

## Cyborgs en la Tierra Media

Author : Raszczak

[caption id="attachment\_272" align="alignright" width="205"]



Tal que éste fue el manual que nos sufrió.[/caption]

O al menos hubo uno, palabrita del niño Jesús.

Como tantos otros, mi grupo de juego comenzó dándole al [MERP](#) (Middle Earth Role Play, el viejo "Señor de los anillos de tapa roja") y teniendo como teníamos una edad que rondaba los 12 tiernos y hormonales añitos, sin que necesariamente conociéramos a fondo el universo, se dieron ciertos hechos... delirantes.

La primera vez que jugamos, J (dejaré su nombre en la inicial, para que permanezca en el anonimato), nuestro máster, al acabar nos dijo sorprendido "ah, pero que queréis volver a jugar?". No sabía el buen hombre en qué jardín se había metido, había abierto la caja de pandora, soltado a los titanes y todo la misma vez.

Yo jugaba con un rohirrim llamado Orchilla (si a alguien le suena el nombre y está pensando en algo friki... sí, es por eso, nunca me he distinguido por saber buscar nombres), que era rohirrim porque tenía un meara y no se bajaba de él ni para mear (astutísimo juego de palabras del autor, oiga). Con los pedazo de bonos que tenían los hombres de Rohan al estar en el caballo, era absurdo. Aunque la actitud no estoy seguro de que fuera la más adecuada: Orchilla coleccionaba los cráneos de sus enemigos vencidos cual [Yautja](#) altomedieval, utilizando partes de la osamenta para adornarse la armadura (ríete tú de Casaca de Matraca), incluyendo la maravilla de dos cráneos de trolls que había vencido en combate singular cuanto todavía era nivel 3.

[caption id="attachment\_265" align="alignright" width="180"]



Así podría haber sido mi Orchilla[/caption]

¿Cómo? Bueno, el reglamento tenía unas lagunas muy importantes a la hora de lidiar con un jinete que carga, golpea y queda más allá de la distancia de golpe del enemigo, así que sólo había que repetir la operación varias veces y el bicho caía miserablemente por un hueco en las reglas. Bueno, y por la inexperiencia del DJ, que después de aquello inventó algunos métodos para evitar que aprovecháramos esos huecos legales.

La cuestión es que Orchilla era una feliz bestia sanguinaria que (ahora entiendo por qué no lo querían en Rohan y se había hecho aventurero), formando parte de un grupo de otros aventureros no menos delirantes (como el hobbit que decíamos que se apellidaba Bimbo y que era nuestra ración de carne de emergencia), iba de aquí para allá cometiendo las más brutales tropelías contra los siervos de Sauron con la verdad y la justicia como estandarte (esos maravillosos alineamientos, que permiten torturar y matar con dolor mientras eres Bueno siempre y cuando se lo hagas a gente mala) y poco menos que bañando en sangre de enemigos destrozados su adorada espada +10 y su cota de mallas.

En una partida que no recuerdo si fue la última porque acabó como el [rosario de la aurora](#), nos contrató un tipo para cumplir una misión en una mazmorra y después de varios días de viaje (ya se sabe que el Señor de los anillos va de gente que anda), entramos, nos damos de cazos con varios bichos y de momento nos encontramos en una habitación trampa cuya puerta de piedra desciende lentamente mientras intentamos escapar.

¿Qué hacer? Alguien tuvo la feliz idea de utilizar los cráneos de troll para intentar trabar la piedra deslizante (mago tenía que ser). La discusión fue descomunal. Entre que estaba claro que un hueso cocido jamás tendrá la resistencia estructural suficiente como para parar una piedra de varias toneladas (ni mucho menos una piedra que en la aventura pone que tiene que caer hasta el suelo, eso es lo que comunmente se conoce como "fuerza irresistible" y un cráneo no es un "objeto inamovible"), que eran los más preciados trofeos de Orchilla y otras

alternativas (como usar al mago entero de palanca), la cosa se calentó hasta que, una hombrera-cráneo desapareció de su sitio para ir a parar bajo la puerta de piedra y hacerse añicos, el mago que tuvo la idea que descubrió que le había crecido una espada larga +10 entre las costillas y un crítico de varita de rayos que fundía las anillas de cierta cota de mallas y la fusionaba con la piel del portador.

[caption id="attachment\_266" align="aligncenter" width="504"]



Allí donde no querían (tampoco) a mi Orchilla (seguramente).[/caption]

Resultado de la jugada: la misión se fue al garete, el mago perdió los puntos y la vida, mi Orchilla no murió (por los pelos) pero se convirtió en el primer ser de la Tierra Media que llevaba la armadura incorporada en su propio cuerpo. Tenía que doler un montón, pero molaba mil. Desgraciadamente, pensando en hacerle el favor de ahorrarle sufrimiento, el patrón decidió aplicarle una eutanasia no consentida y Orchilla terminó de perder los PV que le quedaban.

Y así fue la emocionante, electrizante, chispeante y, sobre todo, corta vida del primer y único cyborg que recuerdan las crónicas de la Tierra Media.

Ciberpsicópatas de Arasaka, chupaos esa.