

APÉNDICE • A-6

MATERIAL OPCIONAL

el material de este apéndice es ideal para todos aquellos Directores de Juego que hayan dirigido *El Señor de los Anillos* y quieran más detalle y sabor en sus partidas. Recomendamos que antes de emplear estas reglas, tanto el Director de Juego como los jugadores se hayan familiarizado lo suficiente con el sistema normal de *El Señor de los Anillos*.

α-6.1 • profesiones

Esta sección presenta las siguientes nuevas profesiones:

Bárbaro	Erudito	Monje guerrero
Bribón	Hechicero	Multiforme
Civil	Ladrón	Rastreador
Conjurador	Monje	

BÁRBARO

Característica principal: Fuerza

Bonificaciones

por profesión: +2 por nivel a todas las habilidades de armas
+3 por nivel a todas las habilidades generales
+2 por nivel a Desarrollo Físico

Restricciones a los hechizos: No puede aprender ningún hechizo.

Un bárbaro es un personaje procedente de las tierras más salvajes y con menos influencia de la civilización. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades generales, las habilidades de armas y el desarrollo físico. Los bárbaros no pueden aprender ningún hechizo. Los bárbaros prefieren las armas y armaduras que sean fáciles de producir con sus recursos habituales, como garrotes, lanzas, hondas, arcos cortos, látigos, boleadoras y armaduras de cuero.

Nota: El Señor de los Anillos está diseñado para jugar con personajes procedentes de las zonas civilizadas de la Tierra Media, donde los diseñadores del juego esperan que tengan lugar la mayor parte de las aventuras. Pero la influencia de la civilización de los eldar y los dúnedain está limitada a ciertas zonas. Muchas culturas las han evitado.

Las tribus bárbaras viven de la agricultura, de la caza y de la ganadería. Al este de las Ered Luin hubo muchas tribus de este tipo durante la Primera y Segunda Edad, pero fueron siendo civilizadas por los elfos y los dúnedain. Durante la Tercera Edad se pueden encontrar tribus bárbaras en las Tierras Brunas, en el Bosque Negro, en Rhovanion y en zonas más orientales. Cada tribu tiene su propia cultura y sus propias costumbres que la diferencian de las demás tribus. Los miembros de la tribu colaboran para sobrevivir y tienden a tratar a los demás pueblos de forma reservada o suspicaz.

Se pueden considerar como bárbaras las siguientes culturas/razas de El Señor de los Anillos: dúnledinos, lossoth, hombres de los bosques, variags, woses, algunos grupos de hombres del este, orcos, trolls y umli. (Aunque los woses poseen ciertas habilidades mágicas.)

Los jóvenes bárbaros suelen ser de nivel 1, los adultos normales de nivel 2-4, los guerreros expertos de nivel 5-8 y los jefes de nivel 8 y superior. Naturalmente, esta es una regla general, y seguramente hay casos especiales de personajes con niveles superiores.

BRIBÓN

Característica principal: Fuerza

Bonificaciones

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

Restricciones a los hechizos: Sólo pueden aprender listas de hechizos abiertas de un reino (a su elección). Sólo pueden lanzar hechizos de nivel 1º, 2º ó 3º.

Un bribón es un personaje entrenado en numerosas habilidades. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades de armas, las habilidades generales y las habilidades de subterfugio.

CIVIL

Característica principal: Cualquiera relacionada con su "ocupación"

Bonificaciones

por profesión: +4 por nivel a todas las hab. de su "ocupación"
+2 por nivel a todas las habilidades "relacionadas con su ocupación"

Restricciones a los hechizos: No puede aprender listas de hechizos a menos que el DJ decida que están relacionadas con su "ocupación".

Los civiles son los ciudadanos normales de la Tierra Media, principalmente granjeros, pescadores, pastores, artesanos, etc. Son los personajes que no quedan muy bien encuadrados dentro de las profesiones normales de *El Señor de los Anillos*. Cada civil tiene una "ocupación" que determina qué habilidades puede desarrollar con más facilidad.

Un civil puede utilizar sus Puntos de Desarrollo para desarrollar sus *habilidades de ocupación* y sus *habilidades relacionadas con su ocupación* de una manera especial. Durante cualquier periodo de desarrollo (Apartado 24.0, pág. 90-91), puede desarrollar sus habilidades de ocupación como sigue:

- Un grado de habilidad por un Punto de Desarrollo.
- Dos grados de habilidad por sólo dos Puntos de Desarrollo.
- Tres grados de habilidad por sólo cuatro Puntos de Desarrollo.

En cualquier periodo de desarrollo (Apartado 24.0, pág. 90-91), puede desarrollar sus habilidades relacionadas con su ocupación como sigue:

- Un grado de habilidad por un Punto de Desarrollo.
- Dos grados de habilidad por sólo dos Puntos de Desarrollo.

El Director de Juego debe determinar las habilidades de ocupación y las habilidades relacionadas con la ocupación. Para ayudarle en el proceso, en la página siguiente aparecen algunos ejemplos:

CONJURADOR

Característica principal: Inteligencia e Intuición

Bonificaciones

por profesión: +1 por nivel a todas las habilidades mágicas
+1 por nivel a todas las habilidades de subterfugio



HECHICERO

Característica

principal: Inteligencia e Intuición

Bonificaciones

por profesión: +2 por nivel a todas las habilidades mágicas
+2 por nivel a la BO para los Hechizos básicos

Restricciones a los hechizos: Puede aprender listas de hechizos abiertas de ambos reinos. Calcular la media de INT e I para deducir los Puntos de Poder. (Apartado 5.6, pág. 36).

Un hechicero es un personaje entrenado en el lanzamiento de hechizos de ambos reinos; sin embargo, no tiene ninguna lista de hechizos básica que sea suya. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades mágicas y el aprendizaje de listas de hechizos.

Es difícil que un hechicero pueda aprender a utilizar armas o armadura. Un hechicero no puede llevar armadura, yelmo o grebas y brazales cuando lance un hechizo de Esencia. No puede llevar armadura de metal, yelmo de metal o grebas y brazales de metal cuando lance un hechizo de Canalización.

Ocupación	Habilidades de ocupación	Habilidades relacionadas con la ocupación*
Acróbata	Acrobacia	habilidades atléticas, Cordelería
Actor	Actuar	habs. de influencia, habs. artísticas
Artista	una habilidad específica de arte	otras habilidades artísticas, habilidades de trabajo relacionadas
Herrero	habilidad de trabajo: Herrería	habilidades de trabajo
Burócrata	habilidades de influencia	idiomas
Carpintero	habilidad de trabajo: Tallar Madera	habilidades de trabajo
Granjero	habilidad de trabajo: Agricultura	Actividades con animales, Conocimiento de los Cielos
Pescador	Forrajear, Remar	habilidades de trabajo relacionadas
Pastor	Actividades con animales	habilidad de trabajo: Trabajar el Cuero
Sabio	habilidades de conocimiento	idiomas

* — Todas las ocupaciones tienen "habilidades de conocimientos relacionadas" como habilidades relacionadas con la ocupación.

+1 por nivel a la BO para los Hechizos básicos
+1 por nivel a la Percepción

Restricciones a los hechizos: Sólo puede aprender listas abiertas de hechizos de ambos reinos. Sin embargo, sólo pueden lanzar hechizos de nivel 1º, 2º, 3º, 4º y 5º. Calcular la media de INT e I para deducir los Puntos de Poder. (Apartado 5.6, pág. 36)

Un conjurador es un personaje entrenado en el subterfugio y en el lanzamiento de hechizos *menores* de ambos reinos; sin embargo, no tiene ninguna lista básica de hechizos propiamente suya. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades mágicas, el aprendizaje de hechizos y las habilidades de subterfugio. Es difícil que un conjurador aprenda a utilizar armas o armadura.

Un conjurador no puede llevar armadura, un yelmo o grebas y brazales cuando lance hechizos de Esencia. No puede llevar armaduras de metal, yelmo de metal o grebas y brazales de metal cuando lance hechizos de Canalización.

ERUDITO

Característica principal: Inteligencia

Bonificaciones

por profesión: +2 por nivel a la Percepción
+4 por nivel a todas las habilidades secundarias de conocimientos
+1 por nivel a todas las demás habilidades secundarias

Restricciones a los hechizos: No puede aprender hechizos.

Un erudito (sabio) es un personaje entrenado en la reunión y organización del conocimiento. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades secundarias (por ejemplo, las habilidades de conocimientos, Conocimiento de los Cielos, Evaluar, etc.). Los eruditos no pueden aprender ningún hechizo. La curiosidad de un erudito es su motivación para las aventuras.

Nota: para los Directores de Juego que quieran limitar la magia en sus partidas en la Tierra Media, el erudito (o sabio) es una profesión que puede sustituir a la de mago o animista. Esto permite al jugador llevar un personaje intelectual sin tener que ser un lanzador de hechizos.



Frodo
apuña
en el pie
a un Troll

**LADRÓN****Característica principal:** Agilidad**Bonificaciones**

por profesión: +1 por nivel a todas las habilidades generales
 +3 por nivel a todas las habilidades de subterfugio
 +3 por nivel a la Percepción

Restricciones a los hechizos: Sólo puede aprender listas de hechizos abiertas de uno de los reinos (a su elección). Sólo puede lanzar hechizos de nivel 1º, 2º y 3º.

Un ladrón es un personaje entrenado en las artes del subterfugio. Su principal área de desarrollo son las habilidades de subterfugio.

MONJE**Característica principal:** Agilidad**Bonificaciones**

por profesión: +1 por nivel a todas las habilidades generales
 +1 por nivel a todas las habilidades de subterfugio
 +1 por nivel a todas las habilidades mágicas
 +1 por nivel a todas las habilidades artísticas marciales
 +1 por nivel a la Percepción

Restricciones a los hechizos: Sólo puede aprender listas de hechizos abiertas de ambos reinos. Sin embargo, sólo puede lanzar hechizos de nivel 1º, 2º y 3º. Calcular la media de INT e I para deducir los Puntos de Poder.

Un monje es un personaje con cierto entrenamiento en el combate sin armas (Apartado A-6.2, pág. 218) y la mayoría de las demás categorías de habilidades. Su única área de desarrollo principal son las habilidades artísticas marciales, pero puede aprender hechizos menores de ambos reinos.

MONJE GUERRERO**Característica principal:** Fuerza**Bonificaciones**

por profesión: +1 por nivel a todas las habilidades generales
 +3 por nivel a todas las habilidades artísticas marciales +2 por nivel al Desarrollo Físico

Restricciones a los hechizos: Sólo puede aprender listas de hechizos abiertas de uno de los reinos (a su elección). Sólo puede lanzar hechizos de nivel 1º, 2º y 3º.

Un monje guerrero es un personaje principalmente entrenado en las artes del combate sin armas. Sus principales áreas de desarrollo son el desarrollo físico, las habilidades artísticas marciales y la Defensa Adrenal (véase el Apartado A-6.2, pág. 218). Es difícil que un monje guerrero llegue a aprender a utilizar las habilidades de subterfugio, los hechizos, las habilidades mágicas o los idiomas. Tiene poco interés o aptitud para tales facetas.

MULTIFORME**Característica principal:** Presencia**Bonificaciones**

por profesión: +1 por nivel a todas las habilidades de MM
 +2 por nivel a todas las hab. artísticas marciales

Puente
en
Rivendel

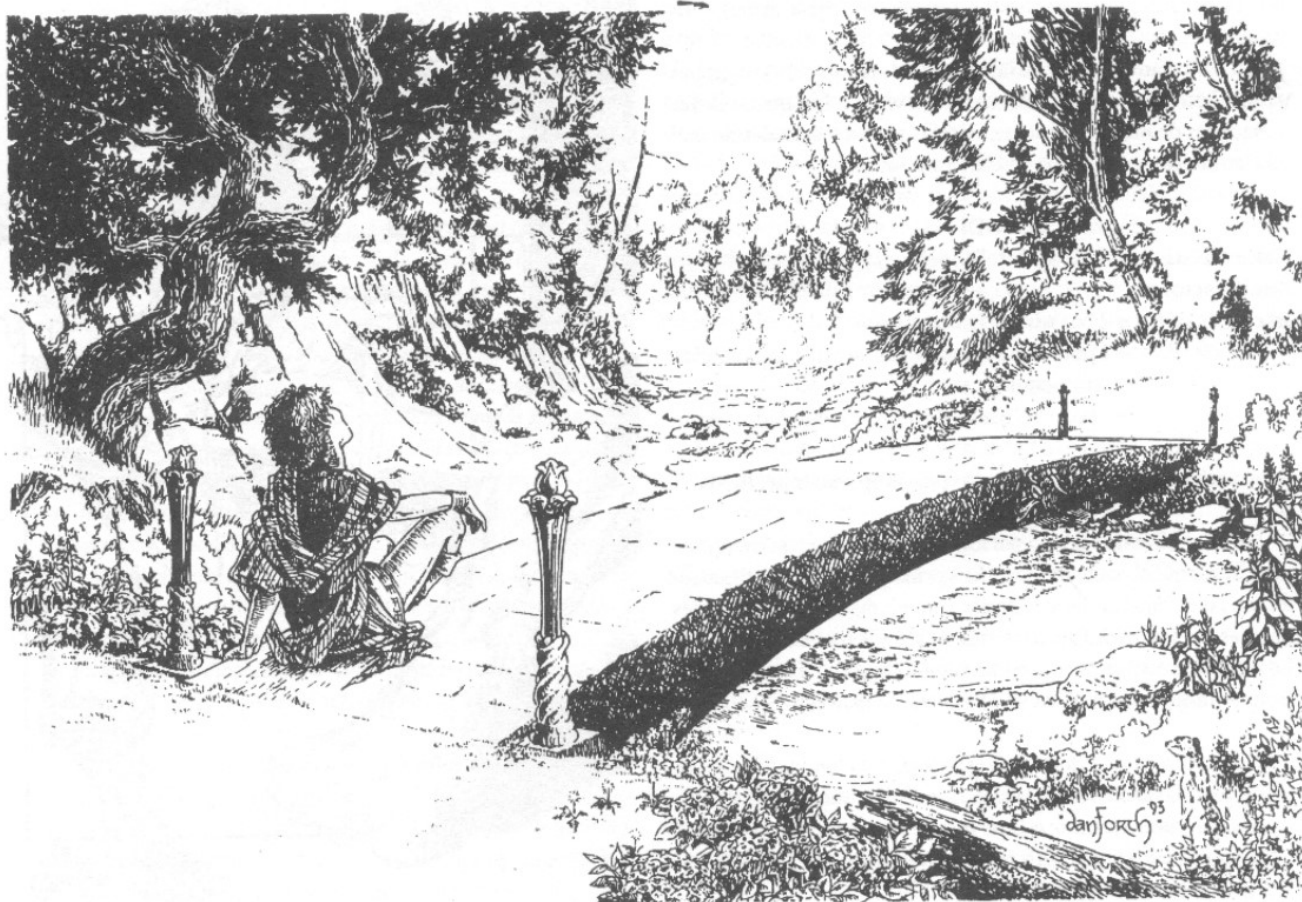


TABLA DE PUNTOS DE DESARROLLO PARA LAS PROFESIONES OPCIONALES

Categoría/habilidad	Bárbaro	Bribón	Civil	Conju- rador	Erudito	Hechi- cero	Ladrón	Monje	Monje guerrero	Multi- forme	Rastreador
Movimiento y Maniobra	1	2	0	0	1	0	2	0	0	1	2
Habilidades de armas	5	4	1	1	1	0	1	1	1	1	2
Habilidades generales	5	3	2	1	3	2	2	2	1	1	5
Habilidades de subterfugio	1	3	0	4	0	0	8	2	2	1	4
Habilidades mágicas	0	1	0	3	0	5	0	1	0	0	0
Desarrollo físico	3	2	1	1	1	1	1	1	3	3	1
Idiomas	0	0	0	1	4	2	1	1	0	1	1
Listas de hechizos	0	0	0	4	0	5	0	2	0	0	0
Habilidades de artes marciales	0	0	0	0	0	0	0	3	5	3	0
Defensa adrenal	0	0	0	0	0	0	0	2	3	3	0
Habilidades secundarias*	0	0	11	0	5	0	0	0	0	0	0

* — Las habilidades secundarias pueden usar puntos de las categorías relacionadas (Apartado 24.0, pág. 90-91)

+2 por nivel al Desarrollo Físico

+5 por nivel a la habilidad de Cambiar de Forma

Restricciones a los hechizos: Sólo pueden aprender listas de hechizos abiertas de un reino (a su elección). Sólo pueden lanzar hechizos de nivel 1º, 2º y 3º.

Un multiforme es un personaje que cambia de forma a la de un animal, conservando su personalidad humana normal (como Beorn en *El Hobbit*). Sus principales áreas de desarrollo son el combate sin armas y el desarrollo físico. En *El Señor de los Anillos*, los multiformes deben ser beornidas capaces de convertirse en osos y deben tener una habilidad secundaria especial, Cambiar de Forma, que sólo ellos pueden desarrollar. Esta habilidad utiliza la bonificación de la característica de PRE, es un tipo de habilidad ME y puede desarrollarse utilizando Puntos de Desarrollo procedentes de cualquier categoría a razón de uno por uno.

Un multiforme puede intentar cambiar de forma voluntariamente (de humano a animal o de animal a humano). Los personajes deben hacer una maniobra estática:

- Hacer una tirada abierta de 1 - 100:
 - + Su bonificación por Cambiar de Forma
 - + 5 por cada asalto consecutivo que se concentra (Apéndice A-4, pág. 191)
 - +20 si logra pasar una maniobra estática de Meditación
- Si el resultado es de 100+, tiene lugar la transformación.
- Si el resultado es de 76-99, no hay transformación, pero puede intentarlo de nuevo el siguiente asalto (los asaltos de concentración se mantienen).
- Si el resultado es inferior a 76, no hay transformación y el personaje pierde la concentración (debe volver a comenzar desde el principio los asaltos de concentración).

Un multiforme también tiene la posibilidad de cambiar de forma involuntariamente, de humano a animal, siempre que se enfada, es golpeado, o cae. Si esto sucede, actuará como una bestia salvaje (es decir, atacará al objetivo de su furia, fuera quien fuera quien le golpeará, o al blanco más cercano, a discreción del DJ).

Seguirá actuando como un animal salvaje hasta que logre pasar una tirada de Cambiar de Forma como se ha descrito más arriba (puede intentarlo una vez por asalto).

Las habilidades de un multiforme cambian en su forma animal:

- Las siguientes bonificaciones se *doblan*: Puntos de Vida, Percepción, Tregar, Rastrear, MM Sin Armadura y Forrajear.
- Las siguientes bonificaciones se mantienen *igual*: habilidades de conocimientos, comprensión de idiomas, habilidades artísticas marciales, Cambiar de Forma, Nadar, Acechar/Escondarse, Defensa Adrenal, Meditación, todas las bonificaciones por características y todas las bonificaciones a las TRs.
- Las siguientes bonificaciones se *reducen a la mitad*: Emboscar, Acrobacia, Actividades con animales, Conocimiento de las Cuevas, Contorsiones y Señales.
- Normalmente, no se puede utilizar ninguna de las demás bonificaciones y habilidades (a criterio del DJ).
- Su Clase de Armadura es Cuero.
- Todos los *impactos críticos* contra él se resuelven en la Tabla de Impactos Críticos para Criaturas Grandes CT-10 y CT-11 (pág. 239).
- Su BD equivale a su bonificación por AGI más 10 más su bonificación por Defensa Adrenal (Apartado A-6.2, pág. 218).
- Su *ataque* es o un ataque de Garras y Dientes (AT-5) o un ataque de Agarrar y Desequilibrar (AT-6). Su BO es 25 más su habilidad de artes marciales apropiada (Apartado A-6.2, pág. 218). El tamaño del ataque es un grado mayor que la habilidad de artes marciales utilizada en la BO del ataque (es decir, pequeño se convierte en medio, medio se convierte en grande y grande se convierte en enorme).
- No puede hablar ningún idioma humano, pero puede comprenderlo. Puede conversar de forma fluida con otros osos, y puede comunicarse en Grado 1 con los tejones y otras criaturas semejantes a los osos.

RASTREADOR

Característica principal: Constitución
Bonificaciones

por profesión: +3 por nivel a todas las habilidades generales
+2 por nivel a todas las habilidades de subterfugio
+2 por nivel a la Percepción

Restricciones a los hechizos: Sólo puede aprender listas de hechizos abiertas de uno de los dos reinos (a su elección). Sólo puede lanzar hechizos de nivel 1º, 2º y 3º.

Un rastreador es un personaje entrenado en las habilidades que le ayudarán en su principal interés: explorar. Sus principales áreas de desarrollo son las habilidades generales, las habilidades de subterfugio y la Percepción.

❖ a-6.2 • artes marciales y defensa adrenal ❖

Las profesiones opcionales presentadas en el Apartado A-6.1 requieren una nueva categoría de habilidades (las artes marciales) y una nueva habilidad (la Defensa Adrenal). Un jugador que pretenda llevar a un monje, un monje guerrero o un multiforme (Apartado A-6.1, pág. 215-217) puede transferir (en base de uno por uno) cualquier número de sus grados de habilidad de adolescencia procedentes de sus habilidades de armas a su habilidad de Defensa Adrenal y/o a sus habilidades artísticas marciales de Novato.

DEFENSA ADRENAL

Si un personaje no utiliza armadura ni escudo y se mueve al menos 1,5 metros durante un asalto, su bonificación de la habilidad de Defensa Adrenal se añade a su Bonificación Defensiva normal. Dicha bonificación se aplica al combate cuerpo a cuerpo, a los proyectiles y a los ataques de hechizos dirigidos de los que es consciente (es decir, no-se aplica a un ataque que le sorprenda). Ninguna de las profesiones originales de *El Señor de los Anillos* tiene puntos de desarrollo para esta habilidad. Tampoco hay ninguna característica que dé bonificación para esta habilidad.

ARTES MARCIALES

La categoría de habilidades artísticas marciales consiste en seis habilidades de BO (Bonificaciones Ofensivas). El ataque de "Golpes" representa los ataques de artes marciales "duros", similares al Karate, mientras que los ataques de "Barridos" representan ataques de artes marciales "suaves", como el Judo.

Ninguna de las profesiones originales de *El Señor de los Anillos* tiene puntos de desarrollo para esta categoría de habilidades. Por cada tipo de ataque, la Tabla de Estadísticas de Artes Marciales muestra la característica que da bonificación, la tabla de ataque, el tamaño del ataque y el tipo de crítico. Tén en cuenta que cada bonificación de Novato debe ser superior a la correspondiente bonificación Normal, y que cada bonificación Normal debe ser mayor que la correspondiente bonificación de Experto.

TABLA DE ESTADÍSTICAS DE ARTES MARCIALES

Tipo de ataque	Bonif. por caract.	Tabla de ataque	Tamaño del ataque	Tipo de crítico
Golpes de Novato	FUE	AT-5	Pequeño	Impacto
Golpes Normales*	FUE	AT-5	Medio	Impacto
Golpes de Experto**	FUE	AT-5	Grande	Impacto
Barridos de Novato	AGI	AT-6	Pequeño	Presa
Barridos Normales#	AGI	AT-6	Medio	Presa
Barridos de Experto##	AGI	AT-6	Grande	Presa

*: La BO no puede ser superior a la BO de Golpes de Novato.

** : La BO no puede ser superior a la BO de Golpes Normales.

: La BO no puede ser superior a la BO de Barridos de Novato.

: La BO no puede ser superior a la BO de Barridos Normales.

❖ a-6.3 • características para hembras ❖

Tanto en nuestro mundo como en la Tierra Media, las mujeres suelen pesar menos que los hombres.

Ese es el resultado de una estatura media inferior, aunque en realidad las mujeres suelen ser más robustas. Como resultado, las mujeres de SA tienen una habilidad de carga inferior que se reflejará en su Penalización por Carga (Apartado 5.7, pág. 37).

Para equilibrar esta desventaja de los personajes femeninos de SA, podemos considerar el hecho de que las mujeres suelen ser tener unas constituciones más ágiles y resistentes que los hombres. Un Director de Juego puede añadir una bonificación +3 a la AGI o a la CON de cada personaje femenino (excepto las hembras hobbit). Esta bonificación de +3 debería ser asignada a la característica con menor bonificación (es decir, AGI o CON).

❖ a-6.4 • uso de la hierba athelas ❖

Esta sección describe una interpretación más detallada del uso de la hierba athelas (Tabla ST-5, pág. 256).

Cualquiera puede utilizar la athelas para eliminar un dolor de cabeza o para eliminar temporalmente los síntomas de un constipado. Pero sólo los verdaderos númenóreanos (es decir, los dúnedain y los númenóreanos negros) tienen posibilidades de utilizar la "Hierba del Hombre del Oeste" para llevar a cabo otros tipos de curación.

Dicha probabilidad se basa en el linaje del personaje según se describe a continuación:

Linaje	Posibilidad de curación	Tirada linaje
Númenóreano de sangre pura (sin ser miembro de la nobleza)	1 %	01-67
Nobleza menor númenóreana	2%	68-87
Nobleza mayor númenóreana	5%	88-97
Relación distante con la familia real	10%	98-99
Relación cercana con la familia real	20%	100*
En línea directa de sucesión	50%	100*
Monarca gobernante pero no coronado	70%	—
Monarca númenóreano negro coronado ...	80%	—
Monarca dúnadan coronado	90%	—

* — Tirar de nuevo: 01-83, el linaje tiene una "relación cercana con la familia real"; 84- 100, el linaje está "en línea directa de sucesión".

En caso de no tener información al respecto, el DJ puede tirar por el linaje del personaje dúnadan o númenóreano negro según se indica más arriba.

La athelas puede curar cualquier herida, pero no puede "dar la vida" (Apartado 17.0, pág. 74-75).

Si se falla al tratar de utilizar la athelas, se ha desperdiciado una dosis de hierba, pero no hay efectos secundarios y se pueden hacer más intentos si hay disponibles más dosis de la hierba.

TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE ARMAS OPCIONALES

Arma	Pifia	Crítico principal	Crítico secundario	Alcance básico	Modif. especiales
De filo (se pueden utilizar con un escudo):					
Espada bastarda	1-4	Tajo	—	—	-5 BO
Hacha doble	1-5	Tajo	—	—	+5 BO (cota de malla/coraza), -5 BO (otras)
Armas a dos manos (no se pueden utilizar con un escudo):					
Espada bastarda	1-5	Tajo	Aplastamiento (B)	—	-5 BO
Hacha doble	1-6	Tajo	Aplastamiento (B)	—	+5 BO (cota de malla/coraza), -5 BO (otras)

a-6.5 • modificaciones a los ataques elementales

Estas modificaciones opcionales hacen más efectivos los ataques elementales de rayo y de bola.

- En lugar de la modificación por distancia de +35 por 0-3 metros, utilizar un +50 si quien lanza el hechizo está tocando al blanco. En el caso de un hechizo de bola, un lanzador que esté tocando al blanco también sufrirá los efectos del hechizo.
- Si un personaje o criatura tiene un modificador por Resistencia al Calor (o al Frío), aplicarla tanto a las tiradas de ataques elementales como a cualquier crítico que tenga lugar como consecuencia de estos ataques.
- Aplicar las "Modificaciones Especiales" de la Tabla CST-3 (pág. 232) tanto a las tiradas de ataque como a cualquier crítico que tenga lugar como consecuencia de estos ataques.

a-6.6 • aprendizaje de listas de hechizos

En las reglas normales de SA, cada Punto de Desarrollo gastado en aprender una lista de hechizos da al personaje una probabilidad del 20% de aprender la lista entera. En el caso de utilizar el material opcional que aparece en esta sección, el Director de Juego podrá eliminar el elemento aleatorio en el aprendizaje de las listas de hechizos.

Por favor, ten en cuenta que este método permitirá a los personajes de niveles bajos lanzar muchos más hechizos de los que podrían lanzar en las reglas normales.

Por cada Punto de Desarrollo que el personaje gaste en aprender en una lista de hechizos, aprenderá los dos hechizos de menor nivel que no conozca de esa lista. Por lo tanto, gastarse cinco Puntos de Desarrollo en una lista te seguiría permitiendo aprender los diez hechizos de esa lista automáticamente, pero con esta regla aprendes automáticamente dos hechizos por cada Punto de Desarrollo que te gastes. Naturalmente, un personaje sólo puede lanzar los hechizos de nivel igual o inferior al suyo propio.

Ejemplo: Galadhil se gasta un Punto de Desarrollo en aprender la lista de hechizos *Formas de la naturaleza* (véase el ejemplo de la pág. 91). Como todavía no conoce ningún hechizo de esa lista, aprende automáticamente el primer hechizo, *Matices*, y el hechizo de segundo nivel, *Tinieblas*. Si se hubiera gastado dos Puntos de Desarrollo, habría aprendido los hechizos de nivel 1º, 2º, 3º y 4º.

a-6.7 • nuevas armas

Esta sección presenta dos armas opcionales que se pueden utilizar a una o dos manos. A continuación siguen las descripciones y estadísticas de dichas armas.

ESPADASTARDA

Una espada bastarda es una espada pesada de doble filo que pesa en torno a los 3 kilos; también es conocida como una espada de mano y media. Puede ser utilizada con la habilidad de armas de filo a una mano o con la habilidad de armas a dos manos. Su abreviatura es "eb", y cuesta 18 mp.

HACHA DOBLE

Un hacha doble es una pesada hacha de doble filo que pesa en torno a los 4,5 kilos. Puede ser utilizada con la habilidad de armas de filo a una mano o la habilidad de armas a dos manos. Su abreviatura es "hd". Las hachas dobles son bastante raras y normalmente no están disponibles en el mercado. Un personaje que desee adquirir este tipo de arma deberá probablemente adquirir primero su diseño y más tarde encargarla a una herrero de armas (al coste aproximado de 39 mp).

Nota: Uno de los más famosos héroes humanos de la Primera Edad de la Tierra Media fue Húrin. Su arma es igualmente conocida: una pesada hacha doble que podía ser utilizada a una o a dos manos. En la Nirnaeth Arnoediad derribó a docenas de enemigos con el hacha, y dicen las leyendas que su acero humeaba debido a la negra sangre de los trolls.



Doncella
Hobbit