



4.0 • EL ROL DE TU PERSONAJE

Hay ciertos factores, que podríamos llamar *rasgos de interpretación*, que no se tienen en cuenta en el sistema de *El Señor de los Anillos* pero que aun así afectan el *rol* de tu personaje. Esta sección describe los tres rasgos de interpretación que utilizaremos en *El Señor de los Anillos*:

- Personalidad
- Motivación
- Alineamiento

Cada uno de estos rasgos de interpretación representa una faceta de la naturaleza y temperamento individual de tu personaje. Dichos factores dan vida a tu personaje en términos de juego, haciéndolo más realista para ti, para los demás jugadores y para el Director de Juego.

PERSONALIDAD

Puedes decidir infundir tu propia personalidad a tu personaje, algo que es totalmente permisible y con lo cual te puedes divertir enormemente. Sin embargo, hay veces en que puede ser igual de gratificante, estimulante y divertido dotar a tu personaje de una personalidad totalmente diferente a la tuya; después de todo, esto es un juego de rol de fantasía. Decidas lo que decidas, es importante que consideres cuidadosamente la personalidad de tu personaje.

La lista incluida continuación presenta una serie de rasgos de personalidad. Dichos rasgos no son más que ejemplos para ayudarte a desarrollar una personalidad para tu personaje. No tienes por qué elegir un rasgo específico de cada línea. En realidad, lo mejor es elegir sólo unos pocos; si tu personaje no tiene algunos rasgos especificados, asume que se comporta de forma normal en lo que se refiere a esos rasgos.

Si estás utilizando una plantilla de personaje, puede que quieras añadir algún rasgo de personalidad además de los que ya aparecen en ella. Y recuerda, siempre puedes cambiar los rasgos de tu personaje a medida que vive nuevas aventuras y él se va desarrollando.

Cada línea presenta un rasgo extremo a la izquierda y su rasgo extremo opuesto a la derecha. Entre ellos hay una serie de rasgos intermedios.

Ejemplo: Galadhiel es uno de los personajes descritos en las plantillas de personajes (pág. 22-23). Sus rasgos de personalidad son: serio y centrado. Eso significa que Galadhiel suele comportarse de forma normal en lo que respecta a los demás rasgos de personalidad.

El jugador que lleve a Galadhiel puede también decidir que Galadhiel sea orgulloso, obstinado y piadoso. Si decide hacerlo, debería apuntar estos rasgos en la sección de notas de su plantilla de personaje.



LISTA DE RASGOS DE PERSONALIDAD

Hosco, malhumorado,	
sombrío, serio	Despreocupado, alegre, jovial
Piadoso, compasivo,	
amable	Descuidado, mezquino, cruel, despiadado
Austero, sobrio, reservado,	
comedido, moderado	Liberado, viva la virgen
Mártir, valedor,	
protector	Intimidador, autoritario, matón
Radical, liberal,	
libre de prejuicios	Ortodoxo, conservador, reaccionario
Cariñoso, amistoso,	
amigable	Pendenciero, hostil, antagónico
Prudente, paciente,	
cauto	Impaciente, impulsivo, imprudente, precipitado
Extrovertido, sociable,	
hablador	Reservado, retraído, tímido, introvertido
Manso, modesto,	
humilde	Orgulloso, creído, engreído, pomposo, arrogante
Letárgico, gandul, perezoso, indolente,	
holgazán	Vibrante, enérgico, emprendedor, ambicioso
Deferente, respetuoso, cortés, educado,	
civilizado	Maleducado, descarado, impúdico, insolente
Dócil, flexible, sensible, cooperativo	Obstinado, tozudo
Confiado, optimista,	
seguro	Nervioso, aprensivo, intranquilo
Pacífico, no violento, sosegado	Peleón, belicoso
Caritativo, indulgente	Vengativo
Benévolo, generoso	Egoísta, miserable, codicioso
Honesto, directo,	
de confianza	Veleta, mentiroso, deshonesto
Honorable, de altos principios	Deshonroso
Leal, fiel, fiable	Traicionero, desleal
Legal, justo, honrado	Arbitrario, caótico, corrupto
Moral, ético, con principios	Inmoral, amoral
Piadoso, devoto, religioso	Mundano, impío
Quijotesco, idealista	Práctico, pragmático, cínico
Crédulo, confiado	Escéptico, suspicaz, paranoico
Curioso, inquisitivo	Apático, poco curioso
Centrado, atento	Distraído, mente ausente
Continente, casto	Lujurioso, licencioso, lascivo
Silencioso, reservado	Extravagante, bullicioso, ruidoso
Valeroso, valiente,	
atrevido, audaz	Tímido, cobarde, pusilánime
Pasivo, indiferente,	
calmado	Enérgico, entusiasta, excitable
Tranquilo, sereno	Irascible, impulsivo
Estoico, impenetrable, imperturbable	Sensible, quejica
Sociable, gregario	Insociable, antisociable, frío
Optimista	Incierto, cínico, fatalista, pesimista
Creativo, inventivo, original	Conformista, poco creativo
Tolerante, sin prejuicios	Esnob, parcial, intolerante
Desordenado, confuso	Ordenado, perfeccionista
Comprensivo	Envidioso, posesivo, celoso
Dependiente	Independiente

MOTIVACIÓN

Otra pregunta que deberías responder sobre tu personaje es: ¿Cuál es su motivación? ¿Cuáles son sus objetivos en el juego? Pueden ser ir de aventuras y pasárselo bien. Puede ser reunir tanto oro, riquezas y objetos mágicos como sea posible (como Fram el Exterminador de Dragones). Puede ser matar y luchar. Podría ser derrotar a los malévolos sirvientes de Sauron y hacer del mundo un lugar seguro para los Pueblos Libres. Sea cual sea la motivación de tu personaje, es una gran ayuda para hacerlo más realista.

La siguiente lista presenta una serie de rasgos de motivación. Dichos rasgos no son más que ejemplos para ayudarte a desarrollar una motivación para tu personaje. Muchas de las motivaciones escritas a continuación requieren que tú y tu DJ decidáis juntos la causa de la motivación. Puedes saber que tu personaje quiere destruir al clan enemigo que mató a su familia en una incursión. Sin embargo, el DJ debería decidir qué clan de todo el mundo fue el que hizo dicha incursión.

Ejemplo: Galadhil (véase pág. 22-23) tiene una motivación principal en su vida: destruir al "Mal" allá donde lo encuentre.

LISTA DE RASGOS DE MOTIVACIÓN

Destruir: mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.

Odio y actuar contra: mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.

Odio: mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.

Disgusto: mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.

Venganza contra: individuo, familia, clan, cultura/raza, centro de población, gremio, etc.

Preservar: individuo, familia, clan, gobernante, país, cultura/raza, centro de población, gremio, etc.

Proteger: individuo, familia, clan, gobernante, país, cultura/raza, centro de población, gremio, "el débil", etc.

Servir: individuo, familia, clan, gobernante, país, cultura/raza, centro de población, gremio, etc.

Promover: paz, libertad, justicia, religión, moralidad, guerra, libre empresa, etc.

Reconstruir/reiniciar: gremio, centro de población, religión, clan, dinastía, etc.

Fanático acerca de: extender la religión, libertad, pureza, ley y orden, etc.

Obsesión por: extender la religión, libertad, pureza, ley y orden, etc.

Miedo de (fobia): alturas, oscuridad, agua, etc.

Adquirir xxx para yyy: "xxx" es riqueza, poder, conocimiento, objetos mágicos, etc. "yyy" es un gobernante, país, cultura/raza, gremio, religión, clan, centro de población, etc.

Adquirir "xxx" personal: "xxx" es poder, conocimiento, objetos mágicos, placer, fama, etc.

Adquirir y mantener el honor personal

Aventuras, desafíos, emoción

Interés personal en general

Heroísmo

"Hacer del mundo un lugar mejor"

ALINEAMIENTO

Deberías prefijar si tu personaje sigue una causa o un grupo que tenga objetivos comunes a los suyos. Éstos serán los rasgos de alineamiento de tu personaje. La decisión más fácil es: ¿tu personaje es bueno, malvado o neutral? En la Tierra Media, las fuerzas malévolas suelen estar normalmente (pero no siempre) dominadas por Sauron, y su intención es destruir a las fuerzas del bien (que o bien se muestran pasivas o bien intentan enfrentarse a Sauron de forma activa).

Hay muchos rasgos de alineamiento basados en la moral o la filosofía:

- ¿Cree fervientemente tu personaje que el fin justifica los medios (Maquiavelismo)? Saruman lo creía, y al final fue corrompido.
- ¿Respeta las leyes rígidas? Los elfos no lo hacen; algunos seres malvados sí.
- ¿Es un hedonista? Bueno o malo, su principal preocupación será disfrutar.

Todos estos son ejemplos interesantes; hay otros rasgos de alineamiento que pueden añadir profundidad y complejidad a tu personaje.

La siguiente lista presenta una serie de rasgos de alineamiento. Cada línea presenta un rasgo a la izquierda y su rasgo opuesto en la derecha. Dichos rasgos son sólo ejemplos que pueden ayudarte a desarrollar un alineamiento para tu personaje. No tienes por qué escoger un alineamiento específico de cada línea. En realidad, es mejor elegir sólo un rasgo; si tu personaje no tiene ciertos rasgos especificados, supón que es "neutral" con respecto a dichos rasgos.

Ejemplo: El rasgo de alineamiento de Galadhil (páginas 22-23) es: Bueno. Eso significa que Galadhil es neutral con respecto a todos los demás rasgos de alineamiento. Galadhil podría tener más de un rasgo de alineamiento; podría tener un alineamiento de "Bueno" y "Leyes/Gobierno", es decir iría "en contra del mal y en favor de la sociedad organizada."

LISTA DE RASGOS DE ALINEAMIENTO

Bueno	Neutral	Malvado
Leyes/gobierno	Neutral	Anarquía
Gobierno	Neutral	Rebeldes/Gobierno opositor*
Leyes/principios	Neutral	Oportunismo, "El Fin Justifica los Medios" (Maquiavelismo)
Religión	Neutral	Ateísmo
Religión	Neutral	Religión opositora†
Libre empresa	Neutral	Cártel/gremios/monopolios
Libre empresa	Neutral	Socialismo
Ascetismo	Neutral	Hedonismo
Altruismo	Neutral	Egoísmo
Espiritual	Neutral	Materialista
Metafórico	Neutral	Literal

*: Se aplica este alineamiento a dos grupos gobernantes cualesquiera que se oponen el uno al otro. Los grupos pueden controlar diferentes países, feudos, ciudades-estado, etc.; o pueden ser grupos rivales dentro de la misma entidad política o geográfica (como la rebelión, la guerra civil, etc.). Por ejemplo, la Lucha entre Parientes de Gondor en la Tierra Media, Francia contra Inglaterra en la Guerra de los 100 Años, York contra Lancaster en la Guerra de las Rosas, Norte contra Sur en la Guerra de Secesión, etc.

† Se aplica este alineamiento a dos religiones cualesquiera que se opongan la una a la otra. Esta oposición puede tener una base política o dogmática. Por ejemplo, cristianos contra musulmanes, católicos contra ortodoxos griegos, católicos contra protestantes, etc.

5.0 • LOS FACTORES QUE DEFINEN A TU PERSONAJE

En una partida de *El Señor de los Anillos*, cada participante, excepto el director de juego (DJ), es un "jugador" que asume el papel de uno de los personajes individuales; estos personajes son los personajes jugadores (PJs). Todos los demás personajes son controlados por el director de juego y se les llama personajes no jugadores (PNJs). Existen una serie de factores que determinan lo que cada jugador puede hacer en el entorno de un juego de rol (es decir, atributos mentales, físicos, vida pasada, apariencia física, habilidades, bonificaciones, etc.). En esta sección se explica cómo se utiliza cada uno de estos factores dentro del sistema de *El Señor de los Anillos*.

Los factores básicos que definen a un personaje son:

- Rasgos de interpretación (Apartado 4.0, pág. 24-25)
- Características físicas y mentales (Apartado 5.1, pág. 27)
- Raza y cultura (Apartado 5.2, pág. 28-29)
- Profesión (Apartado 5.3, pág. 30)
- Habilidades (Apartado 5.4, pág. 31-35)
- Puntos de experiencia (Apartados 5.5 y 6.0, pág. 35, 38-41)
- Nivel (Apartados 5.5 y 6.0, pág. 35, 38-41)
- Capacidades mágicas (Apartado 5.6, pág. 36)
- Dinero y equipo (Apartado 5.7, pág. 36-37)

El Señor de los Anillos es un sistema de rol diseñado para utilizar personajes entre el nivel 1 y el 10. Utiliza algunas simplificaciones y restricciones pensadas para facilitar el aprendizaje de lo que es el juego de rol. Quienes dominen completamente este sistema y deseen más detalle, realismo y personajes de niveles más altos deberían utilizar los sistemas modulares de *Rolemaster*. El *Manual de Armas* detalla el combate sin hechizos, con una tabla más extensa de críticos, más tipos de armadura, artes marciales y tablas de ataque para cada arma. El *Manual de Hechizos* detalla y amplía las listas de hechizos y su realización; contiene 112 listas, más de 2000 hechizos de hasta nivel cincuenta, quince tipos de personajes capaces de usar hechizos y listas de hechizos malignos. El *Manual de Personajes* presentan un sistema más extenso de desarrollo de personajes, con 19 profesiones y una explicación más detallada de las características y demás factores que crean un personaje.

Nota para el SA Básico: Un personaje de SA Básico viene definido por 12 habilidades y capacidades físicas y mentales llamadas características. Un personaje de *El Señor de los Anillos* está definido por 6 características físicas/mentales, docenas de habilidades, y otros muchos factores especiales (raza/cultura, profesión, nivel de experiencia, puntos de poder, etc). Estos factores se describen en el resto de este apartado.

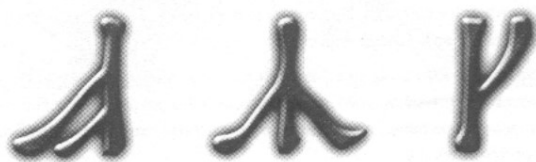
BT-1 TABLA DE BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICA

Característica	Bonificación	Puntos de poder*
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0
3-4	-15	0
2	-20	0
1	-25	0

*—Los puntos de poder son necesarios para realizar hechizos (ver el apartado 8.4, pág. 54). El número (basado en la Inteligencia o en la Intuición) que se da arriba se multiplica por el nivel del personaje para obtener el total de puntos de poder de dicho personaje.

BT-2 TABLA DE EFECTO DE LA BONIFICACIÓN POR CARACTERÍSTICA

Habilidad o Capacidad	Característica aplicable
Movimiento y maniobra:	
Sin armadura, o cuero	AGI
Cota de malla o coraza	FUE
BO cuerpo a cuerpo	FUE
BO proyectiles y armas arrojadas	AGI
Trepar	AGI
Montar o cabalgar	I
Nadar	AGI
Rastrear	INT
Emboscar	—
Acechar/escondarse	PRE
Abrir cerraduras	INT
Desactivar trampas	I
Leer runas	INT
Usar objetos	I
Hechizos dirigidos	AGI
Percepción	I
Desarrollo físico	CON
Bonificación defensiva	AGI
Tirada resistencia contra Esencia	INT
Tirada resistencia contra Canalización	I
Tirada resistencia contra venenos	CON
Tirada resistencia contra enfermedad	CON



5.1 • Características físicas y mentales

Los atributos físicos y mentales básicos de un personaje se representan mediante 6 puntuaciones llamadas características:

Característica	Abreviatura
Fuerza	FUE
Agilidad	AGI
Constitución	CON
Inteligencia	INT
Intuición	I
Presencia	PRE

Cada personaje tiene un valor numérico, entre 1 y 100, para cada una de estas características. Dicho valor nos dice cómo es una característica en relación con las de otros personajes. Cuanto más bajo el valor numérico de una característica, más débil es en relación con la misma característica de otros personajes. Las características relativamente altas proporcionan bonificaciones que se aplican a la hora de llevar a cabo ciertas acciones o actividades.

LAS CARACTERÍSTICAS

FUERZA (FUE): No se trata de la fuerza bruta, sino de la capacidad de usar la musculatura de la mejor forma. Esta característica afecta las capacidades de un personaje en el combate cuerpo a cuerpo, en transportar cargas y otras actividades que requieran fuerza.

AGILIDAD (AGI): La destreza manual, la rapidez, los reflejos, la ligereza, todo ello se refleja la agilidad. Esta característica afecta la capacidad del personaje en defensa, combate con proyectiles, en el movimiento y otras maniobras.

CONSTITUCIÓN (CON): Se trata de la salud general y la buena forma física de un personaje. Afecta a las capacidades de un personaje de resistir a la enfermedad, a los venenos y otras penalidades, así como su capacidad de resistir los efectos del dolor, el shock y la hemorragia (pérdida de puntos de vida).

INTELIGENCIA (INT): El razonamiento, memoria y sentido común de un personaje. Afecta a la capacidad del personaje en actividades que requieren pensamiento o perspicacia; por ejemplo, aprender listas de hechizos, aprender idiomas, leer runas, etc.

INTUICIÓN (I): La relación entre el personaje y la fuerza omnipresente en la naturaleza (Ainulindä, la Canción que creó y dio forma a Arda) y lo sobrenatural, incluyendo fenómenos tales como la sabiduría, la suerte, el genio y el favor de los Valar. Esta característica afecta la capacidad de un personaje de realizar hechizos, usar objetos mágicos, percibir cosas (por ejemplo, trampas) y realizar otras actividades.

PRESENCIA (PRE): El coraje, prestancia, autoestima, carisma y autodisciplina de un personaje. Afecta a la apariencia de un personaje, su capacidad para influir y controlar a otros personajes, su autocontrol en situaciones críticas y su habilidad en sacar fuerzas de flaqueza.

Nota para el SA Básico: La característica Fuerza de *SA Básico* equivale a las características Fuerza y Constitución de *El Señor de los Anillos*. La característica Agilidad de *SA Básico* equivale a la característica Agilidad de *El Señor de los Anillos*. La característica Inteligencia de *SA Básico* equivale a las características Inteligencia, Intuición y Presencia de *El Señor de los Anillos*.



Los Hobbits almuerzan junto a un monolito

BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICAS

Si las características de un personaje son lo suficientemente altas o bajas, pueden aplicarse ciertas bonificaciones y penalizaciones a las habilidades y acciones de un personaje. Estas bonificaciones aparecen en la tabla BT-1 y pueden ser alteradas por otros modificadores según la raza del personaje, dados en la tabla BT-3. Sólo se aplica una bonificación por característica a cada habilidad o capacidad. La relación entre características y las habilidades correspondientes se da en la tabla BT-2.

Nota: Los jugadores que empleen las plantillas de personaje deben ignorar estas tablas, ya que sus modificadores ya se han incluido en las bonificaciones de las plantillas de personaje.

Ejemplo: Uno de nuestros personajes de prueba, Meredur, tiene una gran constitución, es muy ágil y muy fuerte; sin embargo, aunque su presencia no está mal, su inteligencia e intuición quedan por debajo de lo normal. Sus características y bonificaciones (sacadas de la tabla BT-1) para *El Señor de los Anillos* son:

Fuerza	100	bonificación normal de + 25
Agilidad	95	bonificación normal de + 15
Constitución	91	bonificación normal de + 10
Inteligencia	42	bonificación normal de 0
Intuición	23	bonificación normal de -5
Presencia	84	bonificación normal de + 5

Meredur será bueno en el combate y en las habilidades que tengan que ver con lo físico (o sea, movimiento, desarrollo corporal, trepar, etc.) pero será menos competente en las habilidades que impliquen esfuerzos mentales (es decir, leer runas, rastrear, realizar hechizos, etc.)



5.2 • raza y cultura

Todo personaje de *El Señor de los Anillos* pertenece a una cierta raza/cultura. Las plantillas de personaje ya tienen en cuenta este aspecto en todas las bonificaciones pre-calculadas. Para los personajes que desarrollen su propio personaje, la raza escogida afectará las bonificaciones a las habilidades del personaje, su desarrollo durante la adolescencia, sus capacidades especiales, su apariencia y algunos otros factores.

Nota para el SA Básico: Cada personaje del SA Básico tiene una raza/cultura, pero este factor se refleja automáticamente en las puntuaciones de sus "características" en las hojas de personaje de SA Básico.

RAZAS Y CULTURAS EN TIERRA MEDIA

Hay una gran variedad de razas y culturas que pueden usar el director de juego y los jugadores dentro del marco de las reglas de *El Señor de los Anillos*. Ten en cuenta que la raza "humana" es en realidad una clasificación general que incluye a muchas razas/culturas (por ejemplo, los Haradrim, Dunlendinos y Beórnicas son humanos). A efectos del juego, un personaje "humano" debe ser de una de las razas/culturas humanas.

Pueden usarse o inventarse otras razas y/o culturas, pero el director de juego tendrá que decidir cuáles serán sus rasgos y capacidades. En el Apéndice A-2 (pág. 146-179) encontraréis información detallada de todas estas razas.

Razas no humanas

Medio elfos	Elfos Noldor	Elfos Sindar
Elfos Silvanos	Enanos	Umli
Hobbits	Orcos comunes	Uruk-hai
Medio orcos	Trolls comunes	Olog-hai
Medio trolls		

Culturas/razas humanas

Beórnicas	Númenóreanos Negros	Corsarios
Dorwinrim	Dúnedain	Dunlendinos
Hombres del Este	Eriadorianos	Gondorianos
Haradrim	Lossoth	Rohirrim
Variags	Hombres del Bosque	Woses

CAPACIDADES ESPECIALES DE LAS RAZAS

Algunos personajes recibirán modificaciones especiales según su raza a sus bonificaciones por características y a sus Tiradas de Resistencia. Estos modificadores se dan en la tabla BT-3; hay una fila para cada raza/cultura no humana, una fila para los Dúnedain, y una fila para todas las razas/culturas humanas no Dúnedain.

Nota: Los jugadores que empleen las plantillas de personaje deben ignorar esta tabla, ya que sus modificadores ya se han incluido en las bonificaciones de las plantillas de personaje.

OPCIONES DE HISTORIAL

Cada personaje tiene aptitudes especiales basadas en sus "opciones de historial". En el Apéndice A-2 (pág. 146-179) encontrarás información acerca de las opciones de historial específicas disponibles para cada cultura/raza, pero la mayoría de esas opciones pertenecen a una de las siguientes categorías:

Capacidades especiales: Se trata de ciertas capacidades especiales que posee el personaje. En muchos casos, estas capacidades son las que distinguen al personaje del jugador de la gente corriente y son en parte la razón de que haya decidido ir de aventuras en lugar de quedarse a cuidar su granja.

Objetos especiales: Se trata de objetos mágicos o fuera de lo corriente que el personaje ha heredado o que el destino ha colocado en sus manos.

Dinero: Se trata de la cantidad de dinero extra con la que un personaje puede comenzar.

Grados de habilidades no profesionales: Estos son grados de habilidad desarrollados que no están necesariamente relacionados con la raza o profesión del personaje.

Subida de características: Esta opción significa que se mejoran las características.

Idiomas: Esta opción permite que un personaje aprenda varios idiomas.

Nota: Los jugadores que empleen las plantillas de personaje deben ignorar las opciones de historial, ya que tales opciones ya se han tenido en cuenta en la información de las plantillas de personaje.

DETERMINAR LOS DETALLES DEL HISTORIAL

Cada plantilla de personaje tiene un apartado de texto que describe el pasado e historia del personaje. El DJ debería desarrollar un trasfondo similar para cada jugador que cree su propio personaje (Apartados 22.0 y 25.0, pág. 84-87, 92). Esto es labor del DJ, aunque el jugador interesado puede tener algo que decir. La cantidad de detalles depende del esfuerzo que el DJ esté dispuesto a realizar.

Frodo
baila
sobre una
mesa



BT-3 TABLA DE MODIFICACIONES ESPECIALES SEGÚN LA RAZA

	Mods. a las bonificaciones por características						Mods. a las tiradas de resistencia			
	FUE	AGI	CON	INT	I	PRE	ESE	CAN	VEN	ENF
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Enano	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wose	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Humano	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dúnedáin	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Medio elfo	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Elfo Silvano	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Elfo Sinda	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Elfo Noldo	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Medio orco	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Orco	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Medio troll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

Clave: ESE: Esencia, CAN: Canalización, VEN: Veneno, ENF: Enfermedad. FUE: fuerza, AGI: agilidad, CON: constitución, INT: inteligencia, I: intuición, PRE: presencia

APARIENCIA FÍSICA

Además de las características de cada personaje (que afectarán sus capacidades durante el juego) conviene tener una cierta referencia sobre la apariencia del personaje.

En este apartado se incluyen algunas sugerencias para establecer los factores que afectan la apariencia de un personaje (por ejemplo, la actitud, el color del pelo y de los ojos, la estatura, el peso, etc.) En el Apéndice A-2 (pág. 146-179) encontraréis las limitaciones e indicaciones para estos factores según cada raza.

Nota: Esta información ya se ha tenido cuenta en las plantillas de personaje.

Apariencia general: La apariencia (APA) es un valor (01-100) que da una idea general del aspecto externo del personaje (por ejemplo, una apariencia de 01-02 correspondería a una persona realmente fea, mientras que una apariencia de 99 o 00 pertenecería a un personaje realmente hermoso). Se trata de una calificación muy subjetiva y el director de juego debe usarla como indicador general durante el juego

Factores de apariencia física: Los factores tales como la estatura, el peso, el color de ojos y cabello, el sexo, la edad y demás deben ser determinados por el director de juego y los jugadores. De todos modos, deberían atenderse a las limitaciones que se dan en las descripciones de las razas del Apéndice A-2.

Actitud: Este es un indicador del talante general que el personaje presenta al mundo. Depende del personaje y del director de juego, pero las típicas actitudes pueden ser: tranquila, neutral, iracunda, furtiva, avariciosa, idiota, tenaz, estúpida, brutal, etc.

IDIOMAS

En Tierra Media se hablan gran cantidad de idiomas. La tabla ST-1 detalla algunos de ellos.

Los idiomas que un personaje sabe al comienzo de una partida vienen indicados en las descripciones de razas/culturas del Apéndice A-2 (pág. 146-179) y se encuentran resumidos en la Tabla

ST-1 (pág. 249). Los personajes pueden aprender otros idiomas a medida que avanzan sus aventuras.

Nota: Esta información ya se ha tenido cuenta en las plantillas de personaje.

INTERACCIÓN CULTURAL Y RACIAL

Algunas razas y culturas tienen ciertos comportamientos inherentes (de hostilidad o amistad) hacia otras razas o culturas. Las descripciones raciales que se dan en el Apéndice A-2 (pág. 146-179) resumen estas actitudes.

Ejemplo: Meredur es un Dúnadan. Tiene una estatura de 2 metros y pesa 108 kilos. Tiene cabellos castaños y ojos azules y una actitud altiva. Sus bonificaciones raciales son:

Fuerza 100, bonificación normal de + 25,
bonificación racial de + 5, total + 30
Agilidad 95, bonificación normal de + 15,
bonificación racial de 0, total de + 15
Constitución 91, bonificación normal de + 10,
bonificación racial de + 10, total de + 20
Presencia 84, bonificación normal + 5,
bonificación racial de + 5, total de + 10
Inteligencia 42, bonificación normal de 0,
bonificación racial de 0, total de 0
Intuición 23, bonificación normal de -5,
bonificación racial de 0, total -5

También recibe una bonificación de + 5 en las tiradas de resistencia contra venenos o enfermedad.

Saca un 34 para apariencia a la que añade su bonificación de + 10 en Presencia, obteniendo una apariencia de 44 (no es guapo, pero sí que tiene algo).

Habla con soltura el oestron, el adunaico y el sindarin. Desprecia a los Corsarios y Númenóreanos Negros; y los Dunlendinos, Haradrim, huargos y orcos son los enemigos tradicionales de su pueblo.



5.3 • profesiones

Cada personaje debe tener una profesión. La profesión de un personaje refleja que su entrenamiento anterior y su aprendizaje han moldeado su forma de pensar, afectando por ello su capacidad para desarrollar ciertas habilidades y capacidades.

Nota: Un jugador que use las plantillas de personaje ya tiene una profesión para su personaje. Además, todas las habilidades de su personaje ya han sido desarrolladas para niveles de experiencia entre 1 y 10.

Una profesión no impide el desarrollo de habilidades, simplemente hace que sea más fácil desarrollar unas habilidades que otras. En este sistema, cualquier personaje puede desarrollar cualquier habilidad. A continuación encontraréis las descripciones de las seis profesiones, y en el Apartado 21.0 (pág. 82-83) encontraréis más información. Además, en el Apéndice A-6.1 (pág. 214-217) hay varias profesiones opcionales que pueden emplear los jugadores más experimentados.

GUERRERO (*Combatiente*)

El guerrero es un personaje adiestrado en las artes de la lucha y el combate. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades en el manejo de las armas, las maniobras con armadura y el desarrollo físico. A un guerrero le resulta difícil aprender a usar el subterfugio, los hechizos, los objetos mágicos y los idiomas, tiene poco interés y aptitudes en seguir esos caminos

EXPLORADOR (*Ladrón*)

Un explorador es un personaje entrenado para las maniobras, la observación, las emboscadas y, hasta cierto punto, para el combate. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades generales y de subterfugio, y puede también desarrollar habilidades en el manejo de armas y armadura. Sin embargo, le es muy difícil usar los hechizos u objetos mágicos. En ciertas sociedades y circunstancias, un explorador es un excelente ladrón o asesino.

MONTARAZ (*Rastreador*)

Un montaraz es un personaje entrenado en las habilidades de combate y al aire libre. Su principal área de desarrollo son las habilidades generales, pero puede desarrollar también respetables habilidades de combate y aprender hechizos de montaraz y hechizos abiertos de Canalización.

BARDO (*"Hombre para Todo"*)

El bardo es un personaje capaz de manejarse en casi todas las categorías de habilidades. Su única área principal de desarrollo son los idiomas, pero puede aprender sus propias listas de hechizos de bardo y las listas abiertas de hechizos de Esencia y desarrollar, hasta cierto punto, habilidades en el manejo de armas y de maniobra.

MAGO

El mago es un personaje entrenado en la realización de hechizos que obtienen su poder de la Esencia, el poder que reside en todo y en todos. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades mágicas y el aprendizaje de listas de hechizos. Para un mago es muy difícil aprender a usar las armas armaduras; el mago depende de sus hechizos, no de las armas o las maniobras normales. Un mago no puede llevar ningún tipo de armadura, yelmo, brazales o grebas cuando realiza un hechizo. Esto se aplica a todos aquellos personajes que realicen hechizos de Esencia (ver apartado 15.1, pág. 70)

ANIMISTA (*Clérigo*)

Un animista es un personaje instruido para realizar hechizos que obtienen su poder de los Valar mediante la Canalización. Sus principales áreas de desarrollo son el aprendizaje de hechizos, pero puede desarrollar cualquier categoría de habilidades. No puede llevar armadura metálica, ni yelmo metálico o protecciones metálicas cuando realiza un hechizo. Esto se aplica también a todos los personajes cuando realizan un hechizo de Canalización (ver apartado 15.2, pág. 70)

Nota para SA Básico: Todo personaje de *SA Básico* tiene una profesión que se refleja automáticamente en las puntuaciones de sus "características" en las hojas de personaje de *SA Básico*.

Los montaraces recorren las accidentadas tieras de Rhudaur



5.4 • habilidades

A medida que un personaje va adquiriendo niveles de experiencia, desarrolla ciertas competencias denominadas habilidades. Su capacidad en cada habilidad afecta sus probabilidades de realizar ciertas acciones y actividades (por ejemplo, combatir, maniobrar, realizar hechizos, etc.) Al ir desarrollando y mejorando una determinada habilidad, su "grado de habilidad" en ella aumentará, indicando un incremento correspondiente en sus capacidades y bonificaciones con dicha habilidad.

Nota de SA Básico: Las habilidades de *El Señor de los Anillos* se corresponden con las características de **SA Básico** de BO Proyectiles, BO Cuerpo a cuerpo, Generales, Subterfugio, Mágicas, Percepción, Resistencia y Hechizos aprendidos.

Característica de SA Básico	Características, habilidades y bonificaciones correspondientes en SA
Fuerza	Características de Fuerza y Constitución
Agilidad	Característica de Agilidad
Inteligencia	Características de Inteligencia, Intuición, Presencia
Movimiento	Categoría de habilidades de movimiento y maniobra
Defensa	Bonificación Defensiva
BO Cuerpo a cuerpo	Categoría de habilidades de armas
BO Proyectiles	Categoría de habilidades de armas
Generales	Categoría de habilidades generales
Subterfugio	Categoría de habilidades de subterfugio
Mágicas	Categoría de habilidades mágicas
Percepción	Habilidad de Percepción
Resistencia	Habilidad de Desarrollo Físico
Hechizos aprendidos	Listas de hechizos aprendidos

BT-4 TABLA DE BONIFICACIONES POR GRADO DE HABILIDAD

Grado de habilidad	Habilidades normales*	Sólo para Emboscar*	Sólo para Desarrollo Físico†
0	-25	-25	tira 1-10
1	5	+1	tira 1-10
2	10	+2	tira 1-10
3	15	+3	tira 1-10
4	20	+4	tira 1-10
5	25	+5	tira 1-10
6	30	+6	tira 1-10
7	35	+7	tira 1-10
8	40	+8	tira 1-10
9	45	+9	tira 1-10
10	50	+10	tira 1-10
11	52	+11	tira 1-10
12	54	+12	tira 1-10
13	56	+13	tira 1-10
14	58	+14	tira 1-10
15	60	+15	tira 1-10
16	62	+16	tira 1-10
17	64	+17	tira 1-10
18	66	+18	tira 1-10
19	68	+19	tira 1-10
20	70	+20	tira 1-10

* — +1 por cada grado por encima de 20 (por ejemplo, una bonificación de 72 para grado 22)

† — Tira 1-10 por cada grado por encima de 20.

5.4.1 • BONIFICACIONES POR GRADO DE HABILIDAD

La mayoría de las habilidades tienen una bonificación por grado de habilidad, que se aplica cuando un personaje emplea esa habilidad. Cada habilidad emplea esta bonificación de manera diferente, como se explica en los Apartados 5.4.2 y 5.4.3 (pág. 31-35)

Nota: Los jugadores que empleen las plantillas de personaje deben ignorar las bonificaciones por grado de habilidad; sus modificadores han sido incluidos en las bonificaciones de las plantillas de personaje.

Las bonificaciones por grado de habilidad se dan en la tabla BT-4. Básicamente, la tabla sigue una progresión estándar. La bonificación es de -25 si el grado es 0 y +5 si el grado es 1. Luego aumenta de 5 en 5 por cada grado de 2 a 10, de 2 en 2 para los grados del 11 al 20 y de 1 en 1 por cada grado por encima de 20.

5.4.2 • HABILIDADES PRIMARIAS

Son las habilidades más usadas cuando se va de aventuras. Estas habilidades se engloban en seis categorías que proporcionan la base para el desarrollo de habilidades (Apartado 24.0, pág. 90-91). Existe una fila en la Hoja de Personaje para calcular y anotar la bonificación de cada una de estas habilidades.

Nota: Un jugador que use las plantillas de personaje ya tiene las habilidades desarrolladas para niveles de experiencia entre 1 y 10.

Cada habilidad se clasifica según sea aplicable a uno de los siguientes propósitos

- Una maniobra de movimiento (MM) —las Bonificaciones de Maniobras de Movimiento incluyen a todas las bonificaciones de las habilidades relacionadas con el movimiento: Trepar, Montar, Nadar, Acechar, habilidades de movimiento y maniobra y varias Habilidades Secundarias. Estas bonificaciones se añaden a las tiradas de maniobra que se resuelven en la Tabla de Maniobras de Movimiento MT-1 (pág. 242)
- Una maniobra estática (ME) —las Bonificaciones de Maniobras Estáticas incluyen a todas las bonificaciones de las habilidades en las que no haya mucho movimiento: Rastrear, Escondarse, Abrir Cerraduras, Desactivar Trampas, Leer Runas, Usar Objetos, Percepción y varias Habilidades Secundarias. Estas bonificaciones se añaden a las tiradas de maniobra que se resuelven en la columna apropiada de la Tabla de Maniobras Estáticas MT-2 (pág. 243)
- Una bonificación ofensiva (BO) —las Bonificaciones Ofensivas incluyen a todas las bonificaciones de las habilidades de armas, la bonificación de la habilidad de Hechizos Dirigidos, y la bonificación de la habilidad de BO Hechizos básicos. Estas bonificaciones se usan en combate para atacar contrincantes con hechizos y armas (Apartado 8.3, pág. 50-54). Las bonificaciones se suman a las tiradas de ataque, que se aplican a las diferentes tablas de ataque.
- Un propósito especial (PE) —algunas habilidades no encajan en ninguna de las categorías descritas anteriormente: Desarrollo Físico, Emboscar y unas cuantas Habilidades Secundarias.

En el Apartado 8.0 (pág. 44-54) se describe como se usa cada una de estas bonificaciones para resolver acciones. A continuación viene una descripción de lo que significa cada habilidad.





MOVIMIENTO Y MANIOBRA (MM)

Estas habilidades determinan cuánto puede moverse un personaje en un asalto dado; hasta 16 metros más la bonificación por habilidad, o hasta el doble de esta distancia si se completa con éxito una maniobra de correr (ver apartado 8.1, pág. 45). Las habilidades de Maniobra/Movimiento deben desarrollarse por separado para cada uno de los 5 tipos diferentes de armadura (sin armadura, cuero, cuero endurecido, cota de mallas y coraza).

La armadura no incluye yelmos, brazales o grebas; objetos que protegen artes del cuerpo de ciertos críticos. Estos elementos de equipo se consideran por separado (Apartado 5.7, pág. 37).

Esta habilidad se aplica también a cualquier actividad que incluya movimiento y que no sea usual o se realice bajo tensión. Cuando se usa a estos efectos, la bonificación se suma a la "tirada de maniobra de movimiento" (Apartado 8.2.2., pág. 48-49).

Nota: Llevar grebas en las piernas modifica la bonificación de movimiento en -5.

Nota: Ninguna bonificación de una habilidad de movimiento y maniobra puede superar en más de 10 la puntuación en AGI del personaje.

Sin armadura (MM) –Esta habilidad se aplica cuando no se lleva ninguna armadura y está limitada a dos grados de habilidad. Sólo se pueden desarrollar dos grados de habilidad para esta habilidad.

Cuero (MM) –Esta habilidad se aplica cuando se lleva armadura de cuero y está limitada a tres grados de habilidad. Sólo se pueden desarrollar tres grados de habilidad para esta habilidad.

Cuero endurecido (MM) –Esta habilidad se aplica cuando se lleva armadura de cuero endurecido y está limitada a cinco grados de habilidad. Sólo se pueden desarrollar cinco grados de habilidad para esta habilidad.

Cota de malla (MM) –Esta habilidad se aplica cuando se lleva armadura de cota de malla y está limitada a siete grados de habilidad. Sólo se pueden desarrollar siete grados de habilidad para esta habilidad.

Coraza (MM) –Esta habilidad se aplica cuando se lleva armadura de coraza y está limitada a nueve grados de habilidad. Sólo se pueden desarrollar nueve grados de habilidad para esta habilidad.

HABILIDADES EN EL MANEJO DE LAS ARMAS

Estas habilidades determinan la eficacia de un personaje cuando utiliza armas en un combate (caso opuesto a los hechizos). Estas habilidades deben desarrollarse por separado para cada uno de los 6 tipos de armas: de filo, contundentes, a dos manos (ya sean contundentes o de filo), arrojadizas, proyectiles y armas de asta.

La bonificación por habilidad para cada tipo de arma es la bonificación ofensiva y normalmente se suma a las "tiradas de ataque" (Apartado 8.3, pág. 50-54) hechas con dicha arma. En ciertos casos, una parte, o la totalidad, de la bonificación ofensiva puede usarse para "parar" el ataque de un oponente (Apartado 8.3, pág. 50-54).

El llevar brazales modifica la bonificación ofensiva en un -5. Cada arma específica tiene propiedades especiales, resumidas en la tabla CST-1 (pág. 232)

Nota: Si se emplean brazales, se aplica un -5 a cada BO.

Armas de filo (BO): Estas armas incluyen la espada ancha, la daga, el hacha, la cimitarra y la espada corta. Pueden usarse con escudo.

Armas contundentes (BO): Estas armas incluyen el garrote, el martillo de guerra, la maza, la maza de armas (estrella de la mañana), la red y el látigo. Pueden usarse con escudo.

Armas a dos manos (BO): Estas armas incluyen el hacha de combate, el mayal, el cayado y el espadón o espada a dos manos. No pueden usarse con escudo.

Armas de asta (BO): Estas armas incluyen la jabalina, la lanza, la lanza de caballería y la alabarda. La jabalina y la lanza pueden usarse con escudo o pueden usarse a dos manos. Cuando se monta una cabalgadura entrenada, se puede usar una lanza de caballería con un escudo.

Arrojadizas (BO): Además de usarse en el cuerpo a cuerpo, algunas armas pueden ser utilizadas para atacar a distancia (o sea, arrojadas). Los alcances se incluyen en la Tabla CST-1 (pág. 232). Estas armas incluyen la daga, el hacha, la espada corta, el garrote, el martillo, la maza, la red, la jabalina y la lanza. Pueden ser usadas con escudo.

Proyectiles (BO): Estas armas no pueden ser usadas en el cuerpo a cuerpo, pero sí para atacar a distancia (el alcance se da en la tabla CST-1, pág. 232). Las armas de proyectiles incluyen las boleadoras, la honda, el arco compuesto, la ballesta, el arco corto y el arco largo. Únicamente la honda puede usarse con escudo.

Ejemplo: Meredur prefiere el hacha de combate cuando se trata de luchar con un arma a dos manos. Su BO con un hacha de combate se modifica en un +5 cuando ataca a enemigos que llevan coraza o cota de malla, mientras que se modifica en un -5 cuando ataca a enemigos que llevan cuero endurecido, cuero o ninguna armadura (ver la tabla CST-1). Cuando se usa un hacha de combate las tiradas de ataque se resuelven en la tabla de ataques con armas a dos manos, en la que ocurre una pifia con una tirada previa a modificadores, de 01, 02, 03, 04 ó 05. Si se obtiene un impacto crítico con el hacha de combate se le llama crítico primario y se resuelve en la Tabla CT-2 (pág. 238) de críticos de tajo. Si el crítico primario es un "C", "D" o "E", se resuelve un crítico secundario dos niveles por debajo ("A", "B", o "C" respectivamente) en la tabla CT-1 (pág. 238) de críticos de aplastamiento.

Curufun,
un gran
artesano
Noldo



HABILIDADES GENERALES

Estas habilidades influyen en la capacidad de un personaje para trepar, nadar, montar y rastrear. La bonificación para la habilidad correspondiente se suma a la "tirada de maniobra" cuando se intentan estas actividades (Apartado 8.2, pág. 46-49)

Trepar (MM): Se usa esta habilidad cuando se intenta trepar (es decir, subir por una cuerda, trepar a un muro o un árbol, etc., pero no subir por una escalera normal o de cuerda). La velocidad normal de escalada por una pared que tenga asideros adecuados es de 3 metros por asalto como maniobra de dificultad "media" (Apartado 8.2.2 pág. 48-49)

Montar (MM): Esta habilidad se usa para montar un animal (un caballo, mula, camello o un águila gigante, por ejemplo). Se debe realizar una tirada de maniobra usando esta habilidad cada vez que se intenta una maniobra inusual cabalgando, o cada asalto en el que se realiza un ataque cabalgando.

Nadar (MM): Esta habilidad se usa cuando el personaje está nadando. El DJ debería asignar una dificultad alta a nadar con armadura (véase pág. 48-49). Sugerimos las dificultades siguientes:

Prácticamente desnudo	Muy fácil
Ropa ligera	Fácil
Ropa de abrigo	Media
Cuero	Difícil
Cuero endurecido	Muy difícil
Cota de malla	Extremadamente difícil
Coraza	Absurdo

Rastrear (ME): Esta habilidad se usa cuando se intenta seguir o interpretar una pista.

HABILIDADES DE SUBTERFUGIO

Estas habilidades afectan la capacidad de un personaje para tender emboscadas, acechar, esconderse, abrir cerraduras o desactivar trampas.

Emboscar (PE): Si un personaje consigue colocarse detrás de un enemigo sin que éste se dé cuenta (suele realizarse empleando la habilidad Acechar, véase más adelante), puede "emboscarlo con un ataque cuerpo a cuerpo. Intenta un ataque normal cuerpo a cuerpo y si se obtienen críticos se puede sumar el **grado de habilidad** (no la bonificación a la habilidad) de Emboscar si el que realiza el ataque así lo desea. (Puede decidirlo una vez realizada la tirada del crítico).

Acechar/Esconderse (MM/ME): Esta habilidad indica lo hábil que es un personaje al acechar (moverse sin ser visto ni oído, una maniobra de movimiento) y esconderse sin moverse (una maniobra estática).

Esto se resuelve usando la Tabla de Maniobra de Movimiento MT-1 (pág. 242). Esta tirada se modifica añadiendo la bonificación total de la habilidad Acechar/Esconderse del personaje que se mueve (el que acecha) y restando la bonificación total más alta en Percepción de cualquiera que pueda observar al personaje que acecha. Si obtiene una "F", el personaje ha sido descubierto y sólo se mueve 3 m. Si obtiene un resultado numérico, el personaje se mueve la mitad de su capacidad de movimiento multiplicado por 3, a esta cifra se la multiplica por el resultado y el total se divide entre 100 (esto es, el resultado se usa como un porcentaje).

El esconderse se resuelve haciendo que cada uno de los personajes que busca realice una maniobra de Percepción modificada restando la bonificación total de la habilidad Acechar/Esconderse del personaje que se esconde y sumando la bonificación total de Percepción del personaje que le busca.



Abrir cerraduras (ME): Esta habilidad afecta a los intentos de abrir cerraduras.

Desactivar trampas (ME): Esta habilidad afecta los intentos de desactivar trampas. Habitualmente, primero se ha de detectar la trampa usando la habilidad Percepción.

HABILIDADES MÁGICAS

Estas habilidades afectan la capacidad de un personaje de realizar hechizos a partir de runas u objetos, y de atacar con un hechizo elemental.

Leer runas (ME): Esta habilidad representa la capacidad de un personaje de averiguar qué hechizo se encuentra en un trozo de papel con runas (o en un pergamino) y su capacidad para realizar dicho hechizo. Se debe hacer una tirada de maniobra estática (modificada por la bonificación de leer runas) para saber qué hechizos está escrito en un papel con runas. La misma tirada de maniobra determina si el personaje puede realizar el hechizo a partir del papel o pergamino (Apartado 8.4, pág. 54))

Usar objetos (ME): Esta habilidad representa la competencia de un personaje para determinar qué hechizos y capacidades están asociadas con un objeto (que no sea un papel con runas o ciertos objetos especiales, véase el Apartado 15.5, pág. 72). Afecta también la capacidad de realizar hechizos incluidos en dicho objeto. El proceso a seguir es el mismo que para leer runas, con la diferencia de que se aplica la bonificación de usar objetos.

Hechizos dirigidos (B0): Estas habilidades determinan lo eficaz que es un personaje usando hechizos dirigidos (esto es, elementales) durante un combate. La bonificación por hechizos dirigidos se suma a cualquier "tirada de ataque" que se haga con dichos hechizos (Apartado 8.3.2., pág. 52). Entre los hechizos dirigidos se incluyen todos los hechizos de "rayo", pero no los hechizos de "bola" (a los ataques de "bola" se les suma la bonificación de Hechizos Básicos).

No se permite tirada de resistencia contra los hechizos dirigidos, pero un personaje atacado por un hechizo dirigido (o por un hechizo de bola) puede hacer una tirada de maniobra de movimiento (esto es, su acción durante ese asalto será ponerse a cubierto) para modificar la tirada de ataque entre un -10 y un -60 según el tipo de cobertura disponible.



Elrond
examina
el mapa
de Thorin

.danfor95

OTRAS CAPACIDADES Y HABILIDADES

Estas habilidades difieren en diversos sentidos del sistema normal de grados de habilidad y bonificaciones. En cada habilidad se indican las diferencias pertinentes.

Percepción (ME): Esta habilidad afecta la cantidad de información y de indicios que un personaje obtiene mediante la observación. Puede usarse para detectar trampas, para descubrir a personajes que intentan esconderse o acechar, para encontrar puertas secretas, etc. Si un personaje indica que está mirando o examinando una zona o un lugar, el DJ hará una tirada de maniobra estática, modificada por la bonificación de percepción del personaje para determinar si el personaje advierte u observa algo. El DJ puede hacer esta tirada oculta, revelando únicamente lo que el personaje ha descubierto. Esta bonificación puede usarse para modificar la tirada de maniobra de un enemigo que intente acechar o esconderse (ver arriba).

Nota; Si se lleva yelmo, se modifica en -5 la bonificación de percepción.

Desarrollo físico (PE): Esta habilidad representa la capacidad de un personaje para resistir el dolor, los traumas y las hemorragias. Cada vez que el grado de un personaje en esta habilidad aumenta en uno, el personaje tira 1d10 y suma a su bonificación por grado de habilidad el resultado del dado (no se aplican las bonificaciones normales de grado de habilidad). Cada personaje comienza el juego con una bonificación especial para esta habilidad de 5 (que ya se incluye en la Hoja de personaje).

La suma total de bonificación para esta habilidad se llama "total de puntos de vida del personaje": el daño que un perso-

naje puede recibir (a causa de ataques y otros acontecimientos) antes de quedar inconsciente.

Si el personaje recibe más impactos que la suma total de sus puntos de vida y su característica Constitución (no la bonificación por característica), muere debido a traumatismo general y hemorragias internas.

Listas de hechizos (PE): Esta habilidad determina cuándo se aprende una lista de hechizos (es decir, cuando se pueden realizar los hechizos contenidos en dicha lista). Cada grado de lista de hechizos da una probabilidad del 20% de "aprender" una lista de hechizos en cuestión (véase el Apéndice A-4, pág. 190-211); de esta manera, cuando se llega a un grado de 5, hay un 100% de probabilidades de aprender la lista.

Sólo se puede desarrollar el grado de lista de hechizos para una lista cada vez. Si al final de un periodo de desarrollo (la adolescencia, el aprendizaje, o cuando se alcanza un nuevo nivel) un personaje tiene un grado de lista de hechizos entre 1 y 5, debe hacer una tirada para averiguar si aprende dicha lista o no. Si la tirada es menor o igual al grado de lista de hechizos multiplicado por 20, se aprende la lista. Si no se aprende la lista, el grado de lista de hechizos sigue siendo el mismo. Al aprender una lista, el grado de la lista de hechizos pasa a ser 0.

Si se obtiene un grado de lista de hechizos de 5 durante un periodo de desarrollo, se aprende la lista inmediatamente (reduciéndose el grado de lista de hechizos a 0). Además, el personaje puede desarrollar el grado de otra lista de hechizos para intentar aprender esa segunda lista (20% de probabilidad por grado).

Nota: En el caso de los jugadores que empleen las plantillas de personaje, la lista de hechizos aprendida en cada nivel se indica en la primera página de su plantilla y debe anotarse en el lugar apropiado de la segunda página.

Idiomas (PE): Esta habilidad debe desarrollarse por separado para cada idioma. El grado de habilidad establece lo bien que un personaje habla y lee un idioma (véase la tabla CGT-1).

CGT-1 TABLA DE GRADOS DE IDIOMAS

Grado 1: Permite la comunicación verbal básica mediante frases sencillas (por ejemplo: ¿bueno para comer? ¿Peligro? ¿Cuánto vale? ¿dónde está el baño?, etc.) Ni leer ni escribir.

Grado 2: Permite hablar sobre temas sencillos mediante construcciones sencillas si ambos interlocutores hablan despacio y con cuidado. Permite la lectura frases sencillas para captar el significado general, sin demasiados detalles, pero no la escritura.

Grado 3: Permite hablar con la fluidez equivalente a la de un nativo, pero sin las cualidades tonales (es decir, que se habla con acento extranjero). Permite leer y escribir textos moderadamente sencillos, pero no acerca de conceptos sutiles.

Grado 4: Se habla como en grado 3 y la capacidad de leer y escribir es la de un hombre de letras medio.

Grado 5: Permite una absoluta fluidez, sin acento extranjero, y leer y escribir con corrección exquisita.

5.4.3 • HABILIDADES SECUNDARIAS

Las habilidades secundarias no se usan con la misma frecuencia que las primarias durante las aventuras. A menudo están relacionadas, o son un indicativo, del historial de un personaje o de la tradición familiar.

Nota: Un jugador que emplee las plantillas de personajes ya tiene las habilidades secundarias desarrolladas para los niveles de experiencia 1-10.

La hoja de personaje puede que no proporcione espacio suficiente para estas habilidades, pero los jugadores pueden anotar los grados de habilidad en el reverso de dicha hoja o en otro papel aparte. Los jugadores pueden usar puntos de desarrollo de cualquier categoría de habilidades relacionada para desarrollar estas habilidades (véase Apartado 24.0, pág. 90-91).

El DJ decidirá qué habilidades secundarias son apropiadas para su partida e informará de ello a los jugadores. A continuación incluimos una lista con algunas habilidades secundarias que recomendamos (las descripciones de estas habilidades se incluyen en el Apéndice A-5 (pág 212-213))

TABLA DE HABILIDADES SECUNDARIAS

Habilidad	Bono a la carac. utilizada	Tipo de hab.	Categorías de habilidad relacionadas *
Acrobacia	AGI	MM	General, MM
Actuar	PRE	ME	General, Subterfugio
Actividades con animales	PRE	ME	General
Evaluar	INT	ME	General
Navegar	I	ME, MM	General, MM
Conocimiento de las cuevas	INT	ME, MM	General
Contorsionismo	AGI	MM	General, MM
Cocinar	I	ME	General
Primeros auxilios	INT	ME	General
Forrajear	I	ME	Cualquier categoría
Jugar	I	ME	General, Subterfugio
Meditación	PRE	ME	General, Mágica
Cordelería	INT	ME	General
Señales	INT	ME	General
Conocimiento de los cielos	I	ME	Cualquier categoría
Maña	PRE	ME	Subterfugio
Grupo de habilidades secundarias †			
Habs. artísticas	I	ME	General, Mágica
Habs. atléticas	AGI	MM	General, MM
Habs. de trabajo	AGI	ME	General, Armas
Habs. de influencia	PRE	ME	General, Subterfugio, Idiomas
Habs. conocimiento	INT	ME	Cualquier categoría

* —MM = Categoría de habilidades de movimiento y maniobra

† —Cada Grupo de Habilidades Secundarias es un conjunto de habilidades relacionadas que tienen la misma bonificación por característica, tipo de habilidad (esto es, MM o ME), y categoría de habilidad relacionada. Si embargo, cada habilidad de un grupo debe desarrollarse por separado.

5.5 • nivel de experiencia

En *El Señor de los Anillos*, cada personaje tiene un "nivel" que representa lo competente que es. Los personajes se hacen más poderosos y hábiles según van subiendo de nivel a medida que adquieren experiencia.

La experiencia se representa en el juego mediante puntos de experiencia que el DJ otorga a los personajes por ciertos logros y actividades.

Normalmente, un personaje comienza el juego como personaje de primer nivel y su nivel aumenta a medida que va adquiriendo puntos de experiencia en sus aventuras. El nivel de un personaje no sube necesariamente cada vez que adquiere puntos de experiencia, sino que lo hace cuando su suma total de puntos de experiencia alcanza ciertas cifras, como se explica en el Apartado 6.0 (pág. 38-41).



Montaraz
Dúnadan

Apartado
5.4.3
5.5



5.6 • Listas de hechizos

Una lista de hechizos es una enumeración de hechizos basada en la correlación del nivel del hechizo, su potencia y su complejidad. Todos los hechizos de una misma lista tienen en común ciertas características y atributos, aunque puedan tener efectos y aplicaciones muy diferentes. Un personaje no obtiene la capacidad de realizar hechizos individuales; en lugar de eso, "aprende" (Apartado 5.4.2) una lista completa de hechizos y sólo se ve limitado por su nivel y el nivel de los hechizos.

Las listas de hechizos figuran en el Apéndice A-4 (pág. 190-211). Cada lista de hechizos pertenece a uno de los siguientes seis grupos:

- Listas abiertas de Esencia
- Listas abiertas de Canalización
- Listas de Mago
- Listas de Animista
- Listas de Bardo
- Listas de Montaraz.

Estas clasificaciones determinan las listas de hechizos que pueden aprender las diferentes profesiones (Apartado 21.0, págs. 82-83). Cada hechizo de una lista de hechizos está precedido por un número, que es su nivel. Cada hechizo tiene un área de efecto, una duración (cuánto tiempo duran sus efectos), un alcance (hasta qué distancia se puede realizar o lanzar el hechizo) y a qué clase pertenece. Cada uno de estos factores se describe en el Apéndice A-4 (pág. 190-191).

APRENDIZAJE DE LISTAS DE HECHIZOS

Un personaje puede "aprender" listas de hechizos durante:

- El desarrollo de sus habilidades de adolescencia (Apartado 23.0, págs. 88-89)
- El desarrollo de sus habilidades en el aprendizaje (Apartado 24.0, págs. 90-91)
- La subida de nivel (Apartado 6.0, págs. 38-41).

A causa de su profesión (Apartado 21.0, págs. 82-83) y raza/cultura (Apartado 20.0, págs. 80-81) un personaje sólo puede "aprender" ciertas listas de hechizos.

Nota: En el caso de los jugadores que empleen una plantilla de personaje, la lista de hechizos aprendida en cada nivel se indica en la primera página de su plantilla y debe anotarse en el lugar apropiado de la segunda página.

REALIZAR HECHIZOS

Normalmente, una vez que un personaje ha aprendido una lista de hechizos, puede realizar cualquier hechizo de dicha lista cuyo nivel sea igual o menor al del personaje en cuestión. Algunas profesiones sólo pueden realizar hechizos de hasta un cierto nivel (Apartado 21.0, págs. 82-83).

Como se explica un poco más adelante, un personaje debe usar Puntos de Poder para realizar un hechizo. Véase el Apartado 8.4 (pág. 54) para obtener más información acerca de la preparación y realización de hechizos.

PUNTOS DE PODER

Cada personaje dispone de un cierto número de puntos de poder que usa al realizar hechizos. Para realizar un hechizo, se deben usar una cantidad de puntos de poder igual al nivel del hechizo.

Cada personaje tiene un número de puntos de poder basados en su nivel y en una de sus características (Inteligencia para hechizos de Esencia, Intuición para hechizos de Canalización). El número de puntos de poder de un personaje se obtiene mirando en la tabla BT-1 la característica apropiada y multiplicando los puntos de poder allí indicados por el nivel del personaje. Una

vez se han utilizado estos puntos de poder realizados hechizos, pueden recuperarse descansando durante 8 horas.

Nota: Los jugadores que empleen las plantillas de personaje deben ignorar este proceso; el total de sus Puntos de Poder ya han sido incluidos en sus plantillas de personajes.

5.7 • Factores diversos

Además de los aspectos tratados en los apartados previos, hay muchos otros factores que definen a un personaje de El Señor de los Anillos:

- Las Bonificaciones a la Tirada de Resistencia (TR)
- Bonificación Defensiva (BD)
- Dinero y equipo
- Penalización por carga

Nota: Los jugadores que empleen las plantillas de personaje ya tienen todos estos factores registrados en su personaje inicial. A medida que su personaje vaya corriendo aventuras, estos factores cambiarán y se tendrán de actualizar.

BONIFICACIONES A LAS TIRADAS DE RESISTENCIA (TR)

Algunos ataques que tienen lugar durante el juego requerirán que un personaje realice una Tirada de Resistencia para ver si el ataque afecta y de qué manera al personaje que hace la tirada de resistencia (Apartado 8.3.2, pág. 52). Estos tipos de ataque son los hechizos de Esencia, los hechizos de Canalización, los venenos y las enfermedades.

Las bonificaciones a las tiradas de resistencia pueden ser la bonificación por una característica, cualquier bonificación por objetos, y las bonificaciones por raza/cultura. Las bonificaciones por raza/cultura figuran en la tabla BT-3 (pág. 244).

BONIFICACIONES DEFENSIVAS (BD)

La bonificación defensiva de un personaje se usa en combate como una resta a la tirada de ataque de un contrincante contra dicho personaje. Una BD se compone de la bonificación de la AGI del personaje más un 25 si lleva un escudo (véase más adelante).

BT-1 TABLA DE BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICA

Característica	Bonificación	Puntos de poder*
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0
3-4	-15	0
2	-20	0
1	-25	0

*—Los puntos de poder son necesarios para realizar hechizos (ver el apartado 8.4, pág. 54). El número (basado en la Inteligencia o en la Intuición) que se da arriba se multiplica por el nivel del personaje para obtener el total de puntos de poder de dicho personaje.

BT-5 TABLA DE PENALIZACIÓN POR PESO

Peso del personaje	Peso llevado en Kilos (que no sean ropas o armaduras)								
	8-12	13-18	19-22	23-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80
20-30	30	60	NP	NP	NP	NP	NP	NP	NP
31-40	20	35	60	80	NP	NP	NP	NP	NP
41-50	15	25	40	60	NP	NP	NP	NP	NP
51-70	15	20	30	40	60	NP	NP	NP	NP
61-70	10	15	25	35	40	60	NP	NP	NP
71-80	10	15	20	30	35	40	60	NP	NP
81-90	5	10	15	25	30	35	45	60	NP
91-100	5	10	15	20	25	30	35	50	60
101-110	5	10	15	20	25	30	35	45	55
111-120	0	10	10	15	20	25	30	40	50
121-130	0	10	10	15	20	25	30	35	45
131-140	0	5	10	15	15	20	25	30	40
141-150	0	5	5	10	15	20	25	30	35
151-175	0	0	5	10	10	20	25	25	35
176-200	0	0	0	5	10	15	20	25	30

Nota: El resultado es la penalización por peso acarreado del personaje. La Penalización por Carga de un personaje es 0 ó su Bonificación por Fuerza menos su penalización por peso, la cifra que sea inferior (esto es, la Penalización por Carga nunca puede ser superior a 0).

Nota: Se suma una penalización adicional de 5 a la penalización máxima arriba indicada por cada 5 Kg. por encima de 80 Kg.

DINERO Y EQUIPO

Los personajes comienzan con algo de equipo y dinero (Apartado 26.0, pág. 92, y plantillas de personajes). Después, cuando salen de aventuras, conseguirán nuevos bienes y perderán otros. Todos los jugadores debéis anotar en su plantilla u hoja de personaje el equipo y dinero de su personaje. Si necesitáis más espacio, usad otro folio o el dorso de la plantilla u hoja de personaje.

EQUIPO DEFENSIVO

Una armadura normal (coraza, cota de mallas, cuero endurecido y cuero) cubre desde los hombros hasta medio muslo y hasta la mitad del brazo. Los personajes pueden llevar también yelmos, brazales y/o grebas. La armadura, los yelmos y las grebas o brazales no cuentan a efectos de la carga.

Los yelmos, brazales y grebas pueden ser de cuero o de metal. Cuando una de estas piezas de cuero ha protegido al usuario de un crítico, quedará inservible hasta que se la repare o sea reemplazada por otra. Las piezas de metal no tienen estas limitaciones siempre que sean cuidadas y reparadas apropiadamente. Se supone que un personaje realiza este mantenimiento.

Cada pieza de equipo defensivo tiene ciertos efectos sobre el juego:

- **Escudo** - Los escudos únicamente se pueden usar con armas de una sola mano. Al usar un escudo, un personaje puede incrementar su bonificación defensiva en +25 contra un contrinicante que se encuentre delante de él o a su izquierda. Se supone que se embraza el escudo siempre en el brazo izquierdo; el DJ puede permitir que haya personajes zurdos (10% de probabilidad) o ambidextros (2% de probabilidad). Normalmente, puedes echarle el escudo a la espalda mientras no lo uses en combate.

- **Yelmo** - Si un personaje lleva un yelmo, su bonificación a la percepción sufre una modificación de -5 y estará protegido de los efectos de algunos críticos.

- **Brazales** - Si un personaje lleva brazales, todas las bonificaciones ofensivas sufren una modificación de -5 y estará protegido de los efectos de algunos críticos.

- **Grebas** - Si un personaje lleva grebas, todas las bonificaciones de movimiento y maniobra sufren una modificación de -5 y estará protegido de los efectos de algunos críticos.

PENALIZACIÓN POR CARGA

La capacidad de movimiento y maniobra de un personaje se ve afectada por el peso del material que lleva sobre su persona. Cada personaje debe sumar el peso de todo el equipo (que no sea cosas que lleve puestas: ropas, armadura, yelmo, brazales, cinturón, etc.) y suministros que carga (usar la tabla ST-4, para comprobar pesos), redondeando al kilo más próximo.

Si la suma excede los 7 kilos, puede haber una penalización. Se supone que los personajes más pequeños son lo bastante duros como para soportar este peso. Esto es particularmente cierto en las razas humanoides.

La tabla BT-5 da la penalización por llevar exceso de peso según el peso del personaje. El resultado es la penalización por peso acarreado del personaje.

La Penalización por Carga de un personaje es 0 ó su Bonificación por Fuerza menos su penalización por peso, la cifra que sea inferior (esto es, la Penalización por Carga nunca puede ser superior a 0). Esta penalización se aplica al movimiento que se efectúa corriendo (Apartado 8.1, pág. 45) y a las maniobras e movimiento (Apartado 8.2.2., pág. 48-49)

