



6.0 • LA EXPERIENCIA Y LA SUBIDA DE NIVEL



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, al ir adquiriendo experiencia. La experiencia se representa en el juego mediante puntos de experiencia que el DJ concede a los personajes por ciertos logros y actividades. Normalmente, un personaje comienza el juego como personaje de primer nivel y su nivel va subiendo según adquiere puntos de experiencia en sus aventuras. El nivel de un personaje no sube necesariamente cada vez que adquiere puntos de experiencia; lo hace cuando su suma total de puntos de experiencia alcanza ciertas cifras, como se explica a continuación.

6.1 • puntos de experiencia

Aprender a otorgar los puntos de experiencia es una de las labores más arduas a las que se enfrenta el DJ. Es algo muy difícil de formalizar. En principio, el DJ debería otorgar puntos de experiencia por aquellas ideas y acciones de los PJs (personajes de jugadores) que son inteligentes, hábiles, innovadoras, peligrosas (pero no temerarias) y, sobre todo, que tienen éxito.

A continuación resumimos algunas de las actividades que suelen surgir durante el juego y que deben recompensarse con puntos de experiencia. El DJ puede sumar y otorgar puntos de experiencia cuando lo estime oportuno. Esto ocurre normalmente al comienzo o al final de una sesión de juego.

ET-I TABLA DE PUNTOS POR CRÍTICO

Nivel oponente	Crítico conseguido				
	A	B	C	D	E
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250
cada nivel					
encima de 10	+5	+10	+15	+20	+25
al personaje*	100	200	300	400	500

Estas cifras se multiplican, además, por:

- x 0 — si el enemigo está muerto o agonizando (no hay puntos)
- x 1/10 — si el enemigo está inconsciente o incapacitado
- x 1/2 — si el enemigo está aturdido
- x 2 — si el personaje está solo en combate cuerpo a cuerpo contra el enemigo o enemigos

Nota: Los puntos por crítico no pueden exceder la cantidad de "puntos por pieza" que dará el enemigo.

Nota: Los resultados son los PE recibidos por el personaje que causa el crítico.

* — Estos puntos se otorgan a un personaje por los críticos que le inflija un enemigo; para estos puntos, el "nivel del enemigo" se considera siempre que es 20



Nota: Los puntos de experiencia que sugerimos son una guía y el DJ tiene completa libertad para modificarlos cuando el sentido común le diga que quedan fuera de lugar.

Nota: Todos estos totales pueden multiplicarse por 4 si el personaje realiza la actividad por vez primera, por 2 si es la segunda vez que realiza una actividad y por 1/2 si la actividad se ha convertido en rutinaria.

1) Puntos de vida

Al final de un combate, un personaje recibe un punto de experiencia por cada punto de vida que perdió durante dicho combate.

2) Puntos por críticos

Se otorgan estos puntos por los críticos conseguidos contra un enemigo, independientemente de su efecto. Los puntos de experiencia otorgados se basan en el nivel del enemigo y se modifican según el estado del enemigo y el combate. La tabla ET-I resume estos puntos.

Un personaje también recibe puntos por críticos cuando recibe un crítico (por ejemplo, 100 PE por un "A", 200 PE por un "B", etc.

ET-2 TABLA DE PUNTOS POR "PIEZAS"

Nivel del oponente	Nivel del personaje que da el golpe mortal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50	45	40	35	30	25	20	15	10	0
1	200	150	130	110	100	90	80	70	60	50
2	250	200	150	130	110	100	90	80	70	60
3	300	250	200	150	130	110	100	90	80	70
4	350	300	250	200	150	130	110	100	90	80
5	400	350	300	250	200	150	130	110	100	90
6	450	400	350	300	250	200	150	130	110	100
7	500	450	400	350	300	250	200	150	130	110
8	550	500	450	400	350	300	250	200	150	130
9	600	550	500	450	400	350	300	250	200	150
10	650	600	550	500	450	400	350	300	250	200

Nota: Los resultados son los PE recibidos por el personaje que inflige el golpe mortal..

Nota: Si el nivel del contrincante es mayor que 10, se otorgan 50 puntos más por cada nivel por encima de diez.

3) Puntos por "pieza"

Se otorgan estos puntos por matar o dejar inconsciente a un enemigo activo. Esto debe ocurrir en una situación de combate (es decir, un enfrentamiento real, no en un entrenamiento o simulando un combate). Se considera enemigo activo aquel que no está muerto o inconsciente. La totalidad de los puntos que corresponden por este apartado se otorgan al personaje que da el golpe que mata o deja inconsciente al enemigo. Los puntos de experiencia que se otorgan por "acabar" con un enemigo se encuentran en la tabla ET-2. A estos puntos de experiencia se les resta la cantidad de puntos de experiencia ya otorgada por impactos críticos que ya se han logrado sobre el contrincante en cuestión (véase punto 2). El DJ debería añadir puntos extra en algunos casos, para criaturas que tengan poderes o habilidades especiales.

Nota: Quizá el DJ quiera otorgar estos puntos siempre que un personaje venza a un contrincante, incluso si no es en combate. Por ejemplo, esto equivaldría a hacer que un enemigo se rindiera o hiciera lo que le pidas sin combatir. Puede ser desde vencerle en un concurso de acertijos o infiltrarse en su morada y quitarle lo que andas buscando.

Ejemplo: Para éste y para los demás ejemplos de este apartado, nos referiremos a la aventura de ejemplo incluida en el Apartado 1.0 (pág. XX-XX). En dicha aventura Nári (segundo nivel), Agonar (cuarto nivel), Drogo (primer nivel) y Leanan (segundo nivel) decidieron explorar y acampar en una torre en ruinas que contenía tres orcos (uno de primer nivel, uno de segundo y uno de cuarto) que estaban levantando el campamento para viajar por la noche. El encuentro que sucedió acaba con dos orcos muertos y uno dándose a la fuga..

Nári mató al líder de cuarto nivel, y como sólo es el segundo orco que mata recibe el doble de los 300 puntos de experiencia normales (pe), es decir 600 puntos. Nadie recibe puntos de experiencia por el que escapó (Drogo echó a perder su oportunidad al cometer una pifia), Agonar durmió al orco de segundo nivel, pero sólo recibe 130 puntos dado que él es de cuarto nivel y ha dormido orcos en otras ocasiones.

Si Drogo hubiese lanzado una daga contra el orco, causándole un crítico "B" de perforación antes de que Nári le matara, entonces Drogo habría obtenido 40 puntos de experiencia (10 por el crítico "B" x 4 por el cuarto nivel del enemigo). En ese caso, Nári sólo habría recibido 520 puntos, 2 x (300 pe normales - los 40 que obtuvo Drogo).

Los críticos "E" y "C" que Nári hizo al orco dormido, hubieran valido normalmente 50 pe (25 x 2 de segundo nivel) y 30 pe (15 x 2 de segundo nivel) respectivamente. Sin embargo, como ya estaba inconsciente (dormido) se multiplican por 1/10 los 80 pe y Nári sólo recibe 8 puntos.

Leanan recibe 100 puntos de experiencia por el crítico "A" que recibió cuando el orco y el cofre te cayeron encima. También recibe 9 puntos por los 9 puntos de vida que perdió.

De manera que, por el combate, Nári recibe un total de 608 puntos, Agonar, 130, Leanan 109 y Drogo ninguno.

4) Puntos de maniobra

Estos puntos de experiencia se conceden por realizar maniobras únicas o geniales (ya sean estáticas o de movimiento) con éxito durante la aventura. Para las maniobras de movimiento (Apartado 8.2.2., pág. 48-49) se debe obtener un resultado de "100" o más. Dependiendo de la dificultad, en la tabla ET-3 se encuentran los puntos de experiencia que se otorgan

Ejemplo: Drogo exploró la zona con éxito (el DJ califica esta maniobra como de dificultad media) lo que le vale 50 pe. También se deslizó a través de la torre sin que los orcos le oyeran (una maniobra de dificultad fácil), oyó a los orcos que se acercaban (dificultad media), y se escondió junto a la puerta principal (dificultad media), por un total de 110 pe. Leanan apartó los escombros (una maniobra muy fácil) lo que le valió 5 pe, y abrió el baúl, pero no silenciosamente, por lo que no recibe pe. El coger la cajita y esconderla con éxito (una maniobra difícil) le proporciona un total de 105 pe.

ET-3 TABLA DE PUNTOS POR MANIOBRAS

Rutinaria	0
Muy Fácil	5
Fácil	10
Media	50
Difícil	100
Muy difícil	150
Extremadamente difícil	200
Locura completa	300
Absurda	500

Nota: El resultado son los PE recibidos por el personaje que realiza la maniobra.

ET-4 TABLA DE PUNTOS POR HECHIZOS

Nivel del hechizo	Nivel del personaje que realiza el hechizo									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
2	100	100	90	80	70	60	50	40	30	20
3	100	100	100	90	80	70	60	50	40	30
4	100	100	100	100	90	80	70	60	50	40
5	100	100	100	100	100	90	80	70	60	50
6	100	100	100	100	100	100	90	80	70	60
7	100	100	100	100	100	100	100	90	80	70
8	100	100	100	100	100	100	100	100	90	80
9	100	100	100	100	100	100	100	100	100	90
10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Nota: El resultado son los PE recibidos por el personaje que realiza el hechizo..

5) Puntos por hechizos

Se reciben estos por realizar hechizos durante una situación de combate (tanto hechizos intrínsecos como los procedentes de objetos o runas). Realizar un hechizo que falla no proporciona puntos. El hechizo debe tener un propósito que ayude al personaje o a su grupo durante el combate. Los puntos de experiencia que se consiguen vienen dados por la siguiente fórmula y se resumen en la tabla ET-4:

$$100 - (10 \times \text{nivel de quien lanza el hechizo}) \\ + (10 \text{ por el nivel del hechizo realizado}).$$

Ejemplo: Agonar realiza un Levitar que, en otras circunstancias, le habría sido útil salvándole del cuerpo a cuerpo. Sin embargo, en esta situación no sirve ni para él ni para el grupo, por lo que no recibe puntos. Su hechizo, de Dormir era de primer nivel, de manera que, como personaje de cuarto nivel, recibe 70 pe.

6) Puntos por ideas

Se otorgan estos puntos por las ideas y planes que llevan a la consecución de un objetivo o a finalizar con éxito una acción o aventura. El DJ deberá anotar las ideas, planes y sugerencias realizadas por los personajes jugadores que resultan ser útiles o que tienen éxito. Una vez acabada la aventura, acción o acontecimiento y se hayan concedido los puntos de experiencia de los puntos 1 al 5, se suman los puntos de experiencia recibidos por todos los miembros del grupo. El DJ deberá otorgar la mitad de estos puntos como "puntos por ideas", dividiéndolos entre los personajes que contribuyeron con ideas basándose en sus contribuciones respectivas. Esto es muy subjetivo, por lo que el DJ no tiene por qué llevar una contabilidad exacta de las ideas, sino que puede fiarse de sus impresiones generales tras la aventura.

Ejemplo: Tras calcular los puntos de experiencia debidos a combates, maniobras y hechizos, el DJ calcula los totales para cada personaje y el total para el grupo (la mitad de dicho total serán puntos por ideas).

Personaje	Puntos Combate	Puntos Maniobras	Puntos Hechizos	Puntos Idea	Puntos Totales
Agonar	130	0	70	110	310
Leanan	109	105	0	46	260
Drogo	0	110	0	250	360
Nári	608	0	0	160	768
Total del grupo	847	215	70	566	1698

El objetivo del grupo era explorar cuidadosamente la torre en ruinas como posible lugar de acampada o de aventuras. Drogo y Nári persiguieron ese fin; Drogo tomó la iniciativa y Nári le respaldó. Drogo consigue más puntos por ideas puesto que realizó nuevas acciones cada turno y, esencialmente, tomó una decisión correcta cada turno, mientras que Nári se limitó a "esperar un blanco". Agonar también intervino como apoyo, pero su hechizo de Levitar, imprevisto e inútil, le hizo perder un tiempo valioso y no significó ninguna ayuda para lograr el objetivo del grupo, explorar y estar preparados en caso de peligro.

Podría haber preparado un hechizo de Dormir y tenerlo listo cuando se presentó la amenaza (los orcos). Leanan como es obvio, perdió el control cuando se enfrentó a la posibilidad de obtener tesoro y beneficios personales; no hizo nada en favor del objetivo del grupo. Sólo tenía en la cabeza la idea de ir primero por el botín, y por ello descuido su propia seguridad y la del grupo, así como el objetivo común. De manera que Drogo se lleva 250 puntos de los 566 que hay, Nári recibe 160, Agonar, 110 y Leanan, 46.

Este proceso implica ciertas decisiones bastante subjetivas por parte del DJ y requiere práctica.

Las sugerencias reales hechas por los jugadores durante el planteamiento deberían tenerse en cuenta. Si Agonar hubiese sugerido realmente que él, Leanan y Nári cubriesen a Drogo mientras exploraba, hubiese obtenido más puntos por ideas.

7) Puntos de viaje

Un personaje recibe un punto de experiencia por cada kilómetro y medio que recorra en una zona desconocida, y un punto de experiencia por cada 15 kilómetros si vuela o navega por el mar.

El personaje debe estar consciente e interactuando con el medio. Se multiplica por 1/2 si se trata de áreas civilizadas, por 2 si son zonas moderadamente peligrosas y por 3 en zonas extremadamente peligrosas.

Ejemplo: El grupo ha viajado 45 kilómetros desde Rivendel atravesando la región moderadamente peligrosa del Bosque de los Trolls. De manera que cada personaje recibe 60 puntos de experiencia (45 kilómetros/1,5 x 2 de moderadamente peligroso) por el viaje.



8) Puntos diversos

La mayoría de las guías para dar puntos de experiencia se refieren a acciones en una situación táctica (es decir, una situación que implica actividad detallada y precisa, generalmente con limitaciones de tiempo, como son el combate, las maniobras o la exploración). Resulta más difícil otorgar puntos de experiencia por actividades y logros en un medio estratégico (es decir, menos estructurado que el medio táctico). Los puntos de experiencia por viajes reflejan la experiencia lograda al viajar a través de regiones nuevas y estimulantes. El DJ debería otorgar puntos de experiencia diversos por otras actividades estratégicas que no sean viajar (por ejemplo, descubrir una clave o un enigma, planear una aventura o expedición que tenga éxito, etc.).

Estos puntos también pueden concederse por sucesos que tengan una significación especial para un personaje determinado (por ejemplo, tener una experiencia religiosa, visitar un lugar especial, realizar una misión especial, realizar hechizos no de combate, etc.). También se pueden otorgar por cualquier tipo de acción que el DJ juzgue digna de recompensa.

Ejemplo: El DJ decide que el grupo merece algunos puntos más de experiencia al haber conseguido su objetivo de una manera bastante efectiva. Da a Drogo 150 pe por llevar la iniciativa y correr con la mayor parte del riesgo razonable. Agonar y Nári reciben, cada uno, 100 pe por su sólida labor de apoyo, mientras que Leanan sólo recibe 50 pe porque descuidó su propia seguridad y la del grupo cuando fue a buscar de un posible tesoro. Sin embargo, Leanan tiene la recompensa de poseer la cajita sin que los demás lo sepan.



6.2 • niveles de personaje

El nivel de cada personaje depende de la cantidad de puntos de experiencia que haya acumulado. Un personaje comienza en primer nivel con 10.000 puntos de experiencia. La tabla ET-5 resume cuantos puntos de experiencia corresponde a cada nivel.

Ejemplo: Si el DJ decide otorgar inmediatamente los puntos de experiencia tras esta aventura, se suman los puntos de la siguiente manera:

	PE ant.	Nivel ant.	PE Ganados	PE Nuevos	Nivel Nuevo
Agonar	43480	4º	470	43950	4º
Leanan	23400	2º	370	23770	2º
Drogo	19764	1º	570	20334	2º
Nári	28940	2º	928	29868	2º

La suma total de puntos de experiencia de Drogo supera los 20000, luego sube de primer a segundo nivel. Ahora tiene que asignar sus puntos de desarrollo a sus habilidades para incrementar sus grados de habilidad, y luego debe poner al día su Hoja de Personaje. Si Nári hubiese conseguido 132 puntos más, hubiese pasado a tercer nivel. Los otros dos personajes están todavía muy lejos de poder subir de nivel.

ET-5 TABLA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

Nivel	Total de puntos de experiencia necesarios
1	10000
2	20000
3	30000
4	40000
5	50000
6	70000
7	90000
8	110000
9	130000
10	150000

6.3 • subir un nivel

Nota: Los jugadores que usen plantillas de personaje sólo tienen que copiar las bonificaciones para el siguiente nivel de la columna apropiada de la primera página de su plantilla al lugar adecuado de la segunda página de su plantilla.

Cuando un personaje sube un nivel, puede desarrollar habilidades (aumentar sus grados de habilidad) y actualizar sus bonificaciones. Para desarrollar una habilidad, debe asignarle puntos de desarrollo (véase la tabla CGT-4, pág. 246) para aumentar el grado de dicha habilidad. Este proceso es idéntico al de desarrollo de una habilidad en el aprendizaje y se describe en el Apartado 24.0 (pág. 90-91). Una vez se han asignado todos los puntos de desarrollo para aumentar grados de habilidad, se actualizan las bonificaciones de nivel según la profesión (véase el Apartado 21.0, pág. 82-83). Finalmente se vuelven a calcular las bonificaciones por habilidad cuyos componentes han cambiado. Este proceso se resume a continuación:

- 1) Asignar puntos de desarrollo para aumentar grados de habilidad.
- 2) Actualizar bonificaciones por grado de habilidad
- 3) Si es necesario, hacer tiradas por puntos de vida (desarrollo físico) y/o por listas de hechizos.
- 4) Actualizar las bonificaciones por nivel según la profesión del Pj.
- 5) Recalcular las bonificaciones por habilidad afectadas por 2) y 3).
- 6) Anotar el nuevo nivel del personaje.