

10.0 • MANEJAR SITUACIONES ESPECIALES

hay múltiples circunstancias que surgen durante las situaciones tácticas que no pueden contemplarse en un conjunto de reglas.

El Director de Juego debe emplear el sentido común y una tirada de dados (en la que un resultado bajo es malo, y uno alto, bueno) para tomar decisiones en esos casos. A continuación se describen varias técnicas que sirven de ayuda en la toma de esas decisiones.

PERCEPCIÓN

Si ocurre algo durante el combate que pueda ser observado por los personajes (por ejemplo, la llegada de nuevos combatientes, un personaje que avanza furtivamente para emboscar a alguien, etc.), el DJ puede solicitar una tirada de percepción a todos los personajes que pueden darse cuenta de lo que sucede. Estas tiradas se resuelven en la tabla de Maniobras Estáticas MT-2 (pág. 243). Por otro lado, el DJ puede usar las tiradas para ayudar a tomar una decisión subjetiva.

Ejemplo: En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), tres orcos suben las escaleras que llevan hasta la planta baja de la torre.

Drogo está escondido junto a la puerta principal. El DJ podría permitir tiradas de percepción a los orcos para comprobar si le ven. Drogo ha realizado con éxito una maniobra estática (esconderse), de manera que el DJ califica las tiradas de percepción de los orcos como "extremadamente difíciles", dando un modificador de -30.

Las tiradas de los orcos son 23, 57 y 133 (la última tirada fue un 98 con una segunda tirada de 35 que se suma ya que la primera estaba entre 96 y 100); modificadas por el -30 y sus bonificaciones de percepción de +5, los resultados finales son -02, 32 y 108. El primer orco no ve nada (quizá porque el dardo de la ballesta de Nári está a punto de matarle) y el segundo tampoco.

El tercer orco se da cuenta de que Nári, Agonar y Leanan están en la torre y considera que puede haber otros enemigos escondidos, aunque no ve a Drogo. Si su tirada final hubiese sumando 111 o más, habría visto a Drogo.

ACCIONES CONFLICTIVAS

A veces, las acciones de dos o más personajes pueden entrar en conflicto y el DJ debe resolver el problema. En general, los personajes afectados deberían hacer tiradas de conflicto modificadas por sus respectivas bonificaciones de movimiento y maniobra.

El DJ asigna una dificultad a cada tirada y obtiene unos resultados en la tabla de maniobras de movimiento, MT-1 (pág. 242). Luego, el personaje con el resultado más elevado es el que gana y la diferencia entre ambos resultados le da al DJ una idea de hasta qué punto ha tenido éxito el ganador.

Si ambos personajes sacan el mismo resultado, obtienen un empate y el DJ tendrá que decidir qué ocurre. Estas "tiradas de conflicto" se usan únicamente para que sirvan de medida de la eficacia y rapidez de la acción de un personaje y no afectan a la acción que se trata de realizar.

INTENTOS PARA EVITAR ATAQUES CUERPO A CUERPO

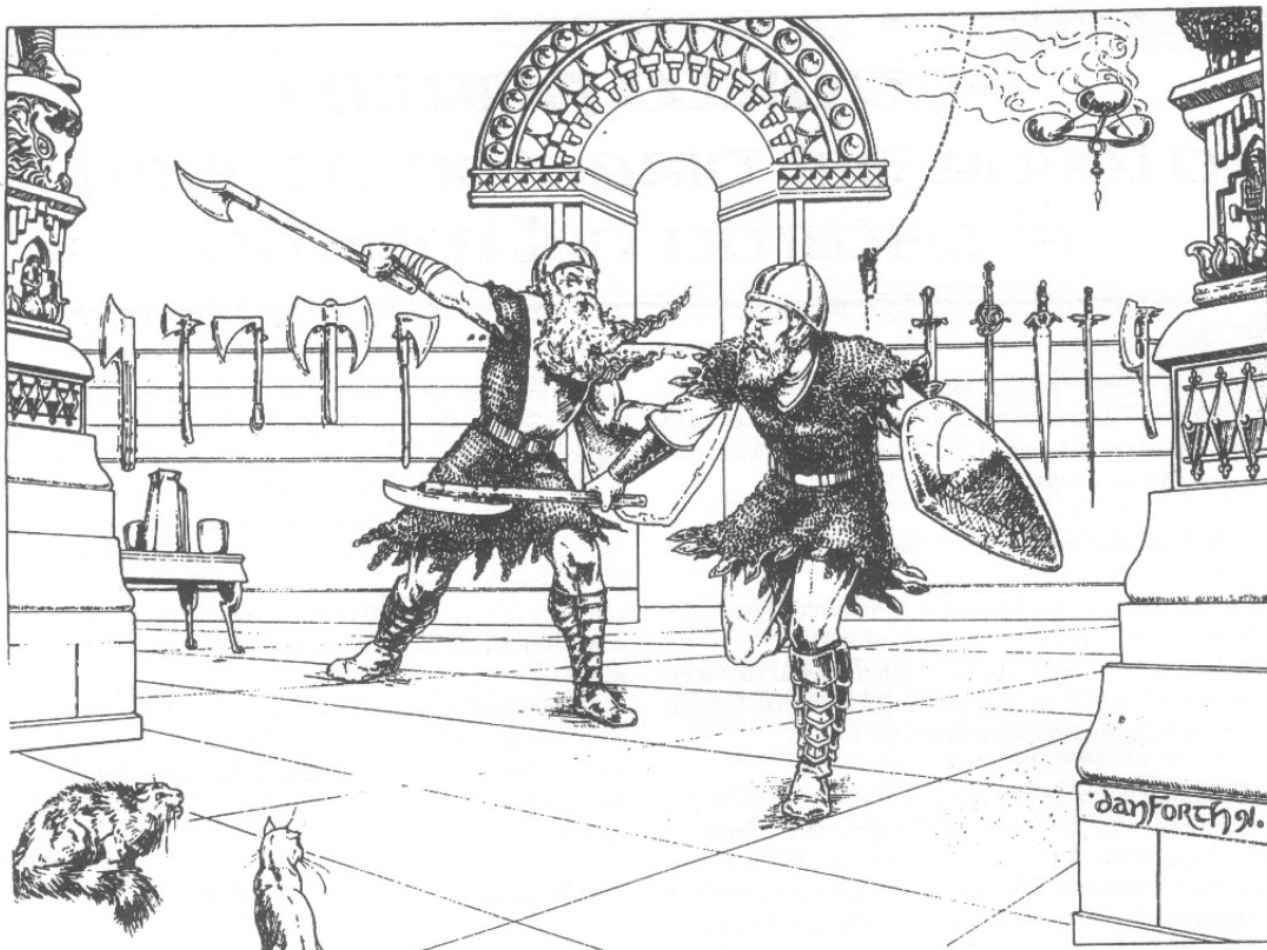
Uno de los conflictos más corrientes ocurre cuando un personaje intenta evitar combatir cuerpo a cuerpo con otro. Si un enemigo se encuentra junto a un personaje e intenta alejarse antes de llegar al cuerpo a cuerpo, el personaje que ha escogido el cuerpo a cuerpo como acción puede decidir atacar al enemigo antes de que se aleje. Ambos personajes realizan tiradas de conflicto:

- Si el que ha elegido cuerpo a cuerpo obtiene el resultado más alto, se resuelve el ataque normalmente y luego se resuelve la maniobra de movimiento del personaje que quería evitar el combate, si todavía está en condiciones de hacerla.
- Si el resultado del personaje que quería evitar el combate es el más alto, podrá realizar su maniobra antes de que el otro pueda atacarle.
- Si hay un empate (resultados iguales), sugerimos que se permita atacar al personaje agresor con la mitad de su BO (o con la totalidad si el otro personaje anula su acción de maniobra) o puede esperar para luego atacar cuerpo a cuerpo con toda su bonificación ofensiva (BO) tras la finalización de la maniobra de su contrincante.

Si un personaje intenta moverse dentro de un radio de 3 metros cerca de otro personaje que realiza una acción de oportunidad de combate cuerpo a cuerpo (Apartado 7.0, pág. 43), el personaje en oportunidad puede interceptar, detener el movimiento y atacar.

Ejemplo: En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), un orco decide huir por la puerta principal de la torre, pasando al lado de Drogo quien está escondido y con su arma dispuesta (acción de oportunidad cuerpo a cuerpo). En este caso, Drogo podría atacar automáticamente. Supongamos, sin embargo, que el orco está junto a una ventana, frente a Nári que sostiene un hacha ensangrentada y que ha escogido ataque cuerpo a cuerpo como acción. El orco ha decidido realizar una maniobra de movimiento para saltar por la ventana antes de que Nári pueda atacar. El jugador que lleva a Nári le dice al DJ que quiere atacar al orco antes de que pueda escapar. El DJ califica la tirada de conflicto de Nári como de "dificultad fácil" y la del orco de "dificultad media". Tanto Nári como el orco tienen una bonificación de movimiento y maniobra de 0.

El orco saca un 87, obteniendo un resultado de "70" en la tabla de Movimiento y Maniobra (MT-1). Si Nári saca los dados 56 o más atacará al orco, y si éste puede todavía (buena suerte, orco) intentará su maniobra a la hora de resolver el movimiento. Si Nári saca un 40 o menos, el orco podrá intentar su maniobra de inmediato, y si consigue escapar por la ventana, Nári no podrá atacarle (podrá anular su ataque y desplazarse la mitad de su capacidad de movimiento normal). Si Nári saca entre 41 y 55 hay un empate. El DJ decide que Nári puede atacar con la mitad de su BO antes de que el orco realice su maniobra. Claro que Nári puede decidir esperar a ver si el orco consigue realmente saltar (si el orco la pifia, Nári se encargará de acabar con él).



Enanos
entrenando
en la
sala de
prácticas

ORIENTACIÓN

Si un personaje realiza una acción confusa (por ejemplo, se teletransporta, se zambulle, cae, es derribado, etc.) el DJ puede pedir una tirada de orientación (modificada por la bonificación de percepción del personaje) para determinar lo alerta y preparado que queda el personaje. Se puede hacer la tirada de orientación en la tabla de Movimiento y Maniobra MT-1 (pág. 242), indicando el resultado cuanta actividad se puede realizar en el siguiente (o en el mismo) asalto, o en cuanto se reducen las bonificaciones.

Ejemplo: El orco del ejemplo anterior consigue saltar por la ventana. El DJ califica la tirada de orientación como "muy fácil" y luego hace la tirada, que da 52, modificada por la bonificación de percepción del orco (+ 5), dando un total de 57. En la tabla MT-1 se obtiene un resultado de "90". Así que durante el siguiente asalto, todas las bonificaciones se reducirán en $100 - 90 = 10$, y el movimiento será un 90% de la capacidad normal. Por supuesto, este mismo proceso también puede usarse para los PJs.

EFFECTOS DE LOS HECHIZOS

Ciertos hechizos permiten realizar más de una acción en un asalto (por ejemplo, Rapidez I, permite llevar a cabo 2 acciones en un solo asalto). El empleo de hechizos para moverse (por ejemplo, *Levitar*, *Volar*, *Caminar por el aire*, etc.) cuentan como la única acción de un asalto a menos que se empleen para mantener la posición (para flotar).

ACTIVIDAD RESTRINGIDA

Algunos resultados críticos de ciertos ataques limitan las acciones, mientras que otros críticos restringen la actividad (por ejemplo, -20 a la actividad). A menos que se indique lo contrario en la descripción del crítico, estas sustracciones a la actividad se aplican a todas las bonificaciones excepto a la Bonificación Defensiva y a las bonificaciones a las Tiradas de Resistencia.

HT <HTYAT FH XAC NYIXXAC <HTYAT