

Esta colección de artículos son obra del equipo de [La Compañía](http://www.lacompania.net/) 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 'ESdIA'.

# Lección 3

## Las Acciones:



# ÍNDICE:

## • INTRODUCCIÓN

## • 1.0 - ACCIONES:

### .....1.1 Movimiento

### .....1.2 Maniobras

#### .....1.2.1 Maniobras Estáticas

#### .....1.2.2 Maniobras de Movimiento

### .....1.3 Ataque

#### ..... 1.3.1 Resultados de los Ataques

#### ..... 1.3.2 Ataques con Hechizos

#### ..... 1.3.3 Ataques con proyectiles

#### ..... 1.3.4 Ataques Cuerpo a Cuerpo

### .....1.4 Preparar y Realizar Hechizos

## • 2.0 - REPRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN FÍSICA

## • 3.0 - MANEJAR SITUACIONES ESPECIALES

## **Introducción:**

En esta lección aprenderemos a resolver todas las acciones que los personajes quieran realizar, desde acciones en los combates, a maniobras de movimiento por el escenario. Con esta lección comienza el ‘núcleo duro’ del juego. Sobre todo esta lección es importante que la entendáis muy bien, pues resolver acciones es básico en cualquier juego de Rol.

## **1.0 ACCIONES**

En cada asalto se pueden realizar las siguientes acciones:

1. Preparar hechizo
2. Realizar hechizo
3. Atacar con proyectiles
4. Cargar/ recargar un arma de proyectiles
5. Parar ataque con proyectiles
6. Realizar maniobra de movimiento
7. Ataque cuerpo a cuerpo
8. Moverse
9. Realizar maniobra estática

En la Tabla de Acciones ST-11 tenéis cada una de estas acciones con más información y opciones.

### **• SECUENCIA DE ATAQUES DEL MISMO TIPO:**

Los ataques cuerpo a cuerpo se resuelven de uno en uno de la siguiente manera. El personaje con la mayor bonificación de MM resuelve su ataque en primer lugar, luego el segundo mayor, etc. Si hay personajes empatados, estos se resuelven simultáneamente.

### **• ACCIÓN DE OPORTUNIDAD:**

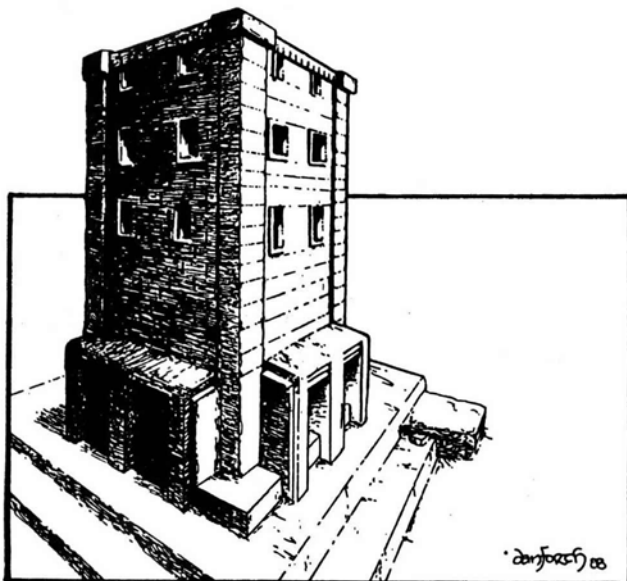
Cuando llega el momento de resolver una acción durante un asalto, el personaje tiene la opción de retrasar su acción hasta que lo desee.; a esto se le llama ‘estado de oportunidad’. No podrá realizar otra acción hasta que se decida a realizarla o la anule. Casos prácticos de acción de oportunidad podrían ser: realizar una emboscada, esperar a que haya un blanco, esperar para tirar una roca sobre alguien, etc.

### **• ANULAR UNA ACCIÓN:**

Una acción puede anularse antes de resolverse, y el personaje puede elegir hacer alguna de estas cosas:

- Luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de BO.
- Moverse la mitad de su capacidad de movimiento.
- Realizar una maniobra modificada en un -30.

Esta acción se realizará como en sustitución a la anulada.



### **1.1 Movimiento:**

El movimiento es simultáneo para todos los personajes. Cada uno podrá moverse hasta 15 metros más su Bonificación de Movimiento y Maniobra (MM). Si un personaje desea correr (doblar esta distancia) debe pasar una tirada de maniobra que explicaremos en breve. Un personaje también puede realizar otras acciones en un mismo asalto como por ejemplo desenvainar un arma, empujar un escudo, sacar unas hierbas,... siempre con objetos que lleve encima el mismo personaje. Por cada objeto que cambie de lugar reducirá la capacidad de movimiento en 3 metros.

**Ejemplo:** Nári posee una MM de 0, por tanto puede llegar a moverse hasta 15 metros de su posición,

pero decide desenvainar su espada, por lo que podrá llegar sólo a los 12 metros ( $15 - 3=12$ ).

También disminuirá la distancia que se puede recorrer si el terreno no acompaña: subir una colina, cruzar un arroyo, terrenos de arena,... Esta penalización la pondrá el DJ según su criterio.

#### • **CORRER: DOBLE MOVIMIENTO**

Para correr (o doblar su capacidad de movimiento) el DJ debe establecer la dificultad dependiendo de la carga que lleve el personaje y del terreno en el que esté. Entonces el jugador tira los dados y sumará al resultado de estos su bonificación de MM. La suma se mirará en la Tabla de Maniobra de Movimiento MT-1 que nos dará el resultado final.

Si el resultado ha sido una 'F' se debe hacer una segunda tirada en la Tabla de Fallos de Maniobras FT-4. En cualquier otro caso saldrá un número. Con este número hacemos los siguientes cálculos: se le resta 100, lo que salga lo multiplicamos por 3 y luego lo dividimos entre 3. Si el resultado es negativo ha de restarse al total de su capacidad de correr.

**Ejemplo:** Un personaje decide correr hacia un determinado lugar. Su capacidad de movimiento es de 20 metros por asalto (15 metros + bonificación de MM= 5). Por tanto su capacidad de correr es de 40 metros. El DJ decide que la dificultad de la maniobra es 'Fácil'. El jugador saca 55 con los dados y le suma la bonif. de MM ( $55+5=60$ ). Este resultado se mira en la tabla MT-1, bajo la columna de 'Fácil' obteniendo un 80. A este resultado le restamos 100 ( $80-100=-20$ ), lo multiplicamos por 3 ( $-20 \times 3=-60$ ) y lo dividimos entre 3 ( $-60/3=-20$ ). Lo que obtenemos lo restamos (al ser negativo) a los 40 de su capacidad de correr, y nos queda que el personaje recorre 20 metros.

Un Pj puede seguir corriendo un número de asaltos igual a su bonificación por constitución más 5. Por cada asalto que descansa, recuperará dos asaltos de capacidad de correr. Por ejemplo, un Pj con una bonificación por constitución de +10 podría correr durante 15 asaltos antes de tener que descansar; o podría correr durante 10 asaltos, reduciendo su capacidad de correr a 5 asaltos, descansar 2 asaltos y obtener así 4 asaltos más de capacidad de correr, por un total de 9 asaltos, antes de tener que parar de nuevo a descansar.

#### • **MOVIMIENTO Y ACCIONES CON UNA MONTURA:**

El personaje que monte un animal se desplazará según la capacidad de movimiento de su montura. Este dato se refleja en la Tabla ST-4. Como sucedía anteriormente, la montura también puede doblar su capacidad de movimiento (galopar).

Si el jinete realiza una tirada de montar podrá moverse mientras realiza otra acción en el mismo asalto. A esto se le llama **acción montado** y puede ser cualquier acción que puede realizarse a lomos del animal que se monta (disparar un arco, recoger a un compañero,...). La tirada que se requiere para estas acciones se modifica sumándole el resultado de la tirada de maniobra y restándole 100 (además de los modificadores normales).

Si el jinete desea galopar y realizar una acción montado, será necesario hacer dos tiradas de maniobra. Algunos caballos pueden modificar estas tiradas. Para ello ver tabla ST-4.

**Ejemplo:** Un jinete ve que un orco se escapa y decide ir a atacarlo. El dicho orco está a 35 metros de él, y su montura tiene una capacidad de movimiento de 35 metros, por lo que no hace falta que vaya al galope. Pero lo que sí debe hacer, es tirar para la maniobra de acción montado, ya que va a realizar un ataque cuerpo a cuerpo. El Dj califica esta acción como de dificultad 'Media'. El jinete saca un 66, y le suma su bonificación por Montar (+30) resultando 96, que comprueba en la tabla MT-1 resultando un 80. La BO (Bonificación Ofensiva) del jinete con su lanza de caballería es +50, por tanto este BO quedará en +30 a su ataque al orco ( $50$  de su BO +  $80$  Resultado de la Maniobra -  $100= 30$ )

### **1.2 Maniobras:**

Las maniobras son aquellas acciones que tienen cierto riesgo y alguna probabilidad de fracaso, a parte de los ataques o la realización de hechizos. Así por ejemplo, subir unas escaleras o desenvainar un arma son movimientos normales; pero nadar, correr bajando unas escaleras, abrir un cofre cerrado, correr bajo presión, ... son maniobras. Por tanto, cualquier acción que salga de lo común o se realice bajo presión, será una maniobra.

La última palabra la tendrá el DJ, que es el que decidirá qué es un movimiento y qué una maniobra.

Las maniobras se dividen en dos: Estáticas y De Movimiento.

### **1.2.1 Maniobras estáticas:**

En esta categoría se incluyen las acciones difíciles o poco corrientes que no impliquen un movimiento significativo. Entre ellas podemos destacar: rastrear, esconderse, abrir cerraduras, desactivar trampas, leer runas, usar objetos, percepción, influir en otros personajes,...

Cuando el personaje decida realizar una maniobra estática el DJ debe asignarle un grado de dificultad:

1. Rutinaria
2. Muy Fácil
3. Fácil
4. Media
5. Difícil
6. Muy Difícil
7. Extremadamente difícil
8. Locura Completa
9. Absurdo

El DJ puede exigir que una maniobra se realice en varios asaltos al ser muy complicada; o permitir que un personaje utilice varios asaltos para realizar la maniobra a cambio de que se reduzca su dificultad. El DJ también puede asignar un modificador adicional a la tirada de maniobra (por ejemplo, asignar un 'absurdo -10' a la maniobra de intentar esconderse en una habitación pequeña, vacía y muy iluminada).

Después de haber asignado la dificultad, el jugador puede echarse atrás, cancelando su acción. Podrá realizar alguna otra acción limitada.

Si decide realizar la maniobra, el jugador hace una tirada abierta y le suma los bonificadores y modificadores oportunos. Estos modificadores pueden ser:

- Modificadores especiales asignados por el DJ.
- Si se puede aplicar una habilidad/ capacidad a la maniobra se suma la bonificación de dicha habilidad/ capacidad.
- Si no se aplica el punto anterior, el DJ puede decidir que una bonificación por característica modifique la maniobra.

Después de esto, el resultado se compara en la columna apropiada de la Tabla de Maniobras Estáticas MT-2 para obtener el resultado definitivo.

Resumen:

1. EL DJ asigna la dificultad de la maniobra.
2. El personaje decide si realizarla o no.
3. Si acepta continuar, hace una tirada abierta.
4. Se aplican todos los modificadores a esta tirada.
5. El resultado se comprueba en la tabla MT-2.

**Ejemplo:** Un personaje decide examinar un pequeño cofre que ha encontrado. El DJ decide que es una dificultad 'Fácil', y el personaje decide continuar adelante.

Al tirar los dados obtiene un 54 y le suma +10 (por ser maniobra estática Fácil) y +20 (bonificación de Percepción del personaje). Con este resultado modificado de 84 se consulta la tabla MT-2 en la columna de 'Percepción y Rastrear'. La tabla nos da un 'Éxito Parcial', con lo que no puede volver a realizar otra maniobra estática en una hora. El DJ le dice que el cofre es de madera con taraceas de plata y que tiene una trampa. Si el resultado hubiese sido de 111 o mayor, el personaje habría averiguado más cosas, como por ejemplo el tipo de madera, la clase de trampa, el valor del cofre,...

El personaje decide no esperar la hora, y dice al DJ que va a desactivar la trampa. Este le contesta que si emplea 2 minutos (12 asaltos) la dificultad será 'Media'. Tira los dados obteniendo un 37, le suma su bonificación de 'Desactivar Trampas' que es +10, obteniendo 37. Se comprueba en la tabla MT-2 y resulta un 'Fracaso', no pudiendo intentarlo en 24 horas y con un 20% de posibilidades de activar la trampa.

### **1.2.2 Maniobras de Movimiento:**

Son aquellas en las que el movimiento es difícil o fuera de lo normal. Como trepar, nadar, acrobacias, dar volteretas,... siempre dentro de las capacidades físicas



del personaje. Normalmente una maniobra de este tipo no debe cubrir una distancia superior a la mitad de su capacidad de movimiento normal (sin correr).

El DJ debe también aplicar la dificultad a la maniobra:

1. Rutinaria
2. Muy Fácil
3. Fácil
4. Media
5. Difícil
6. Muy Difícil
7. Extremadamente difícil
8. Locura Completa
9. Absurdo

Ejemplo:

Trepar a un árbol con muchas ramas bajas.....Muy Fácil

Trepar por un muro irregular de una casa.....Media

Esconderse tras un arbusto en una noche de luna llena.....Difícil

Saltar una zanja de 10 metros.....Locura completa

Después el jugador decide si realizar o no la maniobra, y luego se le aplican los modificadores necesarios explicados en el apartado anterior. Aunque esta vez los resultados han de compararse en la tabla MT-1.

Como veis, el proceso es semejante al de las maniobras estáticas, lo único que varía es lo siguiente:

#### • RESULTADOS DE LA MANIOBRA DE MOVIMIENTO:

Un resultado 'F' requiere una segunda tirada en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4.

Cuando salga un resultado numérico debemos elegir uno de los siguientes métodos:

1. Utilizar el resultado como porcentaje. Esto es, si sale un 70 en la tabla, esto querrá decir que se ha realizado el 70% de la maniobra. Un resultado de 100 o mayor querrá decir que se ha completado con éxito.
2. Utilizar el resultado como probabilidad de éxito absoluto. Si se saca un 70 querrá decir que hay un 70% de probabilidad de realizar dicha maniobra. En este caso habría que sacar un número entre 1 y 70 para realizar la acción.
3. Si el resultado es 100 o mayor, la maniobra ha tenido éxito. Si no, al número que haya salido se le restará 100, y el resultado de esta resta será una penalización a la actividad durante el turno siguiente.

**Ejemplo:** Un personaje es perseguido por un troll y quiere escalar un muro irregular de 3,5 metros de altura. La velocidad de ascensión es la normal, 3 metros por asalto. El DJ asigna una dificultad 'Media' y decide usar el método 1. El personaje hace una tirada obteniendo un 50 en la tabla MT-1. Por tanto el personaje escala 1,5 metros (50%).

El personaje ve que el troll está cerca y que le cogerá si no termina de escalar el muro, así que decide echar el resto. Por tanto el DJ decide utilizar esta vez el método 2, todo o nada, y la dificultad que le asigna sigue siendo la misma. El personaje tira y saca un 60 en la MT-1, así que tiene un 60% de probabilidad de escalar lo que resta de muro. Vuelve a tirar y saca un 37 con lo que consigue subir.

Una vez en lo alto del muro, el personaje decide bajar por la otra cara. El DJ decide que la maniobra es fácil y se resolverá en un solo asalto, pero esta vez decide utilizar el método 3, para comprobar el daño que sufre el personaje al caer al suelo. El jugador tira los dados y obtiene un 90 en la tabla MT-1, por tanto llega al suelo pero sufrirá un -10 a la actividad durante el turno siguiente.

#### • MOVERSE PARA ATACAR:

Este movimiento es muy frecuente y consiste en moverse y atacar cuerpo a cuerpo dentro del mismo turno. Esto se resuelve de la siguiente manera:

La dificultad de este movimiento es 'Fácil' en terreno llano. Si el resultado en la MT-1 no es una 'F', el personaje podrá moverse inmediatamente hasta la mitad de su capacidad de movimiento normal. Después, puede atacar con la mitad de su BO normal. Este ataque se resuelve igual que los ataques cuerpo a cuerpo normales y está modificado con un -100 más el resultado de la maniobra.

### **1.3 Ataques:**

El ataque se produce cuando un personaje (atacante) intenta infligir daño a otro (defensor o blanco). Los ataques se dividen en tres categorías:

- Ataques con hechizos.
- Ataques con proyectiles (incluidas armas arrojadas).
- Ataques cuerpo a cuerpo (tanto con armas como ataques de animales).

#### **· MODIFICACIONES Y PROPIEDADES ESPECIALES DE LOS ATAQUES:**

Vienen en las siguientes tablas:

- Tabla de Estadísticas de Armas CST-1.
- Tabla de Estadísticas de Animales CST-1.
- Tabla de Estadísticas de Hechizos CST-1.

#### **· RESOLUCIÓN DE ATAQUES:**

El atacante hace una tirada abierta y le aplica los modificadores necesarios. Este resultado se aplica a la tabla de ataque pertinente (AT-1 a AT-9). Los resultados los explicamos en el siguiente punto.

#### **· RESUMEN:**

1. El atacante hace una tirada abierta.
2. Si se obtiene un resultado SM (sin modificadores) se va al punto 4.
3. Se aplican los modificadores pertinentes.
4. Se aplica el total obtenido en la tabla de ataque correspondiente.
5. El resultado puede hacer necesaria una segunda tirada.

### **1.3.1 Resultados de los Ataques:**

Estos resultados incluyen pérdida de puntos de vida, pifias, fallos y modificaciones por tiradas de resistencia.

#### **· PUNTOS DE VIDA:**

Los resultados numéricos en las tablas de ataque corresponden al número de puntos de vida que pierde el personaje atacado, excepto la de la tabla AT-9.

#### **· PIFIAS Y FALLOS:**

Sucede cuando se obtiene como resultado una 'F'. Se debe hacer otra tirada en las tablas de Pifias y Fallos FT-1 a FT-4. Esta segunda tirada puede tener algunos modificadores explicados en la misma tabla.

#### **· CRÍTICOS:**

Los resultados en letras ('A', 'B', 'C', 'D', 'E') indican que se ha realizado un impacto crítico (crítico) al blanco. Para determinar el resultado de un crítico se hace una segunda tirada (no abierta), modificando el resultado en base a la gravedad del crítico:

-20 .....	Crítico 'A'
-10 .....	Crítico 'B'
0 .....	Crítico 'C'
+10 .....	Crítico 'D'
+20 .....	Crítico 'E'

Si el blanco recibe un crítico, y este crítico dura un cierto número de asaltos y este blanco todavía no ha realizado su acción en el asalto en curso, el asalto cuenta como uno de los afectados por el crítico.

Los críticos producen daños específicos, y algunos suelen dar los siguientes resultados que quizá no se entiendan bien:

- **+ X puntos de vida:** se pierden X puntos de vida más los que se hayan perdido en la tabla de ataque normal (Ejemplo: +5 puntos de vida).
- **X puntos de vida por asalto:** Después de recibido el crítico, en cada asalto se perderán X puntos de vida hasta que se cure.

• **Aturdido X asaltos:** El blanco queda aturdido X asaltos no pudiendo atacar y defendiéndose únicamente con la mitad de su BO. Cualquier otra acción requiere una tirada de maniobra modificada en -50.

• **-X a la actividad:** Se resta esa X a todas las bonificaciones del blanco, menos a la Bonificación Defensiva (BD) y a las tiradas de resistencia (Ejemplo: -10 a la actividad)

#### • **MODIFICACIONES A LAS TIRADAS DE RESISTENCIA:**

Los resultados numéricos de la tabla AT-9 se usan como modificadores a la tirada de resistencia del blanco. Cuando el atacante lanza un hechizo, el blanco debe hacer una tirada de resistencia para disminuir los efectos del hechizo. Una vez se ha obtenido esta modificación a partir de la tirada de ataque, el blanco debe hacer una tirada y sumarle la modificación de la tirada de ataque, la modificación de tiradas de resistencia y cualesquiera otros modificadores que resulten pertinentes. Luego se compara el nivel del atacante y del blanco para obtener un número en la tabla de resistencia TTR.

• Si la tirada del blanco ya modificada, es mayor o igual que este número, habrá resistido con éxito al hechizo.

• En caso contrario, el blanco ha fracasado en intento de resistir.

#### • **TIRADAS SIN MODIFICADORES:**

Hay resultados en las tablas de ataque que están marcados con un 'SM'. Cuando se tiran los dados y el resultado de estos da uno de estos resultados, no se aplican modificadores de ataque. Las tiradas YA MODIFICADAS que den como resultado SM, se hará caso omiso de esto, y se tratarán como el resultado inmediatamente superior o inferior, según el caso.

#### • **LÍMITES DE LOS RESULTADOS: MÁXIMOS Y MÍNIMOS:**

Si una tirada de ataque modificada excede el resultado máximo, se tratará como el resultado más alto (que no sea SM) de la tabla. Cuando exceda del resultado mínimo, sucederá lo contrario.

• En todas las tablas de ataque el resultado mínimo es uno más que el resultado de Fallo sin modificar.

• En las tablas AT-1 a AT-4 el máximo es 150.

• En las tablas AT-8 y AT-9 el máximo es 96.

• En la AT-7 el máximo viene dado por el hechizo de ataque.

• En la AT-5 y AT-6 el máximo viene dado por el tamaño del animal.

### **1.3.2 Ataques con Hechizos:**

Existen tres categorías de hechizos: dirigidos, con área de efecto y básicos.

Los ataques con hechizos dirigidos incluyen los de 'Rayo' y se resuelven en la AT-7.

Los hechizos con área de efecto incluyen todos los de 'Bola' y se resuelven en la AT-8.

Los básicos incluyen los restantes hechizos y se resuelven en la AT-9.

Los fallos en los hechizos se resuelven en la tabla FT-3.

La distancia entre un personaje que realiza un hechizo y el blanco debe ser menor o igual al alcance del hechizo.

### **1.3.3 Ataques con Proyectiles:**

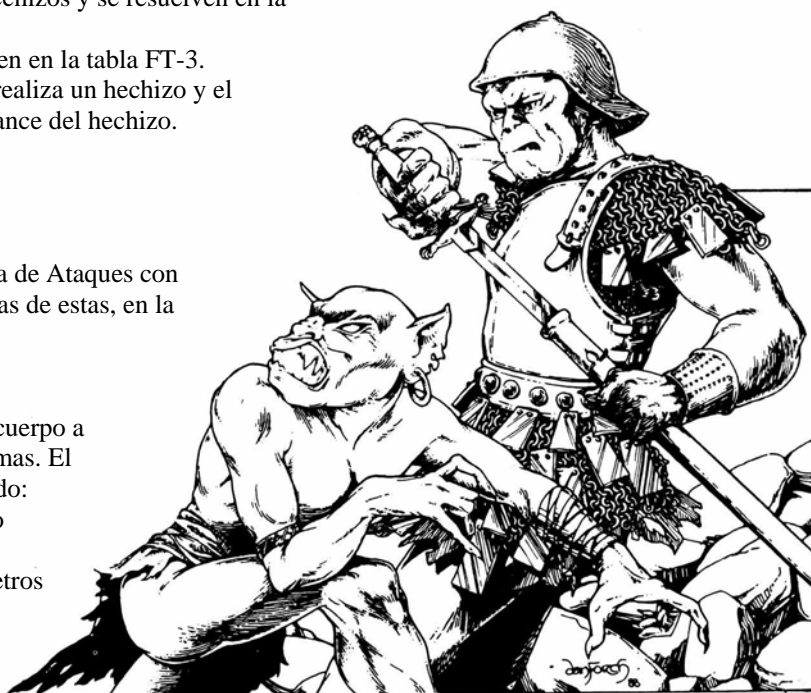
Estos ataques se resuelven en la tabla de Ataques con Armas de Proyectiles AT-4. Las pifias de estas, en la tabla FT-2.

#### • **RESTRICCIONES:**

Cuando un personaje está luchando cuerpo a cuerpo no puede usar este tipo de armas. El combate cuerpo a cuerpo se da cuando:

• Se sufrió un ataque cuerpo a cuerpo durante el asalto anterior.

• El personaje sigue a menos de 3 metros de su anterior atacante.





### • PARADA DE PROYECTILES:

Si un personaje tiene un escudo está encarado hacia un atacante que utiliza un arma de proyectiles, puede parar el ataque hasta con la mitad de su BO; pudiendo combinarlo con un desplazamiento de hasta su mitad de capacidad de movimiento normal o un ataque cuerpo a cuerpo con la mitad de su BO.

### • ALCANCE Y RECARGA:

La tabla CST-1 nos da las características de las armas de proyectiles entre las que encontramos su alcance: corto, medio, largo. Cada uno de estos posee un modificador dependiendo de qué alcance utilicemos y será el que debemos utilizar como modificador a la BO.

Los arcos y hondas deben ser recargados después de utilizarse. El número de asaltos requeridos vienen dados en la misma tabla anterior. Si se recarga en menos tiempo del estipulado, existen unos modificadores que deben restarse a la BO.

**Ejemplo:** Un arco compuesto tiene un alcance básico de 22 metros, así que cuando se dispara contra un blanco que se encuentra entre 0 y 22,5 metros de distancia, no hay modificador a la BO (es corto alcance). Cuando se dispara a un blanco que está a una distancia entre 22,6 y 45 metros, el modificador a la BO es -25 (alcance medio). Entre 45 y 67,5 metros el modificador a la BO es de -50 (largo alcance), y entre 67,5 y 100 metros el mod. es -75 (máximo alcance). No se permiten disparos a más de 100 metros.

Normalmente, se tarda un asalto en cargar y recargar un arco compuesto sin penalización, por lo que podría dispararse cada dos asaltos sin penalización. Sin embargo, puede volverse a cargar en 0 asaltos ("recarga (0) a -25 a la BO") y dispararlo en el asalto inmediatamente posterior a aquel en que se disparó por primera vez, si se resta -25 a la BO para dicho asalto. Así, disparar cada asalto genera una penalización de -25 a la BO del arquero. Un Pj llamado Sheynk dispara con su arco compuesto a un orco y falla. El siguiente asalto tiene dos opciones para volver a cargar: puede volver a disparar con un -25 a su BO (que es normalmente 55), realizando el ataque de proyectil contra el orco con una BO de +30 o puede pasar todo el asalto volviendo a cargar. Decide hacer esto último en el tercer asalto podrá disparar con su BO completa de 55.

• A continuación tenéis un ejemplo detalladísimo de todo lo explicado anteriormente, a modo de resumen práctico. Esperamos que os sirva de ayuda.

**Ejemplo:** Supongamos que los combatientes hubieran decidido emprender las acciones siguientes. El orco 2 embraza su escudo y ataca a Nári con su espada corta, el orco 3 suelta su espada corta y saca su espadón (espada a 2 manos) y Nári desenfunda su hacha, embraza su escudo y ataca a los orcos. El orco 2 a la izquierda de Nári y el orco 3 a su derecha. Agonar decide preparar su hechizo durante un segundo asalto ya que Leanan no se encuentra en peligro inminente (como eso, piensa que Nári "es sólo un enano"), mientras que Leanan oyendo los gritos sigue acurrucada debajo del cofre. Drogo comienza a avanzar furtivamente a espaldas de los orcos.

Debido a las bonificaciones de movimientos maniobra, el orco 2 atacará primero y el orco 3 y Nári lo harán simultáneamente (los demás están realizando otras acciones este asalto). Nári tiene que usar su escudo contra el orco 2, decide usar 20 de su BO para parar al orco 3 (se resta 20 del ataque del orco 3) y decide usar el resto de su BO, 45, para atacar al orco 3. Los orcos deciden atacar con toda su BO y no parar (los orcos son así).

El orco 2 saca un 86, se suma su BO de 40 (50-10 de una espada corta contra cota de malla, tabla CST-1), la BD de Nári de 10 y su bonificación por escudo de 25 se restan, lo que nos da un total de 91. Comparando esto con la columna cota de malla en la tabla AT-1, veremos que Nári pierde 8 puntos de vida pero no recibe ningún crítico.

El orco 3 y Nári atacan a la vez (si Nári hubiese quedado aturdido por el ataque del orco 2, no podría atacar pero podría parar con la mitad de su BO, 33). El orco 3 saca un 98; y como que esto cae entre 96 y 100, vuelve a tirar (saca un 14) sumando el resultado a la primera tirada. Ello da un total de 112. Añade su BO de 40, resta la BD de Nári, 10 y su parada de 20, con lo que obtenemos un total de 122. Mirando en la tabla AT-3, vemos que Nári pierde 24 puntos de vida y recibe un crítico "C" (los orcos han sacado buenas tiradas).

Nári saca un 93, le suma la parte de su BO que se usa en el ataque (+45), resta la BD del orco, 5, y obtiene un total de 133. En la tabla AT-1 vemos que el orco pierde 18 puntos de vida y recibe un crítico "D".

Mirando en la tabla de características de las armas (ST-1) vemos que el espadón o espada a dos manos hace un crítico principal de tajo y un crítico secundario de aplastamiento. De manera que Nári recibe un tajo crítico 'C', un aplastamiento crítico 'A', y ha perdido 32 puntos de vida (8 por el orco 2 y 24 por el orco 3). El orco 3 ha recibido un tajo crítico "D" y ha perdido 18 puntos de vida.

El tajo crítico 'C' de Nári es un 32 (el resultado de la tirada): pierde 5 puntos de vida más y, dado que lleva grebas, no recibe más daño por el tajo crítico. Su crítico de aplastamiento es un 58 (la tirada) menos 20 (porque es un crítico 'A') resultando en 38: pierde 5 puntos de vida más y queda aturdido durante un asalto. Nári ha tenido suerte, 'sólo' pierde 42 puntos de vida (de 46 que puede perder antes de irse al otro barrio) y queda aturdido durante un asalto. El crítico del orco 3 es un 28 (la tirada) más 10 por ser un crítico 'D', dando un resultado de 38; el orco pierde 3 puntos de vida más, hasta un total de 21 (si pierde 2 más, morirá), perderá un punto de vida por asalto y debe restar 5 a todas sus bonificaciones.

Las cosas no tienen buen aspecto para Nári; sus dos contrincantes no están aturdidos, él sí que lo está y si pierde 5 puntos de vida más, perderá la consciencia.

El siguiente asalto comienza con la situación que acabamos de describir y con Drogo detrás del orco 2, Agonar listo para lanzar su hechizo de Dormir (habiéndole preparado durante 2 asaltos para evitar penalizaciones) y con Leanan todavía debajo del cofre (está empezando a asomarse). Agonar atacará primero porque utiliza un hechizo. Drogo lo hará a continuación por su bonificación de maniobra de +40. Nári no puede atacar (está aturdido, sólo puede parar con la mitad de su BO) y los orcos atacarán simultáneamente porque la bonificación de maniobra del orco 3 se ve reducida a 0 por los resultados del crítico.

Agonar saca un 01, lo que constituye una tirada sin modificadores y el hechizo falla automáticamente tal y como indica la tabla AT- 9. Agonar saca un 98 (una tirada de 88 + 10 por usar un hechizo de clase F) en la tabla de Fallos de Hechizos (FT-3), lo que hace que el hechizo afecte a Agonar. Agonar hace una tirada de resistencia (ve en la tabla TTR que debe sacar 50 o más para resistir) saca un 37 y se duerme. Nada bueno para el equipo local, ahora todo depende de Drogo, el hobbit.

Drogo decide emboscar al orco 2, saca un 87 en una tirada de maniobra y tiene éxito (Drogo tiene un grado de habilidad 2 en Emboscar). Hace su tirada de ataque, obteniendo un 65, le suma su BO de 35, añade + 10, porque está usando una espada corta contra armadura de cuero, suma una bonificación de + 15, por ataque de flanco y +20 por ataque por la espalda y + 20 por ataque por sorpresa, resta 10 de la BD del orco (pero no el escudo) y obtiene un resultado final de 155. Esto se reduce a 150, el máximo resultado posible en la tabla AT- 1. El orco pierde 22 puntos de vida y recibe un tajo crítico 'E'. Drogo saca un 78 (una tirada de 58 +20 porque es un crítico 'E'), sin embargo, se puede sumar su grado 2 de emboscar convirtiendo el resultado final en un 80. Drogo decide hacerlo así y secciona la arteria carótida del orco, le rompe el cuello y el orco muere en un asalto.

Naturalmente, el orco 2 no puede atacar (o hacer algo más que gorgotear). El orco 3 toma impulso para atacar con su espada a 2 manos, y saca un 04. Desgraciadamente para el orco, esto es una pifia (las armas a 2 manos tienen pifia de 01-05, sin modificar). La tirada de pifia es un 28, el orco se hace perder a sí mismo 2 puntos de vida, lo que da un total de 23. El orco cae y muere. Nári no puede dar crédito a sus ojos. Leanan comienza a salir de debajo del cofre, mientras que Drogo limpia la hoja de su espada corta y Agonar ronca mientras desciende suavemente al suelo. Esta vez el grupo ha estado demasiado cerca de la muerte.

Las bonificaciones pertinentes de los contrincantes son:

Personaje	BO	Armadura	BD	Escudo	Bonif. MM	Arma	P.Vida
Nári	65	Cota de Malla	10	Sí	+0	Hacha	46
Orco 2	50	Cuero Endur.	10	Sí	+5	Espada Corta	2
Orco 3	40	Cuero Endur.	5	No	+0	Espadón	28
Drogo	35	Ninguna	30	No	+40	Espada Corta	27
Agonar	8	Ninguna	20	No	+25	Hechizos	31
Leanan	30	Cuero Endur.	10	Sí	+20	Maza	25

- Todos los contrincantes son diestros

### **1.3.4 Ataques Cuerpo a Cuerpo:**

Los ataques cuerpo a cuerpo se deciden en las tablas AT-1 a AT-3 o en la AT-5 y 6. Las pifias en la FT-1.

#### **· ELECCIÓN DEL BLANCO Y PARADAS CUERPO A CUERPO:**

Antes de resolver los ataques cuerpo a cuerpo se debe responder a lo siguiente:

- A quién se ataca: sólo se puede atacar a uno (excepto si se usan ciertos hechizos de rapidez o algo por el estilo) siempre que esté a menos de 3 metros.
- BO dedicada a parar ataques: Qué parte de su BO se dedicará a parar los ataques.
- Cómo usa su escudo: si usa escudo puede llegar a sumar +25 a la BD si es atacado por un contrincante situado en frente o en el lado que lleve el escudo.

Un personaje puede parar un ataque cuerpo a cuerpo reduciendo su BO, nunca menor que 0. Entonces, la tirada del contrincante se verá reducida tanto como se haya rebajado la suya. Eso sí, cuando este vuelva a atacar, lo hará con lo que le quedó al reducir su BO (puede ser 0). Si tenía una BO de 60, y utilizó 40 para defenderse, le quedarán 20 de BO para atacar.

Un personaje aturdido o con arma a dos manos no podrá parar con más de la mitad de su BO.



### **1.4 Preparar y Realizar Hechizos:**

Para que un personaje pueda realizar un hechizo debe cumplir los siguientes requisitos:

- El hechizo debe pertenecer a una lista que conozca.
- El nivel del hechizo debe ser igual o menor al nivel del personaje.
- El personaje tiene tantos punto de poder como el nivel del hechizo.
- El nivel del hechizo sea accesible para la profesión del personaje.

Cuando se realiza un hechizo, debe hacerse una tirada de ataque , resolviéndola en la tabla correspondiente. Incluso cuando el hechizo no sea de ataque debe utilizarse la tabla de Hechizo de Base AT-9 para ver si el hechizo falla.

En el mismo asalto en el que se realiza el hechizo, el mismo personaje puede moverse hasta 6 metros.

#### • **PUNTOS DE PODER:**

Cada personaje tiene cierto número de Punto de Poder para realizar hechizos. Cuando realiza un hechizo, estos puntos se gastan y vuelven a recuperarse descansando 8 horas.

#### • **TIEMPO NECESARIO PARA REALIZAR HECHIZOS:**

En realizar un hechizo se tarda un asalto, pero en prepararlo pueden ser necesarios hasta 4 asaltos.

Cuanto más asaltos se utilicen para prepararlo, más eficaz será. Aquí tenéis los modificadores a la tirada de ataque según el tiempo que haya tardado en prepararlo:

*+20 si tarda en prepararlo 4 asaltos.*

*+10 si tarda en prepararlo 3 asaltos.*

*+0 si tarda en prepararlo 2 asaltos.*

*-15 si tarda en prepararlo 1 asaltos.*

*-30 si tarda en prepararlo 0 asaltos.*

A los hechizos instantáneos (marcados con un ‘\*’) no les afectan estos modificadores, por lo que se pueden lanzar sin preparación ninguna.

Todos los asaltos de preparación deben ir consecutivos. A no ser que al realizar el hechizo se coloque en estado de Oportunidad (ver principio de la lección). Durante un asalto de preparación el personaje puede moverse hasta 3 metros.

Un personaje puede preparar un hechizo, y si al final no lo realiza, no pierde punto de poder.

## **2.0 REPRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN FÍSICA**

El DJ debe decidir cómo llevará el control de la posición de los personajes durante este tipo de acciones.

Para ello puede utilizar fichas, o figuras que representen a los personajes, y mapas para situarlos.

EL DJ puede dibujar un plano de la situación, y pintar en él la posición de cada personaje. Sugerimos que cada centímetro se tome como 6 metros (1cm de mapa = 6 metros en el juego), o incluso disminuir la representación si se usan papeles más grandes (1cm = 3 metros). Las distancias pueden medirse con una regla. Este método puede ser un poco molesto debido a su falta de detalles y la molestia de tener que borrar las posiciones cada asalto. Para este problema, es mejor utilizar fichas o piezas para representar los personajes (desde figuras de plomo, a piezas de ajedrez, cartulinas coloreadas,...).

Para medir mejor las distancias, hemos incluido en otro archivo (junto con las tablas) unas hojas hexagonadas de diferentes tamaños. Cada hexágono representa cierta distancia a convenir por el DJ, y simplemente bastará con contar los hexágonos para saber la distancia. Estas hojas puedes imprimirlas y llevarlas a un tienda de fotocopias y pedir que te hagan una transparencia de ellas, para así poder ponerlas encima de dibujos y mapas.

#### • **ENCARAMIENTO:**

Es importante que el DJ tenga un sistema para conocer el encaramiento de sus personajes, ya que le facilitará mucho el trabajo al tener que decidir lo que ve cada personaje y qué es capaz de hacer. Con figuras de plomo es muy fácil saberlo; y si se hacen fichas con cartulinas, se puede hacer una marca que represente el ‘frente’ de cada una.

#### • **COMUNICACIÓN ENTRE PERSONAJES:**

Cuando los personajes hablan en voz alta entre ellos, se supone que lo hacen también dentro del juego y que los enemigos pueden oírles. Pero también pueden juntarse y hablar en voz baja o susurrando para que no sean escuchados por nadie más.

Si surge una discusión larga o la toma de una decisión importante, debería pasar un asalto el personaje o personajes pensando en ello.

Cuando los personajes discuten sobre dónde ir o qué hacer el DJ debe tener en cuenta el tiempo que pasa hasta que toma la decisión, pues será el tiempo que pasa también en el juego. Por ejemplo, si tardan 5 minutos en decidir si entrar a una habitación o no, habrán pasado 30 asaltos (a 10 segundos cada uno hacen 5 minutos).



### **3.0 MANEJAR SITUACIONES ESPECIALES**

Habrán veces que se produzcan situaciones tácticas que no se contemplan en las reglas. En estos casos, el DJ deberá usar el sentido común y una tirada de dados (donde un resultado alto será bueno, y uno bajo, malo). Aquí te describimos varias técnicas muy útiles:

#### **• PERCEPCIÓN:**

Si los personajes están luchando y llegan más enemigos, el DJ puede solicitar una tirada de percepción para ver si se dan cuenta de que llegan nuevos enemigos. Esta tirada se resolverá en la tabla MT-2. Además, el DJ puede tirar los dados para tomar decisiones subjetivas.

#### **• ACCIONES CONFLICTIVAS:**

En ocasiones, las acciones de varios personajes pueden entrar en conflicto. En general, los jugadores deberían tirar los dados modificando el resultado con sus bonif. de MM.

El DJ asigna una dificultad a cada uno, y resuelve en la tabla MT-1. El jugador con mayor puntuación es el que gana, y la diferencia entre ambos resultados le da una idea al DJ del éxito de la maniobra. Si empatan dos jugadores, el DJ decidirá lo que sucede.

Estas 'tiradas de conflicto' se utilizan como medida eficaz y rápida para la acción de un personaje y no afecta a la acción que se trata de realizar.

#### **• INTENTO PARA EVITAR ATQUES CUERPO A CUERPO:**

Esto es muy frecuente en las partidas. Sucede cuando un personaje quiere atacar a un contrincante pero este decide escapar antes de enfrentarse al personaje en cuestión. Esto requiere unas 'tiradas de conflicto'.

· Si el que ha decidido a atacar saca un resultado mayor, se resuelve el ataque normalmente, y luego se resuelve la maniobra de movimiento del personaje que escapaba, si todavía está en condiciones de realizarla.

· Si es al revés, el que escapaba podrá realizar la maniobra antes de ser atacado.

· Si se produce un empate, sugerimos que el personaje atacante realice su lance con la mitad de su BO (o con toda ella si el otro anula su movimiento) o que espere al siguiente asalto para atacar.

Si un personaje se mueve dentro del radio de acción (de 3 metros) de otro personaje que realiza una acción de oportunidad de combate cuerpo a cuerpo, el personaje en oportunidad podrá interceptar, detener el movimiento y atacar al personaje que ha entrado en su radio.

### • **ORIENTACIÓN:**

Cuando el personaje realiza una acción confusa (caer, zambullirse, teletransportarse,...), el DJ puede hacer una tirada modificada por la Percepción del personaje, para ver lo alerta y preparado que está el personaje tras la acción. Se comprueba el resultado en la tabla MT-1. El resultado puede indicar la cantidad de actividad que puede realizar en el siguiente (o en el mismo) asalto, o cuanto se reducen las bonificaciones.

**Ejemplo:** Un orco salta por una ventana y el DJ califica la acción como 'muy fácil' y luego hace una tirada, que da 52, modificada por la Percepción del orco (+5)m dando 57. En la MT-1 obtenemos un 90. Por tanto, durante el siguiente asalto, todas las bonificaciones se reducen a  $100-90=10$ , y el movimiento será un 90% de la capacidad normal.

### • **EFFECTOS DE LOS HECHIZOS:**

Existen Hechizos que permiten realizar dos acciones en un mismo asalto (Rapidez I). Los hechizos para moverse (Levitar, Volar,...) cuentan como una acción completa, a menos que se empleen para mantener la posición.

### • **ACTIVIDAD RESTRINGIDA:**

Ciertos críticos limitan las acciones, mientras que otros restringen la actividad. A menos que se indique lo contrario, estas sustracciones a la actividad se aplican a todas las bonificaciones excepto a la Bonificación Defensiva y a las de Tiradas de Resistencia.

## SIGUIENTE LECCIÓN: **MASTERS**

*Toda lo que necesitas saber para convertirte en un buen Director de Juego.*

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](mailto:webmaster@lacompania.net). La respuesta te será enviada vía e-mail.

