

Esta colección de artículos son obra del equipo de **La Compañía** y tiene reservados todos los derechos intelectuales de la obra. Para más información sobre el copyright, mira al final del artículo. **La Compañía** ha creado estas lecciones como mera orientación para los más curiosos. Todos sabemos que como realmente se aprende es practicando y viendo a otras personas. Además, el libro de donde se extraen estas reglas es muchísimo más completo y por tanto mejor a la hora de aprender; por ello queremos dejar claro que estas lecciones son meras pinceladas de las instrucciones para jugar al JdR de 'ÉSdIA'.

Lección 2

Los Jugadores:



ÍNDICE:

· INTRODUCCIÓN

· 1.0 – EL ROL DE TU PERSONAJE:

.....1.1 Personalidad

.....1.2 Motivación

.....1.3 Alineamiento

· 2.0 - FACTORES QUE DEFINEN TU PERSONAJE

.....2.1 Características Físicas y Mentales

.....2.2 Profesiones

.....2.3 Habilidades

..... 2.3.1 Habilidades Primarias

..... 2.3.2 Habilidades Secundarias

.....2.4 Listas de Hechizos

.....2.5 Factores Diversos

· 3.0 - LA EXPERIENCIA Y LA SUBIDA DE NIVEL

.....3.1 Puntos de Experiencia

.....1.2 Niveles del Personaje

.....1.3 Subir de Nivel

Introducción:

En esta lección aprenderemos a leer y comprender la hoja de tu personaje, que es clave para aprender a jugar. Esto es importante a la hora de explicar a vuestros futuros jugadores (si vais a ser Masters) la hoja de su personaje.

Este es el fin del módulo de introducción, formado por las lecciones 1 y 2.

1.0 EL ROL DE TU PERSONAJE

1.1 Personalidad:

Puedes dotar a tu personaje con tu propia personalidad, pero puede ser muy interesante dotarle de una personalidad diferente a la tuya. Parece una banalidad, pero la personalidad es muy importante para el desarrollo del juego; ya que dependiendo de ella, así tendrás que actuar con tu personaje.

Lista de rasgos de motivación. Esto es un ejemplo de adjetivos que puedes emplear para definir tu personalidad:

Piadoso, compasivo.....Mezquino, cruel
Malhumorado, serio.....Alegre, jovial
Radical, liberal.....Conservador
Cariñoso, amigable.....Hostil, pendenciero
Modesto, humilde.....Orgullosa, arrogante, creído
Optimista, seguro.....nervioso, aprensivo
Justo, honrado.....Caótico, corrupto
Valiente, atrevido.....Tímido, cobarde
Comprensivo.....Envidioso, celoso
...

1.2 Motivación:

Otro rasgo importante que debes definir es el objetivo de tu personaje en el juego: ¿Cuál es tu motivación? Respondiendo a esta pregunta, aumentarás el realismo del juego, con lo que aumentará la diversión.

A continuación presentamos un ejemplo de motivaciones que puedes utilizar de guía. Es importante que el Master y el jugador decidan la historia del personaje para así aplicar sus motivaciones a la aventura.
Rasgos de motivación:

Destruir: mal, fuerzas de Sauron, país, gremio, ...
Odio: mal, fuerzas de Sauron, país, gremio, ...
Venganza contra: familia, clan, raza/ cultura, ...
Proteger: individuo, familia, clan, gobernante, ...
Servir: individuo, familia, clan, gobernante, ...
Promover: paz, libertad, justicia, guerra, ...
Miedo de: alturas, agua, ...
Adquirir xxx para yyy: “xxx” es riqueza, poder, objetos; “yyy” es un gobernante, clan, religión, ...
Adquirir xxx personal: “xxx” poder, placer, fama, ...
Heroísmo
Aventuras, desafío, emoción, ...
Adquirir y mantener el honor

1.3 Alineamiento:

Tu personaje debe seguir una causa. Esto es el alineamiento. Para definirlo, puedes hacerte alguna de estas preguntas. La más fácil: ¿tu personaje es bueno, malvado o neutral?. Otras pueden ser: ¿Respetas las leyes rígidas? Los elfos no las respetaban, algunos malvados sí; ¿Cree fervientemente tu personaje en que el fin justifica los medios? Saruman lo creía.

Lista de rasgos de Alineamiento:

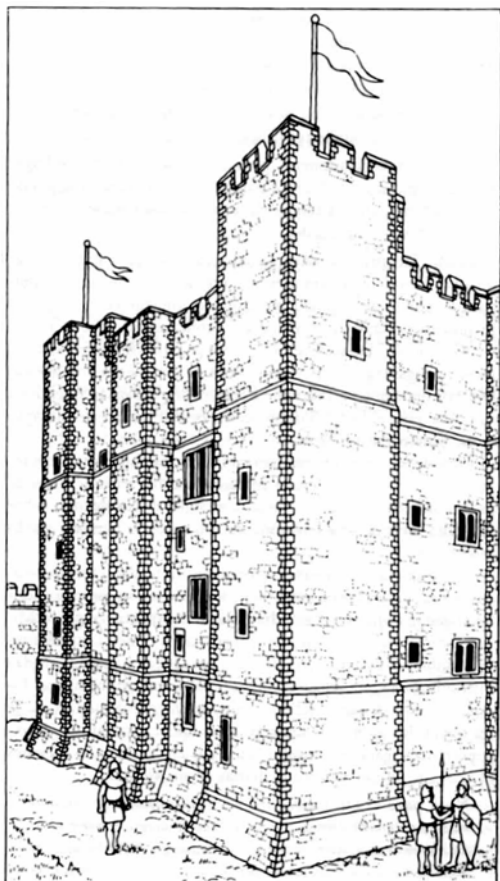
Bueno.....	Neutral.....	Malo
Leyes/ Gobierno.....	Neutral.....	Anarquía
Religión.....	Neutral.....	Ateísmo
Religión.....	Neutral.....	Religión opositora
Libre empresa.....	Neutral.....	Socialismo
Espiritual.....	Neutral.....	Materialista
Metafórico.....	Neutral.....	Literal

2.0 FACTORES QUE DEFINEN TU PERSONAJE

2.1 Características físicas y mentales

• CARACTERÍSTICAS:

Todas las características tienen un valor entre 1 y 100. Cuanto más alto sea este número, más fuerte será con relación a la misma característica de otro personaje. Cuanto más alta, mayor será la bonificación por característica.



FUERZA (FUE): Capacidad de usar la musculatura de la mejor forma. Esta característica afecta las capacidades de un personaje en el combate cuerpo a cuerpo, transportar cargas y otras actividades que requieran fuerza.

AGILIDAD (AGI): Es la destreza manual, la rapidez, ligereza,...todo aquello relacionado con la agilidad. Afecta a la defensa, al movimiento, combate con proyectiles y otras maniobras.

CONSTITUCIÓN (CON): Salud y forma física. Afecta a la capacidad de resistir enfermedades y venenos, así como para resistir la pérdida de puntos de vida en el ataque.

INTELIGENCIA (INT): Razonamiento, memoria y sentido común del personaje. Afecta a las actividades que requieren pensamiento: aprender listas de hechizos, aprender idiomas,...

INTUICIÓN (I): es la relación entre el personaje y la fuerza omnipresente en la naturaleza y lo sobrenatural. Afecta a la capacidad de realizar hechizos, percibir cosas, usar objetos mágicos,...

PRESENCIA (PRE): El coraje, la autoestima, carisma y autodisciplina del personaje. Afecta a la apariencia del personaje, la capacidad de influir y controlar a otros personajes, su autocontrol en situaciones críticas,...

2.2 Profesiones

La profesión refleja su entrenamiento y aprendizaje en determinadas áreas, aumentando algunas habilidades y capacidades más que otras.

Las profesiones no impiden el desarrollo de ninguna capacidad/ habilidad, sólo lo pone más fácil en algunas de ellas que estén más relacionadas con la profesión elegida.

GUERRERO (Combatiente): es un personaje adiestrado en las artes de la lucha y el combate. Su área de desarrollo son las habilidades con el manejo de las armas, las maniobras con armadura y el desarrollo físico. El guerrero tiene poco interés y aptitudes para aprender hechizos, idiomas,...

EXPLORADOR (Ladrón): está entrenado para realizar maniobras, observar, emboscar y algo de combate. Su área de desarrollo son las habilidades generales y de subterfugio, sobre todo. Le resulta difícil aprender hechizos. A veces puede resultar un buen ladrón o asesino.

MONTARAZ (Rastreador): está entrenado en habilidades de combate y al aire libre. Puede aprender también buenas habilidades de combate y aprender listas de hechizos de canalización.

BARDO (Hombre para todo): es capaz de desarrollar todas las habilidades. Su área principal de desarrollo son los idiomas. Puede aprender listas de hechizos de Esencia y desarrollar hasta cierto punto habilidades en el manejo de armas.

MAGO: está entrenado en la realización de hechizos de Esencia. Su principal área de desarrollo son las listas de hechizos. Un mago le es muy difícil aprender habilidades en el manejo de armas; depende únicamente de sus hechizos para atacar y defenderse. Al realizar un hechizo, no pueden llevar armaduras, grebas, yelmos,...

ANIMISTA (Clérigo): se diferencia del mago en que este utiliza hechizos de Canalización. Lo demás es igual que el mago: mismos campos de desarrollo, mismas limitaciones,...

Nota:

Reino de la Esencia: la energía de los hechizos procede de todo lo que existe en Arda. Este reino tiene su origen en La Canción (La Ainulindalé) que creó Arda y el orden de las cosas. Los hechizos obtienen el poder de la naturaleza: el fuego, la tierra, el agua, el viento,... Cuanta más materia inerte lleve el que realiza el hechizo, más difícil será controlar la esencia, de ahí que no se pueda llevar armadura. Para aclarar totalmente el término Esencia, podríamos decir que es la Fuerza de Star Wars.

Reino de la Canalización: la energía procede de los Valar, canalizada a través de la persona que realiza el hechizo. Es la fuerza de los dioses de Arda.

2.3 Habilidades:

Las habilidades afectan a la probabilidad de realizar ciertas acciones y actividades. Al ir subiendo de nivel, se aumentan las capacidades y bonificaciones de las habilidades.

2.3.1 Habilidades primarias

Son las habilidades más usadas al ir de aventuras. Se engloban en seis categorías. Que describiremos más adelante.

Cada habilidad se clasifica según su propósito:

- **Maniobra de Movimiento (MM):** como indica su nombre, estas bonificaciones engloban todas las habilidades en las que se produce movimiento: trepar, montar, nadar,... Estas bonificaciones se aplican a la tirada de maniobra y se resuelve en la Tabla MT-1.
- **Maniobra Estática (ME):** estas bonificaciones incluyen todas las habilidades en las que apenas hay movimiento: rastrear, esconderse, acechar, abrir cerraduras, leer runas,... Estas tiradas se resuelven en la columna correspondiente de la Tabla MT-2.
- **Bonificación Ofensiva (BO):** incluye todas las habilidades de combate: armas, hechizos dirigidos y básicos. Estas bonificaciones se suman a la tirada de ataque, que se aplican a las diferentes tablas de ataque.
- **Propósito Especial (PE):** hay habilidades que no encajan con las dichas anteriormente: Desarrollo físico, emboscar y algunas habilidades secundarias.

En la próxima lección explicaremos cómo aplicar estas bonificaciones, así que ahora es normal que no lo entiendas del todo. Vamos a explicar qué significa cada habilidad:

• MOVIMIENTO Y MANIOBRA (MM):

Estas habilidades determinan cuánto puede moverse el personaje en un asalto dado; hasta 16 metros más la bonificación por habilidad, o hasta el doble si se completa con éxito la maniobra de correr (ver próxima lección).

La armadura no incluye yelmos, grebas ni brazales.

Esta habilidad se aplica también a cualquier actividad que incluya movimiento y que no sea usual o se realice bajo tensión.

Sin armadura (MM): se aplica cuando no se lleva armadura. Sólo pueden desarrollarse dos grados de habilidad.

Cuero (MM): se aplica cuando se lleva armadura de cuero. Sólo pueden desarrollarse tres grados de habilidad.

Cuero endurecido (MM): se aplica cuando se lleva cuero endurecido. Pueden desarrollarse cinco grados de habilidad.

Cota de malla (MM): se aplica cuando se lleva cota de malla. Pueden desarrollarse siete grados de habilidad.

Coraza (MM): se aplica cuando se lleva coraza. Pueden desarrollarse nueve grados de habilidad.

• HABILIDADES EN EL MANEJO DE LAS ARMAS:

Determinan la eficacia de un personaje cuando utiliza armas en un combate. Las BO se suman a las tiradas de ataque en un combate, aunque hay veces que una parte de estas bonificaciones se utiliza para parar el ataque enemigo. Si se utilizan brazales, tiene una penalización de -5 en el ataque. Los resultados se ven en la Tabla CST-1. Hay seis tipos de estas habilidades:

De Filo (BO): incluyen la espada ancha, daga, cimitarra y la espada corta. Pueden usarse con escudo.

Contundentes (BO): incluyen el garrote, martillo de guerra, maza, maza de armas (estrella de la mañana), red y látigo. Pueden usarse con escudo.

A Dos Manos (BO): incluyen el hacha de combate, mayal, cayado y espadón o espada a dos manos. No pueden usarse con escudo.

De Asta (BO): incluyen la jabalina, lanza, lanza de caballería y alabarda. La jabalina y la lanza pueden usarse con escudo o a dos manos.

Arrojadizas (BO): se usan cuerpo a cuerpo, y también se pueden lanzar. Los alcances de estas armas se encuentran en la Tabla CST-1. Incluyen la daga, el hacha, la espada corta, garrote, martillo, maza, red, jabalina y lanza. Se pueden usar con escudo.

Proyectiles (BO): no pueden usarse cuerpo a cuerpo, pero sí para atacar a distancia (alcances en la Tabla CST-1). Incluyen boleadoras, honda, arco compuesto, ballesta, arco corto y arco largo. Sólo la honda puede usarse con escudo.

Ejemplo: *Meredur prefiere el hacha de combate cuando se trata de luchar con un arma a dos manos. Su BO con un hacha de combate se modifica en un + 5 cuando ataca a enemigos que llevan coraza o cota de malla, mientras que se modifica en un -5 cuando ataca a enemigos que llevan cuero endurecido, cuero o ninguna armadura (ver la tabla CST-1). Cuando se usa un hacha de combate las tiradas de ataque se resuelven en la tabla de ataques con armas a dos manos, en la que ocurre una pifia con una tirada previa a modificadores, de 01, 02, 03, 04 ó 05. Si se obtiene un impacto crítico con el hacha de combate se le llama crítico primario y se resuelve en la Tabla CT-2 de críticos de tajo. Si el crítico primario es un 'C', 'D' o 'E', se resuelve un crítico secundario dos niveles por debajo (A, B, o C respectivamente) en la tabla CT-1 de críticos de aplastamiento.*

• HABILIDADES GENERALES:

Influyen en las siguientes capacidades. La bonificación correspondiente se suma a la “tirada de maniobra” cuando se intentan estas actividades:

Trepar (MM): Se utiliza esta habilidad cuando se sube por una cuerda, se trepa por un muro o un árbol, etc. La velocidad media de escalada es de 3 metros por asalto por una pared que tenga asideros y con una dificultad “media” (Ver acciones en la próxima lección).

Montar (MM): Se utiliza para montar un animal: caballo, mula, camello, águila gigante.... Se debe realizar una tirada de maniobra usando esta habilidad cada vez que se intenta una maniobra inusual cabalgando, o cada asalto en el que se realiza un ataque cabalgando.

Nadar (MM): Se utiliza cuando el personaje nada. El DJ deberá asignar una dificultad dependiendo del tipo de armadura que utiliza el personaje; sugerimos la siguiente tabla:

Prácticamente desnudo.....	Muy fácil
Ropa ligera.....	Fácil
Ropa de abrigo.....	Media
Cuero.....	Difícil
Cuero endurecido.....	Muy difícil
Cota de malla.....	Extremadamente difícil
Coraza.....	Absurdo

Rastrear (ME): Se utiliza cuando se quiere seguir o interpretar una pista.



• HABILIDADES DE SUBTERFUGIO:

Emboscar (PE): Si un personaje consigue colocarse detrás de un enemigo sin que éste se dé cuenta (suele realizarse empleando la habilidad Acechar, véase más adelante), puede emboscarlo con un ataque cuerpo a cuerpo. Intenta un ataque normal cuerpo a cuerpo y si se obtienen críticos se puede sumar el grado de habilidad (no la bonificación a la habilidad) de Emboscar si el que realiza el ataque así lo desea. (Puede decidirlo una vez realizada la tirada del crítico).

Acechar/ Escondarse (MM/ ME): Esta habilidad indica lo hábil que es un personaje al acechar (moverse sin ser visto ni oído, una maniobra de movimiento) y esconderse sin moverse (una maniobra estática). Esto se resuelve usando la Tabla de Maniobra de Movimiento MT-1. Esta tirada se modifica añadiendo la bonificación total de la habilidad Acechar/ Escondarse del personaje que se mueve (el que acecha) y restando la bonificación total más alta en Percepción de cualquiera que pueda observar al personaje que acecha. Si obtiene una "F", el personaje ha sido descubierto y sólo se mueve 3 m. Si obtiene un resultado numérico, el personaje se mueve la mitad de su capacidad de movimiento multiplicado por 3, a esta cifra se la multiplica por el

resultado y el total se divide entre 100 (esto es, el resultado se usa como un porcentaje).

El esconderse se resuelve haciendo que cada uno de los personajes que busca realice una maniobra de Percepción modificada restando la bonificación total de la habilidad Acechar/ Escondarse del personaje que se esconde y sumando la bonificación total de Percepción del personaje que le busca.

Abrir cerraduras (ME): Afecta a los intentos de abrir cerraduras.

Desactivar trampas (ME): Afecta a los intentos de desactivar trampas. Primero se suele hacer una tirada de Percepción para detectar la trampa.

• HABILIDADES MÁGICAS:

Leer runas (ME): Representa a capacidad para averiguar qué hechizo se encuentra en un trozo de papel con runas y su capacidad para realizar dicho hechizo. Se debe realizar una tirada en la tabla de Maniobras estáticas modificada la capacidad de Leer runas para averiguar el hechizo escrito.

Usar objetos (ME): Representa la competencia de un personaje para determinar qué hechizos y capacidades están asociadas con un objeto. Afecta también la capacidad de realizar hechizos incluidos en dicho objeto.

Hechizos dirigidos (BO): Determina lo eficaz que es un personaje utilizando hechizos dirigidos durante un combate. Los hechizos dirigidos incluyen todos los hechizos de rayo, pero no los de bola. No se permiten tiradas de resistencia contra los hechizos dirigidos, pero el personaje atacado puede hacer una tirada de MM (ponerse a cubierto) para modificar la tirada de ataque entre un -10 y -60.

• OTRAS CAPACIDADES Y HABILIDADES:

Percepción (ME): Afecta a la cantidad de información y de indicios que un personaje obtiene mediante la observación. Si un personaje dice que está mirando o investigando una zona, el DJ hará una tirada de ME modificada por la bonificación de percepción para determinar si el personaje advierte algo. El DJ puede hacer esta tirada oculta, revelando únicamente lo que el personaje ha descubierto.

Nota: Si se lleva yelmo, la bonificación de percepción se modifica en -5.

Desarrollo físico (PE): Representa la capacidad de un personaje de soportar el dolor, los traumas y las hemorragias. Cada vez que el grado de un personaje en esta habilidad aumenta en uno, el personaje tira 1d10 y suma a su bonificación por grado de habilidad el resultado del dado.

La suma total de bonificación para esta habilidad se llama “total de puntos de vida del personaje”: es el daño que puede recibir antes de quedar inconsciente. Si el personaje recibe más impactos que la suma total de sus puntos de vida y su característica Constitución, muere debido a traumatismo general y hemorragias internas.

Listas de hechizos (PE): Determina cuándo se aprende una lista de hechizos (es decir, cuándo se pueden utilizar los hechizos contenidos en la lista). Cada grado de lista de hechizos da una probabilidad del 20% de aprender la lista en cuestión.

Sólo se puede desarrollar el grado de lista de hechizos para una lista cada vez. Cuando se tienen entre 1 y 5 grados, se hace una tirada para saber si se aprende o no la lista. Si la tirada es menor o igual al grado de lista de hechizos multiplicado por 20, se aprende la lista. Si no se aprende, el grado sigue siendo el mismo. Al aprenderla, el grado de lista de hechizos se reduce a 0. Si se tienen 5 grados, la lista se aprende directamente al ser la probabilidad del 100%. Además el personaje puede desarrollar el grado de otra lista de hechizos para intentar aprender una segunda lista (20% de probabilidad por grado).

Idiomas (PE): Se debe desarrollar por separado para cada idioma. El grado de habilidad establece lo bien que habla y lee un idioma el personaje.

Grado 1: Comunicación verbal básica mediante frases sencillas: “¿Peligro?; ¿Bueno para comer?”. Ni leer ni escribir.

Grado 2: Permite hablar sobre temas sencillos mediante construcciones sencillas si ambos interlocutores hablan despacio y con cuidado. Permite la lectura de frases sencillas para comprender la idea general. No escritura.

Grado 3: Permite hablar con la fluidez de un nativo pero con acento extranjero. Se puede leer y escribir textos sencillos.

Grado 4: Se habla como en el grado 3 pero la capacidad de leer y escribir es la de un hombre de letras medio.

Grado 5: Absoluta fluidez sin acento extranjero; leer y escribir con corrección exquisita.

2.3.2 Habilidades secundarias:

Estas habilidades no se utilizan con tanta frecuencia como las primarias. Los jugadores pueden usar puntos de desarrollo de otras habilidades para desarrollar estas. El DJ decidirá qué habilidades secundarias son más apropiadas e informará de ellas.

Acrobacia: maniobras en el aire o para lanzar objetos y manejarlos, realizar saltos horizontales, rodar, balancearse,...

Actividades con animales: Reunir, amparar o manipular animales en rebaños o manadas. Domar, veterinaria, pastorear, conducir vehículos arrastrados por animales,...

Actuar: representar otras identidades, suplantar a otras personas, etc.
Cocinar: Detectar comida en mal estado, o para preparar y neutralizar hierbas peligrosas e ingredientes de comida.
Conocimiento de las cuevas: Determinar el curso natural y la disposición de una cueva o caverna.
Conocimiento de los cielos: Guiarse por el cielo, predecir el tiempo.
Contorsionismo: Se usa para manipular el propio cuerpo: pasar por pequeñas aberturas, desatarse, etc.
Cordelería: Reconocer nudos, hacerlos, trenzar y empalmar cuerdas.
Evaluar: Se usa para calcular el valor de un objeto.
Forrajear: para encontrar cualquier fuente de agua potable, hierbas y animales comestibles; también sirve para entornos urbanos: rebuscar comida en la basura, ...
Jugar: Se usa para practicar cualquier juego en el que la suerte sea un factor importante.
Maña: Para habilidades con las manos: robar bolsillos, trucos visuales, etc.
Meditación: entrar, salir y aprovechar los trances meditativos.
Navegar: para todas las maniobras con embarcaciones de vela o remos: remar, izar, arriar velas, etc.
Primeros auxilios: para auxilios de urgencia, tratando de detener o ralentizar que alguien se desangre o empeore una herida.
Señales: Para comunicarse por medio de signos: señales de humo, lenguaje de signos, ...

2.4 Listas de hechizos

Una lista de hechizos es una enumeración de hechizos basados en la correlación del nivel del hechizo, su potencia y su complejidad. Cada lista de hechizos pertenece a uno de estos seis grupos:

Listas abiertas de Esencia.....Listas abiertas de Canalización
 Listas de Mago.....Listas de Animista
 Listas de Bardo.....Listas de Montaraz

Cuando se ha aprendido una lista de hechizos, el personaje puede realizar hechizos de su mismo nivel. Para realizar hechizos se necesitan unos Puntos de Poder, que se gastan tantos como niveles del hechizo. Una vez se han gastado estos puntos, se vuelven a recuperar si se descansa durante 8 horas.

2.5 Factores Diversos

• BONIFICACIONES A LAS TIRADAS DE RESISTENCIA (TR):

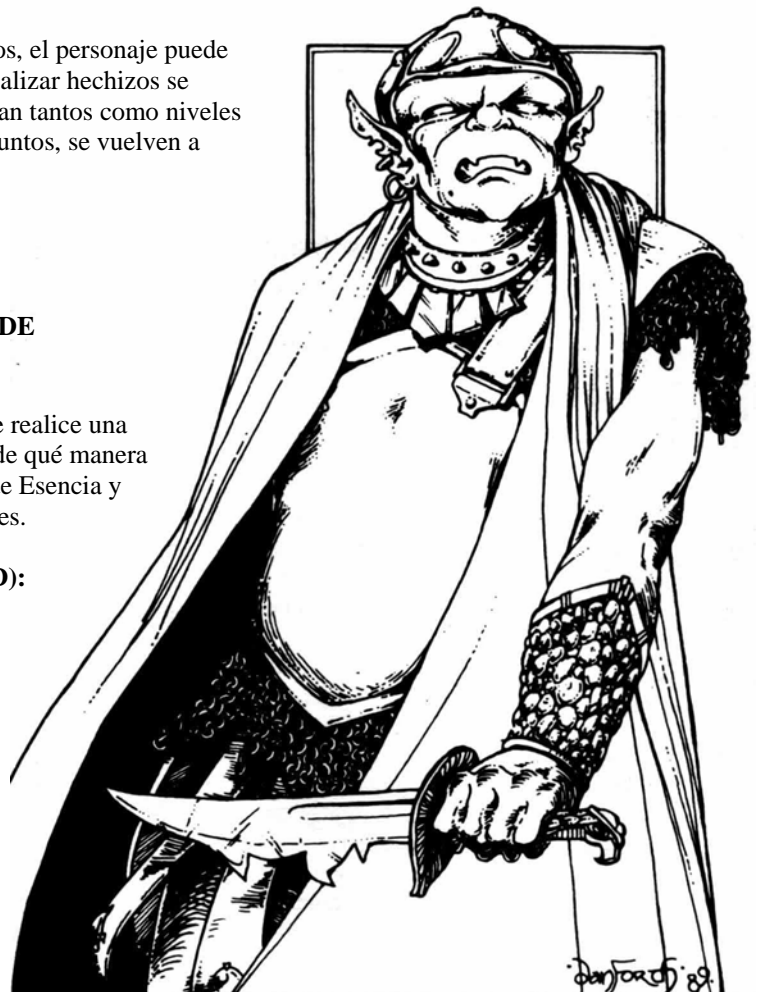
Algunos ataques requerirán que el personaje realice una tirada de Resistencia para ver si le afecta y de qué manera ese ataque. Estos ataques son los hechizos de Esencia y Canalización, los venenos y las enfermedades.

• BONIFICACIONES DEFENSIVAS (BD):

Se usa en combate como resta a la tirada de ataque del contrincante. La BD es la bonificación por su AGI más un 25 si lleva escudo.

• DINERO Y EQUIPO:

Los personajes comienzan con algo de dinero y equipo; a lo largo de la aventura irán ganando unos y perderán otros. Todo el equipaje debe anotarse al reverso de la hoja de personaje o en otros folios.



• EQUIPO DEFENSIVO:

La armadura normal (cuero, cota de malla,...) cubre hasta medio muslo y la mitad del brazo. A parte de esto, el personaje puede llevar brazales, grebas y yelmo, que pueden ser de cuero y de metal. Si son de cuero y protegen al dueño de un crítico, estas quedarán inservibles hasta que sean reparadas, no así las de metal.

- **Escudo:** Aporta un +25 a la BD. Sólo se puede utilizar con armas a una mano. Cuando no se utiliza puede llevarse a las espaldas. El personaje se puede defender de los enemigos que tiene enfrente o a su izquierda (si coge el escudo con la mano izquierda).
- **Yelmo:** protege de algunos críticos pero produce un -5 a la Percepción.
- **Brazales:** protege de algunos críticos pero produce un -5 a todas las bonificaciones ofensivas (BO).
- **Grebas:** protege de algunos críticos pero produce un -5 a todas las bonificaciones de movimiento y maniobra.

• PENALIZACIÓN POR CARGA:

La capacidad de movimiento y maniobra se ve afectada por la carga que soporta el personaje. Cada personaje debe sumar el peso de todo su equipo, que no sean cosas que lleva puestas: ropas, armadura,... redondeando al kilo más próximo.

Si la suma excede de 7 kilos puede haber una penalización. La tabla BT-5 da la penalización por llevar exceso de peso.

La Penalización por carga de un personaje es 0 ó su Bonificación por Fuerza menos su penalización por peso, la cifra que sea inferior (la Penalización por Carga nunca puede ser superior a 0). Esta penalización se aplica cuando se intenta correr y a las maniobras de movimiento y maniobra.

3.0 LA EXPERIENCIA Y LA SUBIDA DE NIVEL

3.1 Puntos de experiencia

Aprender a repartir los puntos de experiencia es una tarea bastante difícil y subjetiva. El DJ debería otorgar estos puntos a aquellos jugadores que han realizado acciones clave, innovadoras, hábiles, inteligentes, y sobre todo que han tenido éxito. Estos puntos se reparten al comienzo o al final de una sesión.

1) Puntos de vida:

Al final del combate, el personaje recibe un punto de experiencia por cada punto de vida que perdió en ese combate.

2) Puntos por críticos:

Se otorgan puntos por cada crítico conseguido, independientemente de su efecto. Para ello se consulta la tabla ET-1.

3) Puntos por pieza:

Se otorgan por matar o dejar inconsciente a un enemigo activo. Esto debe ocurrir en un combate. Se entiende por enemigo activo aquel que no está muerto o inconsciente. La totalidad de los puntos van para el personaje que haya matado al enemigo. Ver los puntos en la tabla ET-2.

4) Puntos de maniobra:

Se conceden por realizar maniobras únicas o geniales (estáticas o de movimiento) con éxito. La tabla ET-3 da los puntos.

5) Puntos por hechizos:

Se dan por realizar hechizos durante un combate. Un hechizo fallido no otorga puntos. El hechizo debe tener un propósito que ayude al personaje o a su grupo durante el combate. Los puntos vienen dados en la tabla ET-4.

6) Puntos por ideas:

Se otorgan por las ideas y planes que llevan a la consecución de un objetivo o a finalizar una acción con éxito. El DJ deberá anotar estas ideas y sugerencias durante la partida. Al terminar la acción, se suman los

puntos de experiencia de los cinco apartados anteriores. El DJ deberá otorgar la mitad de estos puntos como “puntos por idea”, dividiéndolos entre los personajes que contribuyeron con ideas.

7) Puntos de viaje:

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

El personaje debe estar consciente e interactuando con el medio. Se multiplica por ½ si es un área civilizada, por 2 si son zonas moderadamente peligrosas y por 3 si son extremadamente peligrosas.

8) Puntos diversos:

Se otorgan puntos por actividades estratégicas, que no sea viajar, como por ejemplo planear una aventura, descubrir un enigma,... También pueden otorgarse por situaciones especiales del personaje: tener una experiencia religiosa, visitar un lugar especial, realizar hechizos no de combate,... El DJ puede otorgar estos puntos por cualquier tipo de acción que considere digna de recompensa.

3.2 Niveles del personaje

Los personajes comienzan con 10.000 puntos de experiencia en nivel 1. La siguiente tabla resume los puntos necesarios para subir de nivel:

1.....	10000
2.....	20000
3.....	30000
4.....	40000
5.....	50000
6.....	70000
7.....	90000
8.....	110000
9.....	130000
10.....	150000

3.3 Subir de nivel

Cuando se sube de nivel, se deben:

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

SIGUIENTE LECCIÓN: LAS ACCIONES

Aprende las reglas para jugar en el mundo de 'ESdIA'.

Este material tiene derechos de autor: La Factoría de Ideas, I.C.E, Tolkien Enterprises y la propiedad intelectual del equipo de La Compañía.

Si quieres publicar este artículo en tu web, debes notificarlo a los webmaster de La Compañía a través de este mail: webmaster@lacompania.net. La respuesta te será enviada vía e-mail.

