

Maniobras Espectrales en la Oscuridad

Reflexiones para el manejo del mundo sobrenatural en el Señor de los Anillos

Idea original de Alejandro Calvo

Reformado y complementado por Víctor P. Arissa

20 de Marzo de 1999

Última revisión 5 de Junio de 2002

La versión original realizada por Alejandro Calvo se puede encontrar en la página web de la revista Sir Roger/ Mercenario en www.kobo.es/srm/

Introducción

Diferencias con respecto a la versión de Alejandro Calvo

Primero habría que preguntarse el porqué de esta nueva versión. Sin querer menospreciar para nada el excelente trabajo de Alejandro Calvo, he creído necesario ampliar todas las posibilidades que ofrece el documento. El mismo autor deja entrever que se podría decir mucho más, pero que, en aras de la brevedad, no quiso profundizar. Sin embargo, creo que el Mundo de las Tinieblas es demasiado amplio como para quedarse corto. Es curioso el hecho de que este Mundo no ha sido tratado con detalle en ningún suplemento del Señor de los Anillos (que yo sepa). Como mucho, en aquellos módulos donde los muertos vivientes tienen un gran protagonismo se dan diversas reglas, pero en raras ocasiones completas. Incluso algunas veces, se dan casos de contradicción entre unos módulos y otros. Por ejemplo, el manejo de los Tumularios se trata de una manera en el *Libro de Reglas* diferente a la descrita *Bree y las Quebradas de los Túmulos*. Sin pretender criticar otras obras, ofrezco aquí una serie de añadidos y remodelaciones del documento de Alejandro Calvo. Quienes creen que detalle demasiado siempre pueden tirar esto a la basura y seguir con las reglas originales.

En cuanto a la redacción, he preferido mantener el texto original en aquellos puntos en los que no se cambia nada, por respeto al autor.

Dada la extensión del nuevo documento, he diferenciado 3 capítulos principales:

El alma: donde se incluye el concepto de alma de cara a los personajes.

El plano espectral: descripción de este plano paralelo al nuestro y de las reglas que se deben aplicar, tanto para las criaturas que viven en él, como las que lo visitan.

Bestiario del Mundo de las Tinieblas: bestiario de todas las criaturas que viven total o parcialmente en el plano espectral. Este capítulo es totalmente nuevo y pretende ser una guía para tratar las criaturas relacionadas con el plano espectral siguiendo estas reglas. Es un complemento de lo visto en el volumen *Criaturas de la Tierra Media*, de Joc Internacional.

Los siguientes puntos mencionan las diferencias entre la nueva versión y la original.

El Alma y los Puntos de Alma

Breves matizaciones de cara a relacionar el cuerpo y el alma con las definiciones dadas en *Señores de la Tierra Media I*

El nivel de Poder

Nuevo apartado que explica el nivel de poder de un personaje. Se aprovechan estas reglas para explicar porque Gandalf y

otros seres especiales tienen dos niveles. Uno es el del cuerpo físico, y es utilizado para el desarrollo normal de niveles. El otro es el del alma, y es utilizado en tiradas de resistencia y similares.

Pérdida de Puntos de alma

Se añade una explicación sobre que ocurre con los puntos de alma de los espectros cuando estos absorben energía de los seres vivos, más como tratar las reglas del Soplo Negro con las aparecidas en módulos oficiales.

Efectos de la pérdida de alma

Ligeras modificaciones.

Recuperando puntos de alma

Una mayor explicación filosófica del proceso de recuperación. Se modifican las curaciones desde la fase zombie y de sopor para asemejarlas al uso de habilidades secundarias del Señor. También se modifican las reglas referentes al uso de la hierba Athelas por los herederos de Elendil según la pureza de su linaje. De esta manera, serán compatibles con lo explicado en el Suplemento de Reglas de Joc, o en la segunda edición de la Factoría.

La muerte

Se detalla más el proceso de la muerte natural al introducir el concepto de alma, con el objetivo de asemejarse a las reglas normales del manual.

Revisión de hechizos

Apartado nuevo que revisa los sortilegios vistos en el manual de magia de Rolemaster. A pesar de que este es un documento para el Señor de los Anillos, dado que casi todos utilizamos los hechizos de rolemaster, lo he puesto desde el punto de vista del manual de magia. No obstante, el traspaso a los hechizos de siempre es casi directo.

El Plano espectral

Se realiza una mayor descripción del mundo espectral, sobre todo en lo que afecta a sus habitantes.

Viajes interplanares y espectralización

Se explica bajo que circunstancias una criatura espectral puede viajar al plano normal, y como volver al espectral. La espectralización prácticamente no varía.

Medios de locomoción interplanar

Se añaden referencias a los lugares donde se pueden encontrar más información sobre estos medios, además de ampliar la descripción a los anillos de los hombres, enanos, y los Anillos

Menores del Poder. Estos últimos pueden llegar a ser toda una nueva ayuda de juego (de hecho, así lo hice en mi campaña), pero no se han descrito con profundidad para que cada Director de Juego tenga libertad para introducirlos en sus partidas. En cuanto a los hechizos, el propio autor del documento original describe una sola lista, dejando entrever que da para mucho más. He ampliado el número de listas para asemejarlas con los reinos de Rolemaster aunque, una vez más, su conversión a MERP es inmediata. Se observará que, según los reinos, algunos hechizos se repiten. Esto es para no limitar los medios de acceso al Plano espectral a un solo reino. De todas maneras, dependiendo de la afinidad del reino con el Mundo de las Tinieblas, los sortilegios serán de mayor o menor nivel.

El combate

Se ha ampliado con una mayor descripción de lo que les ocurre a los muertos vivientes. Algunas cosas se han dejado como estaban y otras se han adaptado según las indicaciones vistas en algunos módulos de la Tierra Media; siempre se ha procurado llegar a un nivel intermedio entre todas las fuentes consultadas, ya que según utilicemos unas u otras, un determinado tipo de criatura puede llegar a ser mas o menos poderosa. Aquí se describen reglas generales. Las especificaciones personales de cada tipo de muerto viviente se tratan con detalle en el capítulo de Bestiario.

Agradecimiento especial

Por último, quisiera darle las gracias a Alejandro Calvo por la excelente idea que tuvo, y que sin ella este documento no se habría realizado nunca. Espero que algún día pueda ponerme en contacto con él y agradecerse personalmente (o al menos por correo).

El Alma

Es éste un concepto difícil de definir, pero que será necesario concretar para que sean comprensibles las siguientes reflexiones. Cuando hable del Alma, me referiré a la esencia vital de todos los seres vivos. A ese algo misterioso e intangible que diferencia a un ser vivo de un montón de materia orgánica inerte. También nos referiremos al hablar de Alma al reflejo de la Canción de los Ainur que persiste en todos los seres vivientes (es el mismo concepto pero explicado de forma diferente).

El Alma siempre requerirá de un cuerpo físico para poder permanecer en la Tierra Media, ya que esta ejerce una fuerza más física que en otros lugares, como por ejemplo Aman.

A continuación daré una forma de medir el Alma (consejo para DJs: en aras de la ambientación considero preferible no revelarla a los jugadores).

Puntos de Alma

Esta puntuación hace referencia a la cantidad de Alma que retiene el Cuerpo de cada personaje. Cuando se pierden *Puntos de Alma*, el Alma se está separando del Cuerpo. La cantidad que queda es lo que aún retiene el Cuerpo, y lo que se ha perdido es la parte de Alma que se aleja.

Los Puntos de Alma vendrán dados por la suma de las bonificaciones de presencia e intuición más cinco puntos adicionales por nivel.

Estos puntos pueden perderse y ser recuperados posteriormente. Cuando se hable de Ganancia de puntos de Alma (y no de Recuperación), la cantidad ganada se sumará al Total original. La manera de aumentar el Alma de un personaje es realizando viajes al Mundo de las Sombras (Ver el capítulo [El Plano Espectral](#)), o como veremos a continuación.

El nivel de Poder

El nivel de Poder es usado principalmente para tiradas de resistencia y es una medida de la fuerza interior, más que como nivel para deducir las habilidades, bonificaciones de combate, etc.

Para calcular el nivel de Poder se hace la operación inversa a la del cálculo de los puntos de Alma. Es decir, a dichos puntos se les restará las bonificaciones de presencia e intuición y al resultado se le dividirá entre cinco. El total es el nivel de Poder, que se puede reflejar en la hoja de personaje poniéndolo entre paréntesis a continuación del nivel normal. Al Pj se le puede informar de su nivel de poder, pero no de como se calcula.

Como se puede observar, el nivel de Poder será el mismo que el nivel normal, a no ser que el personaje suba sus puntos de Alma mediante viajes al Mundo Espectral, o realizando acciones de especial importancia que influyan en el destino de la Tierra Media o relacionadas con la Canción de Eru (tanto

heroicas como malvadas). El número a subir en este último caso será determinado por el DJ (nunca demasiado). Por ejemplo, si el personaje provoca o evita una gran batalla entre el ejército Gondoriano y las tribus Haradrim podría subir 5 puntos de alma (un nivel de poder).

Pérdida de Puntos de Alma

Principalmente, hay tres métodos:

1. Proximidad con muertos vivientes

En el módulo *Los Woses del bosque oscuro* vemos que la proximidad a menos de tres metros a Eldebeth Sombra susurrante o a su inefable compañero Maellin Lothedel hace perder puntos de CON. Pues bien, el avisado DJ que siga estas reglas deberá hacer que la pérdida sea de puntos de Alma. Todos los fantasmas y demás que según las reglas drenen puntos de CON o cualquier otra característica serán tratados de forma similar.

Los Puntos de Alma que drene el espectro serán sumados a los suyos propios siempre y cuando no superen su máximo establecido. Incluso si ocurre esto, siguen causando la pérdida del Alma, y en vez de absorberlos los disiparán.

2. El Sopro Negro

Otros muertos vivientes más poderosos como los [Nazgûl](#) y los [Tumularios](#) quitan puntos de Alma no solo por proximidad, sino también al atacar o ser atacados. Así, al hacer un crítico a un personaje, le quitarán tantos puntos de Alma como niveles tenga el espectro. Si es el personaje el que le hace el crítico, perderá tantos puntos de Alma como la mitad de niveles del espectro. En ambos casos, el personaje tiene derecho a una TR de canalización contra el nivel del espectro.

Por cada turno de proximidad (generalmente menos de 5 metros) a uno de estos espectros se pierden un número de puntos de Alma igual a un cuarto de los niveles del espectro.

Estas reglas referentes al Sopro Negro sustituyen a algunas anotaciones realizadas en diversos suplementos del Señor de los Anillos. Por ejemplo, en *Bree y las Quebradas de los Tumulos* se especifica que los Tumularios realizan sortilegios de parálisis y sueño por contacto y por efecto de sus armas. Pues bien, estas reglas del Sopro Negro reemplazan a dichos sortilegios. De esta manera, se consigue que los efectos de parálisis y sueño sean originados por el Sopro, y no por hechizos.

3. Objetos mágicos

Generalmente de índole maligna, deberán ser descritos por el DJ en cada caso. A mi juicio, una buena idea son los objetos que acumulan los puntos de Alma absorbidos hasta una

cantidad, alcanzada la cual los expulsan violentamente en forma de energía primaria (Ataque de bola).

Efectos de la pérdida de Alma

Al perder puntos de Alma, el Alma se aleja del Cuerpo del Ser o es absorbida por los espectros. Esto lleva al personaje a sufrir las siguientes consecuencias:

Fase Desorientación: de 1 a 5 puntos de alma

El personaje se sentirá perdido y atemorizado y será incapaz de tomar decisiones e iniciar nuevas acciones, aunque podrá seguir con su anterior actividad con un modificador de -40.

Fase Zombie: 0 puntos de alma

Caerá en la desesperación y se comportará como un zombie. Andará si le animan a ello y le acompañan, pero no podrá hacer nada más. Si en 1-100 horas nadie hace algo al respecto, el personaje entrará en la fase de sopor.

Cualquier personaje que llegue a puntuación negativa entrará directamente en la fase de profundo sopor.

Fase de Sopor

La víctima caerá en un profundo sopor interrumpido por terribles pesadillas, irá enfriándose poco a poco y en otro 1-100 días morirá sin ningún síntoma de herida o enfermedad (en esta fase terminal todavía hay esperanzas aunque se requerirá un tratamiento más enérgico).

Si un personaje desciende a cero o menos puntos de Alma y es salvado se verá asaltado por pesadillas durante el resto de su vida y además recibirá una locura o fobia elegida por el DJ y apropiada a la situación.

Debo hacer ahora una puntualización a todo lo anterior referida al caso de los hobbits. Estos seres tienen una resistencia especial hacia este tipo de fenómenos, por lo que pueden aguantar vivos con una puntuación negativa igual a cinco puntos por nivel. Así pues, en el caso de que un hobbit esté dentro de este margen de emergencia se comportará como si fuera otro tipo de ser que tuviera menos de cinco puntos de Alma. Esta propiedad especial de los hobbits jamás deberían conocerla los jugadores, ni siquiera los que lleven hobbits.

Recuperando puntos de Alma

En la Tierra Media, el Alma se ve atraída hacia el Cuerpo con una mayor fuerza que en otros lugares. Si no hay alguna razón que impida esta atracción el Alma tenderá a volver. Cuando se separa porque ha ocurrido la muerte, pero las heridas son curadas a tiempo, también volverá. Si se pierde por culpa de los muertos vivientes, los seres vivos captarán la energía que reside en el ambiente y en la esencia de todas las cosas que nos rodean y la usaran para fortalecer y recuperar el Alma.

En definitiva, en estado de reposo tanto físico como mental, el personaje recuperará 1 punto de Alma cada ocho horas, excepto si ha quedado a cero o menos puntos. En este caso, se seguirán las siguientes indicaciones, según la fase en que se encuentre el personaje.

Solo pueden realizar la curación aquellas personas que han recibido la instrucción necesaria. Entre estas se encuentran los clérigos, animistas, druidas, sanadores, curanderos, paladines y profesiones similares.

Fase Zombie

Para lograr la curación, se deberá pasar una tirada muy difícil de Primeros Auxilios o Medicina. Tendrá una bonificación de +30 si utiliza durante el proceso de curación una infusión de Athelas. Si se consigue la curación, el paciente tendrá 1 punto de alma y seguirá recuperándose normalmente.

Fase de Sopor

Se deberá pasar una tirada extremadamente difícil de Primeros Auxilios o Medicina, con las bonificaciones arriba descritas. Si se consigue, pasará al estado Zombie.

La hierba Athelas

Los habitantes de Númenor y sus descendientes (Dúnedains, Númenóreanos negros y corsarios) aprendieron a utilizar la hierba Athelas con total efectividad. Dependiendo de su cercanía al Linaje Real tendrán más posibilidades o no de curar al paciente.

Si estamos en la Segunda Edad entendemos por Linaje Real a los descendientes de Elros Tar-Minyatur y, si estamos en la Tercera Edad, hablaremos ya de descendientes de Elendil el Fiel (aunque, lógicamente, Elendil es descendiente de Elros).

Tabla de curación del Sopor Negro mediante Athelas

Linaje	%
Númenóreano de sangre pura (sin pertenecer a la nobleza)	1%
Nobleza menor Númenóreana	2%
Nobleza mayor Númenóreana	5%
Relación distante con la Familia Real	10%
Relación cercana a la Familia Real	20%
En línea directa de sucesión	50%
Monarca gobernante no coronado	70%
Monarca Númenóreano Negro coronado	80%
Monarca Dúadan Coronado	90%
Cuando uno de estos descendientes tenga éxito mediante este método, aumentará en uno su porcentaje	

Fase Zombie

Si se saca la tirada, el paciente se curará automáticamente. Si no es así y se dispone de un 50% o más podrá mantenerlo en animación suspendida durante 1D10 días.

Fase de Sopor

Si se saca la tirada, se podrá curar al paciente automáticamente si a su vez se saca una tirada muy difícil de Primeros

Auxilios. Si no es así y se dispone de un 50% o más podrá mantenerlo en animación suspendida durante 1D3 días.

La muerte

Según lo visto anteriormente, hay dos formas de que los personajes abandonen nuestro triste mundo:

1. Pérdida de puntos de Alma

Como ya hemos visto, el cuerpo queda totalmente intacto y no hay causa aparente de muerte. Estos cuerpos sin daño alguno son ideales para los macabros experimentos que practican los nigromantes.

2. Muerte natural

Tabla de Perdidas de Puntos de Alma por Muerte Natural	
Raza	nº Puntos de Alma perdidos por asalto
Hobbit	2
Umli	3
Enano	2
Wose / Beffraen	5
Humano común	5
Nórdico	5
Númenóreano	6
Medio Elfo	5/9*
Elfo Silvano	9
Elfo Sindar	10
Elfo Noldor	15
Medio Orco	10
Orco	12
Uruk-Hai / Gismûras	12
Medio Troll	10
Troll	12
Olog-Hai	12

El número de Puntos de Alma perdidos por asalto viene establecido por lo ligado que esté cada raza al Destino establecido por Eru. Así, las Almas de los Hombres tardarán más en salir de su cuerpo, mientras que las de los Elfos se separarán enseguida. Las Almas de los monstruos, al haberse separado del Equilibrio de las Cosas, tardan muy poco en separarse.
* 5 si ha escogido la mortalidad, y 9 si es inmortal.

Las siguientes reglas sustituyen las mencionadas en el punto 4.7 Heridas, Muerte y Curación del Manual del Señor de los Anillos en lo referente a la separación del Alma del Cuerpo.

Cuando por cualquier causa material el cuerpo sufre un desgaste lo suficientemente importante (muerto a efectos de juego), pierde la propiedad de retener el Alma y ésta escapará a una determinada velocidad que dependerá de la raza. Durante estos asaltos se tirará en la tabla IHT-1 de Deterioro de características, tal y como se venía haciendo hasta ahora.

Si el personaje llega a cero puntos de Alma (notar especial **Hobbits**) o una de sus características llega a 0, el Alma habrá partido y el personaje habrá muerto definitivamente; solo mediante sortilegios o hierbas se podría recuperar el alma. Si antes de que todos los puntos se pierdan se consiguen reparar las causas de la muerte, retornará milagrosamente a la vida aunque con todos los efectos inherentes a la pérdida de Alma (y de características).

Revisión de hechizos

A continuación se hará una limitada revisión de hechizos que afectan al alma. Simplemente pretenden ser unas indicaciones, y será trabajo del DJ aclarar aquellos hechizos que no se contemplen aquí. Como casi todo el mundo juega al Señor de los Anillos utilizando las listas de sortilegios de RM usaré los hechizos de este. La conversión a las listas de MERP es prácticamente automática.

Maestría de la vida

Preservación: igual que en la explicación, el cuerpo preservado no perderá características, pero si ya se han empezado a perder puntos de alma, este hechizo no lo evitará.

Conservar la vida: evitará que se sigan perdiendo puntos de alma, quedándose el afectado con los que tuviera en el momento de realizarse el hechizo. Si cuando se lanza ya se llegaron a los 0 puntos de alma (notar especial hobbits), será necesario el hechizo de Devolver la Vida.

Devolver la vida: devolverá el alma al blanco. Esto se traduce en que le dejará con 1 punto de alma.

Maestría de los Animales, Canales Oscuros o Destrucción del Alma

Absolución, Absolución pura: reduce los puntos de alma del blanco a 0, el Alma se separa del cuerpo y el personaje, en vez de entrar en la fase Zombie cae inconsciente o en coma.

Absolución Oscura: el Alma es destruida por completo, por lo que el ser deja de existir para siempre. Solo Eru sabe si se puede hacer algo al respecto. Este caso es una grave rotura del Equilibrio de las Cosas, por lo que el Alma de quien realice este hechizo se atará aún más al mundo físico.

Destrucción del Alma o Dominio de la Mente

Transferencia y Transferencia verdadera: el usuario y el blanco transfieren sus almas (y sus puntos de alma). Si alguien muere se aplica Absolución a ambos.

Subyugación, Maldición de la pérdida del alma y Expulsión: la parte de espíritu que se transfiere es la mitad de los puntos de alma actuales.

Rechazos

Ahuyentar Muertos Vivientes: huir implica que serán expulsados al Plano Espectral y volverán en tantas horas como puntos haya fallado la TR. Si se desintegra deja de existir.

El Plano Espectral

Al hablar del Plano Espectral me refiero a un plano de existencia paralelo al nuestro y muy próximo a él, donde habitan todas las criaturas formadas tan solo de Alma y que, por lo tanto, son incorpóreas. El Plano Espectral es más comúnmente llamado como el **Mundo de las Sombras**, el **Mundo de las Tinieblas** o el mundo espiritual.

Al mundo real, es decir, a nuestro mundo, lo llamaremos el Plano Normal. También se le puede llamar el plano físico.

Según su naturaleza, un muerto viviente puede residir en el Plano Normal, en el Espectral o en ambos a la vez.

Dentro de un mismo plano, uno puede estar más o menos cerca del otro, de forma que habrán criaturas del plano espectral que jamás serán percibidos en el nuestro, pero que sin embargo están allí. Al encontrarse muy próximos, todos los seres que habitan en cualquiera de los dos interactúan con el otro de forma más o menos perceptible. A esta interacción, que en ocasiones es muy tenue, la llamaremos sombra. De todos es conocido que la cercanía de un fantasma puede ser percibida como una ráfaga de aire frío y una vaga sensación de terror (esa es su sombra espectral). Estos son los muertos vivientes que permanecen en el Plano Espectral.

Otros dejan una sombra más concreta (que depende de su poder y de su cercanía a nuestro plano). Los **Nazgÿl**, por ejemplo, tienen la propiedad de sostener ropas y armas (y de mostrar sus ojos rojizos, claramente visibles por los seres del plano normal). Estos son los seres que conviven en ambos planos, y poseerán un determinado aspecto en el mundo físico, mientras que en el Plano Espectral tendrán su apariencia real.

Finalmente, existen muertos vivientes que solo permanecen en el Plano Normal, aunque seguirán mostrando su apariencia real en el mundo de las sombras.

También los seres de nuestro plano de existencia dejamos una sombra en el plano espectral por la cual somos percibidos por sus habitantes. Ellos nos ven como sombras difusas e indistintas, tanto más concretas cuantos más puntos de Alma tenga el que es percibido (un Señor de los elfos como Glorfindel que se manifieste en todo su poder será claramente percibido por los espectros). Los olores y sonidos se transmiten con total claridad de un plano a otro (los sonidos incluso mejor que por el interior del nuestro).

Los puntos de alma de un muerto viviente se calculan de la misma manera que para un personaje: se suman las bonificaciones de presencia e intuición, más cinco puntos adicionales por nivel, pero al total se le multiplicará por dos, ya que es una criatura propia del mundo de las tinieblas.

Salvo que se diga lo contrario, si un muerto viviente pierde todos sus puntos de alma se disipará y dejará de existir para siempre. Al haberse apartado de la bendición de Eru su espíritu

se extinguirá o pasará al Vacío sin llegar a alcanzar el lugar donde se reúnen las almas.

Viajes Interplanares

Cuando un muerto viviente propio del Plano Espectral viaja al Normal, se encuentra con el problema de no tener un cuerpo con el que retener su Alma, por lo cual la irá perdiendo lentamente (a distinta velocidad según su nivel y las circunstancias ambientales, que dejo a la imaginación del DJ), y si llega a cero, dejará de existir.

Los puntos de Alma se pierden en forma de energía. Esto es lo que le pasa a nuestro amigo Maellin Lothedel en *Los Woses*: ha sido condenado a permanecer en nuestro plano y va perdiendo su esencia en forma de luz y calor en cantidades industriales (lo que le produce un gran sufrimiento).

Nota: He de destacar que un punto de Alma equivale a una cantidad ingente de energía normal, por lo que un espectro puede estar milenios disolviéndose y soltando energía sin que parezca agotarse.

Para que una de estas criaturas pueda hacer el viaje del mundo espiritual al físico deberá tener algún buen motivo (a decisión del DJ), o encontrarse atado por una serie de circunstancias. Algunas veces, ese motivo puede ser una misión a cumplir (p.e. vengar la muerte de su padre) y en el caso de realizarla dejará de vagar y se trasladará al lugar donde se reúnan las almas.

A no ser que el espectro se encuentre atado, puede volver al Plano Espectral en cualquier momento. Entonces empezará a recuperar los puntos perdidos al mismo ritmo que los fue perdiendo. Cuando los haya recuperado todos podrá volver al Plano Normal, no antes.

Ahora bien, los muertos vivientes que coexiste permanentemente en el mundo físico o a la vez en ambos planos no sufre la pérdida de puntos de alma, ya que posee un cuerpo para retener su alma.

La espectralización

Si es un ser de nuestro plano el que viaja al plano espectral corre el riesgo de convertirse en un ser incorpóreo y quedarse para siempre en compañía de otras almas en pena. Para contabilizar este riesgo, definiremos a continuación los puntos de espectralización (PEs).

Cada vez que el personaje viaje al plano espectral recibirá un PE, y uno más cada hora que permanezca en él. Cuando se tengan tantos PEs como puntos de Alma comenzarán los efectos desagradables: a partir de este momento, dejará de ganar PEs y empezará a perder un punto de Constitución, que se convertirá en un punto de Alma (al mismo ritmo que antes). Así, el personaje irá perdiendo su cuerpo material mientras

aumenta el espiritual. Tanto su cuerpo como su mente irán sufriendo una progresiva degradación (Smeagol-Gollum es un claro ejemplo de este fenómeno), poco a poco irá adelgazando y transparentándose, llegando un momento en que no dejará sombra más que al Sol de mediodía. Finalmente, cuando su Con llegue a 0, se desvanecerá en su totalidad, convirtiéndose en un muerto viviente sin sombra que se lamentará por toda la eternidad de su imprudencia (tan solo la proverbial resistencia de los hobbits y el hecho de no ponerse el Anillo mientras estaba en el oscuro refugio de las Montañas Nubladas salvaron a Gollum de este horrible destino). El tipo de muerto viviente, y si permanece en un plano, en otro o en los dos queda a decisión del DJ, según las circunstancias.

Nota: Si se dejan de hacer viajes durante una temporada, se comenzarán a recuperar puntos de Con al ritmo de uno al mes, pero ello no supondrá la pérdida de los puntos de Alma ganados a costa de ellos anteriormente, ni tampoco la recuperación de las transformaciones sufridas. Si vuelve al Plano Espectral y sus PES son inferiores a sus puntos de alma, comenzará de nuevo a ganar de los primeros. En caso contrario seguirá perdiendo Constitución.

Nota: hay que recordar que los elfos no pueden convertirse en espectros, ya que sus espíritus siempre saben a donde ir. Por lo tanto, un elfo que pierda puntos de constitución simplemente aparecerá más delgado y sombrío, pero no se transparentará ni sufrirá los efectos degenerativos de su cuerpo. Cuando llegue a cero puntos, morirá y su alma viajará a las estancias de Mandos.

Medios de locomoción interplanar

Hay varios medios para viajar de nuestro plano al espectral:

El Anillo Único

Aquel que se lo ponga pasará automáticamente al plano espectral dejando como sombra la tangibilidad (por ello podrá ser atacado y dejará huellas) y además proyectará una ligera sombra si le ilumina directamente el Sol (en el Libro Rojo de la Frontera Oeste vienen descritos profundamente estos fenómenos). Por supuesto, el personaje adquirirá inmediatamente visión espectral y podrá ser percibido perfectamente por los espectros.

Para más información, consultar: *La puerta de los Trasgos y el Nido de las Águilas*, pág. 38, *Tesoros de la Tierra Media*, pág. 125 (a mi juicio, la mejor explicación), *Gorgoroth*, pág. 42, *Señores de la Tierra Media I*, pág. 112 y otras fuentes.

Los Anillos de los Hombres

El proceso de envejecimiento e inmortalidad del cuerpo físico es el mismo que se describe en Los Anillos Menores del Poder, sólo que al llegar a 0 el portador se convierte en un Nazgŷl. Mientras el Anillo Único exista la forma del portador es inmortal, independiente de si sigue poseyéndolo o no. Solo con la destrucción de los Anillos de los Hombres o la del Único, o

pasando el Anillo a otro portador pueden los Espectros del Anillo perder sus beneficios mágicos. Para más información consultar *Señores de la Tierra Media II*, pág. 89 o *Tesoros de la Tierra Media*, pág. 129.

Los Anillos de los Enanos

Estos anillos no sirven para viajar al Mundo Espectral. Ver *Tesoros de la Tierra Media*, pág. 130.

Los Anillos Menores del Poder

Existen una serie de anillos menores que fueron creados antes de la construcción de los nueve, los siete, los tres y el único. Un ejemplo de ellos se puede encontrar en Elenya, el anillo de las estrellas (ver *Lórien y las Estancias de los Herreros Elfos*, pág. 56). El portador, si es mortal, envejece a una décima parte de lo normal. Gana un PE cada 10 años y no morirá. Al igual que ocurre en la espectrificación, cuando llegue a tantos PES como Puntos de Alma tenga, empezará a perder 1 punto de CON, que se convertirá en un punto de alma, también a un ritmo de 10 años por cada punto. Cuando llegue a 0 se convertirá en un espectro. La única diferencia con la espectrificación, es que el anillo ata al espectro al Plano Normal, por lo que los espectros poseedores de anillos menores del poder mantienen sus ropas y armas, al igual que los Nazgŷl. Si el espectro portador se ve privado de su anillo desaparecerá para siempre, a menos que consiga alimentarse de alguien.

Puñales de Morgul

Es este un método mucho más desagradable e irreversible para viajar al plano espectral. Por supuesto, superaremos aquí la pueril explicación que se da en las reglas de El Señor... sobre los puñales envenenados de los Nazgŷl. También sustituye a la explicación más elaborada de *Señores de la Tierra Media II*. La realidad es mucho más horrible; cuando un puñal de Morgul hace un crítico a un personaje, la hoja se partirá, dejando en el interior del desgraciado una esquirla de la misma. Tras un número de días dependiente de la gravedad del crítico (A=5 días, B=4 días, etc...) comenzará a perder cada día un punto de constitución, que se transformará en un punto de Alma según lo visto anteriormente. Cuando se convierte en Espectro será un esclavo del Espectro del Anillo al que pertenecía el Puñal.

La infusión de Athelas retrasará el comienzo del proceso 1d6 días, pero la esquirla solo podrá ser extraída mediante una operación quirúrgica (tirada de Medicina extremadamente difícil y usar hechizos apropiados de Ley de la Sangre, etc... para evitar el desangramiento y traumas diversos). Una vez extraída comenzará la recuperación de Con.

Hechizos

Ciertas listas de hechizos pueden usarse para viajar entre los planos. Por supuesto, los desastrosos efectos de semejante actividad turística serán aplicados en su totalidad.

Maestría del Mundo de las Sombras

Canalización cerrada

	Área efecto	Duración	Alcance
1---Detectar espectros	1,5 m.	1 min/-	30 m.
2---Rotura de atadura I	1 atadura	-	30 m.
3---Percepción espectral	vista	1 min/-	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 Soplo Negro I	propio	1 as/Nv	PR
13--Rotura de atadura IV	1 atadura	-	30 m.
14--Protección del Soplo 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.

- Detectar espectros: 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Rotura de atadura II: igual que *Rotura de atadura I*, pero afecta a espectros de hasta Tipo II.
- Viaje espectral II: igual que el I, pero el viajero perderá su tangibilidad y podrá atravesar objetos sólidos inanimados que no tengan proyección en el plano espectral (élficos, Númenóreanos o mágicos).
- 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.
- Invisibilidad espectral I: igual que viaje espectral I pero el lanzador es invisible pero tangible.
- Rotura de atadura III: igual que *Rotura de atadura I*, pero afecta a espectros de hasta Tipo III.
- Invisibilidad espectral II: igual que I pero el personaje pierde la tangibilidad.
- Retención del Alma II: igual que *Retención del Alma I*, pero el hechizo afecta a un blanco.
- Protección del Soplo Negro I: protege al usuario de los efectos del Soplo Negro.
- Rotura de atadura IV: igual que *Rotura de atadura I*, pero afecta a espectros de hasta Tipo IV.
- Protección del Soplo Negro II: igual que *Protección del Soplo Negro*, pero el hechizo afecta a un blanco.
- Curación del Alma I: cura a un 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.
- Rotura de atadura V: igual que *Rotura de atadura I*, pero afecta a espectros de hasta Tipo V.
- Curación del Alma II: igual que el I, pero también cura a un blanco que se encuentre en Sopor.
- Rotura de Atadura VI: igual que *Rotura de atadura I*, pero afecta a espectros de hasta Tipo VI.
- 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	V	15 m.
2---Atadura de lugar I	1	PE	15 m.
3---Extracción II	1	V	15 m.
4---Atadura de objeto I	1	PE	15 m.
5---Atadura de lugar II	1	PE	15 m.
6---Atadura de objeto II	1	PE	15 m.
8---Extracción III	1	V	15 m.
9---Atadura de lugar III	1	PE	15 m.
10---Extracción IV	1	V	15 m.
11--Atadura de objeto III	1	PE	15 m.
12--Extracción V	1	V	15 m.
13--Atadura de lugar IV	1	PE	15 m.
14--Atadura de objeto IV	1	PE	15 m.
15--Extracción VI	1	V	15 m.
16--Atadura de lugar V	1	PE	15 m.
17--Atadura de objeto V	1	PE	15 m.
20--Atadura de lugar VI	1	PE	15 m.
25--Atadura de objeto VI	1	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, que podrá compensar si él mismo hace perder puntos de alma por asalto. Si el espectro pasa la TR, tendrá motivos más que suficientes para viajar al Plano Normal por sí sólo. Solo afecta a los espectros que viven en plano espectral.
26. Atadura de lugar I: el lanzador atará un espectro de Tipo I del plano espectral (tendrá derecho a TR) a un lugar 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.
27. Extracción II: igual que *extracción I*, pero se extraerá a un espectro de hasta Tipo II.
28. 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, si es que pertenecía al plano espectral.

29. Atadura de lugar II: como *Atadura de lugar I*, pero se atará a un espectro de hasta Tipo II.
30. 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 ray/bo.	-	-
9---Viaje espectral II	propio	V	PR
10--Retención del Alma I	propio	1 as/ Nv	PR
11--Ataque espectral II	1 ray/bo.	-	-
12--Invisibilidad espectral I	propio	V	PR
13--Retención del Alma II	1 blanco	1 as/Nv	30 m.
14--Protección del Soplo Negro	propio	1 as/Nv	PR
15--Invisibilidad espectral II	propio	V	PR
16--Protección del Soplo Negro	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 daño 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 y podrá atravesar objetos sólidos inanimados que no tengan proyección en el plano espectral (élficos, Númenóreanos o mágicos).
 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 daño de los críticos (E=5 puntos de daño, 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 cerr.

	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	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 metamorfoseados.
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.

Combate espectral

Es evidente que al ser los espectros totalmente inmateriales no se puede luchar con ellos por métodos tradicionales. De hecho, las armas normales solo proyectan en el plano espectral una leve e imprecisa sombra apenas visible que no pueden dañar a ningún ser que se encuentre en ese plano (a no ser que proyecte en el nuestro una sombra tangible como en el hechizo viaje espectral I).

Las armas Númenóreanas, élficas o encantadas dejan en el plano espectral una sombra mucho más densa que puede llegar a romper los nexos energéticos del espectro y destruirlo.

Alguien que solo puede permanecer en el plano normal no podrá luchar contra otro que solo se encuentre en el espectral, a no ser que alguno de los dos viaje al otro plano. Las criaturas que viven en ambos planos pueden combatir en ambos planos e incluso contra criaturas que se encuentren en diferentes mundos a la vez.

Si se está luchando en el Plano Normal, cuando un muerto viviente llega a 0 Pv, su alma se desplazará al Plano Espectral y no podrá volver hasta que recupere al menos 1 Pv. El daño adicional que se le haya hecho contando a partir de los 0 Pv se le descontarán de sus puntos de alma y, si estos llegan a 0, dejará de existir. Generalmente, un muerto viviente recupera 1 PV cada minuto, si sus PV son positivos, y cada 10 minutos si no.

Sea como sea, si se utiliza un arma sagrada o una exterminadora de muertos vivientes el espectro dejará de existir para siempre, sea del tipo que sea.

Luchando en el plano normal

Para los muertos vivientes propios del plano normal se aplicarán las reglas de siempre, más las consideraciones del apartado anterior. También ocurre lo mismo con los que viven en ambos planos, ya que se luchará contra su cuerpo físico. Además:

- No se considerarán los resultados de aturdimiento y desangramiento.

El combate contra los que viven en el plano espectral (y han viajado al normal) se desarrollará con las reglas normales, pero teniendo en cuenta las siguientes indicaciones:

- Las armas no mágicas no realizan ningún daño. Aquí hay que tener en cuenta que si están hechas de un material encantado sí servirán (Mithril, Eog, etc.).
- Bonificaciones del arma al ataque: élfica +10, Númenóreana +5. Las bonificaciones mágicas del arma no se considerarán a no ser que sean + X "contra espectros", exterminadoras o sagradas. Las bonificaciones son acumulables, por lo que un arma élfica extermina-

dora de muertos vivientes +10 mágica sumará un total de +20 (+10 por élfica y +10 por exterminadora).

- Se hará la mitad de daño.
- Los críticos se aplicarán en la tabla de grandes criaturas (o supergrandes si es el caso)
- No se considerarán los resultados de aturdimiento y desangramiento.

Para responder a nuestros insensatos ataques, todos los muertos vivientes pueden poseer armas tangibles que nos herirán como armas normales (aparte de otros efectos especiales que puedan tener).

La otra posibilidad es que nos ataquen con armas espectrales (quizás sus propias manos):

- Los daños los harán directamente al Alma de la víctima, sobre la cual se aplicarán los efectos derivados de su pérdida, y no a sus Puntos de Vida.
- Harán también la mitad de daño.
- Tirarán los críticos en grandes criaturas.
- Ignorarán aturdimientos y desangramiento.

Luchando en el plano espectral

Si viajamos al plano espectral no podremos luchar contra aquellos que viven en el mundo físico, aunque estemos viendo su verdadera forma. En los otros casos se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- Se aplicarán los modificadores debidos al tipo de arma según hemos visto arriba (las armas normales siguen sin hacer daño).
- La pérdida será siempre en Puntos de Alma y no en Puntos de Vida.
- Se considerará el daño íntegro.
- Sí se tendrán en cuenta los críticos de desangramiento (considerado como pérdida gradual de energía) y aturdimiento.
- Los críticos en la tabla de grandes criaturas.

Uso de Hechizos

Además de las indicaciones mencionadas en los capítulos y apartados anteriores hay que tener en cuenta que:

Sólo tendrán efecto contra los seres espectrales los hechizos puramente energéticos (rayo o bola), los destinados especialmente para ellos o los que hagan referencia directa al mundo de las sombras.

Por ejemplo, un hechizo de expulsión sobre un muerto viviente implica que este será lanzado al Plano Espectral, y no podrá volver al Plano Normal ni interactuar de alguna forma con él durante el tiempo establecido en el hechizo.

Sin embargo, los espectros que posean magia podrán lanzarnos todos los hechizos que quieran. Eso sí, a los que viajen al plano espectral también se les aplicarán las mismas restricciones.

Es decir, un tumulario mayor que posea magia podrá lanzarnos hechizos como dominación, amistad, tranquilizar o lo que

sea si estamos en el mundo físico, pero no lo conseguirá si hemos viajado al espectral.

Otra cosa a tener en cuenta es que ningún hechizo, salvo los mencionados en este mismo capítulo, podrá trasladarse de un mundo a otro; solo tendrán efecto en el mismo plano.

Bestiario del Mundo de las Tinieblas

El siguiente apartado son anotaciones que sirven para aplicar estas reglas al bestiario de criaturas relacionadas con el Mundo de las Sombras. No pretendo describir aquí a todas estas criaturas, sino solo mencionar lo relacionado con este documento. Para una mayor información, consultar *Criaturas de la Tierra Media*, *Señores de la Tierra Media* (volumen I) o las extensiones específicas de cada región.

Diablos de la arena

Estas criaturas pertenecen al Plano Espectral. Sin embargo, se encuentran atadas al Plano Normal e irán perdiendo puntos de alma que intentarán recuperar, como casi todos los muertos vivientes que se hayan en esta situación, absorbiéndoselos de sus víctimas.

Espectros

Pertenecen al Plano Espectral y rara vez se manifiestan en el Normal. Si la víctima de un espectro muere porque éste le ha drenado sus últimos puntos de alma, entonces se hará una TR de Nv de la víctima V.S. Nv del espectro. Si se falla, la víctima se convertirá en un espectro (siempre y cuando no sea un elfo).

Los Nazgÿl y otros espectros especiales son tratados de manera diferente.

Esqueletos

Pertenecen al Plano Normal. Una fuerza maligna (que bien pudiera ser un espíritu, o algún oscuro hechizo) se apodera del esqueleto. Las partes descuartizadas de un esqueleto se volverán a juntar a una velocidad variable siempre y cuando no haya ningún impedimento físico. Si el cadáver es quemado en su totalidad dejará de existir para siempre.

Estrellas de los pantanos

Pertenecen al Plano Espectral y permanecen en el lugar correspondiente al pantano en el cual se albergan cuando viajan al Plano Normal. Se manifiestan (viajan a nuestro plano) cuando se aproxima algún incauto.

Fantasmas

Pertenecen al Plano Espectral. Se manifiestan en el Plano Normal ante la presencia de seres vivos de la misma raza que fueron una vez (recordad que los elfos no pueden ser fantasmas). Algunos fantasmas están atados a un lugar o a un objeto, aunque esto no quiere decir que necesariamente se vean obligados a estar en el Plano Normal. Los que se encuentran atados a un objeto pueden ser extinguidos destruyendolo, aunque lucharán ferozmente para evitarlo.

Fantasmas de las velas o de las linternas

Pertenecen al Plano Espectral. Se encuentran atados en el Plano Normal al pantano en el cual residen, aunque pierden muy lentamente sus puntos de alma.

Huargos

Estas criaturas viven artificialmente en el Plano Normal. El espíritu que habita el cuerpo se disipa cuando muere el cuerpo, que al momento también desaparece.

Labios Maulladores

Pertenecen a los dos planos al mismo tiempo, aunque se encuentran bastante ligados al plano normal, ya que necesitan beber sangre para existir. Cuando llegan a cero puntos de vida, su alma se disipa.

Lesinavi

Permanecen en ambos planos a la vez, pero están fuertemente vinculados al Normal, al conservar los cuerpos que tuvieron en vida. Por eso se tienen las siguientes consideraciones.

- Les afectan todo tipo de armas, sean mágicas o no.
- Se les hace el daño íntegro
- Se mira en las tablas de críticos normales.
- No se desangran ni se aturden.

Licántropos

En estas criaturas he incluido mi propia visión, modificando algunas de las reglas de *Criaturas de la Tierra Media* y añadiendo otras propias. Cada uno es libre de utilizar lo que más le guste.

Los licántropos son espíritus malignos que en algunas ocasiones resultan ser maiars menores. Todos ellos transmiten la enfermedad de la licantropía al morder, que acaba transformando a sus víctimas en sus semejantes.

Por lo tanto, existen dos tipos de licántropos:

1. Los **licántropos originales**: maiars menores que se sometieron a Morgoth y que fueron transformados por este en enormes lobos encantados. Como Ainur que son, tienen las ventajas propias vistas en *Señores de la Tierra Media I*. La mayor parte de estos licántropos murieron en las guerras de la Primera Edad. Dentro de la clasificación de Maiars Caídos son demonios de tipo IV, pero sería extremadamente difícil convocar a alguna de estas criaturas, y solo bajo circunstancias muy especiales.
2. Los **licántropos creados por enfermedad**: son aquellos que una vez fueron personas normales, pero que sufrieron la mordedura de otro licántropo y cogieron la enfermedad de la licantropía. Cuando esta pudo con ellos, se convirtieron en licántropos. Estos seres no son maiars menores y no tienen sus ventajas.

La forma natural de un licántropo es la de un enorme lobo. Pueden alterarla para poder permanecer erguidos y utilizar sus manos como garras.

Los licántropos pueden **transformarse** en hombres, u otros seres como elfos, enanos o hobbits. Para ello deben de capturar a una víctima e iniciar un proceso de drenaje. Este consiste en absorber la Con de la víctima a razón de un punto por asalto. El licántropo deberá de estar concentrado solo en esta acción y en ninguna más. Cuando llegue a cero, adoptará el aspecto de la víctima, de la cual sólo quedará un cuerpo consumido; adquirirá las características físicas del sujeto (Fue, Agi, Con y Apa), mientras que conservará las mentales originales (Int, I y Pre).

Dejará de tener este aspecto cuando:

1. Muera, tras lo cual su cuerpo desaparece.
2. Adopte su forma natural de Lobo (con lo cual restituirá las tiradas originales de las características físicas). Esto lo puede hacer en cualquier momento.
3. Adopte la forma de otra víctima.

Mientras adopta la identidad de un ser, las características de raza serán las de la raza escogida. Así, si toma la apariencia de un elfo, las características de Razas serán las de un elfo, tanto las físicas como las mentales. A la hora de combatir con él se le aplicarán las reglas normales de combate.

Los licántropos están fuertemente relacionados con el Mundo de las Tinieblas y se les considera tanto Demonios como Muertos Vivientes, afectándoles los hechizos relacionados con ambos tipos de seres (para ellos, es lo mismo un hechizo de Expulsar Demonio que uno de Expulsar Muerto Viviente).

Estas criaturas pueden existir en los dos planos dependiendo de la forma que adopten y de las circunstancias:

1. **En Forma de hombre** (u otro): permanecen exclusivamente en el Plano Normal. No pueden percibir el Mundo de las Sombras, pero sí viajar a él si disponen de los medios adecuados (hechizos u objetos mágicos). Obviamente, no les afectaría el proceso de espectrificación, pero eso no quiere decir que no deje una sombra en el Plano Espectral; cualquiera que posea visión espectral le verá en su verdadera forma, la de un gran lobo.
2. **En Forma de Lobo**: en el momento en el que un licántropo toma su forma natural pasa a permanecer en ambos mundos.
3. **Al matar a un licántropo**: su cuerpo desaparece y su espíritu se ve arrojado al Mundo de las Sombras, no pudiendo regresar ni relacionarse con el Plano Normal por sus propios medios. Cuando hayan transcurrido 1D10 años, podrá volver al Plano Normal en su forma de lobo, y estará obligado a matar al causante de su muerte, si es posible.

Sólo se podrá matar definitivamente a un licántropo (y su espíritu dejará de existir) bajo armas sagradas, exterminadoras o especiales, o por hechizos exclusivos para ellos.

La **licantropía**: es una maldición que se manifiesta como enfermedad y se trata como tal, que se transmite con el mordisco de un licántropo. Si no se cura, la víctima acabará convirtiéndose en un licántropo.

La enfermedad hace que la víctima se transforme en un gran lobo al caer la noche dependiendo de la intensidad de la luna y otros factores. También puede ocurrir la transformación ante una herida o al ver caer a un amigo (se pueden utilizar las reglas de licantrópía que se dan en el *Criaturas y Tesoros* de RM; la víctima sólo se transformará en lobo, y no algún otro animal). Cada mes que pase, el afectado hará una TR contra enfermedades contra el Nv del licántropo que le mordió. Si la falla ganará un PE. A la TR se le restará el número de PEs actuales. Cuanto más se aproximen sus PEs a sus puntos de Alma, más fácil será la transformación (a la tirada de cambiar de RM se le restarán los PEs). Cuando el número de PEs sea igual al de puntos de alma, la víctima se convertirá en un licántropo.

Una persona que padezca de licantrópía no envejecerá. Si en algún momento se libra de ella, su cuerpo sufrirá el proceso de envejecimiento más rápido. Por cada mes que pase, deberá tirar hasta igualar los años que se libró de la vejez, y después continuará normalmente.

Para liberar a una persona de la enfermedad (o para que la resista mejor) vale cualquier hechizo de eliminar maldiciones / enfermedades, teniendo en cuenta que el “Nv de la licantrópía” será el del licántropo que mordió al sujeto.

Los Nazgûl

Los Nazgûl permanecen en ambos planos a la vez, pero no aparecen por completo en ninguno de ellos, por lo que no siguen estas reglas. En el Plano Normal se visualizan únicamente las ropas y objetos que lleven encima de ellos. El resto de sus rasgos son invisibles excepto para los que posean visión espectral o lleven un Anillo del Poder. Ver *Señores de la tierra media II*, pág. 85 y siguientes. En la pág. 88 se comentan todos los poderes de los Espectros del Anillo. También ver *Gorgoroth*, pág. 43 y siguientes. Recordar que hay que sustituir el drenaje de Con por el de puntos de Alma, y las reglas del Sopro Negro mencionadas por estas.

Necrófagos

Pertencen al Plano Normal. Las partes descuartizadas de su cuerpo se volverán a juntar a una velocidad variable siempre y cuando no haya ningún impedimento físico. Si el cadáver es quemado en su totalidad el necrófago dejará de existir para siempre.

Ta-Fa-Lisch

Los enanos raramente se convierten en muertos vivientes, ya que sus almas, al igual que la de los elfos, saben a donde ir, a sus estancias de muertos en unas cámaras apartadas de Mandos. Sin embargo, los enanos mezuquinos sí pueden llegar a transformarse en espectros.

Los Ta-Fa-Lisch pertenecen al Mundo de las Sombras y se encuentran atados al Plano Normal a los lingotes de Crospar, un mineral maldito que se puede encontrar en Rhudaur y otros lugares de la Tierra Media.

Tumularios

Estas criaturas viven en ambos Planos a la vez, y no se les aplican todas las reglas vistas en este documento. En el plano normal:

- Las armas normales no les afectan.
- Las armas mágicas y los hechizos les hacen daño normal.
- Se consideran las bonificaciones de las armas mágicas, además de +10 por arma élfica y +5 por la Númenóreana.
- Los críticos son para Grandes Criaturas (y Super grandes si son tumularios mayores).
- No se considera los resultados de aturdimiento ni desangramiento.
- Se les debe de infligir el máximo daño (de PV, se entiende) o ser empalados a través del corazón para que mueran (que salga en el crítico).
- Causan el Soplo Negro.

Combatiendo desde el Plano espectral se seguirán las reglas explicadas. Desde aquí se les ve como versiones pálidas y marchitas de sus seres anteriores: Grandes Señores de ojos fríos y crueles.

Para destruir completamente la maldición que pesa sobre el Túmulo, debe de romperse el sortilegio que se lanzó sobre él, o vendrá otro Tumulario a ocuparlo. En los tumularios Mayores tardará 36 asaltos. Los Menores 1 hora y los Pequeños 1 día. Para romper dicha maldición, el tesoro debe de ser dejado para que lo encuentren otras personas, aunque se permite coger algunos objetos como recompensa, nunca demasiados. Se puede llevar el tesoro entero si el fin es puramente benéfico. Además, el tumulario debe de ser muerto por causas justas. De no cumplirse todo esto, las personas involucradas deberán hacer una TR contra el nivel del tumulario (TR de canalización) o se convertirán en tumularios menores.

La presencia de un tumulario es terrorífica y deberá de hacerse una TR de voluntad contra el nivel de este. En tumularios mayores, alcanza hasta 20 m. de radio; en Tumularios Menores serán 10 m. y en Pequeños 5 m.

Las armas de estos seres están malditas y quien las lleve deberá hacer una TR de canalización contra el Nivel del Tumulario. Si falla, empezará a ganar PEs tal y como se relata en la espectralización. Podrá detener el proceso si abandona el arma maldita, pero si acaba perdiendo sus puntos de CON se convertirá en un tumulario menor. Las armas de los tumularios Mayores son +30, las de los Menores +20 y las de los pequeños +15.

Cuando alguna víctima cae bajo el poder de un tumulario (bajo el Soplo Negro), este preparará un ritual para sacrificarla a Morgoth. En el proceso absorberá el alma del desgraciado a razón de 5 puntos de alma por asalto, que se les sumará

temporalmente a los suyos propios y los irá perdiendo posteriormente a razón de uno por hora hasta restablecer sus puntos originales. Cuantos más puntos de alma tenga un tumulario, más corpóreos se tornarán, mostrando unas manos semejantes a garras y rostros. Cuando los puntos de alma de la víctima se reduzcan a cero se convertirá en un tumulario menor (recordad la resistencia de los Hobbits).

Debilidades de los tumularios: estos espectros se ven cegados y no tienen poder a la luz del sol, perdiendo su forma y retirándose al mundo de las sombras (no vale la luz que simule la solar).

Por último, recordar que estos seres tienen un oído agudo y sienten el calor de las almas vivas que hay cerca. Y que aunque un Tumulario sea destruido por un arma sagrada o exterminadora, los personajes seguirán sujetos a la maldición de llevarse todo el tesoro.

Tumularios de sangre

Son criaturas que en los días antiguos eran multiformes. Si estos seres mueren en medio de una transformación se convierten en Tumularios que conservaran sus poderes multiformes. Mientras permanecen con su aspecto humano, viven en el Plano Normal y si mueren en esta forma, dejaran de existir. Al transformarse pasan a vivir entre los dos planos, adquiriendo un aspecto translúcido.

En cualquiera de las dos formas, la luz del sol les daña haciéndoles perder una cantidad puntos de vida a especificar. Los puntos de alma que absorben también deberá de determinarse según su poder, pero irá parejo a la pérdida de Pv por exposición solar. Es decir, cuanto más poderoso es un Tumulario de Sangre, más puntos de alma hará perder, y más Pv perderá a causa del sol.

Gŷscaru (L.N. "Lobos-espectros")

Estas criaturas son utilizadas como guardianes especiales, pues son convocadas mediante oscuras ceremonias y atadas mágicamente a un lugar concreto (Ver Ceremonias y Rituales). Los Gŷscaru son similares en algunos aspectos a los licántropos (cuando estos toman su forma lobuna) y, aunque son idénticos en apariencia, se les puede distinguir por su aspecto sombrío y translúcido.

Cuando son libres permanecen totalmente en el Plano Espectral y no tienen ninguna relación con el Normal. Al ser invocados y atados a un lugar permanecen en el Mundo Físico, perdiendo puntos de alma a una lenta velocidad. Si se libran de su atadura, volverán al Plano Espectral, aunque pueden permanecer en el Normal durante tantos asaltos como niveles tenga.

Maiars (y Demonios)

Todos los Maiars (o Ainur) de Eä entraron en ella como vigilantes y sirvientes de los Valar, y deben de adoptar una forma para habitar en Arda, sea en La Tierra Media o en Aman. Por lo tanto, permanecen en el Plano Normal (NO son muertos

vivientes). Sin embargo, todos aquellos que sepan usar la magia pueden aprender las listas de hechizos del Mundo de las Sombras.

Los Maiars se dividen en Mayores y Menores. Los demonios son todos aquellos espíritus malignos que corrompió Morgoth (los denominados Maiars Caídos).

Cuando un Ainur muere su espíritu permanece apartado de Arda hasta que pueda tomar una nueva forma. En el caso de los Maiars caídos solo podrá volver si mantiene algún tipo de vínculo físico con Arda. Si no es así, su espíritu se disipa y pasa al Vacío, ya que los demonios no gozan del apoyo de Eru y dejan de existir permanentemente en Arda.

Los puntos de alma se calculan como siempre, pero al resultado se le multiplica por dos, ya que su espíritu es tremendamente fuerte al haber presenciado la misma creación de Eä. Por la misma razón, aquellos que entren en el Mundo de las Sombras no sufrirán el proceso de espectrificación. No obstante, sí se ven afectados por la pérdida de alma que ocasionan los espectros, bien por proximidad, ataque o Soplo Negro. Ahora bien, los Maiars suelen ser tan poderosos que pocos espectros podrían acabar con ellos.

En el Mundo de las Sombras un Maiar aparece con la forma de su espíritu. Por ejemplo, los Ainur elementales aparecerán con las formas de la naturaleza a las cuales representan.

La adopción de forma de un Maiar

En cada acto físico de la creación ajeno al esquema concebido por Eru, una parte del creador se ve atada al mundo físico. En la Tierra Media este peligro es mayor e incluso los Maiars que no han sido corrompidos se ven afectados por ello, existiendo la posibilidad de quedarse atados a su forma. Todos los Maiar Caídos quedan atados gradualmente a sus cuerpos. Estos a su vez se van volviendo cada vez más horrorosos, como reflejo del mal que hay en sus espíritus. También existe la posibilidad de que un Ainur quede vinculado a una zona específica de la Tierra Media.

Cuando un Maiar queda atrapado en su forma, su espíritu no podrá ser liberado más que con la muerte, a no ser que pueda volver a Aman.

Las creaciones de los Ainur

Para que un Maiar cree cosas ajenas a la visión de Eru debe de imbuirlas con parte de su propia energía. Si persiste en este tipo de actitudes irá corrompiéndose cada vez más, hasta ser un Maiar Caído. Aquellos de Aman que se apartaran del equilibrio de las cosas acabarían huyendo o siendo expulsados a la Tierra Media.

Si es un objeto físico esta energía (los puntos de alma) queda almacenada en él y el Ainur podrá disponer de ella si lo lleva consigo (incluso puede ver aumentado su poder). En el caso de perderlo sufriría una pérdida de poder temporal hasta que lo recuperara. Este objeto le serviría de vínculo físico con Arda (y más concretamente con la Tierra Media), por lo que si su forma muere, su espíritu podría volver a tomar forma. Si el objeto es

destruido el Ainur pierde irremediamente el poder que impuso en él y su vínculo físico. En el caso de ser una parte considerablemente importante de su alma moriría directamente y, al no disponer de vínculo y ser un Maiar Caído, no podría volver a tomar forma.

Si el fin de sus corruptas creaciones no es un objeto físico, la pérdida sería directa e irremediable.

Los DJs deberían de determinar cuantos puntos de alma se necesitarían para realizar un acto de este tipo, y si serían los suficientes como para provocar la muerte del creador en el caso de ser un objeto destruido. También deberían de decidir cuanto poder pierde temporalmente si se ve apartado de su objeto, o cuanto gana si vuelve a poseerlo (además de recuperar lo perdido). Todos estos casos son tan excepcionales que es mejor no crear un sistema de reglas para ello, que además sería difícil que reflejar. Es mejor seguir estas indicaciones y cada DJ haga lo que cree más conveniente. El ejemplo más claro y que inspira estos apuntes es Sauron y el Anillo Único, pudiéndose seguir las reglas que ofrecen los suplementos oficiales para hacerse una idea de como tratarlos. Un ejemplo de gasto de puntos de alma en creaciones que no son necesariamente objetos es el de Saruman, el cual fue perdiendo poder según se iba apartando del equilibrio de las cosas hasta llegar a ser una mera sombra de lo que fue.

Los Maiars Caídos

Dentro de los Demonios, los que son Maiars Menores se dividen, a efectos de juego, en seis tipos o palios según su poder, y los que son Mayores se les llama "mas allá del palio". Solo los demonios pueden ser invocados mediante los hechizos de las listas de Mago Malvado (y como se puede observar en ellas, solo los Menores). Los Demonios NO pueden ser atraídos de las esferas superiores de Eä porque todos los que viven en ella entraron cuando los Valar los convocaron. Como en Aman no vive ningún Maiar Caído, solos los demonios que ya estén en la Tierra Media pueden ser invocados mediante listas de sortilegios, siempre y cuando no estén atados a otros Dueños. En general, desde el final de la Primera Edad, casi todos los demonios que consiguieron escapar se refugiaron o quedaron atrapados en las Profundidades Insondables, una serie de cavernas, túneles y pasajes que se extienden a lo largo de toda la Tierra Media. Existen muy pocos lugares que unen estas profundidades con la superficie, y casi todas ellas surgen de las excavaciones demasiado profundas de las razas mineras. Dos ejemplos de ellos son las cavernas más inferiores de Monte Gundabad, donde los Orcos ya no se atreven a excavar más, y la unión que realizaron los Enanos de Khazad-Dûm en los túneles por debajo de la séptima profundidad, que dieron lugar a la liberación del Balrog. Por lo tanto, normalmente todos los demonios invocados procederán de las Profundidades Insondables.

Si un demonio es expulsado (p.e. hechizos de paladín) se ve lanzado de nuevo a las Profundidades Insondables y no podrá volver hasta que pase el tiempo establecido en el hechizo.

Sauron

El Señor de los Anillos se encuentra en ambos planos a la vez. Obviamente, no sigue estas reglas, sino que se utilizarán las indicaciones puestas en los libros de consulta.

Ver *Señores de la Tierra Media I*, pág. 107, *Gorgoroth*, pág. 41, el *Bosque Negro*, pág 109 y otros.

Notas generales

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

El sistema de juego

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

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

Sobre aspectos legales y morales

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

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo

librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

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

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

Contacto

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

Agradecimientos

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

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

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

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