

# Tablas resumen de objetos

*Resumen de objetos para comprar, bien sean mágicos, por material especial u otros*

*Fecha creación: 8 de Febrero de 2.003*

*Fecha última revisión: 23 de Mayo de 2.004*

*Por Víctor P. Arissa*



# 1 Tablas

Bonificaciones por Magia		
Bonificador	Modificador al coste básico	Dificultad de construirlas (1)
+5	x10	Extremadamente difícil (-30)
+10	x50	Extremadamente difícil (-40)
+15	x250	Locura completa (-50)
+20	x1.000	Locura completa (-60)
+25	x5.000	Absurda (-70)
+30	x10.000	Absurda (-90)

(1) Se utiliza la habilidad que el DJ considere más apropiada. Sugerencias: Herrería , artesanía, alquimia, trabajar el cuero, trabajar la madera, trabajar la piedra, etc. Requiere el uso de listas de alquimia. La dificultad aumenta según el grado de artesanía que se quiera alcanzar.

Bonificaciones por Diseño Robusto (1)				
Bonificador	Modificador al coste básico	%del peso máximo normal	Penalización MM (2)	Dificultad de construirlas (3)
+5	x2	120%	-5	Difícil (-10)
+10	x5	140%	-10	Muy Difícil (-20)
+15	x10	160%	-15	Extremada (-30)

(1) Aplicables a Armas, armaduras y similares.

(2) Para armaduras se añade esta penalización a la MM. Para armas el personaje deberá de tener un bonificador en fuerza mayor o igual al sugerido. Ejemplo, un personaje con bonificador de +10 a la FUE podrá llevar las armas que den un +5 o un +10, pero no las de +15.

(3) Se utiliza la habilidad que el DJ considere más apropiada. Sugerencias: Herrería , artesanía, alquimia, trabajar el cuero, trabajar la madera, trabajar la piedra, etc. Puede requerir el uso de listas de alquimia para trabajar con materiales especiales. La dificultad aumenta según el grado de artesanía que se quiera alcanzar.

Bonificaciones por Calidad (1)		
Bonificador	Modificador al coste básico	Dificultad de construirlas (2)
+5	x4	Muy Difícil (-20)
+10	x10	Extremadamente difícil (-30)
+15	x50	Extremadamente difícil (-40)
+20	x250	Locura completa (-50)

(1) Aplicables a Armas, armaduras y casi todo tipo de objetos.

(2) Se utiliza la habilidad que el DJ considere más apropiada. Sugerencias: Herrería , artesanía, alquimia, trabajar el cuero, trabajar la madera, trabajar la piedra, etc. Puede requerir el uso de listas de alquimia para trabajar con materiales especiales. La dificultad aumenta según el grado de artesanía que se quiera alcanzar.

Bonificaciones por Materiales				
Bon.	Material (1)	Modificador al coste (2)	Dificultad de construir (3)	Notas y Capacidades especiales
-50	Heled	por onza	difícil -10	Vidrio. No se usa normalmente para armas.
-50	Piedra	x0'1	muy fácil +20	de -15 a -30 para herramientas de impacto
-30	Madera	x0'1	muy fácil +20	de -20 a -40 para herramientas de impacto
-25	Mal	por onza	fácil +10	Oro. Resistente a la corrosión.
-20	Hueso	x0'25	muy fácil +20	Supone hueso endurecido
-20	Alcam	por onza	fácil +10	Estaño
-20	Paer	por onza	fácil +10	Cobre
-20	Celeb	por onza	media +0	Plata
-20	Celebur	por onza	difícil -10	Uranio. Puede provocar la muerte.
-20	Ogamur	por onza	muy difícil-20	Aleación encantada. 2 onzas hacen un cuerda de arco +5. Los enanos no revelan su fórmula.
-20	Ithildin	por onza	extremada -40	Aleación de Mithril especial encantado. Objeto mágico. De día parece inerte y sin lustre. Brilla a la luz de la luna y estrellas
-20	Mithrarian	por onza	locura -70	Aleación encantada especial de Mithril/ Uranio. Objeto mágico. Hace que las embarcaciones floten sin peso. Resiste todos los hechizos. Puede provocar la muerte.
-20	Kregora	por onza	difícil -10	Aleación encantada especial de Mithril / oro / uranio. Objeto mágico. Se oxida rápidamente. Impide cualquier tipo de magia
-15	Galnin	por onza	extremada -30	Aluminio. No se oxida. Cierta aleación puede hacer arcos +10.
-10	Evyth	x0'5	media +0	Bronce. Aleación cobre/estaño
-5	Tasarang	por onza	muy difícil-20	Metal encantado, shalk, hace arcos +15. Objeto mágico
+0	Ang	x1	media +0	Hierro. Material típico
+5	Borang	x5	difícil -10	Acero normal. Aleación hierro / carbono.
+10	Arborang	x20	muy difícil-20	Acero noble. Aleación hierro / carbono / varios. Hace arcos +5.
+10	Artheled	x32	muy difícil-20	Cristal noble (gran resistencia a las tensiones y al calor)
+15	Adarcer	x100	extremada -30	Acero blanco. Aleación hierro / carbono / titanio
+15	Mithin	x100	extremada -30	Berilio
+15	Cranor	x200	extremada -40	Resina. Almacena electricidad estática (relámpago +voltios-200). Solo fabricado por los antiguos pueblos Daen.
+20	Acero negro	x500	extremada -40	Aleación hierro / metales meteoríticos
+20	Mithril	x800	extremada -40	Aleación de <i>plata auténtica</i> encantado. Tiene su propia columna en las tablas de críticos contra grandes y super grandes criaturas. Hace arcos +10.
+20	Mithglin	x1.600	locura -50	Titanio (generalmente en aleación con otros metales)
+20	Ithilnaur	x3.200	locura -50	Aleación de Mithril especial encantado. Se trata como Mithril
+25	Laen	x1.600	absurda -70	<i>Vidrio auténtico</i> encantado. Objeto mágico.
+30	Eog	x8.000	absurda -80	Aleación encantada especial de Mithril / titanio. Objeto mágico. Los Noldor de Eregion no enseñaron su fórmula a los Enanos (saben forjarlo, pero no fabricarlo). Impide la esencia.
+40	Galvorn	x48.000	absurda -100	Aleación encantada especial de hierro meteorítico. Los únicos elfos que conocen su técnica son Eol, Celebrimbor y Fendomë.

(1) El DJ determinará si el material se puede aplicar o no al tipo de objeto.  
(2) Sin contar el coste del material  
(3) Se utiliza la habilidad que el DJ considere más apropiada (Ver la misma referencia en otras tablas).  
NA: No Aplicable. Por onza: se mirará el coste especificado en la tabla de Minerales adecuada.

Objetos mágicos - Tablas

Maderas				
Bon.	Madera	Mod. al coste	Dificultad de construirlas (1)	Notas y capacidades especiales (2)
NA	Cicuta amarilla	NA	NA	Madera muy útil. Se pueden construir objetos de madera de hasta +10 por calidad. Grabados, amuletos, rejillas, collares y otros adornos, enormes estatuas y totems. Regiones orientales de Metharn y Lejano Harad.
-5	Ciprés Negro	x1	difícil -10	Utilizado en la construcción de barcos de toda la Tierra Media. Su excepcional fuerza es similar a la del hierro. Regiones occidentales del Metharn.
NA	Greddon	NA	NA	Hasta +5 por calidad (cuerdas). Lejano Harad.
NA	Gumumiti	NA	NA	Hasta +5 por calidad. Grabados, muebles, sillas de montar y escudos. Tropical. Tahhom, Taur Galen, Bosque del Trueno, Montañas Amarillas y Valagalen.
NA	Haya agrietada	NA	NA	Frutos nutritivos en vainas venenosas. Sur del Bosque Negro.
NA	Juha	NA	NA	Mástiles de los barcos umbareanos. Cercano Harad
NA	Lainimit	NA	NA	Hasta +10 por calidad. Regiones del Este.
+5	Lebethron	x5	muy difícil -20	Utilizado como mástiles de los barcos Gondorianos. Como arma solo es aplicable a lanzas y bastones. Gondor.
+10	Madera de Dir	x20	extremada -30	Como arma cuerpo a cuerpo solo para armas de filo llegando a tener la dureza del acero. Como arma de proyectiles solo para arcos. En este caso no se aplica el +10, pero se reducen las penalizaciones por alcance en un grado, y el último alcance se dobla. Cualquier objeto mágico de esencia fabricado con Dir tarda la mitad del tiempo en ser creado. Norte de Endor.
NA	Madera dorada	NA	NA	Hasta +5 por calidad. Valagalen.
NA	Magnolia de uva	NA	NA	Solo interesante por sus frutos. Bosque Negro
NA	Mallorn	NA	NA	Hasta +20 por calidad. Soporta cualquier magia. Solo crecen en Lórien. Ideales para la construcción de flets.
NA	Oiolairé	NA	NA	Quebradas del Norte. Extinguido en la invasión de Angmar.
NA	Pino Azul	NA	difícil -20	Rhudaur. Los objetos se conservan el doble de tiempo.
NA	Roble peludo	NA	NA	Interesante por sus frutos. Bosque Negro.
+5	Shadamabo	x5	muy difícil -20	Tropical. Fabrica lanzas resistentes (solo lanzas).
NA	Slird	NA	NA	Hasta +15 por calidad.
NA	Sorglasora	NA	NA	De él se saca la resina cranorcran. Valles aislados de las montañas de Lebenni. Casi extinguidos.
NA	Tordi	NA	NA	Hasta +15 por calidad. Armazones de los barcos. Lejano Harad.
NA	Usamiti	NA	NA	Hasta +10 por calidad. Tropical.

(1) Se utiliza la habilidad que el DJ considere más apropiada. Sugerencias: Herrería, artesanía, alquimia, trabajar el cuero, trabajar la madera, trabajar la piedra, etc. Puede requerir el uso de listas de alquimia para trabajar con materiales especiales.

(2) Para aquellos objetos que pueden hasta +x por calidad utilizar el coste dado por calidad.

NA: No Aplicable.

Maderas: solo se comentan las que tienen propiedades especiales o son muy conocidas.

Piedras: ninguna de las piedras descritas en Tesoros de la Tierra o en Moria tienen propiedades especiales a efectos de juego.

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 25°, 30°, 50°
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 precios están divididos por las partes de cada lista de sortilegio. 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.

## 2 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](mailto: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...).