE	15 m.
15--Extracción VI	1 espect.	V	15 m.
16--Atadura de lugar V	1 espect.	PE	15 m.
17--Atadura de objeto V	1 espect.	PE	15 m.
20--Atadura de lugar VI	1 espect.	PE	15 m.
25--Atadura de objeto VI	1 espect.	PE	15 m.

1) Extracción I el lanzador extraerá un espectro de Tipo I del plano espectral (tendrá derecho a TR). Este no podrá atacar y empezará a perder energía a razón de 5 puntos/asalto. Esta energía afectará a todos los que se acerquen en un radio de 6 m quitándoles 5 puntos vida/asalto. Si el espectro pasa la TR, tendrá motivos más que suficientes para viajar al Plano Normal por sí sólo. No afecta a los espectros que viven en ambos planos a la vez.

2) Atadura de lugar I el lanzador extraerá un espectro de Tipo I del plano espectral (tendrá derecho a TR) y lo atara a un lugar en específico del Plano Normal (una habitación, una roca,..., nada más grande que un Castillo). El espectro no podrá atacar al usuario mientras se encuentre atado y empezará a perder el alma a una velocidad a determinar por el DJ (recordar que es un proceso muy lento). Si el espectro pasa la TR, tendrá motivos más que suficientes para viajar al Plano Normal por sí sólo. No afecta a los espectros que viven en ambos planos a la vez.

3) Extracción II igual que extracción I, pero se extraerá a un espectro de hasta Tipo II.

4) Atadura de Objeto I igual que Atadura de lugar I, pero el espectro se encuentra atado a un objeto y no podrá separarse de él a más de 1 m/Nv del espectro. El objeto no debe de ser mayor a un bastón y, si es destruido, el espectro se verá libre de la atadura y podrá decidir cuando volver al Plano Espectral por su propia cuenta.

5) Atadura de lugar II como Atadura de lugar I, pero se atará a un espectro de hasta Tipo II.

6) Atadura de objeto II como Atadura de objeto I, pero se atará a un espectro de hasta Tipo II.

8) Extracción III igual que extracción I, pero se extraerá a un espectro de hasta Tipo III.

9) Atadura de lugar III como Atadura de lugar I, pero se atará a un espectro de hasta Tipo III.

10) Extracción IV igual que extracción I, pero se extraerá a un espectro de hasta Tipo IV.

11) Atadura de objeto III como Atadura de objeto I, pero se atará a un espectro de hasta Tipo III.

12) Extracción V igual que extracción I, pero se extraerá a un espectro de hasta Tipo V.

13) Atadura de lugar IV como Atadura de lugar I, pero se atará a un espectro de hasta Tipo IV.

14) Atadura de objeto IV como Atadura de objeto I, pero se atará a un espectro de hasta Tipo IV.

15) Extracción VI igual que extracción I, pero se extraerá a un espectro de hasta Tipo VI.

16) Atadura de lugar V como Atadura de lugar I, pero se atará a un espectro de hasta Tipo V.

17) Atadura de objeto V como Atadura de objeto I, pero se atará a un espectro de hasta Tipo V.

20) Atadura de lugar VI como Atadura de lugar I, pero se atará a un espectro de hasta Tipo VI.

25) Atadura de objeto VI como Atadura de objeto I, pero se atará a un espectro de hasta Tipo VI.

Viaje espectral Esencia cerrada

	Área efecto	Duración	Alcance
2---Detectar espectros	1,5 m.	1 min/Nv	30 m.
3---Rotura de atadura I	1 atadura	-	30 m.
4---Percepción espectral	vista	1 min/Nv	PR
5---Viaje espectral I	propio	V	PR
7---Rotura de atadura II	1 atadura	-	30 m.
8--Ataque espectral I	1 rayo/ bola.	-	-
9---Viaje espectral II	propio	V	PR
10--Retención del Alma I	propio	1 as/ Nv	PR
11--Ataque espectral II	1 rayo/ bola	-	-
12--Invisibilidad espectral I	propio	V	PR
13--Retención del Alma II	1 blanco	1 as/Nv	30 m.
14--Protección del Soplo Negro I	propio	1 as/Nv	PR
15--Invisibilidad espectral II	propio	V	PR
16--Protección del Soplo Negro II	1 blanco	1 as/Nv	30 m.

2) Detectar espectros este hechizo permite al usuario detectar a todos los seres del plano espectral que se encuentren en el área pero tendrá tan solo una idea aproximada de su número y poder. El usuario puede concentrarse cada asalto en un área de 1,5 m. de radio.

3) Rotura de atadura I permite romper una "atadura" impuesta a un espectro de Tipo I. La "atadura" podrá hacer una TR, que será el Nv del que la puso V.S. el nivel del que lanza el hechizo.

4 Percepción espectral concede al lanzador la propiedad de percibir el entorno como si estuviera en el plano espectral. Así, percibirá a los seres y objetos tanto más definidos cuantos más puntos de Alma o de poder tengan y visualizará la verdadera naturaleza de seres metamorfoseados.

5) Viaje espectral I el ejecutor de este hechizo viajará al plano espectral adquiriendo inmediatamente visión espectral y siendo percibido por los espectros.

Dejará como sombra en nuestro plano su tangibilidad (podrá ser golpeado) y una tenue silueta fantasmal.

El hechizo durará hasta que su lanzador decida volver al Plano Normal.

7) Rotura de atadura II igual que Rotura de atadura I, pero afecta a espectros de hasta Tipo II.

8) Ataque espectral I permite canalizar directamente un ataque mágico (rayo o bola) al plano espectral sin necesidad de viajar a él. Ha de realizarse antes del hechizo que se quiere proyectar al plano espectral y se gastarán los puntos de poder correspondientes a ambos. El da o del segundo hechizo se aplicará íntegro (sin contar críticos) contra el Alma del espectro en cuestión.

9) Viaje espectral II igual que el I, pero el viajero perderá su tangibilidad por lo cual no podrá golpear ni ser golpeado y podrá atravesar objetos sólidos inanimados que no tengan proyección en el plano espectral (élficos, Númenóreanos o mágicos en general).

10) Retención de Alma I protege al usuario contra la pérdida de alma provocada por la proximidad a espectros, pero no evita el efecto del Soplo Negro.

11) Ataque espectral II igual que el uno pero solo se gastan los puntos de poder correspondientes al hechizo de ataque y además se contará el da o de los críticos (E=5 puntos de da o, D=4, etc,...).

12) Invisibilidad espectral I igual que viaje espectral pero el lanzador es invisible pero tangible.

13) Retención del Alma II igual que Retención del Alma I, pero el hechizo afecta a un blanco.

14) Protección del Soplo Negro I protege al usuario de los efectos del Soplo Negro.

15) Invisibilidad espectral II igual que I pero el personaje pierde la tangibilidad.

16) Protección del Soplo Negro II igual que Protección del Soplo Negro, pero el hechizo afecta a un blanco.

Contacto espectral

Mentalismo cerrado

	Área efecto	Duración	Alcance
3---Detectar espectros	1,5 m.	1 min/Nv	30 m.
5---Percepción espectral	vista	1 min/Nv	PR
6---Rotura de atadura I	1 atadura	-	30 m.
7---Viaje espectral I	propio	V	PR
9---Rotura de atadura II	1 atadura	-	30 m.
10--Viaje espectral II	propio	V	PR
11--Retención del Alma I	propio	1 as/ Nv	PR
13--Invisibilidad espectral I	propio	V	PR
15--Retención del Alma II	1 blanco	1 as/Nv	30 m.
16--Invisibilidad espectral II	propio	V	PR
17--Protección del Soplo Negro I	propio	1 as/Nv	PR
19--Protección del Soplo Negro II	1 blanco	1 as/Nv	30 m.

3) Detectar espectros este hechizo permite al usuario detectar a todos los seres del plano espectral que se encuentren en el área pero tendrá tan solo una idea aproximada de su número y poder. El usuario puede concentrarse cada asalto en un área de 1,5 m. de radio.

5) Percepción espectral concede al lanzador la propiedad de percibir el entorno como si estuviera en el plano espectral. Así, percibirá a los seres y objetos tanto más definidos cuantos más puntos de Alma o de poder tengan y visualizará la verdadera naturaleza de seres metamorfosados.

6) Rotura de atadura I permite romper una “atadura” impuesta a un espectro de Tipo I. La “atadura” podrá hacer una TR, que será el Nv del que la puso V.S. el nivel del que lanza el hechizo.

7) Viaje espectral I el ejecutor de este hechizo viajará al plano espectral adquiriendo inmediatamente visión espectral y siendo percibido por los espectros.

Dejará como sombra en nuestro plano su tangibilidad (podrá ser golpeado) y una tenue silueta fantasmal.

El hechizo durará hasta que su lanzador decida volver al Plano Normal.

9) Rotura de atadura II igual que Rotura de atadura I, pero afecta a espectros de hasta Tipo II.

10) Viaje espectral II igual que el I, pero el viajero perderá su tangibilidad por lo cual no podrá golpear ni ser golpeado y podrá atravesar objetos sólidos inanimados que no tengan proyección en el plano espectral (élficos, Númenóreanos o mágicos en general).

11) Retención de Alma I protege al usuario contra la pérdida de alma provocada por la proximidad a espectros, pero no evita el efecto del Soplo Negro.

13) Invisibilidad espectral I igual que viaje espectral pero el lanzador es invisible pero tangible.

15) Retención del Alma II igual que Retención del Alma I, pero el hechizo afecta a un blanco.

16) Invisibilidad espectral II igual que I pero el personaje pierde la tangibilidad.

17) Protección del Soplo Negro I protege al usuario de los efectos del Soplo Negro.

19) Protección del Soplo Negro II igual que Protección del Soplo Negro, pero el hechizo afecta a un blanco.

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 dibu”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).