

La creación de Personajes

por Victor P. Arissa & Pablo Meana

Colaboración especial de Ignasi Bertrán

Idea original de David Álvarez Hevia (Fanzine Diañu Burlón nº 1)

Verano de 1993

Última revisión 3 de Diciembre de 2002

ayuda para el juego de rol del Señor de los Anillos, por Víctor P. Arissa y Pablo Meana

Tabla de puntos de desarrollo

	Guerrero	Explorador	Bribón	Bárbaro	Ladrón	Rastreador	Marino	Monje-guerrero	Civil	Erudito	Multiforme	Trovador	Bandido *	Caballero *	Gladiador *	Arquero *	Asesino *	Montaraz	Sacerdote-guerrero	Paladín	Monje	Mago-guerrero	Bardo	Señor de las Bestias	Asesino Oscuridad	Animista / Druida	Clérigo / cl. malvado	Sanador	Nigromante	Mago / mago malvado	Ilusionista	Alquimista	Mentalista / m. malv.	Vidente	Curandero	Astrólogo	Místico	Brujo	Conjurador	Hechicero	Jinete de Lobos	Rastreador orco	Shaman orco				
Caract. principal (en el caso de haber más de una, el PJ podrá escoger una de ellas, a excepción de los híbridos)	F U E	A G I	F O N	C O I	A G N	C O N	F U E	A G I	e l e	I N T	P R E	P R E	F U E	C O N	C O N	A G I	A G I	C O N	I P T	I R E	P R E	I N T	P R E	P R E	P R E	I I I	I I I	I I I	I I I	P R E	P R E	P R E	I N T	I N T	I N T	I N T	I N T	I N T	I N T	I N T	I N T	I N T	I N T	I N T	I N T		
Mov. y Maniobra	3	1	2	1	2	2	2			1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2		1		1	1	1	1	1						1	1								2	2	1		
Armas	5	3	4	5	1	2	4	1	1	1	1	2	3	5	5	5	5	3	4	4	1	3	2	3	3	1	3				1								1			4	4	2			
Generales	2	3	3	5	2	5	3	1	2	3	1	3	4	3	2	3	1	4	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	5	1
Subterfugio	2	5	3	1	8	4	2	2			1	3	4	1	2	4	4	2	1	1	2	1	2	2	4	1	1			1									4			2	3				
Mágicas			1															2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	3	5	5	4	5	5	5	3	4	3	5	3	5			5				
Desarrollo físico	3	2	2	3	1	1	2	3	1	1	3	2	2	3	3	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	2			
Idiomas		1			1	1	2			4	1	3		1				1	1		1	1	3			2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	3	2	1	2		1				
Listas de sortilegios																		1	3	2	2	3	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
A. Marciales							5			3											3																										
Defensa Adrenal							3			3											2																										
Hab. secundarias	5	5	5	5	5	5	5	5	16	10	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		

Las profesiones de guerrero, explorador, bardo, montaraz, mago y animista aparecen en el libro de reglas. Bribón, Bárbaro, Ladrón, Rastreador, Monje-Guerrero, Civil, Conjurador, Erudito, Hechicero, Monje y Multiforme son profesiones opcionales de la Segunda Edición. Marino y Paladín (ver el artículo de la “Rynd Aratoran: la Orden de los Paladines), son creaciones propias. Trovador (o cómico/juglar/Bardo sin magia) es una profesión de David Hernandez Hevia. Las profesiones marcadas con ‘*’ (Bandido, Caballero, Gladiador, Arquero y Asesino) están sacadas del Hogar del Rol (www.geocities.com/hogardelrol/index2.html), por Ignasi Bertran. Sacerdote-guerrero, Jinete de Lobos, Rastreador y Shaman orco aparecen en “El Imperio del Rey Brujo”. El resto son adaptaciones de las profesiones de Rolemaster al Señor de los Anillos. Pueden haber modificaciones propias en cualquiera de las profesiones.

Creación de personajes

Tabla de Bonificaciones por profesión

	Guerrero	Explorador	Bribón	Bárbaro	Ladrón	Rastreador	Marino	Monje-guerrero	Civil	Erudito	Multiforme	Trovador	Bandido *	Caballero *	Gladiador *	Arquero *	Asesino *	Montaraz	Sacerdote-guerrero	Paladin	Monje	Mago-guerrero	Bardo	Señor de las Bestias	Asesino Oscuridad	Animista / Druida	Clérigo / cl. malvado	Sanador	Nigromante	Mago / mago mal-	Ilusionista	Alquimista	Mentalista / m. malv.	Vidente	Curandero	Astrólogo	Místico	Brujo	Conjurador	Hechicero	Jinete de Lobos	Rastreador orco	Shaman orco					
Armas	+3	+1	+2	+2			+3		*			+1	+1	+3	+3		+2	+2	+2			+2	+1	+2	+1																+2	+1						
Generales	+1	+1	+2	+3	+1	+3	+2	+1	*		+1	+1	+3		+1		+3	+3	+1	+1		+1	+1	+2		+1	+1															+2	+3	+1				
Subterfugio		+2	+2		+3	+2			*			+1					+1	+2			+1	+1																				+1	+1					
Leer runas																		+2	+1	+1	+1	+1		+1		+1		+2	+2	+2	+3	+1	+1	+1	+2	+1	+2	+1	+2				+3					
Usar objetos																		+2	+1	+1	+1	+1		+1		+1	+1	+2	+2	+2	+3	+1	+1	+1	+2	+1	+2	+1	+2				+3					
Sortilegios dirigidos																		+2	+1	+1	+1	+1		+2		+2	+1	+2	+3	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+1	+2	+1	+2				+3				
Otras mágicas																		+2	+1	+1	+1	+1		+1		+1	+1	+2	+2	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+1	+2	+1	+2				+3				
Percepción		+3			+3	+2	+2			+2		+1					+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1	+1		+1	+1	+1		+1		+1	+3	+1	+2	+1	+2	+1	+2				+1	+1				
Desarrollo físico	+2		+1	+2			+1	+2			+2		+2	+2	+3	+2	+2	+1	+2		+1	+1		+2				+3				+1		+2									+1	+1				
Sortilegios de Base																		+2	+1	+1	+1	+1		+1		+2	+1	+1	+2	+2	+1	+1	+2	+1	+1	+2	+1	+2						+3				
Artes Marciales							+3			+2										+1																												
Exteriores		+2		+3	+3	+1		*	+1			+1		+1	+1	+1	+1	+3					+2	+1		+2																	+1	+3				
Sociales							+1	*	+1		+2		+2					+1	+1	+1		+3				+2	+2				+1	+1	+2	+2	+1	+2	+2			+1			+1					
Académicas								*	+4									+1	+1	+1	+1					+1	+2	+1	+3		+2	+1	+1	+2	+1	+3	+2	+2	+2	+2				+1				
Atléticas	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+2	+2	*		+1	+3	+1	+1	+2	+2	+1	+3	+1	+1	+1			+3	+1																		+1	+3				
Manuales				+2	+2	+1	+1	*	+1									+2						+1		+1				+3														+2				
Callejeras		+1	+1	+3				*				+3											+1	+1																								
Religiosas							+1	*	+1									+3	+2	+2						+3	+3	+1	+1							+1									+3			
Artísticas								*	+1		+3												+3				+1	+1																				
Tácticas	+3						+2					+1						+1	+2																													
Acechar /Esconder-se				+2														+2					+1																							+2		

Frenesí (opcional): Guerrero +2, Bárbaro +3, Gladiador +2; *Mitos y Leyendas*: Bardo y Trovador +3; *Actividades con animales*: Señor de las Bestias +3, Jinetes de Lobos +2; *Montar*: Caballero +3; *Multiforme*: +5 Cambiar de Forma. *Marino*: +3 a Navegar, +3 a Cordelería, +2 Comercio; *Civil*: +4 Habilidades de la ocupación, +2 relacionadas.

ayuda para el juego de rol del Señor de los Anillos, por Víctor P. Arissa y Pablo Meana

Restricciones a la profesión por Raza (1 de 2)

	Guerrero	Explorador	Bribón	Bárbaro	Ladrón	Rastreador	Marino	Monje-guerrero	Civil	Erudito	Multiforme	Trovador	Bandido *	Caballero *	Gladiador *	Arquero *	Asesino *	Montaraz	Sacerdote-guerrero	Paladin	Monje	Mago-guerrero	Bardo	Señor de las Bestias	Asesino Oscuridad	Animista / Druida	Clérigo / cl. malvado	Sanador	Nigromante	Mago / mago mal-	Ilusionista	Alquimista	Mentalista / m. malv.	Vidente	Curandero	Astrólogo	Místico	Brujo	Conjurador	Hechicero	Jinete de Lobos	Rastreador orco	Shaman orco														
Enanos			N	R		R	R		N		R	N	R	R	R	R	R	R	R	N	N	N	N	N	N			N	N	N	C	N	N			N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N										
Umli							R		N		N	R	R	R	R	R	R	R	R	N	N						R																			N	N	N	N								
Elfos Noldor			N	R					N		R	N	R	R	R	R	R	R	R	N	N							R																			N	N	N	N							
Elfos Sindar			N	R					N		R	N	R	R	R	R	R	R	R	N	N							R																				N	N	N	N						
Elfos Silvanos			N	R					N		R	N	R	R	R	R	R	R	R	N	N							R																					N	N	N	N					
Medio-elfos			N	R					N		R	N	R	R	R	R	R	R	R	N	N							R																					N	N	N	N					
Hobbits			N	R		R	N		N		R	N	R	R	R	R	R	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N					
Beornidas			N	R									R	N	R	R	R	R	R	N	N	N						R	N	N	N	N	N	N	N															N	N	N	N				
Num. Negros			N						N												N																													N	N	N	N				
Corsarios			N						N																																										N	N	N	N			
Dorwinrim			N						N																																										N	N	N	N			
Dúnedain			N	R					N			R		R														R																							N	N	N	N			
Dunlendinos							R		N					N	R																																				N	N	N	N			
Hombres del Este									N					R																																						N	N	N	N		
Haradrim			N						N					R																																						N	N	N	N		
Lossoth									N				N	R																																						N	N	N	N		
Rohirrim			N				R		N						R							E						R	E	E	E	E	E	E	E	E																N	N	N	N		
Eriadorianos / Cam.			N						N						R							E	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N		
Gondorianos / Burg.			N						N						R							E	R	N	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
Variags									N					R																																						N	N	N	N		
Hombres del Bosque							R		N					R	R																																						N	N	N	N	
Woses					R		R		N				R	N	R	R	R																																			N	N	N	N		

N: no se permite. E: escasos. Se pueden hacer, pero hay que tener en cuenta que suelen ser muy pocos los que hay. R: raramente. En principio, la raza podría aprender dicha profesión, pero por razones culturales sería extraño que lo hiciera. Por ejemplo, los elfos solo pueden ser sacerdotes-guerreros u otras profesiones del mal si han sido corrompidos por Sauron. El PJ deberá de tener un historial adecuado con la aprobación del DJ. Los Medios elfos criados en otras culturas se tratará como la cultura aparte.

C: el reino de poder será Canalización.

Creación de personajes

Restricciones a la profesión por Raza (2 de 2)

	Guerrero	Explorador	Bribón	Bárbaro	Ladrón	Rastreador	Marino	Monje-guerrero	Civil	Erudito	Multiforme	Trovador	Bandido *	Caballero *	Gladiador *	Arquero *	Asesino *	Montaraz	Sacerdote-guerrero	Paladin	Monje	Mago-guerrero	Bardo	Señor de las Bestias	Asesino Oscuridad	Animista / Druida	Clérigo / cl. malvado	Sanador	Nigromante	Mago / mago mal-	Ilusionista	Alquimista	Mentalista / m. malv.	Vidente	Curandero	Astrólogo	Místico	Brujo	Conjurador	Hechicero	Jinete de Lobos	Rastreador orco	Shaman orco							
Montañeses							R				N			N	R							N																												
Beffraen							R				N			N	R							N																												
Hombres de Bree				N							N				R			E	R	N	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
Nórdicos				N							N								R	N								R	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
Ribereños				N							N				R					N	N								N	N	N	N	N	N	N	N	E													
Eotheid				N			R				N											E						R	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
Eothraim				N	R		R				N											E						R	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
Estaravi				N							N				R						N																													
Gramuz				N							N				R													R																						
Burgueses nórdicos				N							N				R													R																						
H. de las marismas							R				N			N	R														N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Donaen											N			N	R															N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Asdriags				N							N			R															R																					
Angmarin											N																																							
H. de Mordor											N																																							
Orcos comunes						N	N	N	N		N	N	N					N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
Uruk-Hai				N	N	N	N	N			N	N	N					N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
Medio orcos				N							N																																							
Gusmûras				N	N	N	N	N			N	N	N					N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
Trolls comunes				N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Olog-Hai				N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
Medio trolls				N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	

ayuda para el juego de rol del Señor de los Anillos, por Víctor P. Arissa y Pablo Meana

Accesibilidad de listas de sortilegios

	Guerrero	Explorador	Bribón	Bárbaro	Ladrón	Rastreador	Marino	Monje-guerrero	Civil	Erudito	Multiforme	Trovador	Bandido *	Caballero *	Gladiador *	Arquero *	Asesino *	Montaraz	Sacerdote-guerrero	Paladin	Monje	Mago-guerrero	Bardo	Señor de las Bestias	Asesino Oscuridad	Animista / Druida	Clérigo / cl. malvado	Sanador	Nigromante	Mago / mago mal-	Ilusionista	Alquimista	Mentalista / m. malv.	Vidente	Curandero	Astrólogo	Místico	Brujo	Conjurador	Hechicero	Jinete de Lobos	Rastreador orco	Shaman orco								
Abiertas de Canalización	3	A	3	-	3	3	3	3	-	-	3	A	3	3	3	A	3	A	A	A	-	-	-	-	-	B	B	B	B	-	-	-	-	-	-	-	B	-	B	A	B	-	-	B							
Cerradas de Canalización	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	D	D	D	D	-	-	-	-	-	-	-	A	-	A	-	-	-	-	D						
Abiertas de Esencia	3	A	3	-	3	3	3	3	-	-	3	A	3	3	3	A	3	-	-	-	A	A	-	-	-	-	-	-	-	-	B	B	B	-	-	-	-	-	B	B	A	B	-	-	-						
Cerradas de Esencia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C	C	-	-	-	-	-	-	-	B	B	B	-	-	-	-	-	-	-	A	A	-	-	-	-	D					
Abiertas de Mentalismo	3	A	3	-	3	3	3	3	-	-	3	A	3	3	3	A	3	-	-	-	-	-	A	A	A	-	-	-	-	-	-	-	-	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	-	-	-					
Cerradas de Mentalismo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	-	-	-	D
Listas básicas	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B				
Listas básicas adic.	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí			
NOTAS	3 Se puede escoger una lista hasta nivel 3 A Parte A de una lista de sortilegios, niveles 1 a 5 B Parte B de una lista de sortilegios, niveles 1 a 10 C Parte C de una lista de sortilegios, niveles 6 a 10. Antes se debe de tener aprendida la parte A. D Parte D de una lista de sortilegios, niveles 11 a 20. Antes se debe de tener aprendida la parte B. E Parte E de una lista de sortilegios, niveles 25+. Antes se debe de tener aprendida la parte D. El usuario podrá aprender las listas, hasta el nivel o parte indicada, del reino de magia al cual pertenezca. El usuario deberá de escoger entre una de las dos opciones que se le presentan. Por ejemplo, un brujo podrá escoger entre las listas cerradas de canalización o las de esencia.																							Listas básicas: listas de la propia profesión. Listas básicas adicionales: podrá escoger 4 listas abiertas y/o cerradas como básicas.																											

Creación de personajes

Tabla de Modificaciones especiales según la raza													
	Modificaciones por características						Modificaciones a las tiradas de resistencia						
	FUE	AGI	CON	INT	I	PRE	ESE	CAN	MEN	VEN	ENF	Frío	Calor
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+40	+30	+15	0	0
Umlí	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+20	+5	+5	+30	-15
Enano	+5	-5	+15	0	0	-5	+40	0	+40	+10	+10	+30	+30
Wose / Bef-fraen	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	+10	0	0	0	0
Humano común	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	*	*
Nórdico	+5	0	+5	0	0	0	0	0	0	+5	+5	0	0
Númenóreanos	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	0	+5	+5	0	0
Medio elfo	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	0	+5	+50	+5	0
Elfo Silvano	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	0	+10	+100	+10	0
Elfo Sinda	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	0	+10	+100	+15	0
Elfo Noldo	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	0	+10	+100	+20	0
Medio Orco	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	0	+10	0	0	+15
Orco	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	0	+20	+5	0	+30
Gusmûras	+5	0	+15	-5	-5	-5	0	0	0	+20	+5	0	+30
Uruk-Hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	0	+20	+5	0	+30
Medio-Troll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	0	+15	+5	0	0
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	0	+30	+10	0	0
Olog-Hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	0	+20	+10	0	0

* Tómonse las siguientes bonificaciones: Haradrim: -10 frío, +10 calor; Lossoth: +20 frío, -20 calor; para el resto de las culturas +0/+0.

Breve resumen de razas

Entre los **Hombres comunes** distinguimos las siguientes razas: Dorwinrim, Dunlendinos y Montañeses, Hombres del Este, Eriadorianos / Campesinos, Gondorianos / Burgueses y Hombres de Bree, Haradrim, Lossoth, Donaen, Angmarin y Hombres de Mordor.

Dentro de los **Hombres del este** nos encontramos con las siguientes culturas: Sagath, Logath, Asdriags (tratados aparte), Gathmarig, Ohhsiarigs, Brygath, Kykuria, Mariags, Manvul, Hurgung, Nuriags y Variags (tratados aparte).

Nórdicos (S. "Forodrim") o Enedrim : con el término Nórdicos o Enedrim se engloban a las siguientes culturas: Hombres del Bosque, los Burgueses Nórdicos, Beórnidas, Estaravi, Eothraim, Hombres de las Marismas (Ninniden), Gramuz, los Ribereños, los Hombres de las Balsas del Gwathló, Hombres libres de Pinnath Ceren, Hombres de Faerdor y los Nórdicos inmigrantes. Todos ellos descienden de los antiguos Enedrim. Desde los Hombres del Bosque hasta los Gramuz emigraron desde Eriador hasta Rhovanion, cruzando las Montañas Nubladas durante la Segunda Edad, momento en el que empezó a emplearse el término Forodrim. Los **Burgueses Nórdicos** engloban a los Hombres de los Valles del Anduin (nenedain), los Hombres de Lago (Bárdidos a partir del 2.941 T.E.), los Hombres de Valle, los nórdicos de las ciudades

del Nan Celduin y Nan Annen, y los nórdicos de Ensenada Este del Bosque Negro (tanto los que viven en las ciudades como los que lo hacen en el campo). Los **Ribereños** engloban a los hombres de los ríos Baranduin y Lhûn, pero no a los Hombres de las Balsas del Gwathló. Los **Nórdicos inmigrantes** son clanes que emigraron más allá de las Montañas Nubladas, pero que volvieron otra vez a Eriador, estableciéndose en Rhudaur (y más tarde en el Ángulo) y Cardolan. Sus descendientes volvieron a cruzar las Montañas Nubladas, uniéndose a otras culturas que las cruzaron antes, o bien se integraron con el resto de culturas nórdicas de Eriador, principalmente con los Faerdor. En la tabla, englobamos con Nórdicos a los Hombres de las Balsas del Gwathló, los Hombres de Pinnath Ceren, de Faerdor y los Nórdicos inmigrantes que se quedaron en Eriador. El resto de culturas se tratan por separado.

Por **Númenóreanos** entendemos a los descendientes de los habitantes de Númenor, es decir: Dúnedains, Númenóreanos Negros y Corsarios.

Los **Gusmûras** son una raza mixta entre orco y Uruk-Hai que se encuentran únicamente en Gorgoroth (Mordor).

Grados de Adolescencia

En las siguientes tablas se muestran los grados de adolescencia de las razas descritas. Para las habilidades secundarias se ha

optado por sustituir las bonificaciones que se dan en el manual por un número de grados equivalente. Por ejemplo, los corsarios tienen un +25 a navegar, bonificación que elimina y se sustituye por cinco grados de habilidad. La razón no es más que la siguiente. si mantuviéramos la bonificación un corsario común tendría una media de +0 en navegar (-25 por no tener ningún grado y +25 por la bonificación especial). Para reflejar mejor la habilidad de estos expertos marineros la sustitución les hace tener de media un +25.

Para determinar que grados de habilidad podemos poner en cada habilidad tendremos en cuenta las siguientes indicaciones:

- 5 Algo verdaderamente habilidoso. Es casi natural.
- 4 Algo para lo que se han entrenado a conciencia. Bien por gozo como por necesidad.
- 3 Habilidad excepcional. Algo con lo que viven diariamente.
- 2 Igual que 1, pero a un nivel superior.
- 1 Lo tienen por naturaleza o por aprendizaje.
- 0 Conocimientos muy básicos.

Creación de personajes

Habilidades Primarias (1 de 2)																								
		Enanos	Umlí	Elfos Noldor	Elfos Sindar	Elfos Silvanos	Medio elfos	Hobbits	Beórñidas	Númenór. Negros	Corsarios	Dorwinrim	Dúnedain	Dunlendinos	H. del Este	Haradrim	Lossoth	Rohirrim	Eriadorianos / Campesinos	Gondorianos / Burgueses	Variags	H. Bosques	Woses	
MOVIMIENTO Y MANIOBRA																								
Sin Armadura	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Cuero	C		3													1	3		1			1	1	3
Cuero endurecido	CE	1	3				1				2	1	1	1				1	1					
Cota de malla	CM	3					1			2			2					2	1					
HABILIDADES CON ARMAS																								
Armas de filo				1	1	1	1			1	2		2		1	1		2	1	1		2	1	2
Armas contundentes	4*	2										1		1										
Armas a 2 manos		1							1				1											
Armas arrojadas	1	1						2	1	1	1	1		2	1	1	3		1			1	1	4
Armas de proyectiles				1	2	3	2	2		1	1	1	1	1	2			1	1	1		1	1	
Armas de asta									2			1	1	2	2	2	2	1	1			1	1	1
Pelea	2	1		2	2	2	2		3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	1		3	2	2
HABILIDADES GENERALES																								
Tregar		1			1	2	1	2	2					5									3	3
Montar				1	1	1	1			1		2	1		5	7		8	1			4		
Nadar		1		2	2	3	1		2	3	5	1	1	1			2	1	1	1			1	2
Manejar carros		1			1	1	1	1				1	1		8	5		1	2			3		
HABILIDADES DE SUBTERFUGIO																								
Emboscar																								2
Acechar / Escondarse		1		2	3	4	2	5	4					2			4		1			1	4	4
Abrir cerraduras		1						1																
Desactivar trampas		1						1																
HABILIDADES MÁGICAS																								
Leer runas				2	1	1	1			1			1											
Usar objetos				1	1					1			1											
Conocimiento de magia				4	3	2	1			2	1		2											
OTRAS HABILIDADES																								
Percepción		2	1	3	3	3	1	4	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Desarrollo físico		3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	2	1		2	2	3
Voluntad		5	3	5	5	5	3	5	2	5	5	1	5	1	1	2	4	4	1	1		3	1	4
% LISTA SORTILEGIOS		3	5	40	30	20	10		3	10	5	10	10	2	2	2	5	3	3	15		5	3	5
Nº Grados Adic. IDIOMAS		4	3	10	8	6	4	3	3	6	5	5	6	2	2	3	1	4	4	5		3	2	2
PUNTOS DE HISTORIAL		4	4	2	3	4	3	5	5	3	5	5	3	4	4	5	4	5	5	5		4	5	5
PV MÁXIMOS (x10)		15	10	13	12	10	12	8	15	15	15	12	15	12	12	12	12	15	12	10		12	12	12

* Puede ponerse en Armas de Filo o en Contundentes

Habilidades Primarias (2 de 2)																							
	Montañeses	Belfraen	H. de Bree	Nórdicos	Ribereños	Eótheod	Eóthrain	Estaravi	Gramuz	Burgueses nórdicos	H. Marismas	Donaen	Asdriags	Angmarin	H. Mordor	Orcos comunes	Uruk-Hai	Medio Orcos	Gusmûras	Trolls comunes	Olog-Hai	Medio-Trolls	
MOVIMIENTO Y MANIOBRA																							
Sin Armadura	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Cuero	C	1	2		1				2	1		1				1	1	1	1				1
Cuero endurecido	CE				1	1	1		2				1	2	3	3	3	3	3				2
Cota de malla	CM				1	2	2	2	1	1				3	2	2	3	1	2				3
HABILIDADES CON ARMAS																							
Armas de filo		1	1	1	1	1	2	2	1	1	1		2	3	2		4		3				
Armas contundentes																3*	1	3*	2				
Armas a 2 manos													2		1		1				3	5	4
Armas arrojadas		3	4								3	1				1	1	1	1	1	1	2	2
Armas de proyectiles					1	1	1	1	2	1			1	2	1		1	1					
Armas de asta		2	2		1		1	1	2	1	2	1	3		2	1	1		1				
Pelea		3	2		2	3	3	3	2	2	1	3	1	2	2	3	4	2	3	2	4	3	3
HABILIDADES GENERALES																							
Trepar		6	3	1	1			1				2		1		1	1	1	1	1	1	1	1
Montar			1	2	3		8	8	4	4	3		1	6	4		1		1				
Nadar		1	2		1	5	1	1	1	1	3	3											
Manejar carros				1	2		1	1	2	3	1		1	1	3								
HABILIDADES DE SUBTERFUGIO																							
Emboscar		2	2													1	1	1	1				
Acechar / Escondese		3	4		1	1				1	4	1											
Abrir cerraduras																							
Desactivar trampas																							
HABILIDADES MÁGICAS																							
Leer runas										1													
Usar objetos			1							1													
Conocimiento de magia																							
OTRAS HABILIDADES																							
Percepción		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Desarrollo físico		3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	5	5	4
Voluntad		2	2	3	2	2	3	3	2	1	3	3	1	3	1	2	3	1		1	3	1	1
% LISTA SORTILEGIOS		2	3	5	2	2	2	2	2	3	4	5	2	2	2	2							
Nº Grados Adic. IDIOMAS		2	2	5	2	2	3	3	2	3	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
PUNTOS DE HISTORIAL		4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	2	2	3	2	1	1	2
PV MÁXIMOS (x10)		12	12	10	15	15	15	15	12	15	12	12	12	12	12	12	80	12	12	10	25	30	15
* Puede ponerse en Armas de Filo o en Contundentes																							

Creación de personajes

Habilidades Secundarias (1 de 2)																						
	Enanos	Umlí	Elfos Noldor	Elfos Sindar	Elfos Silvanos	Medio elfos	Hobbits	Beórnidas	Númenór. Negros	Corsarios	Dorwinrim	Dúnedain	Dunlendinos	H. del Este	Haradrim	Lossoth	Rohirrim	Eriadorianos / Campesinos	Gondorianos / Burgueses	Variags	H. Bosques	Woses
HABILIDADES EXTERIORES																						
Conocimiento del cielo	1		4	4	4	2	1	3	3	5	1	2	1	1	2	5	1	1			2	2
Conocimiento de cuevas	4	2		2	3		2	1					1									2
Construir trampas	2	2	2															2				
Forrajear	5	2	2	2	3	1		4				2	1	2	1	3	1	1		1	2	3
Primeros Auxilios	1					1		2				1	1	1	2	1		1				
Señales	2			3				4	2	2		2	1			1					1	4
Supervivencia	2	5	2	3	4	1	1	4	1	2	1	2	3	3	4	4	1	1		3	4	4
Actividades con animales	1	1	2	2			3	5	1	1	1		3	4	3	3	4	4		1		
HABILIDADES SOCIALES																						
Actuar											3	4									2	
Charlatanería							3		1	1	3	4						1	2			
Comercio	3		3	3	2	2		1	1		3	4							1			
Liderazgo	1		3	1		1		1	2	2	3	2	4				1					
Oratoria			2	2	2	1	3	1	1	1	3	2	4			1		1	2		1	2
HABILIDADES ACADÉMICAS																						
Antropología	2		4	4	4	3			2	2	1	2		1			2	1	3		1	
Heráldica			2	2	2	1			1	1	1	2					1		2			
Historia	4		5	5	3	3			3	3	1	3					2		2			1
Investigación			5	4	3	2	1		3	3	3	3							3			
Meditación			10	10	10	5																
Mitos y leyendas	4		5	3	2	1		1	2	2	1	2	1	1	1		1	2	1			
Tácticas	3		3	2	1			2	2			3		1		2		2	2			
HABILIDADES ATLÉTICAS																						
Acrobacias			1	1	2	1	2	2	2	2		1	4	1	1	1	1	1		1	4	1
Contorsionismo					1		2						2									4
Remar	2		2					2	2	2	1											
HABILIDADES MANUALES																						
Herbolaria & Cocinar	1			2			4	4			1	2	2	1	2			1				2
Cordelería	1	1	1	1	1		2	1				1	1	1				1			2	1
Herrería	5	3	4	2	2	1		1	1		1			1	2	2	1			1	1	
HABILIDADES CALLEJERAS																						
Conocimiento callejero			1		1				1	1	1	2							3			
Maña & Robar bolsillos				3			2								1		1		1			
HABILIDADES RELIGIOSAS																						
Ceremonias & Rituales	2	3	1	1	1	2		4	4	4	2	2	4	3	5	1	2	1	1	1	3	1
Ocultismo								2	3	3			4	3	5			3	3	3		2
Religión	2	3	3	3	3	3		3	4	4	2	2	2	3	1	1	2	1	2	1	1	1

Habilidades Secundarias (2 de 2)																							
	Montañeses	Beffraen	H. de Bree	Nórdicos	Ribereños	Eótheod	Eóthraim	Estaravi	Gramuz	Burgueses nórdicos	H. Marismas	Donaen	Asdriags	Angmarin	H. Mordor	Orcos comunes	Uruk-Hai	Medio Orcos	Gusmûras	Trolls comunes	Olog-Hai	Medio-Trolls	
HABILIDADES EXTERIORES																							
Conocimiento del cielo	1	2	2	1	2	1	1	3	3	1	1	1	1		1								
Conocimiento de cuevas	1	2										1				7	5	3	5	8	5	3	
Construir trampas	1				1				1		2	2	2					2		3	1		
Forrajear	2	2	1	1	1	1	1	1	2		3	2	1	2		2			1	2			
Primeros Auxilios	2		1	1		1		1	1	1	1	1	2	3	2	4	5	2	4	1	1	3	
Señales	2	3			1		1				1			1		2	3	2	3		3	3	
Supervivencia	5	4	3	2	4	2	2	2	1		5	1	4	3	3	4	3	2	4	2	2	2	
Actividades con animales			3	3		3	4	4	4	1	2	3	4	1	2	3	4	2	4			3	
HABILIDADES SOCIALES																							
Actuar	1																	4					
Charlatanería	2		3		2				1	1		1				2	2	4	2			2	
Comercio	2		3		4			2	1	3	1					1	2	3	1			3	
Liderazgo	4					1	1			1			1				5	2			5	5	
Oratoria	3		3	1	2			1	1	3	1		1				3	3				2	
HABILIDADES ACADÉMICAS																							
Antropología			2	1		2	2			1				1	1	1	2	2	1		1	1	
Heráldica										1								1					
Historia			1			2	2																
Investigación										1								2					
Meditación																							
Mitos y leyendas	1		2	1		1	1		1	2		2		1	1	2	3	2	2		1	1	
Tácticas	1			2		2	2			1			2	1	1	2	4	2	2		3	4	
HABILIDADES ATLÉTICAS																							
Acrobacias	4	2		1	3	1	1	1	1		2	1	1	1	1	3	2		3			2	
Contorsionismo	2															3	2		3				
Remar		3		3	7					4	4												
HABILIDADES MANUALES																							
Herbolaria & Cocinar	3	2	2	1	1			1	2			1	1	2	1	2			1	1			
Cordelería	2		1		2			1	2			1	1			3	2		3				
Herrería			1	1		2	2	2	1					2		4	3	2	3		2	3	
HABILIDADES CALLEJERAS																							
Conocimiento callejero			1			1				2				2				2					
Maña & Robar bolsillos					1									1		3	2	3	2			2	
HABILIDADES RELIGIOSAS																							
Ceremonias & Rituales	2	2		1	1	2	2	1	1	1	2	3	3	2	2	1	2	1	2				
Ocultismo	4	1						1	3		3	4	2	3	3	3	4	2	4		3	4	
Religión	3			2	2	1	1	2		1		1	3	1	1	1	2	1	1		1	2	

Creación de personajes

Otras Habilidades (secundarias) (1 de 2)																					
	Enanos	Umlí	Elfos Noldor	Elfos Sindar	Elfos Silvanos	Medio elfos	Hobbits	Beórnidas	Númenór. Negros	Corsarios	Dorwinrim	Dúnedain	Dunlendinos	H. del Este	Haradrim	Lossoth	Rohirrim	Eriadorianos / Gondorianos /	Variags	H. Bosques	Woses
OTRAS HABILIDADES																					
Administración	1		3	3	3	2	2		1	1	3	1					1	2			
Alquimia	1		2																		
Artesanía	3	3	5	3	3	1		1	1	1		2	2	1	1	1	1	1			2
Arquitectura	4		5	3	1				2	2	1	2					1	1			
Cantar & Baile	1		4	4	4	3	3		1		2	2	2					1	1		
Conocimiento naturaleza	1	3	4	4	5	2	1	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	5
Diplomacia	1		5	3	3	3	2		2	2	3	2	4				1	1			
Frenesi (opcional)	2		2	2	2	1		2	2	2			1	1					1		
Geografía	1		2	3	1			1	3	2	1	2	1	1	1		1	1		1	1
Hacer flechas	1		1	1	2			2					1	1			2		1	2	
Medicina			1	1	1	1			1	1		1									
Música	1		4	4	4	3	1				2	2									
Navegar			2	5		1			5	5	4	2			2						
Narración & Poesía	1		4	4	4	3	3	2	1		2	2	2			2					
Seducción						1			1	1	3	1	4					2			
Tallar madera	1	1	4	4	4	1		2	1	2		1	1	1	3	1	1			3	4
Tallar piedra	4		3	2	2	1		2				1				3					3
Trabajar el cuero	1	2	2	2	3	1	1	2	1	1		1	1	1	1	3		1		2	1

Otras Habilidades (secundarias) (2 de 2)																						
	Montañeses	Beffraen	H. de Bree	Nórdicos	Ribereños	Eótheod	Eóthrain	Estaravi	Gramuz	Burgueses nórdicos	H. Marismas	Donaen	Asdriags	Angmarin	H. Mordor	Orcos comunes	Uruk-Hai	Medio Orcos	Gusmûras	Trolls comunes	Olog-Hai	Medio-Trolls
OTRAS HABILIDADES																						
Administración						1				1								1				
Alquimia																						
Artesanía			1					3			1		1									
Arquitectura						1																
Cantar & Baile	1		1	1	1			1	1			1	2									
Conocimiento naturaleza	4	4	2	1	2	2	2	1	2	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
Diplomacia						1				1								2				2
Frenesí (opcional)	2												1			3	2		2	5	4	
Geografía	2	1		1	1	1	2	1	1	1						1		2	1	1		1
Hacer flechas				1		2	2	2	1				1	2	1	3	3	2	2			2
Medicina																						
Música																						
Navegar																						
Narración & Poesía			1				2											2				
Seducción	1		1							1								3				1
Tallar madera		3	1	2	3		2	4	2	1	2	1	1	2	1			1				
Tallar piedra		2				1	1		1					2	1	3	3		2	4		
Trabajar el cuero	2	3	2	1	3		1	2	3	1	3	1	2	1	2	3	3	2	2	1	1	2

Otras habilidades

Académicas		Frenesí	Pre
Administración	Int	Magia con armadura	xxx
Alquimia	Int		
Arquitectura	Int		
Geografía	Int		
Historia	Int		
Medicina	Int		
Navegar	Int		
Manuales			
Artesanía	Agi		
Hacer flechas	Agi		
Tallar madera	Agi		
Tallar piedra	Agi		
Trabajar el cuero	Agi		
Sociales			
Diplomacia	Int		
Sedución	Pre		
Artes marciales			
Barrido y Lanzamientos I al IV	Agi		
Defensa adrenal	xxx		
Golpe I al IV	Fue		
Velocidad adrenal	Pre		
Artísticas			
Cantar & Baile	Pre		
Música	Agi		
Narración & Poesía	Pre		
Exteriores			
Conocimiento de la Naturaleza	Int		
Trato con animales	I		
Callejeras			
Falsificación	Int		
Mendigar	Pre		
Especiales			
Cambiante	Pre		

Explicación de las habilidades secundarias

Académicas

Administración: se usa para cualquier actividad que implica la gestión o administración de una empresa, tienda, caravana o similar.

Alquimia: se usa para cualquier proceso relacionado con la alquimia y/o la creación de objetos tales como pociones. Los objetos de índole mágica deberán de ser creadas mediante las listas de sortilegios de alquimistas combinadas con esta habilidad.

Antropología: conocimiento de las culturas, razas y pueblos de la Tierra Media.

Arquitectura: se usa para la construcción, reparación o reconocimiento de edificios o estructuras hechas por razas mínimamente inteligentes. Incluye la elaboración y comprensión de mapas de interiores.

Geografía: conocimiento de la orografía y otros conocimientos geográficos. Incluye la elaboración y comprensión de mapas de exteriores.

Heráldica: capacidad para el reconocimiento de escudos e insignias.

Historia: conocimiento de la historia.

Investigación: capacidad para encontrar información en una biblioteca o cualquier otro centro similar (como registros de la propiedad, etc.).

Medicina: conocimiento profundo del cuerpo humano y su curación.

Meditación: se usa para entrar, salir y aprovechar los trances meditativos.

Mitos y leyendas: conocimientos sobre mitos y leyendas, incluyendo las criaturas de la Tierra Media y sus características especiales. Los conocimientos sobre el Mundo de las Sombras y sus habitantes son bastante generales y limitados. Para una mayor información en este campo de conocimiento se usaría Ocultismo.

Navegar: se usa en las maniobras de navegación y en el conocimiento de las aguas (por ejemplo, conocimiento de donde hay una bahía).

Tácticas: conocimiento de maniobras militares. Imprescindible para manejar combates en masas. Incluye otra serie de tácticas como las navales.

Manuales

Artesanía: capacidad para realizar objetos de arte de cualquier material. Suele requerir el uso de alguna otra habilidad relacionada con el material con el que se trabaja.

Herbolaria & Cocinar: se usa para detectar comida en mal estado, o para preparar y neutralizar hierbas, venenos e ingredientes de comida.

Cordelería: se usa para reconocer nudos, hacerlos, para trenzar o empalmar cuerdas o para realizar una maniobra colgado de una cuerda o similar, o cuando se lanza un cable o cuerda.

Hacer flechas: se usa para hacer una flecha de madera, metal, papel y/o plumas disponibles.

Herrería: se usa para trabajar con metales normales creando o reparando los objetos deseados (por ejemplo, armaduras de metal o armas). Para trabajar con metales poco comunes se requiere el uso de las listas de alquimistas y, quizás, la combinación de esta habilidad con la de alquimia.

Tallar madera: se usa para dar forma a un objeto a partir de la madera o del hueso o cualquier material parecido.

Tallar piedra: se usa para dar forma a un objeto a partir de la piedra o cualquier material parecido.

Trabajar el cuero: se usa para trabajar con pieles y fabricar objetos de cuero (por ejemplo, una armadura de cuero, boleadoras, etc).

Sociales

Actuar: capacidad para parecerse a personas de ámbito general (por ejemplo, un soldado, un sirviente, un mercader), o de representar otras identidades o personalidades particulares.

Charlatanería: se utiliza para impresionar, distraer o manipular a otros individuos o grupos mediante mentiras o medias verdades.

Comercio: capacidad de realizar transacciones que impliquen un intercambio pactado con dinero u objetos.

Incluye Evaluación: capacidad para determinar el valor de gemas y objetos preciados.

Diplomacia: capacidad para tratar y resolver asuntos de la corte. También sirve como política: conocimiento de las estrategias políticas de un pueblo o cultura y de como hacer campaña.

Liderazgo: capacidad de mando sobre grupos de personas. Imprescindible a la hora de manejar ejércitos.

Incluye Intimidación: capacidad de atemorizar a una persona o grupo de personas (cuantos más sean más difícil será la maniobra), sin incluir a criaturas grandes o super grandes (a no ser que seas una misma de estas criaturas, claro).

Oratoria: se usa para convencer a individuos o grupos mediante la verdad y la sinceridad.

Seducción: sirve para intentar manipular emocional, sensual o sexualmente a alguien.

Artísticas

Cantar & Baile: ayuda a intentar entonar canciones y notas vocalizadas y a reproducir un baile que uno vea.

Música: se usa para tocar un instrumento (sólo uno) y para usar una escritura musical.

Narración & Poesía: se usa para relatar cuentos, narraciones y poesías ante un público o por escrito.

Religiosas

Ceremonias & Rituales: imprescindible para ritos y ceremonias.

nias utilizados por clérigos, sacerdotes, animistas, druidas...

Ocultismo: conocimiento del mundo de las sombras y sus moradores, incluyendo otros temas esotéricos.

Religión: conocimiento de las religiones de la tierra media.

Especiales

Cambiante: habilidad especial de los Beornidas de sangre noble o de personas afectadas de licantrópia. Se usa para controlar las transformaciones de estos seres en sus homólogos animales.

Frenesí: se realiza una tirada abierta, y se le suma el bono de la habilidad. Si el resultado es 101 o más, el personaje entra en un estado de furia impredecible e incontrolable que da un +30 a la BO de armas que no sean de proyectil o arrojadas, le permite causar el doble de puntos de daño, y puede recibir el doble de sus puntos de vida antes de caer inconsciente. No obstante, el personaje no puede usar la BD de agilidad, ni puede usar escudo o parar. Sólo recibe las BD mágicas, de objetos o especiales. Esta habilidad tarda una ronda en prepararse. Para salir de este estado ha de hacerse una maniobra estática modificada por la situación general (por ejemplo, no más enemigos es una maniobra media) y el bono del personaje. Si no lo consigue, sigue repartiendo tortas... a sus amigos, si ya no hay nadie más presente.

Magia con armadura: habilidad especial de los paladines para poder utilizar la armadura junto a su magia de canalización.

Voluntad: se usa contra las TRs de miedo. También, y en ciertas situaciones especiales a determinar por el DJ, puede ayudar a ignorar el dolor y las penalizaciones ante un objetivo moralmente muy importante para el personaje.

Exteriores

Conocimiento del cielo: se usa para determinar fechas, direcciones y lugares cuando se observan las estrellas. Muy útil para la navegación.

Incluye Climatología: se usa para determinar el clima del lugar durante las siguientes 24 horas.

Conocimiento de cuevas: se usa para determinar el curso natural y la disposición de una cueva o caverna (pasos o cámaras) y para intentar movimientos limitados en una cueva.

Conocimiento de la naturaleza: conocimiento del mundo de la naturaleza que no este contemplado en otras habilidades de esta categoría u otras.

Construir trampas: se usa para construir trampas a partir de lo que se tenga a mano. Esta bonificación se resta de las tiradas de percepción realizadas para descubrir una trampa construida usando esta habilidad.

Forrajear: se usa para encontrar cualquier fuente cercana de agua potable, hierbas o plantas y animales comestibles.

Primeros Auxilios: aplicación de la ayuda o tratamientos de emergencia como intentos de detener o disminuir hemorragias u otros deterioros.

Señales: se usa para cualquier forma de comunicación por medio de señales.

Supervivencia: capacidad para sobrevivir en un medio hostil con los escasos recursos que se disponen (por ejemplo, en la

tundra, en el desierto, etc...). También sirve para encontrar un lugar adecuado para pasar la noche cuando se viaja por tierras salvajes y similares.

Actividades con animales: capacidad de aumentar la compenetración entre jinete y caballo, u otras criaturas de monta. Incluye cualquier otra habilidad factible que implique la colaboración con un animal.

También sirve como Pastoreo: se usa para reunir, amparar o manipular animales en rebaños o manadas (ovejas, ganado diverso, etc.).

También sirve como Curación de animales: igual que primeros auxilios, pero aplicado a los animales.

Atléticas

Acrobacias: maniobras en el aire o para lanzar objetos y manejarlos.

Incluye Dar volteretas: se usa para caídas horizontales, rodar sobre uno mismo, o girar sobre un objeto estacionario.

Incluye Zambullirse: se usa para maniobras de caída controlada.

Contorsionismo: se usa para manipular el propio cuerpo, pasando por pequeñas aberturas o para absorber repentinos impactos traumáticos (que no sean caídas). Ayuda a escapar de ataduras, etc.

Remar: se usa para las maniobras en botes que incluyan el remar o el uso de pértigas, etc.

Callejeras

Conocimiento callejero: capacidad para desenvolverse por las calles de una ciudad, para localizar tiendas, esquivar a tus perseguidores, etc...

Falsificación: creación de escritos o ilustraciones falsos pero creíbles (incluyendo monedas, documentos, etc).

Maña & Robar bolsillos: se usa para las maniobras que incluyan habilidad con las manos del tipo de robar bolsillos, trucos visuales que confundan y juegos de manos.

Mendigar: capacidad de conseguir dinero pidiendo.

Objetos especiales

TABLA GENERAL

Tirada	Capacidad
01-30	El Dj y el Pj pueden ponerse de acuerdo sobre el tipo de objeto (por ejemplo, la cuerda que se ata y desata sola, una cantimplora que se vuelve a llenar una vez al día, una mochila que no pesa, no importa lo que contenga, etc), u Objetos con sortilegios diarios: 1 de 4º nivel, o 2 de 3º, o 3 de 2º o 4 de 1º.
31-60	Armamento o Sumandos y multiplicadores.
61-99	Varitas, varas y bastones, o Sumandos y multiplicadores u Objetos mágicos.
100	El Pj tiene un arma exterminadora cuya raza será escogida por él, o un objeto multiplicador x5, o un bastón con un hechizo de nivel 5, 6 o 7.

Tirada	Capacidad
01-20	Sumando +1.
21-40	Sumando +2.
41-60	Multiplicador x2.
61-80	Sumando +3.
81-100	Multiplicador x3.

OBJETOS MÁGICOS

Tirada	Capacidad
01-30	Objeto +5 mágico.
31-70	Objeto +10 mágico.
71-100	Objeto +15 mágico.

ARMAMENTO

Incluye armas, armaduras, escudos, etc.

Tirada	Capacidad
01-05	Arma +5 peso.
06-15	Arma +10 peso.
16-20	Arma +15 peso.
21-25	Arma +5 calidad.
26-35	Arma +10 calidad.
36-40	Arma +15 calidad.
41-45	Arma +5 acero bajo (aplicable).
46-55	Arma +10 acero alto (aplicable).
56-60	Arma +15 acero blanco (aplicable).
61-70	Arma +5 mágica.
71-90	Arma +10 mágica.
91-100	Arma +15 mágica.

VARITAS, VARAS Y BASTONES

Tirada	Capacidad
01-10	Varita con hechizo de nivel 1.
11-20	Vara con hechizo de nivel 1.
21-30	Bastón con hechizo de nivel 1.
31-40	Varita con hechizo de nivel 2.
41-50	Vara con hechizo de nivel 2.
51-60	Bastón con hechizo de nivel 2.
61-70	Vara con hechizo de nivel 3.
71-80	Bastón con hechizo de nivel 3.
81-90	Vara con hechizo de nivel 4.
91-100	Bastón con hechizo de nivel 4.

SUMANDOS Y MULTIPLICADORES

Capacidades especiales

Tirada Capacidad

- 1-25 Bonificación especial de +5 a una habilidad primaria cualquiera.
- 26-33 Bonificación especial de +15 a una habilidad secundaria cualquiera.
- 34 Empatía con una especie de animal: se comienza con una mascota o leal acompañante de dicha especie (ej. un halcón, azor, comadreja, gato, perro, caballo, etc). Cualquier maniobra con o sobre un animal de dicha especie recibe una bonificación especial de +25.
- 35 Infravisión: capacidad de ver las fuentes de calor en la oscuridad. El alcance es hasta 30m.
- 36 Olfato distinguido: el Pj puede discernir la localización exacta de la fuente de cualquier olor, siempre que dicha fuente se halle a menos de 30 metros y falle una TR contra un ataque de nivel 10.
- 37 Oído agudo: El Pj puede discernir la localización exacta de cualquier sonido, siempre que dicha fuente se halla a menos de 30 metros y falle una TR contra un ataque de nivel 10.
- 38 Tacto extremo: El Pj es capaz de distinguir hasta los relieves más suaves con el simple tacto. +50 a los intentos de descubrir trampas y puertas secretas mediante este método.
- 39 Gran gusto: el Pj es capaz de separar cualquier mezcla de sabores. Es capaz de descubrir cualquier tipo de veneno antes de tragarlo si previamente ha podido estudiar su sabor.
- 40 Gran seductor/a: cae bien a todas las personas del sexo contrario en la primera impresión. +25 a seducir.
- 41 Resistencia: una bonificación especial de +10 a las TR contra algún tipo de adversidad, normalmente los sortilegios de esencia, los de canalización, los de mentalismo, los venenos o las enfermedades.
- 42 Orientación especial: el Pj siempre sabra donde está el norte, no importa donde se encuentre.
- 43 Resistencia extraordinaria: una bonificación especial de +10 a todas las TR que haga.
- 44 El Pj dispone de una destacada fuerza interior: +10 a la Voluntad.
- 45 El Pj se enfurece y pierde el control con facilidad: +10 al frenesí.
- 46 Eficacia con los sortilegios: se comienza teniendo una lista de sortilegios extra (esta opción de historial sólo se puede escoger una vez). El tipo de la lista sigue estando limitado por la profesión o la raza.
- 47 Resistencia alcohólica: el Pj es capaz de resistir cantidades asombrosas de alcohol.
- 48 Buenas aptitudes para las maniobras de movimiento: bonificación especial de +10 a todas las MM.
- 49 Muy observador: +10 a la percepción, rastrear y orientación.
- 50 Líder nato: +10 al Liderazgo, Tácticas y oratoria.
- 51 Conocimientos de mecánica: +10 a construir trampas, descubrir puertas secretas y descubrir trampas en interiores.
- 52 El pj fue abandonado en condiciones extremas (en un desierto, en medio de un bosque...) y sobrevivió. +10 a la supervivencia, forrajear y primeros auxilios.
- 53 El pj es un detective nato: +10 a investigación y ocultismo.
- 54 El pj se crió en un ambiente mercader: +10 al comercio, evaluación, administración y matemáticas.
- 55 El pj se crió en ambiente mariner: +10 a navegación, conocimiento del cielo y cordelería.
- 56 Educación mágica: el Pj ha recibido una educación o ha podido estudiar la magia durante su infancia. +10 a Leer Runas y Conocimiento de magia.
- 57 Reflejos rápidos: +5 a la BD y a todas las BO.
- 58 Carismático: +10 a las habilidades sociales y artísticas.
- 59 Maestro ejemplar: +10 a las habilidades académicas.
- 60 El Pj se ha criado en las calles o ha tenido un gran contacto con ellas: +10 a las habilidades callejeras.
- 61 Precisión manual: +10 a las habilidades manuales.
- 62 Crianza en contacto con la naturaleza: +10 a las habilidades exteriores.
- 63 Cuerpo atlético: +10 a las habilidades atléticas.
- 64 El Pj se ha criado con la sociedad religiosa de su cultura: +10 a las habilidades religiosas.

- 65 El Pj ha viajado mucho a lo largo de su vida. Dispone de 3 habilidades de Conocimientos de la Tierra Media a escoger entre él y el Dj con 5 cuadros.
- 66 Predicción onírica: cada cierto tiempo, el Pj padece sueños en los cuales puede vislumbrar posibles futuros (a interpretar por el Dj)
- 67 Crianza con cultura extranjera: el Pj, por alguna razón, ha pasado parte de su infancia con una cultura extraña a la suya, pudiendo aprender su idioma hasta grado 5 (por ejemplo aprendió Khuzdul y era un haradrim. Idiomas a los que normalmente el Dj no deja acceso nada más hacerse el personaje).
- 68 Afinidad con las plantas: el Pj posee una afinidad especial por las plantas y es capaz de "notar" lo que les ocurre.
- 69 Afinidad con los animales: el Pj es capaz de comprender a los animales y de comunicarse con ellos mediante gestos simples (tratar como un idioma a grado 3 a la hora de entenderlos y como uno de grado 2 a la hora de comunicarles ideas).
- 70 Memoria fotográfica: 40% + bonus de inteligencia de recordar algo visto u oído.
- 71 Sexto sentido: 40% + bonus de intuición de intuir peligros acechantes.
- 72 Curación rápida: el Pj sólo necesita el 40% + bonus de constitución de tiempo para curarse (máximo 80%).
- 73 Concentración mental: el Pj es capaz de estudiar sin importar el medio en el que esté (taberna, a la intemperie, etc..).
- 74 Valiente: el Pj tiene derecho a dos tiradas de resistencia de voluntad.
- 75 Resistencia a las enfermedades: el Pj tiene derecho a dos tiradas de resistencia contra enfermedades. Si es un elfo puede volver a tirar.
- 76 Resistencia a los venenos: el Pj tiene derecho a dos tiradas de resistencia contra venenos.
- 77 Rapidez de estudio: el Pj aprende listas con la mitad del tiempo normal.
- 78 Facilidad con los idiomas: el Pj sólo necesita gastarse la mitad de puntos para aprender un idioma hasta el grado que quiera. (Sólo se aplica a los puntos gastados exclusivamente a idiomas. Si se transfieren dichos puntos a otras habilidades, un punto seguirá siendo un punto). Esto **NO** quiere decir que los puntos que tenga en idiomas se doblen.
- 79 Meditación natural: el Pj es capaz de entrar en trance meditativo sin necesidad de tirar. Si es un elfo puede volver a tirar.
- 80 Consciencia alerta: el Pj no puede quedar aturdido, aunque si puede quedar obligado a parar.
- 81 Concentración distinguida: todas aquellas acciones que necesitan prepararse durante un tiempo se reducen en 1 asalto (sortilegios, movimientos adrenales, etc..).
- 82 Resistencia a la sobrecarga de peso: el Pj es capaz de llevar un 25% de peso más de lo permitido.
- 83 Resistencia al cansancio: el Pj aguante excelentemente el cansancio. Cada grado de agotamiento se reduce en uno (extenuado -30 pasa a cansado -20).
- 84 Endurecimiento de la piel: la piel del Pj, por algún motivo a determinar entre Pj y DJ, se ha endurecido más de lo normal. Tratar como C/8.
- 85 El Pj es ambidiestro. Si ya lo era por tirada normal, volver a tirar.
- 86 Buena capacidad mental: el Pj recibe un punto de poder más por nivel (si normalmente tiene 2 por nivel ahora tendrá 3).
- 87 Afinidad con el mundo de las sombras: el Pj es capaz de distinguir a los espíritus en sus verdaderas formas en el mundo de las sombras, así como una mayor percepción de esta.
- 88 Resistencia a los espectros: al Pj no le afectan los ataques al alma (incluido el Soplo Negro) que ocasionan los muertos vivientes.
- 89 Resistencia al dolor: +3 a cada tirada de 1D10 para puntos de vida debidas al desarrollo físico como habilidad.
- 90 Larga esperanza de vida: el Pj aumentará en un 20% su esperanza de vida. Si es un elfo volver a tirar.
- 91 Buena constitución: el Pj aumentará en un 20% sus puntos de vida máximos.
- 92 Característica especial: el Pj puede sumar uno a una de sus características. Incluso puede subir un 102 a 103.
- 93 Afinidad con la magia: el Pj es capaz de manejar dos reinos de magia. Si resulta que ya es un híbrido, podrá manejar el restante.
- 94 Gran hermosura: si la apariencia del Pj es menor a 80, ahora será 80 más la bonificación de presencia (máximo 102). Si ya era mayor a 80 volver a tirar.
- 95 Transcender armadura: el Pj es capaz de llevar cualquier tipo de armadura sin que ello interfiera con los sortilegios que puede lanzar.
- 96 Afinidad con los objetos mágicos: una vez por aventura (no acumulativo) el Pj aprenderá a usar un objeto mágico sin necesidad de tirar.
- 97 Nacido con buena estrella: una vez por aventura el PJ puede sumar +100 a una tirada normal de habilidad, o bien evitar ser

Creación de personajes

- excluido en una tirada aleatoria entre los Pjs (por ejemplo, para ver a quien le cae la roca que cae desde el acantilado).
- 98 El Pj sufre de licantropía.
- 99 El Pj ha realizado alguna acción importante que le ha proporcionado fama y reconocimiento. Empezará a jugar con un nivel más. Esta opción sólo puede ser escogida una vez.
- 100 El Pj puede escoger alguna de las capacidades anteriores.

Idiomas de la tierra media

Adunaico	<i>Corsarios</i> (5) <i>Dúnedain</i> (4) <i>Noldor</i> (3) <i>Númenóreanos Negros</i> (5) <i>Angmarin</i> (2)
Apysaico	<i>Haradrim del Norte</i> (4) <i>Haradrim del Sur</i> (5) <i>Hombres de Mordor</i> (2)
Asdradja	<i>Asdriags</i> (5)
Atliduk	<i>Beórnicas</i> (5) <i>Estaravi</i> (2)
Blarn	<i>Montañeses</i> (5)
Brygathig	<i>Brygaths</i> (5)
Daenaël	Lengua muerta
Dunaël	<i>Dunlendinos</i> (5) <i>Rohirrim</i> (1) <i>Woses</i> (2) <i>Angmarin</i> (3) <i>Donaen</i> (5)
Eothrik	<i>Eothraim</i> (5)
Gathmarig	<i>Gathmarigs</i> (5)
Gramuik	<i>Gramuz</i> (5)
Haradaico	<i>Corsarios</i> (4) <i>Hararim del Norte</i> (5) <i>Haradrim del Sur</i> (3) <i>Númenóreanos Negros</i> (5) <i>Variags</i> (3) <i>Hombres de Mordor</i> (2)
Khuzdul	<i>Enanos</i> (5) <i>Umli</i> (1)
Kuduk	<i>Hobbits</i> (5)
Kykurija	<i>Kykuria</i> (5)
Labba	<i>Lossoth</i> (5) <i>Umli</i> (2)
Lengua Negra (Morbeth)	<i>Medio Orcos</i> (2) <i>Medio Trolls</i> (5) <i>Olog-hai</i> (5) <i>Uruk-hai</i> (5) <i>Gusmûras</i> (4) <i>Angmarin</i> (3) <i>Hombres de Mordor</i> (3)
Logathig (Oriental Común)	<i>Dorwinrim</i> (5) <i>Hombres del Este</i> (5) <i>Angmarin</i> (2), <i>Hombres de Mordor</i> (2)
Nahaiduk	<i>Beórnicas</i> (5) <i>Hombres del Bosque</i> (5)
Ninvelen	<i>Hombres de las Marismas</i> (Nindalf) (5)
Odhradja	<i>Odhriags</i> (5)
Orco Alto	<i>Tribus de Orcos de las Montañas</i> (5)
Orco Común	<i>Tribus de Orcos de las Colinas</i> (5) <i>Medio Orcos</i> (3) <i>Uruk-hai</i> (4) <i>Gusmûras</i> (5)
Orco Bajo	<i>Tribus de Orcos de las Tierras Bajas</i> (5)
Oestron	<i>Beórnicas</i> (5) <i>Burgueses</i> (5) <i>Campesinos</i> (5) <i>Corsarios</i> (5) <i>Dorwinrim</i> (5) <i>Dúnedain</i> (5) <i>Dunlendinos</i> (4) <i>Gramuz</i> (5) <i>Noldor</i> (5) <i>Silvanos</i> (4) <i>Sindar</i> (5) <i>Enanos</i> (5) <i>Eothraim</i> (5) <i>Haradrim del Norte</i> (5) <i>Haradrim del Sur</i> (3) <i>Hobbits</i> (5) <i>Hombres del Bosque</i> (2) <i>Hombres del Este</i> (2) <i>Hombres de las Marismas</i> (2) <i>Lossoth</i> (2) <i>Medio Elfos</i> (5) <i>Medio Orcos</i> (5) <i>Medio Trolls</i> (3) <i>Montañeses</i> (3) <i>Númenóreanos Negros</i> (5) <i>Olog-Hai</i> (3) <i>Orcos</i> (3) <i>Rohirrim</i> (5) <i>Trolls</i> (4) <i>Umli</i> (2) <i>Uruk-Hai</i> (4) <i>Variags</i> (2) <i>Woses</i> (2) <i>Beffraen</i> (3) <i>Nórdicos</i> (5) <i>Ribereños</i> (5) <i>Burgueses nórdicos</i> (4) <i>Gusmûras</i> (3) <i>Angmarin</i> (5) <i>Hombres de Mordor</i> (5) <i>Donaen</i> (3) <i>Estaravi</i> (5)
Palabra del Bosque	<i>Hombres del Bosque</i> (5)
Pukael	<i>Woses</i> (5) <i>Beffraen</i> (5)
Quenya	<i>Dúnedain</i> (1) <i>Noldor</i> (5) <i>Silvanos</i> (2) <i>Sindar</i> (3) <i>Medio Elfos</i> (3)
Rhovánico	<i>Burgueses Nórdicos</i> (5)
Rohírrico	<i>Rohirrim</i> (5)
Sagathig	<i>Sagath</i> (5)
Signos Comerciales	
Sindarin	<i>Dúnedain</i> (4) <i>Noldor</i> (5) <i>Silvanos</i> (5) <i>Sindar</i> (5) <i>Enanos</i> (3) <i>H. Bosque</i> (2) <i>Lossoth</i> (2) <i>Medio Elfos</i> (5)
Silvano (Bethaur)	<i>Silvanos</i> (5) <i>Sindar</i> (4)
Señales de Combate	<i>Soldados de Arthedain / Gondor</i> (5)
Códigos de Comandante	<i>Angmarin</i> (5), <i>Hombres de Mordor</i> (5)

Creación de personajes

Varadja		<i>Variags</i> (5)
Waildyth		<i>Beórnicas</i> (5). Son Señas de la Naturaleza.
Equivalencias		
	Rhovánico	
Atliduk	1	El Logathig a las demás Lenguas Orientales 3.
Eothrik	3	Lengua Orca a Otra lengua Orca 3. A dialectos 2.
Gramuik	3	Con la Habilidad Señales se puede entender:
Kuduk	1	Signos Comerciales Difícil
Nahaiduk	2	Señales de Combate Extremada
Oestron	2	Código de Combate Extremada

Notas Generales

Lo que sigue es un capítulo general que suelo incluir en los documentos que creo y distribuyo libremente. A efectos de juego, puede ser obviado perfectamente y de hecho es recomendable no imprimirlo. Solo son algunas consideraciones que creo oportunas mencionarlas.

El sistema de juego

Este documento está basado en el sistema del juego de rol del Señor de los Anillos, con añadidos de Rolemaster y algunos propios. En general, sigo las reglas estándar del Señor de los Anillos, destacando su sistema de creación de personajes, con algunas modificaciones propias. De Rolemaster cojo sus tablas de armas, críticos y pifias, y las listas de sortilegios con sus respectivas tablas asociadas. Por último, utilizo aquellas reglas de Rolemaster que me parezcan interesantes, pero en general prefiero seguir con las del Señor de los Anillos. De los compendios de Rolemaster solo selecciono aquellas profesiones que me parece que añaden color al particular mundo de la Tierra Media de los juegos de rol, adaptadas al sistema de creación estándar. Mi opinión particular es que Rolemaster es la exageración personificada de las reglas. Creo que un juego de rol debe de tener las reglas necesarias para hacer “creíble” la realidad de su mundo, pero nunca pretender tener en consideración todas las posibilidades reales, hecho además imposible de conseguir. En resumen, un juego debe de poder ser “jugable”.

Con respecto al sistema tampoco creo que sea el que mejor refleja la realidad. Si lo quisiera así utilizaría un sistema de percentiles como el de La llamada de Cthulhu o Aquelarre. Pero sí considero que es idóneo para el mundo de fantasía del Señor de los Anillos, con ciertas licencias particulares, claro está (como el extendido uso de la magia).

Sobre aspectos legales y morales

Este documento es de libre distribución y está realizado sin ánimo de lucro, ya que prefiero compartir todos los módulos, ayudas de juego, etc, que creo para mi propia diversión, y la de mis jugadores habituales, con el fin de que otras personas puedan disfrutar con ello. Sobre este último aspecto, “compartir”, creo que es especialmente importante en el mundo del rol, tan poco entendido y con tantos morbosos dispuestos a meter cizaña en lo que no conocen. Afortunadamente, el rol es cada vez más conocido.

En cuanto al contenido del documento, claro está, puede utilizarlo como crea conveniente, y añadirle las anotaciones que crea oportunas. Solo le pido que de hacerlo respete la propiedad intelectual del autor. Es decir, si quiere basarse en este documento para ampliarlo o modificarlo de acuerdo a su sistema de juego, hágalo, pero mencionando siempre de quien proviene. Es más, de querer hacerlo, me gustaría conocer sus ideas y opiniones y quizás rehacer el documento añadiendo los nuevos créditos. De esta regla, obviamente, tampoco me puedo librar yo, y siempre que puedo menciono en todos mis artículos la procedencia de las ideas que no me son propias.

En un principio pensé en ofrecer estos documentos en un formato común y modificable, para que la gente haga con él lo que quiera. Sin embargo, finalmente he decidido usar un formato un poco más protegido, que dificultará su modificación, para evitar copias descaradas de las que no me he librado. Es decir, y a modo de comentario, ya me he encontrado por internet documentos míos cuya autoría se la han apropiado otros. A veces sucede por ignorancia, en cuyo caso las cosas se han arreglado dialogando y de buenas maneras, pero en otras ocasiones ocurre por motivos que prefiero no comentar.

Y por último, hacer las obligatorias menciones de las editoriales que editan el juego de rol del Señor de los Anillos: *Iron Crown Enterprises (I.C.E.)*, y su publicación en España por *JOC Internacional* en su primera edición, y por *La Factoría de Ideas* en la segunda. Todos aquellos libros en los que me inspire son debidamente mencionados y sus derechos son propiedad de sus respectivos autores.

Contacto

Si desea contactar conmigo, puede hacerlo en la siguiente dirección de correo electrónico: varissa@igijon.com.

Agradecimientos

A mi hermano *Jordi*, por introducirme en los juegos de rol.

A *J.R.R. Tolkien*, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas: Pablo Meana, José Chamorro, Jorge, Rubén, Marcos, José Peñalba, Raúl, Dionisio, Marta, Pablo “el dibu”, Guillermo, y Rocío. (Fernando, algún día jugaremos...).