



2.0 • CÓMO SE JUEGA: REGLAS Y GUÍAS



La mayoría de los juegos de rol de fantasía necesitan unas reglas o guías para definir y controlar las realidades físicas del mundo en el que se tienen lugar las aventuras. En circunstancias ideales, dichas reglas permiten resolver la mayoría de las situaciones comunes que se presentan durante una partida de un JRF, sin por ello quitarle detalle ni color al argumento o a la ambientación.

EL Señor de los Anillos es un conjunto de reglas específicas que rigen las realidades físicas de los pueblos, lugares, y cosas en la Tierra Media. *El Señor de los Anillos* se divide en ocho partes:

- La 1ª Parte proporciona una visión general de los juegos de rol de fantasía, de Tierra Media, de los libros de J.R.R. Tolkien y de las reglas y guías de *El Señor de los Anillos*. (Apartados 1.0-2.0, páginas 2-19).
- La 2ª Parte incluye un conjunto de personajes totalmente desarrollados y listos para jugar (las Plantillas Básicas de Personaje) y trata de los diferentes factores y rasgos que definen a un personaje de un JRF en *El Señor de los Anillos* (Apartados 3.0-6.0, páginas 20-41).
- La 3ª Parte perfila a grandes rasgos cómo resolver las acciones y situaciones más habituales que tienen lugar durante las aventuras de los jugadores (Apartados 7.0-10.0, páginas 42-57).
- La 4ª Parte detalla la mayoría de las reglas que afectan a la labor del Director de Juego a la hora de establecer y dirigir un sistema de mundo (Apartados 11.0-18.0, páginas 58-77).
- La 5ª Parte describe cómo crear y desarrollar tus propios personajes (Apartados 19.0-27.0, páginas 78-97).
- La 6ª Parte proporciona un ejemplo del entorno del juego (páginas 98-112).
- La 7ª Parte contiene los Apéndices—incluyendo Plantillas Básicas de Personaje, descripciones de razas y culturas, descripciones de las criaturas, listas de hechizos, habilidades secundarias, material opcional, reglas de conversión, lecturas selectas y todas las tablas y hojas que aportan sabor y detalle al juego sin redundar en perjuicio de la jugabilidad (Apéndices A-1 a A-10, páginas 113-265).
- La 8ª Parte es un índice (páginas 266-270).

El DJ y los jugadores deben recordar que este “reglamento” es sólo una serie de guías para ayudar en la creación y desarrollo del juego de rol.

El DJ tiene completa libertad para modificar estas reglas de manera que encajen con su punto de vista o estilo de juego, y los jugadores deben tener en cuenta que el DJ tiene la última palabra en cuanto a la interpretación de las reglas o los cambios en las mismas.

Por otro lado, estas reglas y las decisiones del DJ con respecto a ellas son la única guía que tienen los jugadores sobre as

capacidades de sus personajes y la realidad de Tierra Media. Por ello, el DJ debe ser coherente e imparcial en sus decisiones o de lo contrario los jugadores perderán su confianza en él, necesaria para que el juego sea verdaderamente divertido y satisfactorio.

2.1 • aprender a usar el señor de los anillos

El DJ debe, en primer lugar, hojear las reglas para hacerse una visión de conjunto del sistema, después debe leerlas todas detalladamente. Si no entiende inmediatamente un apartado, debe marcarlo para volver sobre él una vez haya leído todas las reglas.

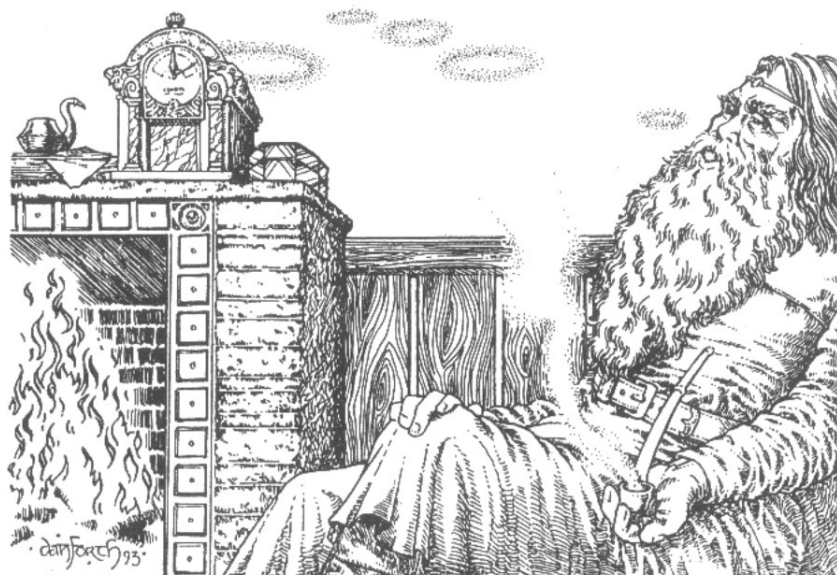
Se han incluido numerosos ejemplos para ayudar a comprender las reglas.

El DJ no tiene por qué analizar o aprender de memoria el significado de todas las reglas. Estas están ordenadas de tal manera que muchas situaciones pueden resolverse yendo a apartados específicos del reglamento cuando surjan dichas situaciones.

Los jugadores deben leer primero la primera y la segunda parte. Después cada uno de ellos debe elegir a uno de los personajes listos para jugar del Apéndice A-1, aunque los jugadores más experimentados quizá prefieran pasar a la 5ª parte de inmediato para crear su propio personaje. Finalmente, los jugadores deben leer la 3ª Parte para que comprendan las opciones de las que disponen en una situación táctica (habitualmente de combate).

No es necesario que los jugadores lean la 4ª y/o la 6ª parte, ya que se refieren a cómo el DJ controla la ambientación del juego, los elementos argumentales y otros factores. Pueden consultar la 7ª parte cuando necesiten encontrar determinada información.

Tomando
el té en
el agujero
hobbit de
Bilbo



Apartado
2.0
2.1

pasar de el señor de los anillos básico **a el señor de los anillos**

Así que llevas varias semanas (o meses) jugando a *El Señor de los Anillos Básico* y te lo has pasado en grande. De hecho, te sigues preguntando si quieres cambiar a *El Señor de los Anillos*. Por supuesto. Has tomado la decisión adecuada.

Ahora, cuando le digas al Director de Juego que quieres llevar un personaje especializado en las curaciones, no te dirá que tu única opción es un Bardo. Puedes ser un Animista. Y si quieres conjurar hechizos espectaculares, puedes ser un Mago. Sólo serás un Bardo si quieres llevar a un ingenioso hombre para todo que aprende idiomas con facilidad y toca un instrumento o canta.

Y la única ventaja no sólo consiste en contar con tipos de personaje más definidos. Tendrás más opciones en casi cualquier aspecto de los juegos de rol de fantasía:

- Más hechizos.
- Más culturas (por ejemplo, en vez de elegir ser un Elfo, puedes ser un Elfo Noldo, un Elfo Sinda o un Elfo Silvano).
- Más habilidades (como forrajear, cordelería y conocimiento de las cuevas).
- Más opciones de aventuras.

¿Te intimida el grosor del libro de reglas de *El Señor de los Anillos*? No te preocupes. *El Señor de los Anillos* describe los mismos componentes básicos contemplados en las guías de *El Señor de los Anillos Básico*: maniobras, personajes y combate. Jugarás y te divertirás de la misma manera (ya eres todo un experto en la materia), solo que con una dosis adicional de realismo —un elemento que te acercará aún más a las magníficas aventuras que se te presentan.

Pruébalo durante una tarde —te sorprenderás al ver lo rápido que te familiarizas con él, y lo pronto que comenzarás a valorar la mayor variedad de opciones y la profundización en el mundo de Tolkien.

Y ahora, unas palabras para los Directores de Juego. Las nuevas y diferentes opciones disponibles para los jugadores te van a facilitar las cosas, en vez de complicarlas. Ahora, cuando un jugador quiera que su personaje sea un Enano Explorador, ya no tendrás que desanimarle con las palabras: *Los Enanos no pueden ser Exploradores*. Tienes que ser un Guerrero. Con *El Señor de los Anillos*, tienes todos los datos a mano para crear Enanos Exploradores. De hecho, tus jugadores pueden incluso llevar Enanos Montaraces y Animistas.

Los beneficios no acaban con las elecciones de personajes. Las aventuras abiertas hacen que no tengas que inventarte tantas excusas para guiar a los PJs por un determinado rumbo.

Piensa en “*El Amanecer Llega Temprano*”, la primera aventura de SdA Básico que dirige. Fue necesario que tus jugadores decidieran:

- (1) Liberar a Tolman Pulgarverde del calabozo.
- (2) Vencer a los Trolls merodeadores, y
- (3) Buscar el cubil de los Trolls y el tesoro que probablemente se encontrara allí.

Pero ¿y si los jugadores hubieran querido afrontar estos desafíos en un orden diferente? ¿Y si sus razones fueran lo suficientemente poderosas? Probablemente hubieras pasado un mal rato convenciéndoles para que hicieran las cosas en el orden especificado en la aventura.

No podrías decir: *Bueno, en la aventura pone que hay que liberar a Tolman en primer lugar*. Destruiría cualquier sensación de realismo y arruinaría la diversión. Así que meditarías. ¿Quizá Holfast (el Sheriff y su tío) azota a Tolman? No, no podría hacerlo y tiene fama de ser justo. ¿Quizá el calabozo está a punto de derrumbarse? No, los PJs no lo sabrían, y no podrían cambiar sus decisiones. Hmmmmm. ¡Ya lo sé! Los Trolls pueden haber herido a alguien, no sólo a ovejas —un niño o una mujer— y necesitan a Tolman para que les ayude a encontrarlos.

Como las aventuras de *El Señor de los Anillos Básico* son dirigidas, tienes que influenciar sutilmente a tus jugadores para que sigan el curso escrito de la aventura. Cuanto más creativos, atrevidos y seguros de sí mismos sean tus jugadores, más problemas te causarán. Y cuanto más expertos sean en *El Señor de los Anillos Básico*, se volverán más creativos, atrevidos y seguros de sí mismos.

El Señor de los Anillos permite a los PJs ser osados y valientes (lo que se supone que deben ser) facilitando tu labor como DJ. Como he mencionado anteriormente, las aventuras de *El Señor de los Anillos* son abiertas. Esto quiere decir que describen a los personajes no jugadores, las localizaciones físicas y la historia que hay detrás de todos estos elementos, pero no te dirigen junto a tus jugadores a través de una aventura pre-programada. En vez de eso, vuestras propias decisiones determinan lo que va sucediendo a continuación.

Nota: Por supuesto, todos estos beneficios acarrearán responsabilidades añadidas. Tendrás que tomar muchas más decisiones —el libro no te dirá qué hacer. Y cuando tus personajes se vayan por la tangente, quizá tengas que inventarte un escenario desde cero para permitir que la aventura prosiga por el extraño rincón del mundo que han elegido explorar. Aun así, creo todas estas labores adicionales serán uno de los aspectos más gratificantes de ser un DJ. ¡Ahí es donde está lo bueno!

Tierra Media es un mundo muy grande. Y con *El Señor de los Anillos*, no tienes límites. Así que, ¡descubre todas las aventuras que te esperan —y consigue detener a la Sombra! ¡Buena suerte!





2.2 • tiradas de dados

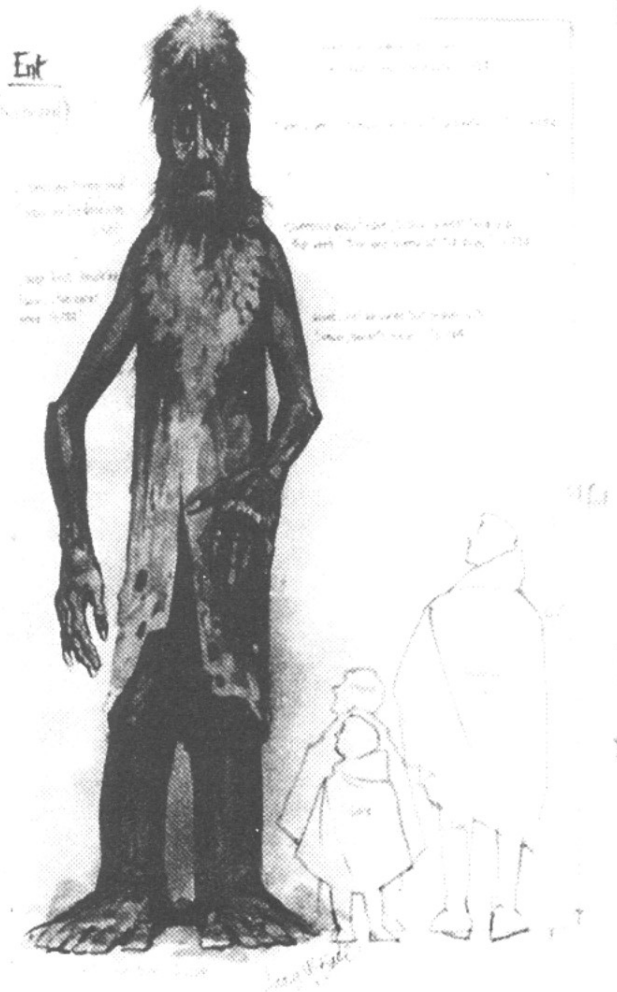
Durante una partida de un juego de rol, el DJ y los jugadores suelen tirar dados para determinar el resultado de sus acciones. Cada dado empleado en *El Señor de los Anillos* da un resultado comprendido entre 0 y 9. En las tiendas de juegos suele haber dos clases de dados de este tipo disponibles: dados de 10 caras o dados de 20 caras (que tienen dos veces los números del 0 al 9). Si se lanzan dos de estos dados, se pueden obtener varios resultados:

Tirada de 1-100: La mayoría de las tiradas en *El Señor de los Anillos* son tiradas de 1-100" (también se las llama tiradas de D100). Cuando se tiran dos dados de 10 caras simultáneamente, uno de ellos marca las decenas y otro las unidades, generando un resultado aleatorio entre 01 y 00 (00 significa 100, no 0).

Tirada abierta: Muchas de las tiradas de 1-100 son "abiertas". La mayoría de las veces, una tirada abierta da un resultado entre 01 y 100, pero a veces se obtienen resultados menores que 01 o mayores que 100. Son abiertas todas las tiradas de ataque, todas las tiradas de maniobra, las de orientación, las de percepción, las de resistencia y las de encuentro. Las tiradas que no son abiertas son las tiradas de impactos críticos, las de características, las de aprender listas de hechizos, y las de opciones de historial.

Si una tirada es abierta:

Una tirada inicial de 1-100, cuyo resultado sea mayor que 95 requiere una segunda tirada de 1-100, cuyo resultado se sumará a la



Frodo

Frodo



primera tirada. Si la segunda tirada también da un resultado mayor que 95, se producirá una tercera tirada cuyo resultado se sumará al de las dos anteriores. Este proceso continúa hasta que se produce un resultado menor que 96. El resultado total obtenido es el resultado final de la "tirada abierta". Teóricamente no hay límite superior a la suma en una tirada semejante.

Una tirada inicial de 1-100, cuyo resultado sea menor que 06 requiere una segunda tirada de 1-100, cuyo resultado se restará al resultado de la primera tirada. Si la segunda tirada da un resultado mayor que 95, se efectúa una tercera tirada que a su vez será restada del resultado de la primera resta. Este proceso continúa hasta que se produce un resultado menor que 96. El total obtenido de este proceso es el resultado de una tirada "abierta" (hacia abajo). En teoría no hay límite inferior a un resultado de esta clase.

Tirada de 1-10: Cuando se necesita un resultado entre 1 y 10, se tira un solo dado. Se obtiene un resultado entre 0 y 9, pero se trata el 0 como si fuese 10. Esta tirada se llama "1-10" o "D10".

Tirada de 1-5: Se tira un dado y se divide el resultado entre dos, redondeando hacia arriba ($2,5 = 3$ por ejemplo).

Tirada de 5-50: Se tira 1 D10 cinco veces, sumando los resultados.

Otras tiradas: Todas las demás tiradas son variaciones de las arriba mencionadas.

2.3 • Definiciones

En las siguientes definiciones no encontraréis las descripciones de la mayoría de los términos que aparecen en el sistema de *El Señor de los Anillos*, ya que hemos preferido incluir estas definiciones cuando aparecen esos términos en el texto. Los términos incluidos a continuación son básicos para usar y entender *El Señor de los Anillos*.

Acción: Una acción es la actividad que puede realizar un personaje durante un asalto (10 segundos)

Asalto: El tiempo necesario para realizar una acción en *El Señor de los Anillos* (10 segundos)

Bestias Salvajes: Especies de animales tradicionales que no tienen formas encantadas o habilidades. Son capaces de organización social pero no tienen cultura.

Campaña: Una partida continuada que tiene lugar en forma de una serie de aventuras conectadas entre sí, tanto en el tiempo como en las circunstancias.

Canalización: Uno de los dos reinos de la magia; se da una descripción completa en el apartado 15.2, en la página 70.

Característica: Cada una de las seis puntuaciones mentales y físicas que influyen en la capacidad de un personaje para realizar la mayor parte de las acciones o actividades.

Cuerpo a cuerpo: Combate en el que no se usan ni armas arrojadizas, ni proyectiles ni hechizos.

Director de Juego: El director de juego, o árbitro, o juez es la persona responsable de dar vida a un juego de rol, creando la situación, los acontecimientos y otros ingredientes clave. Interpreta las reglas y situaciones, controla a los personajes no jugadores y resuelve los conflictos.

Esencia: Uno de los reinos de la magia, se da una completa descripción en el apartado 15.1, página 70.

Grupo: Un conjunto de personajes jugadores.

Habilidad: Adiestramiento en un área que influye en la capacidad de un personaje de realizar una actividad o acción en particular. El "grado de habilidad" es una medida de su efectividad en una determinada habilidad.

Impacto crítico: Cualquier daño, además de la pérdida de puntos de vida requeridos, resultante de un ataque

Jugador: El participante en un juego de rol que controla un personaje, su personaje jugador.

Lista de hechizos: Una serie de hechizos relacionados que se ordenan de acuerdo a su nivel. Un personaje que ha "aprendido" una lista de hechizos puede realizar un hechizo de dicha lista si el nivel del hechizo es menor o igual al nivel de experiencia del personaje en cuestión.

Maniobra: Una acción que requiere una especial concentración por parte del personaje que la realiza o que se realiza bajo presión, o con riesgo (por ejemplo, trepar por una cuerda, balancearse en una cornisa, abrir una cerradura, etc.). Las maniobras que requieren movimiento son Maniobras de movimiento y las demás son llamadas "Maniobras estáticas".

Monstruos: Criaturas extrañas y no tradicionales que tienen formas encantadas o habilidades. Suelen ser malvadas y hostiles

Nivel: El nivel de un personaje es una medida del desarrollo de sus habilidades, al tiempo que representa sus capacidades y su poder.

Parada: El uso de parte de las capacidades ofensivas de un personaje para afectar al ataque de un contrincante.

Personaje jugador: Un personaje cuyas acciones y actividades son controladas por un jugador (en lugar del director de juego).



Personaje no jugador: Un ser en el juego de rol cuyas acciones no son controladas por un jugador, sino que son controladas por el director de juego.

Pifia: Un ataque especialmente ineficaz que da un resultado adverso para el atacante. (Véase apartado 8.3.1, pág. 50).

Probabilidad: A menudo en *El Señor de los Anillos*, un acto o una actividad tienen una "probabilidad" de tener éxito o de ocurrir esta probabilidad viene formulada en un %. Ello significa que si una tirada (1-100) da un resultado menor o igual que el número del tanto por ciento indicado, entonces la acción tiene éxito, y en caso contrario fracasa.

Profesión: (Clase de personaje). La profesión de un personaje es un reflejo de su adiestramiento y formas de pensar; en términos de juego afecta al esfuerzo que se requiere para desarrollar habilidades en diferentes áreas de experiencia.

Puntos de poder: Un número que indica cuantos hechizos puede realizar intrínsecamente un personaje cada día (es decir, entre periodos de descanso).

Puntos de vida: Los puntos de vida sirven para medir el daño acumulado y la hemorragia que, pueden causar traumatismos o pérdida de la consciencia (se les llama también puntos e conmoción). Cada personaje puede perder un cierto número de puntos de vida antes de fallecer (determinados por su desarrollo físico).

Sesión: Una sesión de juego de una aventura. Una serie de sesiones conforman una campaña.

Tirada: En *El Señor de los Anillos* se usan dos dados de 10 caras de diferente color para resolver cualquier actividad que requiera una "tirada" (se pueden conseguir en cualquier tienda especializada). Estos dados se usan para obtener diferentes resultados que vienen explicados en la sección "Términos de tiradas de dados".

Tirada de resistencia: Una tirada que determina si un personaje resiste o no con éxito los efectos de un hechizo, de un veneno, de una enfermedad o de otras formas de adversidades.



• segunda parte • tu personaje

en un juego de rol, cada uno de los “jugadores”, excepto el director de juego (DJ), controla las acciones de su “personaje jugador” mientras que el director de juego controla las acciones de todos los demás personajes (a los que se les llama personajes no jugadores).

Por tanto, uno de los principales objetivos de un juego de rol de fantasía es adoptar la personalidad de tu personaje jugador, reaccionando a las situaciones como él lo haría. Esta es la principal diferencia entre los juegos de rol de fantasía y otros juegos, como el ajedrez o el bridge. Tu personaje jugador no sólo es una pieza o un naípe. En una buena partida de rol, tu te pones en el lugar de tu personaje.

En *el juego de rol de El Señor de los Anillos* hay aventura, magia, acción, peligro, combate, tesoros, héroes, villanos, vida y muerte. Por tanto, adoptando el rol de tu personaje, puedes dejar atrás el mundo real por un rato, y entrar en un mundo en el que lo fantástico es real y la realidad está limitada únicamente por tu imaginación, por la de los demás jugadores y por la del Director de Juego.

ELEGIR UN PERSONAJE

En una partida de rol de *El Señor de los Anillos*, puedes escoger un personaje totalmente desarrollado y listo para jugar (véase Apartado 3.0, pág. 21 y Apéndice A-1, pág. 113-145). Puedes escoger entre dieciséis de estos personajes:

1. **Guerrero númenóreano negro** (pág. 114-115): Indrâzor es un varón guerrero, un altivo mercenario expulsado de Umbar.
2. **Guerrera rohir** (pág. 116-117): Léowyn es una fría pero apasionada guerrera aspirante a doncella guerrera,
3. **Guerrero enano** (pág. 118-119): Balí Yelmorrojo es un tenaz enano, un guerrero procedente de las Colinas de Hierro.
4. **Guerrero sinda** (pág. 120-121): Camthalion es un tranquilo guerrero elfo, amante de la naturaleza.
5. **Explorador dunlendino** (pág. 122-123): Belefleca es un dunlendino feroz y hablador. Se considera un gran escritor y un gran poeta.
6. **Explorador hobbit** (pág. 124-125): Boffo Nortuk es un hobbit albo aventurero procedente de la Cuaderna del Norte.
7. **Explorador enano** (pág. 126-127): Dwalin es un enano serio y suspicaz cuyo hogar se encuentra en las Montañas Azules.
8. **Exploradora silvana** (pág. 128-129): Lóthiniel es una alegre y divertida doncella élfica procedente del norte del Bosque Negro.

9. **Montaraz dúnadan** (pág. 130-131): Galadhil es un severo y silencioso hombre procedente de la frontera de Arthedain.

10. **Montaraz hombre de los bosques** (pág. 132-133): Skutilla es un humano reservado pero perceptivo que vive en la ciudad que tienen los hombres del bosque en la zona sur del Bosque Negro.

11. **Barda dorwinadan** (pág. 134-135): Widonu, una mujer de Riavod, uno de los puertos del Mar de Rhûn, es una aventurera robusta, astuta y amistosa.

12. **Bardo noldo** (pág. 136-137): Lóлиндir es un orgulloso y creativo elfo que vive en Lórien.

13. **Mago silvano** (pág. 138-139): Lamalas es un reservado avar amante de la diversión, que procede del reino élfico situado en el norte del Bosque Negro.

14. **Maga dúnadan** (pág. 140-141): Mírwén es una seria pero inquisitiva mujer enamorada de las joyas.

15. **Animista medioelfo** (pág. 142-143): Elbragol es un pensativo y reservado peredhil que fue criado por los noldor de Forlindon.

16. **Animista beórñida** (pág. 144-145): Beraláth es un tocoso y jovial beijabar que viven en la zona occidental del Valle del Anduin.

CREAR TU PROPIO PERSONAJE

Si eres un jugador más experimentado, quizá quieras crear y desarrollar tu propio personaje en vez de usar uno de los pregenerados. Si éste es el caso, debes emplear las reglas de diseño de personajes incluidas en la 5ª parte, páginas 78-97. Necesitarás la ayuda de tu Director de Juego para desarrollar el pasado e historial de tu personaje.

TU PERSONAJE

Tu personaje tendrá ciertos factores que definen sus atributos, capacidades y habilidades. Estos factores determinan cuantas probabilidades tiene tu personaje de realizar ciertas acciones. Muchas de las acciones que tu personaje intentará durante el juego tienen una probabilidad de éxito y una probabilidad de fallo.

Por tanto, aunque son el Director de Juego y los jugadores los que emprenden la realización de acciones, el éxito o fracaso de estas acciones viene determinado por las reglas de *El Señor de los Anillos*, los factores que definen a tu personaje y el componente aleatorio de una tirada de dados. Los factores específicos que definen a tu personaje de *El Señor de los Anillos* se presentan y describen en el resto de la 2ª parte (Apartados 4.0-6.0).



3.0 • SEGUIMIENTO DE TU PERSONAJE



en un juego de rol de fantasía cada jugador debe tener registrados todos los factores que afectan y definen a su personaje, mientras que el Director de Juego debe hacer lo mismo con los personajes no jugadores.

3.1 • Las plantillas de personaje

Si decides jugar con un personaje completamente desarrollado, deberías elegir una de las dieciséis Personaje Básicos indicados en la página 20, y a continuación acudir a la *plantilla de personaje* de dos páginas que se corresponda con tu personaje. Las dieciséis plantillas se encuentran en el Apéndice A-1 (pág. 114-145).

En las siguientes dos páginas (pág. 22-23) tienes una plantilla de muestra. Toda la información de estas plantillas se define y describe en los Apartados 4.0-6.0.

La primera página de tu plantilla de personaje te proporciona información que no va cambiando durante el juego. Sin embargo, frecuentemente tendrás que actualizar y consultar la información de la segunda página de tu plantilla de personaje. Es mejor apuntar la información con lápiz para que más adelante la puedas borrar y actualizar. Puedes copiar o fotocopiar estas plantillas para tu uso personal.

A menos que el DJ decida lo contrario, deberías apuntar la información de un personaje de *nivel 1* (esto es, primer nivel) en la *segunda página* de tu plantilla de personaje. Esta información de "nivel V se encuentra en la primera columna de números de la primera página de tu plantilla de personaje.

- 1) Apunta tu *nivel actual* (1º) y tus *puntos de experiencia* (10,000) en los espacios apropiados de la esquina superior derecha.
- 2) En la columna con el nombre "Bonificaciones por Nivel", apunta todas las cifras de la primera columna de la primera página de tu plantilla.
- 3) En cada fila, ves sumando todas las bonificaciones que aparecen y apunta el total en la columna "Bonificación Total". Estas serán las bonificaciones que utilices durante el juego.

La plantilla de ejemplo de las dos páginas siguientes ya tiene incluida la información correspondiente a un personaje de "primer nivel".

...

A medida que tu personaje intervenga en aventuras y gane experiencia, irás apuntando las nuevas "Bonificaciones por Nivel" y las "Listas de Hechizos" cada vez que llegues a un nuevo nivel de experiencia (ver el apartado 6.0, pag. 38-41).

Además, también tendrás que ir apuntando las "Bonificaciones por Objeto" y las "Bonificaciones Especiales" a medida que vayas adquiriendo nuevo equipo, objetos mágicos y habilidades especiales. Cuando tenga lugar cualquiera de estos cambios, deberás volver a calcular las nuevas "Bonificaciones por Habilidad".

3.2 • Si quieres desarrollar tu propio personaje

Si desarrollas tu propio personaje, deberías ir anotando los cambios que se producen en él en una Hoja de Personaje. La Hoja de Personaje RS-1 (pág. 227) tiene espacios en blanco para todos los datos y factores importantes para un personaje. Puede que el Director de Juego utilice Hojas de Personaje para algunos Personajes No Jugadores muy importantes, pero en general se limitará a apuntar sus niveles.

Esto le permite consultar la Tabla General de Personajes ST-3 (pág. 252-254) para consultar las bonificaciones que necesite de los Personajes No Jugadores.

La 5ª parte (pág. 78-97) trata de las Hojas de Personaje, y también los diferentes tipos de habilidades y bonificaciones que deben ir calculando los jugadores.



Trancos
fuma una
pipa en el
Poney
Pisador

Apartado
3.0
3.1
3.2