



• quinta parte •

Diseñar un personaje

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* profundiza en la magia 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* presenta 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.

En un juego de rol de fantasía (JRF), tú (como jugador), asumes la personalidad de un personaje —tu personaje jugador.

Si no estás usando una plantilla de personaje (véase el Apartado 3.0, pág. 21), en primer lugar debes “diseñar” (esto es, generar o crear) a tu personaje jugador. Debes determinar los atributos de tu personaje, su historial, su apariencia física, sus habilidades, etc. En pocas palabras, debes averiguar todos los factores que regulan lo que tu personaje puede hacer en el entorno de un juego de rol de fantasía. Estos factores se describen en detalle en el Apartado 5.0 (pág. 26-41).

Para generar un personaje, debes realizar cada uno de los siguientes pasos (como se explica en los Apartados 19.0-27.0, pág. 79-97):

- 1) Decidir en términos generales con qué tipo de personaje quieres jugar.*
- 2) Determinar y asignar las características de tu personaje.*
- 3 Escoger una raza para tu personaje.*
- 4) Escoger una profesión para tu personaje.
- 5) Determinar los rasgos de interpretación y su historial.
- 6) Desarrollar las habilidades del personaje en su adolescencia.
- 7) Desarrollar las habilidades de tu personaje durante el aprendizaje.
- 8) Equiparle.
- 9) Sumar las penalizaciones y bonificaciones del personaje.
- 10) Desarrollar la identidad de tu personaje.

* — Estos pasos están interrelacionados, y pueden afectarse entre sí.

LA HOJA DE PERSONAJE

La Hoja de Personaje (Apéndice A-9, pág. 227) es la clave a la hora de generar un personaje. Esta hoja está pensada para ayudar durante el proceso de generación. Al ir siguiendo cada paso del proceso, deben apuntarse los resultados en esta hoja. Usa un lápiz, ya que deberás cambiar y poner al día a tu personaje con

frecuencia. Las diferentes partes de la Hoja de Personaje lo que tiene que ir en ellas se discuten en la 5ª Parte (pág. 78-97). Puedes consultar el Apartado 27.0 (pág. 96-97) si quieres ver en líneas generales como usar tu Hoja de Personaje para registrar los datos de tu personaje.

Si el DJ y los jugadores desean saltarse el proceso de creación de personajes, pueden usar las plantillas de personaje (Apartado 3.0, pág. 21 y Apéndice A-1, pág. 113-145). Además, la Tabla General de Personajes ST-3 (pág. 252-254) da bonificaciones promedio para las diferentes profesiones y niveles.

¿CON QUÉ PERSONAJE JUEGO?

Antes de empezar a crear un personaje, debes decidir a grandes rasgos qué tipo de personaje desea tener. Esta decisión tiene que ver con la profesión del personaje, su raza y sus atributos físicos y mentales.

Ejemplo: El jugador que va a desarrollar y controlar el personaje de este ejemplo y los restantes que aparecen en la sección 3 ha leído *El Señor de los Anillos* y quiere jugar un personaje parecido a Aragorn II. De manera que, en términos generales, quiere crear un personaje que sea un montaraz Dúnadan, con buenas características físicas. Este personaje de muestra se llamará Galadhil.

Para dar una idea a los lectores de los diferentes tipos de personajes que pueden crearse, he aquí varios de los personajes de *El Señor de los Anillos* (en general de muy alto nivel) con sus razas y profesiones en términos del juego.

Aragorn II	Montaraz Dúnadan
Elrond:	Animista medio-elfo
Eomer:	Guerrero rohir
Frodo:	Explorador hobbit
Galadriel:	Mago elfo Noldor
Gandalf:	Mago humano (en realidad, uno de los Istari)
Gimli:	Guerrero enano
Glorfindel:	Bardo elfo Noldor
Legolas:	Guerrero elfo Sindar
Radagast:	Animista humano (en realidad, uno de los Istari)

Nota para SA Básico: Un personaje de *SA Básico* se diseña escogiendo un tipo de personaje, asignándole seis bonificaciones de habilidad, y sumando las bonificaciones. En *El Señor de los Anillos*, el proceso es algo más complejo, pero muy similar. Los pasos 1-5, 8 y 10 se corresponden con la elección del “tipo de personaje” en *SA Básico*, mientras que los pasos 6 y 7 equivale a “asignar las bonificaciones por habilidad” y el paso 9 es análogo a “sumar las bonificaciones”.



19.0 • GENERACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS



Tras decidir qué clase de personaje vas a llevar, debes generar las características que determinan la capacidad física y mental de tu personaje. En el Apartado 5.1 (pág. 27) se describen las seis características de *El Señor de los Anillos*:

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

Para determinar las características de tu personaje se deben hacer primero 6 tiradas (1-100) y anotarlas en un papel. Se ignoran los resultados menores que 20; hacen falta seis resultados mayores que 19. A continuación, asigna, a tu gusto, cada una de las 6 tiradas a una de las seis características y escríbelas en la Hoja de Personaje.

Nota: Ten en cuenta que al elegir la profesión para tu personaje (Apartado 21.0, pág. 82-83) puedes sustituir el valor asignado a la "característica principal" de tu personaje por una puntuación de 90. Por tanto, suele ser buena idea asignar el resultado más bajo a la característica principal de la profesión que planees escoger.

Nota: Además, si piensas escoger un Elfo, debes asignar una puntuación mínima a tu Presencia. Todo Elfo Noldor debe asignar su puntuación más alta a la Presencia, todo Elfo Sindar debe asignar una de sus dos puntuaciones más altas a su Presencia y cada elfo silvano debe asignar uno de sus tres valores más altos a la Presencia. Los elfos tienen ciertas ventajas sobre las razas "mortales" y en un juego de rol de fantasía, esto se compensa en parte en las restricciones a la hora de asignar sus puntuaciones.

Ahora tendrás un valor (entre 20 y 100 inclusive) para cada una de las características. Recuerda que, cuanto más alta sea la característica, más competente será el personaje cuando realice una acción usando esa característica en particular. En este mo-



Finwë,
primer
Alto Rey
de los
Noldor

mento, se anotarán las bonificaciones normales por característica (Apartado 27.0, pág. 96 y la tabla BT-1).

Para obtener la Apariencia de tu personaje (APA), haz una tirada 1-100 y luego suma la bonificación por característica correspondiente a la Presencia del personaje (véase la tabla BT-1). La Apariencia no puede pasar de 100 mediante este método, aunque pueda alcanzar la cifra de 101 (pero no 102) usando las opciones de antecedentes (ver la sección 2.51). Si el DJ lo permite, un personaje puede cambiar su Apariencia por el valor de una de sus características. Sugerimos que esto se permita únicamente si la Apariencia del personaje aumenta con este cambio.

Ejemplo: Nuestro personaje, Galadriel hace seis tiradas para las características: 91, 98, 07, 44, 85, 28. Al ser 07 menor que 20, vuelve a tirar y le sale un 63. Estos son los 6 valores que puede asignar a sus características: 91, 98, 44, 85, 28 y 63. El jugador ha leído sobre Aragorn el Montaraz y quiere ese tipo de personaje. Galadriel deberá ser fuerte, rápido y aun así ser capaz de realizar algunos hechizos. Dado que la constitución es la característica principal de un montaraz, sabe que podrá sustituir una de sus tiradas bajas (el 28) por un 90 cuando elija su profesión. Por tanto, asigna sus 6 características como se indica más abajo.

Tuvo que colocar el resultado de 85 en su Intuición para poder disponer de un punto de poder por nivel (ver la tabla BT-1), o si no, no hubiese podido realizar hechizos (Apartado 5.6, pág. 36). Galadriel también ha buscado sus bonificaciones por característica en la tabla BT-1 y las ha apuntado.

Saca un 77 en su Apariencia, y como tiene una bonificación por la característica de Presencia de +5, la Apariencia de Galadriel es 82 (bastante bien parecido). Decide no intercambiar este 82 con otra de sus características.

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.

Características	Valor	Normal
Fuerza (FUE)	98	+20
Agilidad (AGI)	91	+10
Constitución (CON)	28	+0
Inteligencia (INT)	44	+0
Intuición (I)	85	+5
Presencia (PRE)	63	+0
Apariencia (APA)	82	

Apartado
19.0
Tabla:
BT-1



20.0 • ELECCIÓN DE RAZA Y CULTURA

Puedes escoger entre diversas razas y culturas para su personaje en Tierra Media. Estas razas se describen en el Apéndice A-2 (pág. 146-179) y están listadas a continuación. No puedes escoger un Elfo si no asignaste una de tus puntuaciones más altas a la Presencia, como se indica en el Apartado 19.0 (pág. 79)

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

La raza escogida afectará a las bonificaciones por habilidades de tu personaje, su desarrollo durante la adolescencia, sus capacidades especiales, su apariencia y algunos otros factores (Apéndice A-2, pág. 146-179). Una vez se ha escogido la raza (o cultura), debes anotarla en la Hoja de Personaje. También deberás anotar las bonificaciones a las características y a las tiradas de resistencia correspondientes a la raza (ver la tabla BT-3, pág. 81).

RESTRICCIONES A LA CULTURA/RAZA

Puede que el DJ desee restringir la elección de los jugadores a ciertas razas "aceptables". Por ejemplo, puede ocurrir que un DJ no permita que sus jugadores jueguen con personajes orcos o trolls porque los miembros de estas razas no suelen estar completamente libres del dominio exterior (amos malvados tales como los Nazgûl o Sauron) como para poder ser controlados por un jugador. Sin embargo, un DJ que controle una sesión de juego ambientada en la Cuarta Edad de Tierra Media (es decir, después de la destrucción de Sauron y el Anillo) puede permitir a los jugadores tener personajes que sean orcos o trolls. Para tener una idea de qué razas/culturas son adecuadas para personajes, el DJ debe leer las descripciones de las razas/culturas en el Apéndice A-2 (pág. 146-179). La tabla de razas y culturas CGT-3 incluye todas las modificaciones para esas razas.

Un DJ puede estimar conveniente determinar la raza y cultura de los personajes aleatoriamente, realizando una tirada de dados en la tabla CGT-3.

APARIENCIA FÍSICA

Debes determinar los factores que conforman la apariencia de tu personaje: su estatura, peso, edad, color de ojos y cabello, género, etc. Tu DJ debe decidir si es él quien asigna estas características o puedes escogerlas personalmente, dentro de los límites que marcan las descripciones de las razas incluidas en el Apartado A-2 (pág. 146-179).

Además, quizá quieras dar a tu personaje una cierta "actitud". Este es un indicador del talante general del personaje. Depende del Pj y del Dj, pero las típicas actitudes pueden ser: tranquila, neutral, iracunda, furtiva, avariciosa, idiota, tenaz, etc. Si quieres más ejemplos, consulta los Rasgos de Interpretación incluidos en el Apartado 4.0 (pág. 24-25) y en el Apartado 22.0 (pág. 86-87).



IDIOMAS

Los idiomas que conoce tu personaje vienen indicados en las descripciones de culturas y razas del Apéndice A-2 (pág. 146-179) y están resumidas en la Tabla ST-1 (pág. 249). Los personajes pueden aprender otros idiomas mientras corren sus aventuras.

Ejemplo: Siempre pensando en Aragorn, Galadhil elige ser un Dúnadan (el singular de Dúnedain). Lo anota en el espacio correspondiente a "RAZA". luego busca y anota sus modificaciones especiales por raza que se encuentran en la tabla BT-3

Tras leer la descripción racial de un Dúnadan en el apéndice 1, sección 8.0, el jugador decide que Galadhil tendrá una estatura de 1,90 m. pesará 110 kilos, tendrá el pelo negro, ojos grises y una actitud severa. Anota también qué idiomas (y en qué grado) conoce un Dúnadan.

GT-2 TABLA DE RAZAS

Primera tirada	Raza	Segunda [†] tirada	Raza o Cultura
01-03	Hobbit	01-05	Dúnadan
04-08	Umli	06-10	Rohir
09-21	Enano	11-15	Beórñida
22-25	Wose	16-20	H. de los bosques
26-75	Humano [†]	21-25	Dorwinadan
76-78	Medio elfo	26-30	Lossadan
79-91	Elfo silvano	31-54	Eriadoriano
92-97	Elfo Sindar	55-78	Gondoriano
98-00	Elfo Noldor	79-83	Dunlendino
*	Orco	84-86	Hombre del Este
*	Uruk-hai	87-89	Haradan
*	Medio orco	90-92	Corsario
*	Medio troll	93-95	Variag
*	Troll	96-00	Númenóreano Negro
*	Olog-hai		

* — Estas razas no son de personajes de jugadores normalmente

[†] — Esta clasificación incluye muchas razas (o culturas) diferentes, se debe realizar una segunda tirada para determinar la raza (o cultura)

Nombre: Galadhil
 Raza/Cultura: Dunadán
 Profesión: _____ Edad: 23
 Reino: _____ Género: Masculino
 Estatura: 190 cm. Peso: 110 kilos
 Cabellos: Negros Ojos: Grises
 Actitud: Severa

Características	Valor	Normal	Raza
Fuerza (FUE)	<u>98</u>	<u>+20</u>	<u>+5</u>
Agilidad (AGI)	<u>91</u>	<u>+10</u>	<u>+0</u>
Constitución (CON)	<u>28</u>	<u>+0</u>	<u>+10</u>
Inteligencia (INT)	<u>44</u>	<u>+0</u>	<u>+0</u>
Intuición (I)	<u>85</u>	<u>+5</u>	<u>+0</u>
Presencia (PRE)	<u>63</u>	<u>+0</u>	<u>+5</u>

	Carac.	Objetos	E s p e -	TR
TR Venenos	CON	_____	<u>+5</u>	TR
TR Enferme-	CON	_____	<u>+5</u>	TR

IDIOMAS:	Nivel
1) <u>Adûnaico</u>	<u>4</u>
2) <u>Oestron</u>	<u>5</u>
3) <u>Quenya</u>	<u>1</u>
4) <u>Sindarin</u>	<u>4</u>

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

21.0 • ELEGIR UNA PROFESIÓN

en este punto, debes escoger una de las seis profesiones y anotarla en tu Hoja de Personaje. Puede que el DJ impida que algunas razas/culturas elijan ciertas profesiones (por ejemplo, los enanos y hobbits no podrán ser ni bardos ni magos). Las sugerencias respecto a estas limitaciones, apropiadas para Tierra Media, se resumen en la descripción de cada una de las razas (Apéndice A-2, pág. 146-179)

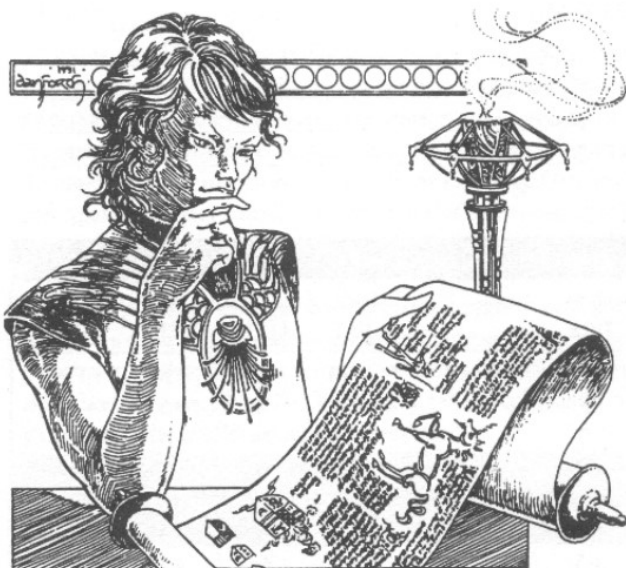
CARACTERÍSTICA PRINCIPAL

Cada profesión tiene una característica que es la "característica principal" (véase más adelante y en la Tabla BT-6). Si quieres puedes reemplazar el valor previamente obtenido para la característica principal por un 90.

El personaje también debería sumar sus bonificaciones por características y apuntar que es de primer nivel y que tiene 10000 Puntos de Experiencia.

REINO Y PUNTOS DE PODER

A continuación, debes escoger uno de los reinos de la magia (Apartado 15.0, pág. 70). Esto es automático para los magos (Esencia), animistas (Canalización), bardos (Esencia) y montaraces (Canalización); los guerreros y exploradores tienen la opción de escoger Canalización o Esencia.



Además, tienes que anotar también cuántos puntos de poder tiene tu personaje para realizar hechizos (Apartado 5.6, pág. 36). Se puede obtener el número de puntos de poder que consigue un personaje por nivel de la tabla BT-1, usando su característica de inteligencia (si su reino es la Esencia) o de intuición (si es la Canalización).

Ejemplo: Galadhil elige convertirse en, montaraz. Lo anota, así como los demás factores que se determinan en este momento: su reino (para realizar hechizos) es la Canalización (ya que es un montaraz), su nivel es primero y tiene 10.000 puntos de experiencia. También (hábilmente) decide reemplazar su característica principal como montaraz, la constitución, por un 90. Al hacerlo, su bonificación por dicha característica pasa de +0 a +10. Ya que su reino es la Canalización, sus puntos de poder vienen determinados por la intuición; mirando en la tabla BT-1 veremos que su total de puntos de poder es 1. Finalmente, Galadhil suma sus bonificaciones normales por característica y sus bonificaciones raciales a las características para obtener sus bonificaciones finales a las características.

Profesión: Montaraz Edad: 23
Reino: Canalización Género: Masculino

Características	Valor	Normal	Raza	Total
Fuerza (FUE)	98	+20	+5	+25
Agilidad (AGI)	91	+10	+0	+10
Constitución (CON)	90	+10	+10	+20
Inteligencia (INT)	44	+0	+0	+0
Intuición (I)	85	+5	+0	+5
Presencia (PRE)	63	+0	+5	+5

Nivel Actual: 1
Puntos de Experiencia: 10.000
Puntos de Poder: 1

PROFESIONES

Cada personaje debe tener una profesión, llamada también clase de personaje. La profesión de un personaje refleja el hecho de que su entrenamiento anterior y su aprendizaje han moldeado su forma de pensar, afectando por ello su capacidad para desarrollar ciertas habilidades y capacidades. 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 describimos las seis profesiones.

BT-6 TABLA DE PROFESIONES

Profesión	C. Principal	Reino	Bonificaciones (por nivel)
Guerrero	FUE	ESE/CAN	(+ 1) Habilidades generales; (+ 2) Desarrollo físico; (+ 3) Habilidades en el manejo de armas.
Explorador	AGI	ESE/CAN	(+ 1) Habilidades de armas, habs. generales; (+ 2) Habs. de subterfugio; (+3) Percepción.
Mago	INT	ESE	(+ 2) Leer runas, usar objetos, hechizos básicos; (+ 3) Hechizos dirigidos.
Animista	I	CAN	(+ 1) Leer runas, usar objetos, habilidades generales, percepción; (+ 2) Hechizos dirigidos, hechizos básicos
Montaraz	CON	CAN	(+ 2) Habilidades en el manejo de armas, percepción, acechar/esconderse; (+ 3) Habilidades generales
Bardo	PRE	ESE	(+ 1) Habilidades en el manejo de armas, habilidades generales, habilidades de subterfugio, habilidades mágicas, hechizos básicos, percepción.

Nota: En el Apéndice A-6.1 (pág. 214-217) hay varias profesiones opcionales.

GUERRERO

Característica principal: Fuerza

Bonificaciones

por profesión: + 3 a las habilidades de armas por cada nivel
+ 1 a las habilidades generales por cada nivel
+ 2 al desarrollo físico por cada nivel

Restricciones en hechizos: Puede aprender listas abiertas de un reino (a su elección). Sólo puede realizar hechizos de nivel 1, 2 y 3.

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 para seguir esos caminos

EXPLORADOR

Característica principal: Agilidad

Bonificaciones

por profesión: + 1 por nivel a todas las habilidades de armas.
+ 1 por nivel a todas las habilidades generales.
+ 2 por nivel a todas las hab. de subterfugio.
+ 3 por nivel a la percepción.

Restricciones en hechizos: Puede aprender listas abiertas de uno de los reinos (a su elección). Sólo puede realizar hechizos de nivel 1, 2, 3, 4 y 5.

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.

MAGO

Característica principal: Inteligencia

Bonificaciones

por profesión: + 2 por cada nivel a la lectura de runas.
+ 2 por cada nivel para usar objetos.
+ 3 cada nivel a los ataques de hechizos, dirigidos.
+ 2 por nivel a los ataques con hechizos básicos.

Restricciones a los hechizos: Puede aprender listas abiertas de hechizos de Esencia y las listas de hechizos de magos.

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, brazaletes o grebas cuando realiza un hechizo. Esto se aplica a todos aquellos personajes que realicen hechizos de Esencia (Apartado 15.0, pág. 70)

ANIMISTA

Característica principal: Intuición

Bonificaciones

por profesión: + 1 por cada nivel a la lectura de runas.
+ 1 por cada nivel al uso de objetos.
+ 1 por cada nivel a todas las hab. generales.
+ 2 por nivel a los ataques con hechizos dirigidos.
+ 2 por nivel a los ataques con hechizos básicos.
+ 1 por cada nivel a la Percepción

Restricciones a los hechizos: Puede aprender las listas abiertas de hechizos de Canalización y las listas de hechizos de animista.

Un animista es un personaje adiestrado en 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 (Apartado 15.0, pág. 70)

MONTARAZ

Característica principal: Constitución

Bonificaciones

por profesión: + 2 a las habilidades con armas por cada nivel
+ 3 por cada nivel a las habilidades generales
+ 2 por cada nivel a la percepción
+ 2 por cada nivel a acechar/esconderse

Restricciones a los hechizos: Puede aprender listas abiertas de hechizos de Canalización y listas de hechizos de montaraz, sin embargo sólo puede realizar hechizos de nivel 1, 2, 3, 4 y 5 de las listas abiertas de Canalización (no hay límite en sus listas de montaraz).

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

Característica principal: Presencia

Bonificaciones

por profesión: + 1 por cada nivel a las habilidades de armas
+ 1 por cada nivel a las habilidades generales
+ 1 por cada nivel a las habilidades de subterfugio
+ 1 por cada nivel a las habilidades mágicas
+ 1 por nivel a los ataques con hechizos básicos
+ 1 por cada nivel a la percepción

Restricciones a los hechizos: Puede aprender listas abiertas de hechizos de Esencia y listas de hechizos de bardo. Sin embargo, sólo puede realizar hechizos (de nivel 1, 2, 3, 4 y 5 de las listas abiertas de Esencia (no hay límite en las listas de bardo)

El bardo es un personaje con cierto entrenamiento 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.



22.0 • HISTORIAL Y RASGOS DE INTERPRETACIÓN

hasta este momento ya has determinado la raza/cultura de tu personaje, su profesión y sus características. Además, has establecido otras muchas aptitudes que se basan en esos tres factores (por ejemplo, las bonificaciones por características, el reino de la magia, los idiomas y las bonificaciones especiales, etc). Usando el material incluido en este apartado fijaras las opciones de historial de tu personaje, los rasgos de interpretación (Apartado 4.0, pág. 24-25) y su trasfondo general.

OPCIONES DE HISTORIAL

Cada raza posee ciertas opciones de historial. Debes leer la descripción de la raza/cultura de tu personaje (Apéndice A-2, pág. 146-179) y elegir las opciones que quieras o tirar en la Tabla de Opciones por Antecedentes CGT-2. La Tabla CGT-5 (pág. 89, 248) resume cuantas opciones de historial tienen los miembros de cada raza/cultura. Las opciones de historial suelen ser: capacidades especiales, objetos especiales, dinero, grados de habilidades no profesionales, características e idiomas. El DJ puede decidir asignar estas opciones a su manera.

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. El DJ puede inventarse capacidades especiales diseñadas específicamente para tu personaje.

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. El DJ puede crear objetos especiales para un determinado personaje o puede dejar que el jugador haga una tirada en la tabla CGT-2. Estos objetos estarán ajustados al personaje específico, o, en su defecto, serán apropiados para la raza y profesión del personaje.

Cada vez que un personaje intenta usar un objeto que no le es apropiado, debe realizar una tirada de maniobra, modificada por su bonificación de usar objetos (Apartado 5.4.2, pág. 33). Esto hace que los objetos especiales sean muy difíciles de vender. Los hechizos a partir de estos objetos se realizan siempre sin modifi-

cadores por el tiempo de preparación (es decir, tienen efecto instantáneo, véase Apartado 8.4, pág. 54).

GRADOS DE HABILIDADES NO PROFESIONALES

Estos son grados de habilidad desarrollados que no están necesariamente relacionados con la raza o profesión del personaje. Normalmente, al elegir esta opción de historial se logra que:

- Se puede incrementar en 2 el grado de una habilidad primaria (Apartado 5.4.2., pág. 31-39), o
- Se puede aumentar en 5 el grado de una habilidad secundaria (Apartado 5.4.3., pág. 35).

DINERO

Se trata de la cantidad de dinero extra con la que un personaje puede comenzar. Cada personaje comienza con 2 monedas de oro (Apartado 26.0, pág. 92).

SUBIDA DE CARACTERÍSTICAS

Esta opción significa que se mejoran las características. No se puede subir ninguna característica por encima de 101 mediante este método. Al escoger esta opción de historial, se consigue:

- En 2 el valor de una característica
- Subir en 1 el valor de 3 características.

IDIOMAS

Esta opción permite que un personaje aprenda varios idiomas. El DJ puede restringir qué idiomas están al alcance del personaje en cuestión. Normalmente, escoger esta opción hace que el personaje aprenda un idioma mas con grado de habilidad 5.

Ejemplo: Ahora Galadhil debe adjudicar sus puntos para opciones de historial, tiene 3 puntos ya que es un Dúnadan (ver la tabla CGT-5 en el Apéndice A-2, pág. 163-164). Escoge una opción de Capacidades Especiales, una de Objetos Especiales y una de Grados de Habilidades No Profesionales.

Galadhil elige "muy observador" como su capacidad especial, ya que es un montaraz, y anota su bonificación de +10 en la columna "Especial" de la hilera de la habilidad Rastrear y en la de Percepción. También escribe "muy observador" junto a la palabra "Especial" en su Hoja de Personaje.

Rastrear	INT	___	___	___	+10
Percepción	I	___	___	___	+10

• • •

Alineamiento: _____

Especial: _____ Muy observador

Galadhil escoge una espada ancha de +15 como objeto especial y anota un +15 en la columna de "Objeto" de la hilera de armas de filo.

Armas de filo	FUE	___	___	___	+15
---------------	-----	-----	-----	-----	-----

Finalmente, elige asignar sus grados de habilidad no profesional a Conocimiento de las cuevas (una habilidad secundaria, Apartado 5.4.3., pág. 35). Como se trata de una habilidad secundaria recibe 5 grados y los anota.

Conoc. de las Cuevas ~~XXXXX~~ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Un
finete
Negro

CGT-2 TABLA DE OPCIONES DE HISTORIAL

GRADOS DE HABILIDADES NO PROFESIONALES

Se aumenta una habilidad primaria en 2 grados
o se aumenta una habilidad secundaria en 5 grados

INCREMENTO DE LAS CARACTERÍSTICAS

Se incrementa una característica en 2
o se incrementan tres características en 1 cada una.

IDIOMAS

Se aprende un idioma hasta grado 5

CAPACIDADES ESPECIALES

Tirada	Capacidad
01-50	Bonificación especial de +5 a una habilidad primaria cualquiera.
51-55	Bonificación especial de +15 a una habilidad secundaria.
56-60	Empatía con una especie animal: se comienza con una mascota o leal acompañante de dicha especie (por ejemplo, un halcón, azor, comadreja, gato, perro, caballo, etc.). Cualquier maniobra con o sobre un animal de dicha especie recibe una bonificación especial de +25
61-65	Visión nocturna: capacidad de ver las fuentes de calor en la oscuridad. El alcance es hasta 30 metros (como alternativa, se puede mejorar cualquier otro sentido de una manera parecida).
66-70	Resistencia: una bonificación especial de +10 a las tiradas de resistencia contra algún tipo de adversidad, normalmente los hechizos de Esencia, los de Canalización, los venenos o las enfermedades.
71-75	Eficacia con los hechizos: se comienza teniendo una lista de hechizos extra (esta opción de historial sólo se puede obtener una vez). El tipo de hechizos sigue estando limitado por la profesión y la raza.
76-80	Buenas aptitudes para las maniobras de movimiento: bonificación especial de +10 a todas las maniobras de movimiento.
81-85	Muy observador: bonificación especial de +10 a la percepción y rastrear.
86-90	Reflejos rápidos: +5 a las BD y +5 a todas las BO.
91-95	Carismático: +10 al liderazgo e influencia.
96-00	Resistencia al dolor: +3 a cada tirada de D10 para puntos de vida debidas al desarrollo físico como habilidad.

OBJETOS ESPECIALES

Tirada Objeto

01-60 **Objeto mágico con bonificación de +10:** +10 a cualquier habilidad con la que se use el objeto (por ejemplo, una maza +10 aumentará la BO de la maza en 10 al usarla en combate, una ganzúa +10 dará una bonificación de 10 al abrir cerraduras, una silla de montar +10 dará un +10 al montar, una armadura +10 aumentará en 10 su BD. El jugador puede escoger el tipo de objeto.

O

Objeto que añade un hechizo: permite a quien lo posee realizar un hechizo adicional por día, sin gastar puntos de poder (véase Apartado 15.5, página 72-73). Se recomienda que dichos objetos tengan una longitud mínima de 1 metro y sean portados en la mano.

61-89 **Objeto con hechizos diarios:** un objeto que permite realizar un hechizo un cierto número de veces al día sin gastar puntos de poder (véase Apartado 15.5, página 72-73): un hechizo de primer nivel, cuatro veces por día; un hechizo de segundo nivel, tres veces al día; un hechizo de tercer nivel, dos veces al día o un hechizo de cuarto nivel una vez por día. El jugador puede escoger cualquier hechizo, de nivel cuarto o menor y el tipo de objeto (si el DJ lo estima apropiado) o el DJ y el jugador pueden ponerse de acuerdo sobre el tipo de objeto (por ejemplo, una cantimplora que se vuelve a llenar una vez al día, una cuerda que se ata y desata sola, una mochila que no pesa, no importa lo que contenga, etc.)

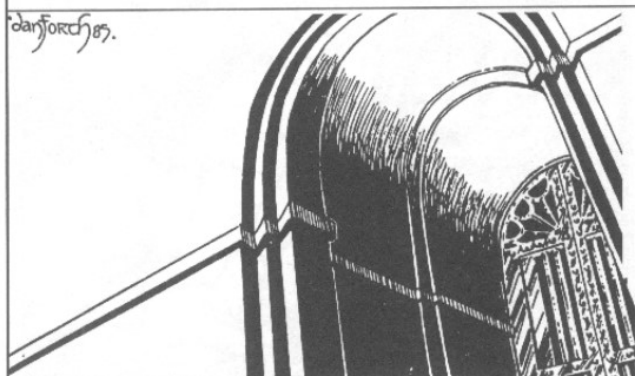
90-00 **Objeto mágico de +15** (como arriba) o un objeto que añade 2 hechizos (como arriba)

Nota: Si se hacen varias tiradas o elecciones de esta tabla, se sugiere que el jugador tenga la opción de reunir todas las capacidades en un objeto o que las distribuya entre dos o más objetos. Las bonificaciones positivas (+) por objeto y por hechizos adicionales por día deberían ser acumulativas (hasta un total máximo de +30 o +3 de sumando) si se centran en un único objeto.

OPCIÓN MONETARIA

Tirada Cantidad

01-02	1 mo
03-05	2 mo
06-15	5 mo
16-25	10 mo
26-35	15 mo
36-45	20 mo
46-55	30 mo
56-65	35 mo
66-70	40 mo
71-75	50 mo
76-80	60 mo
81-85	70 mo
86-90	80 mo
91-94	100 mo
95-97	125 mo
98-99	150 mo
00	200 mo





DEFINICIÓN DE LOS DETALLES DE HISTORIAL

Cada plantilla de personaje incluye una descripción del pasado e historia del personaje (véase Apéndice A-1, pág. 113-145). Tu Director de Juego debe desarrollar un pasado similar para el personaje que estás desarrollando, aunque tú tienes que aportar tu granito de arena.

Tras haber elegido las opciones de historial de tu personaje y los Rasgos de Interpretación, el DJ puede usar estas elecciones para ayudar a desarrollar el trasfondo general de tu personaje. Por ejemplo, si hubieras escogido tres opciones monetarias, una opción de objeto y una opción de idioma, tu DJ podría haberte dicho que tu personaje es el hijo de un comerciante. Si hubieras elegido dos capacidades especiales, una opción monetaria y el incremento de dos características, tu personaje podría ser el hijo de un granjero que ha dejado su casa para salir en busca de aventuras. Tu DJ decide, aunque tú puedes aportar algo. El nivel de detalle depende del esfuerzo que pueda (o quiera) realizar el DJ.

Ejemplo: Basándose en las elecciones de Galadhil, el Director de Juego y el jugador se reúnen y deciden esbozar el pasado del personaje.

Historia de Galadhil: Desde que tengo uso de razón, siempre he sido un hombre adusto y callado. Las cosas extrañas o imperfectas me llaman la atención, como también lo hacen las señales sutiles, los colores fríos y el arte irreverente. Respeto el autodomínio, el honor y la pasión encendida.

Nací en Bar Baranorn, en la región de Rúaduin (O. "Rood") en Arthedain. Era el tercer hijo (y el menor) en la Casa de Galborn. Mi padre, Haldrahir, y mi madre, Alarien, me criaron con cariño, especialmente después de que los lobos blancos mataran a mi hermano Androhir durante el terrible invierno de mi cuarto año. Cuando nuestra familia se vio obligada a abandonar nuestras agotadas tierras dos años después, pasé la mayor parte del tiempo cazando, trampeando y pescando con mi padre. Al mismo tiempo, me preparaba para el servicio militar con mi tío, un Montaraz del Norte llamado Galadan que lideraba una compañía que patrullaba los Páramos de Etten.

Sin embargo, los acontecimientos conspiraron para desbaratar mis planes cuando una banda de Dunlendinos asesinaron a mi padre y raptaron a mi hermana Elenien durante una cálida y lluviosa noche del verano pasado. En la actualidad, espero ajustar las cuentas a esos viles asesinos antes de hacer planes para el futuro. Encontraré a Elenien, recuperaré a Carvegil (S. "Espada Roja"), la espada mágica de mis antepasados y el símbolo del antiguo y noble linaje de Galborn del Ojo Rojo. Soy amigo fiel de Elfos y Medianos, y enemigo encarnizado de Lobos y Dunlendinos.

Esgrimo una espada ancha forjada hace mucho en Annúminas, regalo de mi tío Galadan. Se llama Maldavegil (S. "Espada de oro"), y es la espada gemela de Carvegil. Esta arma lleva incrustaciones de mithril y tiene un diamante en su pomo que brilla con un fulgor dorado cuando toca algún veneno dañino.



RASGOS DE INTERPRETACIÓN

Tu DJ y tú debéis establecer los rasgos de interpretación mencionados en el Apartado 4.0, pág. 24-25. Los rasgos de interpretación son:

- Personalidad
- Motivación
- Alineamiento

Ejemplo: El jugador de Galadhil escoge los siguientes Rasgos de Interpretación: "Serio" y "Centrado" como rasgos de personalidad, "Destruir el Mal" como Motivación, y "Bueno" como Alineamiento.

Personalidad: Serio, Centrado
 Motivación: Destruir el Mal
 Alineamiento: Bueno



LISTA DE RASGOS DE PERSONALIDAD

Hosco, malhumorado,
sombrio, serio Despreocupado, alegre, gozoso
Piadoso, compasivo,
amable Descuidado, tacaño, cruel, despiadado
Austero, sobrio, reservado,
temperado, moderado Liberado, indulgente
Mártir, excesivamente solícito,
protector Intimidador, autoritario, peleón
Radical, liberal,
de mente abierta Ortodoxo, conservador, reaccionario
Carinoso, amistoso,
amigable Enfadadizo, hostil, antagónico
Prudente, paciente,
cauto Impaciente, impulsivo, imprudente, precipitado
Extrovertido, sociable,
habrador Reservado, retraído, tímido, introvertido
Manso, sencillo, modesto,
humilde Orgulloso, creído, engreído, pomposo, arrogante
Letárgico, gandul, perezoso, indolente,
holgazán Vibrante, enérgico, emprendedor, ambicioso
Deferente, respetuoso, cortés, educado,
civilizado Maleducado, grosero, descarado, insolente
Dócil, flexible, sensible, cooperativo Obstinado, tozudo
Confiado, optimista, seguro .. Nervioso, aprensivo, intranquilo
Pacífico, no violento, sosegado Agresivo, peleón, belicoso
Caritativo, indulgente Vengativo, rencoroso
Benévolo, generoso, espléndido 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, abstraído
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, impasible, imperturbable Sensible, quejica
Sociable, gregario Insociable, antisociable, frío
Optimista, animado Indeciso, cínico, fatalista, pesimista
Creativo, inventivo, original Conformista, poco creativo
Tolerante, liberal Esnob, parcial, intolerante
Desordenado, confuso Ordenado, perfeccionista
Tolerante, Comprensivo Envidioso, posesivo, celoso
Dependiente, pegajoso Autosuficiente, independiente

LISTA DE RASGOS DE MOTIVACIÓN

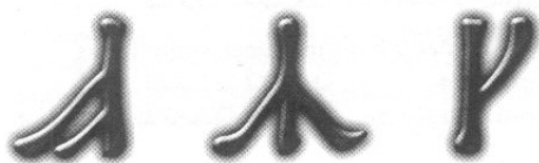
Destruir: mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.
Odio y actuar contra: mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.
Odio: mal, fuerzas de Sauron, cultura/raza, país, gremio, centro de población, individuo, etc.
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 sobre: extender la religión, libertad, pureza, ley y orden, etc.
Compulsión 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"

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.



23.0 • DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DE LA ADOLESCENCIA

Durante los primeros años de su vida (esto es, su adolescencia), tu personaje desarrollará sus habilidades tal y como se indica en la Tabla CGT-5.

Cada una de las habilidades de tu personaje subirá un número prefijado de grados. La cantidad exacta de grados puede encontrarse en la columna de la Tabla CGT-5 que se corresponde con la raza/cultura de tu personaje. El significado y funcionamiento de las habilidades se describe en el Apartado 5.4, pág. 31-35.

Las habilidades de tu personaje se basan en el trasfondo de su raza/cultura.

Por ejemplo, si un personaje crece en una sociedad enana, usaría el desarrollo de habilidades apropiado de los Enanos (esto es, los grados de habilidad indicados en la columna "Enanos" de la Tabla CGT-5).

APRENDER LISTAS DE HECHIZOS

La Tabla CGT-5 también indica la probabilidad que tiene tu personaje de aprender una lista de hechizos (Apartado 5.4.2., pág. 34) durante su adolescencia. Tu personaje aprenderá una lista de hechizos si haces una tirada de 1d100 y obtienes un resultado inferior a la "Probabilidad de aprender una lista de hechizos" indicada para tu raza/cultura en la Tabla CGT-5.

ANOTAR LOS GRADOS DE HABILIDAD DE TU PERSONAJE

Para cada una de las habilidades de tu personaje en su Hoja de Personaje, debes marcar con una "X" el número de casillas de rango de habilidad indicado en la Tabla CGT-5.

Nota: Algunas habilidades no se incluyen en las tablas que vienen a continuación porque ninguna raza desarrolla dichas habilidades durante la adolescencia.

Ejemplo: Ahora, Galadhil debe anotar los grados de habilidad, idiomas y listas de hechizos aprendidos durante su adolescencia (ver la tabla CGT-5).

Galadhil tiene una suerte tremenda al tirar para aprender una lista de hechizos. Teniendo que sacar "10" o menos con 1d100, saca un "04" y aprende una lista de hechizos. Escoge la de "Sendas del Movimiento" y la anota.

Listas de Hechi-	Probabili-
1) <u>Sendas del movimiento</u>	[x]
2) _____	[]

Galadhil obtiene también 6 grados de idiomas; elige un grado más en Quenya, 3 grados en Rohírrico y uno para Hobbítico y otro para Silvano. Le hubiese gustado escoger khuzdul (lengua de los enanos) pero el DJ determina que durante su juventud no tuvo oportunidad de aprenderlo.

Idiomas:	Nivel
1) <u>Adunaico</u>	4
2) <u>Oestron</u>	5
3) <u>Quenya</u>	2
4) <u>Sindarin</u>	4
4) <u>Rohírrico</u>	3
4) <u>Hobbítico</u>	1
4) <u>Silvano</u>	1

Galadhil anota los grados de habilidad de Adolescencia con 'X' en las casillas correspondientes (ver la tabla CGT-5). Marca una casilla para Sin armadura, cuero endurecido, proyectiles, armas a 2 manos, armas de asta, montar, nadar, leer runas y usar objetos. Marca dos casillas para cota de mallas y armas de filo. Por último, marca tres casillas en desarrollo físico.

Habilidades	Grado 5
Categoría de Habilidades de Movimiento y Manio-	
Sin armadura	☒ _____ Máximo
Cuero	☐ ☐ ☐ _____ Número
Cuero endureci-	☒ ☐ ☐ ☐ _____ de
Cota de malla	☒ ☒ ☐ ☐ _____ Grados
Coraza	☐ ☐ ☐ ☐ _____

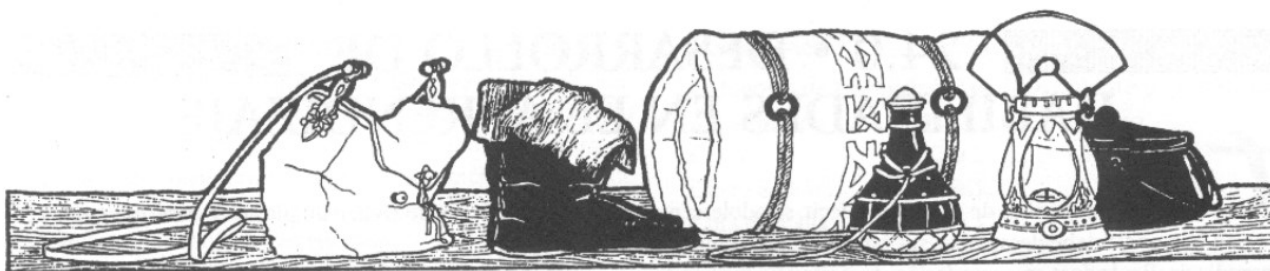
Categoría de Habilidades de Movimiento y Manio-	
Armas de filo	☒ ☒ ☐ ☐ _____
Armas contunden-	☐ ☐ ☐ ☐ _____
Armas a 2 manos	☒ ☐ ☐ ☐ _____
Arrojadizas	☐ ☐ ☐ ☐ _____
Proyectiles	☒ ☐ ☐ ☐ _____
Armas de asta	☒ ☐ ☐ ☐ _____

Categoría de Habilidades Generales	
Trepar	☐ ☐ ☐ ☐ _____
Montar	☒ ☐ ☐ ☐ _____
Nadar	☒ ☐ ☐ ☐ _____
Rastrear	☐ ☐ ☐ ☐ _____

Categoría de Habilidades de Subterfugio	
Emboscar	☐ ☐ ☐ ☐ _____
Acechar/Esconder-	☐ ☐ ☐ ☐ _____
Abrir Cerraduras	☐ ☐ ☐ ☐ _____
Desactivar Tram-	☐ ☐ ☐ ☐ _____

Categoría de Habilidades Mágicas	
Leer Runas	☒ ☐ ☐ ☐ _____
Usar objetos	☒ ☐ ☐ ☐ _____
Hechizos dirigi-	☐ ☐ ☐ ☐ _____

Habilidades y bonificaciones secundarias	
Percepción	☐ ☐ ☐ ☐ _____
Desarrollo físico	☒ ☒ ☐ ☐ _____



CGT-5 TABLA DE GRADOS DE HABILIDAD EN LA ADOLESCENCIA

	Enanos		Elfos Noldor	Elfos Sindar	Elfos Silvanos	Medio Elfos	Hobbits	Beórñidas	Númeróneos Negros	Corsarios	Dorwinrim	Dúnedain	Dunlendinos	Hombres del Este	Eriadorianos	Gondorianos	Haradrim	Lossoth	Rohirrim	Variags	Hombres del Bosque	Woses	Orcos comunes	Uruk-hai	Medio Orcos	Trolls comunes	Olog-hai	Medio Trolls
	Umlí																											
Movimiento y Maniobra																												
Sin armadura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Cuero	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	0	1	1	3	1	1	1	0	0	1
Cuero endurecido	1	3	0	0	0	1	0	0	0	2	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	3	3	3	0	0	2
Cota de malla	3	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	2	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	2	3	1	0	0	3
Hab. con las armas																												
De filo	0	0	1	1	1	1	0	0	1	2	0	2	0	1	1	1	1	0	2	2	1	2	0	4	0	0	0	0
Contundentes	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1	3	0	0	0
A 2 manos	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	5	4
Arrojadizas	1	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	0	2	1	1	0	1	3	0	1	1	4	1	1	1	1	2	2
Proyectiles	0	0	1	2	3	2	2	0	1	1	1	1	1	2	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0
Armas de asta	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	2	2	1	0	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
Hab. Generales																												
Trepar	1	0	0	1	2	1	2	2	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	3	3	1	1	1	1	1	1
Montar	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	2	1	0	5	1	0	7	0	8	4	0	0	0	1	0	0	0	0
Nadar	0	1	2	2	3	1	0	2	3	5	1	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0
Hab. de Subterfugio																												
Emboscar	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	0	0	0
Acechar/Esconder	0	1	2	3	4	2	5	4	0	0	0	0	2	0	1	0	0	4	0	1	4	4	0	0	0	0	0	0
Abrir cerraduras	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Desactivar trampas	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hab. Mágicas																												
Leer Runas	0	0	2	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Usar objetos	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Otras																												
Desarrollo físico	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	5	5	4
Percepción	2	1	3	3	3	1	4	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
% Prob. conseguir Lista de hechizos*																												
	3	5	40	30	20	10	0	3	10	5	10	10	2	2	3	15	2	5	3	5	3	5	0	0	0	0	0	0
Nº Grados adicionales en idiomas †																												
	4	3	10	8	6	4	3	3	6	5	5	6	2	2	4	5	3	1	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2
Puntos de Historial																												
	4	4	2	3	4	3	5	5	3	5	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	2	2	3	1	1	2

* — Si el jugador saca con 1D100 (1-100) un resultado igual o menor que este número, su personaje aprende una lista de hechizos. La elección de la lista debe contemplar las restricciones por profesión y raza del personaje. (Véase Apartado 20.0, pág. 80-81 y el Apartado 21.0, pág. 82-83).

† — Esto permite al jugador aumentar los grados de idiomas que su personaje ya sabe debido a su raza (hasta grado 5), o le permite elegir otros idiomas y desarrollar grados para los mismos; o una combinación de las dos posibilidades.

24.0 • DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL APRENDIZAJE

Tras los primeros años de su vida (es decir, su adolescencia), tu personaje debe desarrollar sus habilidades durante el aprendizaje. Basándose en su profesión, tu personaje recibe un cierto número de puntos de desarrollo de habilidades en cada una de las categorías de habilidades, como se indica en la tabla CGT-4. Este proceso se vuelve a usar cada vez que tu personaje sube de nivel. Las diferentes habilidades y categorías se describen en el Apartado 5.4 (pág. 31-35).

Los puntos de desarrollo en una categoría dada pueden usarse para aumentar los grados de habilidad en dicha categoría.

- Se puede aumentar una habilidad en un (1) grado usando uno de dichos puntos de desarrollo.
- Se puede aumentar en dos el grado de una habilidad usando tres puntos de desarrollo.
- No se puede aumentar más de dos el grado de una habilidad durante el aprendizaje.

Hay dos excepciones en este proceso: el desarrollo de las habilidades de Movimiento y Maniobra y el aprendizaje de listas de hechizos.

PERCEPCIÓN

Se pueden usar puntos de cualquier categoría o combinación de categorías para desarrollar la habilidad de Percepción (en base

a un punto transferido igual a un punto de desarrollo para percepción).

APRENDER LISTAS DE HECHIZOS

Cada punto de desarrollo usado en una lista de hechizos da una probabilidad del 20% de "aprender" (Apartado 5.4.2, pág. 35) dicha lista de hechizos, de manera que adjudicar 5 puntos da una probabilidad del 100%.

Si asignas entre 1 y 4 PD para aprender listas de hechizos, sólo puedes tratar de aprender una lista (es decir, todos los PD deben ir a la misma lista). Sin embargo, si asignas los PDs necesarios para tener un 100% de posibilidades de aprender una lista de hechizos (esto es, 5 PDs), aprendes automáticamente esa lista de hechizos y puedes asignar más PDs para tratar de aprender otra lista de hechizos.

Sólo puedes hacer una tirada de dados durante el aprendizaje para aprender una lista de hechizos. Sin embargo, si intentas aprender una lista y fallas, los puntos de desarrollo se conservan para aprender la lista cuando subas un nivel (Apartado 5.5, pág. 35).

Tu probabilidad de aprender una lista de hechizos se anotará en la Hoja de Personaje, junto al nombre de la lista de hechizos.

La raza y profesión de tu personaje limitan las listas de hechizos que puede tratar de aprender.

CGT-4 TABLA DE PUNTOS DE DESARROLLO

Categoría	Profesión					
	Guerrero	Mago	Animista	Explorador	Montaraz	Bardo
Movimiento y maniobra	3	0	1	1	2	0
Habilidades en armas	5	0	1	3	3	2
Habilidades generales	2	2	2	3	4	2
Habilidades de subterfugio	2	0	1	5	2	2
Habilidades mágicas	0	5	2	0	0	3
Desarrollo físico	3	1	1	2	2	1
Idiomas	0	2	2	1	1	3
Listas de hechizos*	0	5	5	0	1	2

* — Especial, ver arriba.

CATEGORÍAS:

Mov. y maniobra:

Sin armadura

Cuero

Cuero endurecido

Cota de malla

Coraza

Hab. con armas:

De filo

Contundente

A 2 manos

Arrojadizas

Proyectiles

De asta

Hab. de subterfugio:

Emboscar

Acechar/Escondarse

Abrir cerraduras

Desactivar trampas

Hab. generales:

Trepar

Montar

Nadar

Rastrear

Hab. mágicas:

Leer Runas

Usar objetos

Hechizos dirigidos

LISTAS DE HECHIZOS: Cada lista se aprende por separado.

IDIOMAS: La habilidad para cada idioma se desarrolla por separado.

DESARROLLO FÍSICO: Determina los puntos de vida de un personaje.

PERCEPCIÓN: Esta habilidad puede desarrollarse con puntos de cualquier categoría o combinación de ellas.

Habilidades Secundarias - Los PD de una o más habilidades pueden emplearse para desarrollar las Habilidades Secundarias. Las categorías de habilidad que se corresponden con cada Habilidad Secundaria se encuentran en el Apéndice A-5 (pág. 213) y en el Apartado 5.4.3 (pág. 35)

HABILIDADES DE MOVIMIENTO Y MANIOBRA

Un personaje puede adjudicar a cualquiera de las habilidades de Movimiento y Maniobra tantos puntos de desarrollo como disponga en la categoría de Movimiento y Maniobra (y aquellos que transfiera). Cada punto incrementa el grado de habilidad en uno, sin que importe cuántos puntos de desarrollo se adjudican a la habilidad en cuestión.

HABILIDADES SECUNDARIAS

Los puntos de desarrollo de una o más habilidades pueden emplearse para desarrollar las Habilidades Secundarias. Las categorías de habilidad que se corresponden con cada Habilidad Secundaria se encuentran en el Apéndice A-5 (pág. 213) y en el Apartado 5.4.3 (pág. 35).

TRANSFERENCIA DE PUNTOS DE DESARROLLO

Los puntos de desarrollo que no hayas usado pueden transferirse a otra categoría. Luego esos PD pueden usarse de manera normal para desarrollar habilidades en esa categoría. Dichos PDs se transfieren del modo siguiente:

- Si la categoría a la que se transfieren los puntos tiene un total inicial de puntos de desarrollo que es cero (por ejemplo, las habilidades en el manejo de armas para los magos o las listas de hechizos para los guerreros y exploradores) entonces dicha categoría recibe un punto de desarrollo por cada cuatro transferidos.
- Si la categoría a la que se transfieren los puntos tiene un total inicial de puntos de desarrollo mayor que cero, entonces dicha categoría recibe un punto de desarrollo por cada dos que se le transfieren.
- Se pueden transferir puntos desde diferentes categorías.
- Los puntos que no se usan se pierden.

Nota: Este proceso también se emplea cada vez que aumenta el nivel de un personaje (Apartado 5.5, pág. 35)

Ejemplo: Ahora Galadhil debe desarrollar sus habilidades durante el aprendizaje. Recuerdese que algunas habilidades ya han visto incrementado su grado durante el desarrollo de habilidades en la adolescencia. El jugador revisa la tabla CGT-4 y encuentra cuántos puntos de desarrollo obtiene en cada categoría:

Hab. con armas:	3
Desarrollo físico:	2
Hab. generales:	4
Idiomas:	1
Hab. subterfugio:	2
Movimiento y Maniobra:	2
Hab. mágicas:	0
Listas de hechizos	1

Galadhil decide concentrar su desarrollo de armas en las Armas de Filo y adjudica sus tres puntos de desarrollo a dicha habilidad, incrementando en 2 su grado. Recuerdese que (excepto para habilidades de movimiento y maniobra) la adjudicación de 1 punto aumenta el grado de una habilidad en 1, pero que la adjudicación de 3 puntos sólo incrementa el grado de habilidad en 2. También adjudica sus dos puntos de movimiento y maniobra a Cuero Endurecido, aumentando el grado de su habilidad con cuero endurecido (recordemos, un tipo de armadura) en dos.

Habilidades Grado 5

Categoría de Habilidades de Movimiento y Maniobra

Sin armadura	☒ ☐ _____ Máximo
Cuero	☐ ☐ ☐ _____ Número
Cuero endurecido	☒ ☒ ☒ _____ de
Cota de malla	☒ ☒ ☐ ☐ _____ Grados
Coraza	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ _____

Categoría de Habilidades de Movimiento y Maniobra

Armas de filo	☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Armas contundentes	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Armas a 2 manos	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Arrojadizas	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Proyectiles	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Armas de asta	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Viendo sus 2 puntos en habilidades de subterfugio, decide asignar uno a Acechar/Esconderse y otro a Desactivar trampas. Pone uno de sus puntos de habilidades generales en Rastrear y otro en Tregar, y decide transferir los dos puntos restantes de esta categoría (habilidades generales) al Desarrollo físico, lo que resulta en 3 puntos para desarrollo físico (ya que la relación de transferencia de puntos de desarrollo suele ser de 2 a 1).

Categoría de Habilidades Generales

Tregar	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Montar	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Nadar	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Rastrear	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Categoría de Habilidades de Subterfugio

Emboscar	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Acechar/Esconderse	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Abrir Cerraduras	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Desactivar Trampas	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Usa los 3 puntos que ahora tiene en Desarrollo físico para aumentar el grado de dicha habilidad en 2. Dado que se pueden usar puntos de cualquier categoría para la percepción (en una relación de 1 a 1), usa su punto de idiomas para incrementar en 1 el grado de la habilidad de percepción.

Categoría de Habilidades Mágicas

Leer Runas	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Usar objetos	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Hechizos dirigidos	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Habilidades y bonificaciones secundarias

Percepción	☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Desarrollo físico	☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Por último, usa su punto en Listas de Hechizos para intentar aprender la lista de "Formas de la Naturaleza". Ello te da una probabilidad del 20% de aprender la lista (sacando con los dados 20 6 menos). Saca un 84 y no aprende la lista. Sin embargo, anota esta lista y el hecho de que tiene una probabilidad del 20% como base para cuando suba de nivel.

Listas de Hechizos:	Probabilidad
1) <u>Sendas del movimiento</u>	[×]
2) <u>Formas de la Naturaleza</u>	[20]

25.0 • EL PAPEL DE TU PERSONAJE

Debes desarrollar un esquema de los rasgos básicos del carácter e identidad de tu personaje (Apartado 22.0, pág. 84-87). Pueden ser rasgos de tu propia personalidad, cuando el personaje es, esencialmente, el jugador mismo colocado en el universo del juego.

Alternativamente, puedes escoger una personalidad completamente distinta de la tuya, o un término medio entre estos dos extremos.

Ejemplo: Galadhil es una persona noble, dedicada a luchar contra el Mal bajo la forma de los siervos de Sauron. Por desgracia, a veces va demasiado lejos; para él, la mera relación con un agente conocido de Sauron debería castigarse con la ejecución inmediata. De la misma manera, piensa que muchas personas "neutrales" que roban o realizan actos "maliciosos" deberían ser eliminadas. Su motivación es ser lo más poderoso posible, para impedir de la manera más efectiva los planes del Señor Oscuro. También quiere encontrar a su padre (ya sea vivo o muerto), si ello no interfiere en su guerra personal contra el Mal.

26.0 • PREPARAR AL PERSONAJE

Una vez que hayas completado los pasos definidos en los Apartados 19.0-25.0, necesitas obtener equipo y suministros para su personaje. También debe sumar cada una de sus bonificaciones (es decir, las bonificaciones ofensivas, defensivas, las de maniobras de movimiento, etc.).

EL EQUIPO

Cada personaje comienza el juego con el equipo y el dinero que se indica a continuación. Las descripciones de la raza/cultura de tu personaje proporcionan información específica y sugerencias acerca de estas cuestiones (Apéndice A-2, pág. 146-179)

- Hasta dos armas normales a su elección (además de cualquier objeto especial). Debe tener un grado de habilidad de 1 ó más en la habilidad de armas que se aplique a las que él escoge.
- Comienza con una armadura (la bonificación de MM debe ser de -10 ó más).

- Ropas (incluyendo botas y una capa), vainas para sus armas, un cinto para las mismas, faltriquera o bolsa y los efectos personales corrientes.
- 2 monedas de oro (o su equivalente en pertenencias u otras monedas) con las cuales puede comprar equipo y sobrevivir hasta que consiga más dinero. Puede tener más dinero desde el inicio debido a sus opciones de historial (Apartado 22.0, pág. 84).

Para empezar la partida, el personaje se puede comprar con este dinero cualquier artículo de equipo o suministros que desee de las tablas ST-4 y ST-5 (pág. 255-257). Si el personaje tiene bastante dinero y tu Director de Juego lo aprueba, estas compras pueden incluir hierbas (tabla ST-5) y objetos con bonificaciones mágicas (Tabla ST-7, pág. 260 y Apartado 15.5, pág. 72-73). Puede que el DJ decida que hay otro tipo de equipo disponible.

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.

Los jugadores pueden anotar su equipo y suministros en el reverso de su Hoja de Personaje.

Resumiendo, tu personaje comienza a jugar con:

- Dos armas (al menos con grado de habilidad 1).
- Armadura (la bonificación a MM debe ser -10 como mínimo).
- Ropas, incluyendo una capa y botas.
- Vaina, cinto y faltriquera.
- Efectos personales habituales.
- Dos monedas de oro (o el equivalente en su cultura).
- El equipo adquirido con su dinero inicial.

Ejemplo: Ahora Galadhil debe determinar qué equipo y suministros va a llevar. Como equipo inicial, puede escoger automáticamente:

	Peso en kilos
Su espada de + 15 (sólo pesa 1,5 kilos)	1,5
Armadura de cuero endurecido	puesta
Un hacha	2,5
Un arco compuesto	1,5
Cinto	puesto
Ropas (incluyendo capa y botas y efectos personales)	puestas
	5,5



Galadhil tiene dos piezas de oro para comprar más equipo (de la tabla de Precios y Equipo, ST-4). Decide comprar:

mo	mp	mb	mc	me*		Peso en kilos
0	0	0	0	0	Equipo inicial	5,5
0	2	5	0	0	Yelmo de cuero	puesto
0	5	5	0	0	Escudo	15
0	3	0	0	0	Daga	0,5
0	1	0	0	0	2 carcajs de 20 flechas c/u	3
0	0	3	3	0	mochila y armazón	1,5
0	0	2	0	0	manta	2,5
0	0	1	0	0	lona embreada	2
0	0	1	0	0	yesca y pedernal	0,25
0	2	4	0	0	30 m. cuerda calidad	3
0	0	0	1	5	antorchas	2,5
0	0	0	1	0	cantimplora (llena)	0,5
0	0	1	0	0	raciones de viaje (1 semana)	7
1	5	2	5	5		36,5 k.

*mo = moneda de oro; mp = moneda de plata; mb = moneda de bronce; mc = moneda de cobre; me = moneda de estaño.

Galadhil decide no llevar ni brazares (-5 al BO) ni grebas (-5 a Movimiento y Maniobras), debido a su coste y penalizaciones. Estas compras le dejan con 4 monedas de plata, 8 de bronce, 7 de cobre y 5 de estaño.

CÁLCULO DE LA PENALIZACIÓN POR CARGA

Una vez se ha equipado el personaje, el jugador debe sumar el peso de todo el equipo y suministros (que no sean ropas o armadura) redondeando al número entero más cercano. Si el total sobrepasa los 7 kilos, puede haber una penalización (Apartado 5.7, pág. 37).

La tabla BT-5 indica las penalizaciones por llevar exceso de peso según el peso de tu personaje. La Penalización por Carga de tu personaje es igual a 0 o su bonificación a la Fuerza menos su penalización por exceso de peso (la cifra que sean menor). La Penalización por Carga nunca puede ser superior a 0. Esta penalización se aplica a las maniobras de movimiento (Apartado 8.2.2. pág. 48-49) y al movimiento corriendo (Apartado 8.1, pág. 45).

Ejemplo: En el ejemplo de la sección anterior, Galadhil se equipó y calculó cuánto peso llevaba (36,5 kg.). Mira en la tabla BT-5 y encuentra que su penalización es de -20. Al ser muy fuerte, posee una bonificación por fuerza de + 25, lo que resulta en una penalización por carga de 0. Para una persona normal (sin bonificación por fuerza) la penalización hubiese sido de -20. La gente le gasta bromas a Galadhil diciendo que hubiera sido un buen animal de carga (aunque las bromas no duran mucho y no suelen repetirse).

Galadhil hubiese incurrido en una penalización de haber cogido 5 kilos más de carga, así que le dice al DJ que gran parte de su equipo más pesado mochila, la cantimplora, cuerda, casi todas las raciones, la manta, la lona embreada y las antorchas) van en su mochila. Así, si entra en combate o tiene que huir cargando con alguien, puede soltar su mochila y su penalización por carga no le hará sufrir demasiado (nunca puede ser mayor que 0).

Penalización por Car- 0 = FUE +25 — Mod. Peso

**BT-2 TABLA DE EFECTO DE LA BONIFICACIONES 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
Tregar	AGI
Montar o cabalgar	I
Nadar	AGI
Rastrear	INT
Emboscar	—
Acechar/esconderse	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

SUMA FINAL DE LAS BONIFICACIONES

En este punto, debes calcular y sumar las bonificaciones por habilidades y otras competencias.

BONIFICACIONES POR GRADO DE HABILIDAD

Suma el número de grados de cada habilidad y determina la bonificación según la tabla BT-4, anotando la cifra en la Hoja de Personaje en la línea correspondiente de bonificación de habilidad.

BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICA

Por cada característica, se obtiene su bonificación correspondiente de la tabla BT-1 (pág. 79, 245) y la modificación por la raza de la tabla BT-3 (pág. 81, 244). Anota ambas en los espacios correspondientes junto a las características en la Hoja de Personaje, y luego anota las sumas.

Estas bonificaciones por característica se anotan también en la línea de *bonificaciones* de cualquier habilidad a la que se aplique la característica (Tabla BT-2).

BONIFICACIONES POR LA PROFESIÓN

Cada profesión recibe bonificaciones para ciertas habilidades y categorías de habilidades (Apartado 21.0, 82 y Tabla BT-6, pág. 82, 245).

Estas bonificaciones se anotan en las líneas de bonificación por profesión de la Hoja de Personaje.

BONIFICACIONES POR OBJETOS

Algunos objetos mágicos dan bonificaciones a ciertas habilidades. Estas bonificaciones deben anotarse en la Hoja de Personaje.

BT-4 TABLA DE BONIFICACIONES POR GRADO DE HABILIDAD

Grado de habilidad	Habilidades normales*	Sólo para Emboscar*	Sólo para Des. 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.

BONIFICACIONES ESPECIALES

Estas bonificaciones pueden deberse a opciones de antecedentes, hechizos, penalizaciones por armadura, etc. Algunas de ellas ya figuran en la Hoja de Personaje.

SUMA DE LAS BONIFICACIONES

Finalmente, para cada habilidad y capacidad, debes sumar todas las bonificaciones y anotar el resultado en el espacio Bonificación Total de la Hoja de Personaje. Esta es la bonificación definitiva que se usará en el juego.

Ejemplo: Ahora Galadhil anota todas sus bonificaciones y las suma. Sus bonificaciones especiales y por objetos son su espada de + 15, -5 a la percepción cuando lleve puesto el yelmo y un + 10 a la percepción y rastrear y +5 a las TR contra Venenos y Enfermedades.

Sus bonificaciones por la profesión son un + 2 a las habilidades en el manejo de las armas, percepción y acechar/esconderse. También tiene un + 3 a las habilidades generales.

Las bonificaciones por característica vienen de su Hoja de personaje, y las bonificaciones por grados de habilidad se sacan de la tabla BT-4 (-25 para un grado 0, y 5 veces el grado en cualquier otro caso).

Por cada grado en desarrollo físico, Galadhil puede hacer una tirada de 1-10. Obtiene 5, 8, 4, 3 y 4, lo que suma 24. Esto más su bonificación por característica de + 20 y el + 5 estándar le dan un total de 49 puntos de vida. De manera que puede perder 49 puntos de vida antes de morir.

Nombre: Galadhill
 Raza / Cultura: Dunadan
 Profesión: Montaraz Edad: 23
 Reino: Canalización Género: Masculino
 Altura: 192 m Peso: 112 kg
 Pelo: Negro Ojos: Grises
 Conducta: Severo
 Personalidad: Serio, centrado
 Motivación: Destruir el mal
 Alineamiento: Bueno
 Especial: Muy observador

Listas de Hechizos: Probabilidad
 1) Sendas del movimiento [x]
 2) Formas de la Naturaleza [20]
 3) []
 4) []
 5) []
 6) []
 7) []
 8) []
 9) []
 10) []

SR-1 - hoja de personaje

Idiomas: Nivel
 1) Adunaico 4
 2) Oestron 5
 3) Quenya 2
 4) Sindarin 4
 5) Robímico 3
 6) Hobáptico 1
 7) Silvano 1
 8) []

Características	Valor	Bonif. Normal	Bonif. Racial	Bonif. Total
Fuerza (FUE)	<u>98</u>	<u>+20</u>	<u>+5</u>	<u>+25</u>
Agilidad (AGI)	<u>91</u>	<u>+10</u>	<u>+0</u>	<u>+10</u>
Constitución (CON)	<u>90</u>	<u>+10</u>	<u>+10</u>	<u>+20</u>
Inteligencia (INT)	<u>44</u>	<u>+0</u>	<u>+0</u>	<u>+0</u>
Intuición (I)	<u>85</u>	<u>+5</u>	<u>+0</u>	<u>+5</u>
Presencia (PRE)	<u>63</u>	<u>+0</u>	<u>+5</u>	<u>+5</u>
Apariencia (APA)	<u>82</u>			

Penalización por carga: 0 = FUE +25 - Mod. Peso 20

Nivel Actual: 1 Escudo (+25 BD) ☒
 Puntos de Experiencia: 10.000 Casco (Percepción -5) ☒
 Puntos de Poder: 1 Brazales (-5 BO) ☐
 Armadura: Cuero endurecido Grebas (-5 MM) ☐

	Caract.	Objetos	Especial	Total
Bonif. Defensiva (BD)	AGI <u>+10</u>	<u>+25</u>		<u>+35</u> BD
TR Esencia	INT <u>+0</u>			<u>+0</u> TR
TR Canalización	I <u>+5</u>			<u>+5</u> TR
TR Veneno	CON <u>+20</u>		<u>+5</u>	<u>+25</u> TR
TR Enfermedad	CON <u>+20</u>		<u>+5</u>	<u>+25</u> TR

Habilidad	Grados 5%	Grados 2%	Bonif. Grados	Bonif. Carac.	Bonif. Profesión	Bonif. Objeto	Bonif. Especial	Bonif. Especial	Bonif. Total
Movimiento y Maniobra									
Sin armadura	☒ Máximo		<u>+5</u>	AGI <u>+10</u>	xxxxx			<u>+0</u>	<u>+15</u> MM
Cuero	☐ Número		<u>-25</u>	AGI <u>+10</u>	xxxxx			<u>-15</u>	<u>-30</u> MM
Cuero endurecido	☒ de		<u>+5</u>	AGI <u>+10</u>	xxxxx			<u>-30</u>	<u>-5</u> MM
Cota de malla	☒ Grados		<u>+10</u>	FUE <u>+25</u>	xxxxx			<u>-45</u>	<u>+10</u> MM
Coraza	☐		<u>-25</u>	FUE <u>+25</u>	xxxxx			<u>-60</u>	<u>+60</u> MM

Habilidades de Armas									
De filo	☒	☐	<u>+20</u>	FUE <u>+25</u>	<u>+2</u>	<u>+5</u>			<u>+62</u> BO
Contundentes	☐	☐	<u>-25</u>	FUE <u>+25</u>	<u>+2</u>				<u>+2</u> BO
A dos manos	☒	☐	<u>+5</u>	FUE <u>+25</u>	<u>+2</u>				<u>+32</u> BO
Arrojadizas	☐	☐	<u>-25</u>	AGI <u>+10</u>	<u>+2</u>				<u>-3</u> BO
Proyectiles	☒	☐	<u>+5</u>	AGI <u>+10</u>	<u>+2</u>				<u>+17</u> BO
Armas de asta	☒	☐	<u>+5</u>	FUE <u>+25</u>	<u>+2</u>				<u>+32</u> BO

Habilidades Generales									
Trepar	☒	☐	<u>+5</u>	AGI <u>+10</u>	<u>+3</u>				<u>+18</u> MM
Montar	☒	☐	<u>+5</u>	I <u>+5</u>	<u>+3</u>				<u>+13</u> MM
Nadar	☒	☐	<u>+5</u>	AGI <u>+10</u>	<u>+3</u>				<u>+18</u> MM
Rastrear	☒	☐	<u>+5</u>	INT <u>+0</u>	<u>+3</u>		<u>+10</u>		<u>+18</u> ME

Habilidades de Subterfugio									
Emboscar	☐	☐	<u>-25</u>	XXxxxxx	xxxxx	xxxxx			<u>-25</u> PE
Acechar / Escondarse	☒	☐	<u>+5</u>	PRE <u>+5</u>	<u>+2</u>				<u>+12</u> MM/ME
Abrir cerraduras	☐	☐	<u>-25</u>	INT <u>+0</u>					<u>-25</u> ME
Desactivar trampas	☒	☐	<u>+5</u>	I <u>+5</u>					<u>+10</u> ME

Habilidades mágicas									
Leer runas	☒	☐	<u>+5</u>	INT <u>+0</u>					<u>+5</u> ME
Usar objetos	☒	☐	<u>+5</u>	I <u>+5</u>					<u>+10</u> ME
Hechizos dirigidos	☐	☐	<u>-25</u>	AGI <u>+10</u>					<u>-5</u> BO

Otras y Habilidades Secundarias									
Percepción	☒	☐	<u>+5</u>	I <u>+5</u>	<u>+2</u>	<u>-5</u>	<u>+10</u>		<u>+17</u> ME
Desarrollo físico	☒	☐	<u>+24</u>	CON <u>+20</u>				<u>+5</u>	<u>+9</u> PE
BO Hechizos básicos			xxxxx	XXxxxxx					<u>+0</u> BO
Conoce de las cuevas	☒	☐	<u>+25</u>	AGI <u>+0</u>					<u>+25</u> ME/MM