

A black and white photograph of a hobbit's arm, likely from the movie 'The Lord of the Rings: The Two Towers'. The arm is wearing a highly detailed, reflective mithril gauntlet. A large, ornate ring is visible on the finger, featuring intricate Elvish script. The background is dark and textured, possibly a map or parchment. The entire image is framed by a decorative border with a central eye-like motif at the top and circular motifs at the corners.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL

CONVERSOR AL SISTEMA CODA

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

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

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

¿Qué es un juego de rol?

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

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

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

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

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

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

Elementos de un juego de rol

Los jugadores

Personajes Jugadores y Personajes No Jugadores:

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

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

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

El director de juego

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

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

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

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

La Factoría de Ideas. **Pico Mulhacén, 24.**

Pol. Ind. El Alquitón, 28500 MADRID.

E-mail: factoria@distrimagen.es.

Disponemos también de una página en el website de DistriMagen: www.distrimagen.es.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

CONVERSIÓN A SISTEMA CODA

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

CONVERSIÓN DE PERSONAJES

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

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

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

Atributos Primarios

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

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

Fuerza	53
Agilidad	95

T.1 – Coeficientes de Conversión

Atributo (El Señor de los Anillos)	Características (Tierra Media)
Fuerza	Fuerza
Destreza	Agilidad
Vitalidad	Constitución
Ingenio	(Inteligencia x ¾) + (Intuición x ¼)**
Percepción	(Intuición x ¾) + (Inteligencia x ¼)**
Porte	(Presencia x ¼) + (Apariencia x ¼) + (Inteligencia o Intuición* x ½)**

*La que sea mayor.

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

Constitución	82
Inteligencia	96
Intuición	42
Presencia	90
Apariencia	97

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

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

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

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

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

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

Características Superiores a 100

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

T.2 – Tabla de Conversión de Atributos

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



Atributos secundarios

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

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

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

Raza:

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

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

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

Virtudes: Melifluo

Defectos: Voluntad Débil.

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

No obstante, existen algunos casos especiales:

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

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

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

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

Órdenes y Avances

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

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

T.3 – Tabla de Conversión de Profesiones

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

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

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

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

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

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

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

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

Virtudes: Cortesía.

Asimismo, escoge la facultad de orden, Regocijo.

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

$n^\circ \text{ de avances} = \text{nivel actual del personaje} \times \frac{4}{3}$ (redondeando hacia abajo) – 1

Ejemplo: como ya hemos dicho, Widonu era un bardo de nivel 6. Según lo anteriormente indicado, su número de avances sería $6 \times \frac{4}{3} - 1 = 7$. Ahora es una juglar con 7 avances.

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

Kit de Iniciación

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

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

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

Habilidades

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

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

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

T.4 – Tabla de Grupos de Habilidades

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

*Incluido Desarrollo Físico.

Desarrollo Físico y Puntos de Vida

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

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

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

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



c) Repite la operación con todos los grupos.

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

T.5 – Tabla de Conversión de Habilidades

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

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

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

Movimiento y Maniobra (1), Acrobacias +1

Armas (8), Combate a Distancia: Arcos +4, Combate Cuerpo a Cuerpo: Mazas +3, Combate Sin Armas: Puñetazo +1

Generales (4), Escalada +1, Monta +1, Natación +1, conducción +1

Subterfugio (3), Disfraz +1, Imitación +1, Sigilo +1

Percepción (2), Detección +2

Secundarias (15), Actuación +2, Persuasión +2, Saber: Historia +2, Tasar +2, Inspirar +2, Debate +2, Curación +1, Empatía +1, Tasar +1

Todas estas habilidades se sumarían a las ya obtenidas por raza y orden inicial.

Saberes y Lenguas Nativas:

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

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

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

Puntos de Historial:

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

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

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

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

Capacidades Especiales:

- Bonificación de +5 a una habilidad primaria: contabilízala a la hora de traducir las habilidades primarias.

- Bonificación de +15 a una habilidad secundaria: contabilízala a la hora de traducir las habilidades secundarias.

- Empatía con una especie Animal: elige una virtud de la tabla 6.1 de El Señor de los Anillos.

- Visión nocturna: recibes la virtud Visión Nocturna a nivel 2.

- Resistencia: escoge una bonificación de +1 a alguna de tus reacciones.

- Eficacia con los hechizos: contabiliza la lista de hechizos adicional a la hora de traducir tus capacidades mágicas a El Señor de los Anillos.

- Buenas aptitudes a las maniobras de movimiento: elige una virtud de la tabla 6.1 de El Señor de los Anillos o suma tres puntos a las habilidades incluidas en las categorías Movimiento y Maniobra y Generales (Tabla T.4).

- Muy observador: obtienes dos de las siguientes virtudes, Oído Agudo, Olfato Excelente o Vista Aguda.

- Reflejos rápidos: obtienes las virtudes Arma Lista y Esquiva.

- Carismático: ganas +1 punto de Porte. Si ya hubieras alcanzado el máximo (12 más modificaciones raciales), adquieres las virtudes Elocuente y Severo.

- Resistencia al dolor: adquieres las virtudes Recuperación Rápida y Resistente.

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

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

Puntos de Redondeo

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

Puntos de Redondeo = Avances del Personaje

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

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

Kit de Iniciación

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

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

Magia

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

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

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

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

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

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

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

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

Aspectos de Personalidad

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

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



EL ENTORNO

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

Descripción Rápida de PNJ y Criaturas

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

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

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

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

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

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

T.6 – Tabla de Movimiento

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

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

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

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

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

T.7 – Puntos de Vida y Salud

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

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

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

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

T.8– Armadura

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

T.9 – Tabla de Armas Naturales

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

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

T.10 – Tabla de Equivalencia de Críticos

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

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

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

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

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

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

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

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

Maniobras y Pruebas:

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

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

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

T-11 – Dificultades

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

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

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

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

Objetos Mágicos

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

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

Sistema de Conversión "Realista":

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

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

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

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

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

Sistema de Conversión “Fantasioso”

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

T.12 – Multiplicadores de Aguante en Objetos Mágicos

Multiplicador de Puntos de Poder Multiplicador del Aguante

x2	x1.5
x3	x2
x4	x2.5
x5	x3

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

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

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

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

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

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

T. 13 – Tabla de Equivalencia de Poderes

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

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



T.14 – Tabla de Equivalencia de Listas de Conjuros

Lista de Conjuros de Tierra Media

Cambio Viviente

Canalización Directa

Canciones de Control

Conocimiento

Conocimiento de la Naturaleza

Conocimiento de los Objetos

Control del Sonido

Creaciones

Defensa Mágica

Ilusiones

Formas de la Naturaleza

Ley del Agua

Ley de la Luz

Ley de la Tierra

Ley del Fuego

Ley del Hielo

Ley del Viento

Maestría de las Plantas

Maestría de los Animales

Maestría de los Caminos

Maestría de los Espíritus

Maestría en la Detección

Mano de la Esencia

Mejora Corporal

Movimiento de la Naturaleza

Percepciones de la Esencia

Protecciones

Puente en las Alturas

Purificaciones

Sendas de Apertura

Sendas de la Esencia

Sendas de la Luz y Sonido

Sendas de la Naturaleza

Sendas de la Sangre

Sendas de la Superficie

Sendas del Movimiento

Sendas de los Hechizos

Sendas de los Músculos y Huesos

Sendas de los Órganos

Serenar Espíritus

Poderes Equivalentes en El Señor de los Anillos

(los conjuros aparecen en cursiva y las virtudes en negrita)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Apagar Fuego, Mortaja de Sombras, Relámpago

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Crear Luz, Habla de la Mente, Mudez, Relámpago

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dinero:

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

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

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

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

T.15 – Equivalencias Monetarias

Tierra Media

1 moneda de mithril (mm)

1 moneda de oro (mo)

1 moneda de plata (mp)

1 moneda de bronce (mb)

1 moneda de cobre (mc)

1 moneda de estaño (me)

El Señor de los Anillos

62.5 monedas de oro (MO) o 250 peniques de oro (po)

0.625 monedas de oro (MO) o 2,5 peniques de oro (po)

0,25 monedas de plata (MP) o 1 penique de plata (pp)

0,1 peniques de plata (pp) o 10 peniques de cobre (pc)

1 penique de cobre (pc)

0,1 peniques de cobre (pc)

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



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Edición española

La Factoría de Ideas

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel A. Álvarez

Traducción: Félix Fernández Castro

Diseño y maquetación: Javier Fabuel Fernández y David Baños Expósito

Filmación: Autopublish

Impresión: Gráficinco

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

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

Visítanos en internet:

www.distrimagen.es

factoria@distrimagen.es

