



• tercera parte • realizar acciones

en una situación táctica (es decir, combate), la acción se resuelve en términos de metros y segundos. Durante la secuencia táctica de *El Señor de los Anillos*, cada personaje sólo puede realizar una acción cada 10 segundos y a este periodo de 10 segundos se le denomina "asalto". En tiempo real, se tarda bastante más de 10 segundos en resolver un asalto. Las acciones admitidas normalmente son:

- Preparar un hechizo
- Lanzar un hechizo
- Realizar un ataque con proyectiles
- Cargar o recargar un arma de proyectiles
- Parar un ataque con proyectiles
- Realizar una maniobra de movimiento
- Realizar un ataque cuerpo a cuerpo
- Movimiento
- Realizar una maniobra estática.

Algunos factores pueden afectar la acción que puede emprender un personaje. La mayoría son obvios y pueden resolverse usando la lógica y el sentido común (por ejemplo, un personaje con un brazo roto no puede usar un arma a dos manos o un arco; un personaje inconsciente no puede realizar ninguna acción, excepto respirar quizá; etc.) Naturalmente, es el DJ quien tiene la última palabra en estos asuntos.

El DJ y los jugadores deben repartirse el trabajo que se genera al controlar una situación de combate táctico. El DJ debe controlar la disposición física (en un plano o dibujo) y a todos los PNJs (personajes no jugadores), pero los jugadores pueden ayudarlo en otros aspectos. Un jugador anota el daño recibido por cada personaje y su estado. La hoja RS-2 (pág. 228) sirve para

este propósito y puede ser fotocopiada para usos no comerciales). Otro jugador puede llevar la cuenta de los asaltos y de la secuencia de acciones (Apartado 7.0, pág. 42-43), mientras que otro debe ir anotando las actividades de los PJs que pueden dar lugar más tarde a puntos de experiencia. Otros jugadores pueden manejar las tablas y leer en voz alta los resultados durante el juego. Al repartir las diversas tareas, el juego transcurre con fluidez, todo el mundo participa y nadie queda atosigado de trabajo.

El sistema de *El Señor de los Anillos* para las acciones y el combate táctico se ha simplificado y abstraído para aumentar la fluidez del juego. Si los jugadores ya dominan *El Señor de los Anillos* y quieren un combate más detallado y realista, el *Manual de Armas* de I.C.E. proporcionan un sistema de combate ampliado, con tablas de ataque individuales para las distintas armas, 20 tipos de armadura, tablas de impactos críticos más detalladas y reglas que permiten mayor flexibilidad.

Nota para el SA Básico: La manera de dirigir las acciones tácticas y el combate en *El Señor de los Anillos* es muy similar a la del *SA Básico* (pág. 15-20). Ambos sistemas emplean un asalto de 10 segundos, y ambos cuentan con un conjunto limitado de acciones y una secuencia en la que se resuelven las mismas. Las principales diferencias son:

- Las acciones de *El Señor de los Anillos* se resuelven de manera diferente.
- *El Señor de los Anillos* cuenta con dos tipos de maniobras: las estáticas y las de movimiento.
- La preparación de hechizos y la carga y recarga de armas de proyectiles son acciones de *El Señor de los Anillos*.
- *El Señor de los Anillos* permite a los personajes emplear parte de sus Bonificaciones Ofensivas para "parar" ataques.

7.0 • LA SECUENCIA DE ACCIONES DURANTE UN ASALTO

Las acciones se realizan normalmente en el siguiente orden durante un asalto determinado (es decir, a menos que un personaje anule su acción o la coloque en un "estado de oportunidad"):

- 1) Preparar o realizar un hechizo
- 2) Ataques con proyectiles o armas arrojadas, parada de proyectiles y carga/recarga.
- 3) Maniobras de movimiento.
- 4) Ataques y paradas en cuerpo a cuerpo.
- 5) Movimiento.
- 6) Maniobras estáticas.

Nota: Se hacen tiradas de orientación cuando lo requieren las circunstancias (apartado 10.0, pág. 57).

Nota: Las acciones que entran en conflicto pueden modificar esta secuencia (apartado 10.0, pág. 56).

Al inicio de cada asalto, cada jugador debe decir o escribir en un papel (según indique el DJ) qué acción quiere que su personaje realice en ese asalto. Al mismo tiempo, el DJ debe decidir qué acciones emprenderán los PNJs. A continuación se resuelven las acciones en el orden descrito en la secuencia anterior. En los apartados siguientes se explica cómo resolver las diferentes acciones. La aventura del Apartado 1.0 (pág. 14-15) es un buen ejemplo de acciones realizadas asalto por asalto.

SECUENCIA DE ATAQUES DEL MISMO TIPO

Los ataques cuerpo a cuerpo se resuelven de uno en uno. El personaje con la Bonificación en Movimiento y Maniobra más alta resuelve su ataque en primer lugar, después actúa en personaje con la segunda bonificación más alta, etc. Si las bonificaciones de Movimiento y Maniobra de varios personajes son iguales, esos



Ejemplo: Las siguientes acciones fueron realizadas, asalto por asalto, por los participantes en la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15). Las acciones comienzan cuando los PJs se encuentran a unos 3 metros de la torre, listos para avanzar, y los orcos están despertando en el sótano de la torre y preparándose para levantar campamento y partir. El asalto 6 es un buen ejemplo de la secuencia de acciones:

- 1) Primero se realiza el hechizo de Agonar que duerme al orco 3.
- 2) No hay disparo de proyectiles

- 3) Leanan maniobra (y falla) para colocarse debajo del cofre antes de que el orco 3 pueda atacarla.
- 4) Nári ataca al orco 3 que está cayendo dormido, rompiéndole la pierna. Tanto el orco 3 como el cofre caen sobre Leanan quien recibe un crítico "A" de desequilibrio.
- 5) El orco 2 ha salido por la puerta y comienza a huir.
- 6) No hay acciones estáticas, excepto quizá Drogo contemplando su pifia.

Asalto	Agonar	PJs Leanan	Drogo	Nári	PNJs Orco 1	Orco 2	Orco 3
1	Mueve	Mueve	Mueve	Mueve	--- se preparan para partir ---		
2	Prepara hechizo	Mueve	Mueve	ataque de oportunidad	--- acaban de prepararse ---		
3	Realiza hechizo (éxito)	Maniobra estática (fallo)	Maniobra estática (éxito)	ataque de oportunidad	Mueve	Mueve	Mueve
4	Mueve (éxito)	Maniobra estática (éxito)	Maniobra estática (dispara)	ataque de oportunidad	Mueve (muere)	Mueve	Mueve
5	Prepara hechizo (éxito)	Maniobra mov.	ataque de oportunidad (pifia)	mueve	—	Mueve (huye)	Mueve
6	Realiza hechizo (orco)	Maniobra mov. (falla)	Sale de la pifia	ataca al orco (acierta)	—	corre (se va)	ataca a Leanan (dormido)
7	Desciende	Recibe un crítico	Recupera su arma	Limpia el hacha	—	se escapó	Capturado

Frodo
despierta
en
Rivendel

ataques se resuelven simultáneamente. Este mismo proceso también se sigue para las maniobras de movimiento y para los movimientos. Si el ataque, maniobra de movimiento o movimiento de un personaje es una acción de oportunidad (véase más adelante), siempre se resuelve antes de los otros ataques del mismo tipo.

Todas las demás acciones se resuelven simultáneamente durante los instantes adecuados del asalto (por ejemplo, todas las preparaciones y lanzamientos de hechizos se resuelven simultáneamente).

ACCIÓN DE OPORTUNIDAD

Cuando llega el momento de resolver una acción durante el asalto, cada personaje tiene la opción de poner su acción en un "estado de oportunidad", de hecho, de retrasar su acción hasta que quiera resolverla. No podrá realizar ninguna otra acción hasta que su acción de oportunidad haya sido anulada (al final de un asalto) o resuelta (en el momento que él decida). Puede iniciar su acción en cualquier momento posterior del mismo asalto o en cualquier momento de un asalto posterior.

Las acciones de oportunidad representan actividades tales como esperar que haya un blanco, preparar una emboscada, esperar a tirar una roca sobre alguien, etc. En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), Nári dispone de una acción de oportunidad cuando espera para disparar con su ballesta.

ANULAR UNA ACCIÓN

Una acción puede anularse durante un asalto, antes de que tenga que ser resuelta. Un personaje que anula su acción puede elegir una de las siguientes acciones alternativas:

- Luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de su Bonificación Ofensiva (BO)
- Moverse la mitad de su capacidad de movimiento (no correr)
- Realizar una maniobra modificada en un -30.

La acción alternativa que se escoja debe realizarse cuando se resuelven las acciones del mismo tipo que la acción alternativa.





8.0 • LAS ACCIONES



Normalmente, en cada asalto un personaje puede realizar las siguientes acciones:

- 1) Preparar un hechizo*
- 2) Realizar un hechizo*
- 3) Atacar con proyectiles *
- 4) Cargar/recargar un arma de proyectiles *
- 5) Parar un ataque con proyectiles †
- 6) Realizar una maniobra de movimiento.
- 4) Realizar un ataque cuerpo a cuerpo.‡
- 5) Moverse.
- 6) Realizar una maniobra estática.

* -Incluye un movimiento limitado posterior.

† -Incluye un movimiento limitado o un ataque limitado posterior.

‡ -Puede servir también para parar el ataque de un enemigo

Cada una de estas acciones se describe con detalle en la Tabla de Acciones ST-11 y en los apartados siguientes. La secuencia en la que se resuelven las acciones se trata en el Apartado 7.0 (pág. 42-43)

ST-11 TABLA DE ACCIONES

Acción	Información adicional y opciones
Preparar hechizo	Puede moverse 3 metros a continuación.
Realizar hechizo	Puede moverse 6 metros a continuación.
Ataque proyectiles	Puede moverse 3 metros a continuación.
Carga/recarga	Puede moverse 3 metros a continuación.
Parada proyectiles	Se resta la mitad de la BO (bonificación ofensiva) al ataque de un proyectil. Después puede moverse la mitad de su factor de movimiento o realizar un ataque cuerpo a cuerpo con la mitad de su bonificación ofensiva.
Maniobra de movimiento	La maniobra no puede cubrir una distancia que exceda a la mitad de la capacidad de movimiento normal del personaje.
Ataque cuerpo a cuerpo	Puede moverse 3 metros. Puede cambiar de lugar equipo, en cuyo caso la bonificación ofensiva disminuye en 30 por cada objeto movido (desenvainado, envainado o descolgado). Parte de la bonificación ofensiva puede usarse para parar el ataque de un contrincante (una parada cuerpo a cuerpo).
Movimiento	El movimiento disminuye en 3 metros por cada objeto que el personaje mueve o cambia de lugar.
Maniobra estática	No se permiten otras acciones.

Anular una acción: Se puede anular una acción antes de resolverla. A continuación el personaje puede realizar las siguientes acciones, durante la fase apropiada del asalto:

- 1) Luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de su bonificación ofensiva normal.
- 2) Moverse la mitad de su capacidad de movimiento.
- 3) Realizar una maniobra modificada en un -30.

Acción de Oportunidad: Se puede retrasar cualquier acción, convirtiéndola en una acción de oportunidad. Una vez se ha retrasado la acción, no puede realizarse ninguna otra acción hasta que la acción de oportunidad haya sido resuelta o anulada. Sin embargo, la acción de oportunidad puede iniciarse en cualquier momento dentro del asalto en curso o en un asalto posterior.

Nota: Si el DJ usa el encaramiento para los personajes (véase el Apartado 9.0, pág. 55), un cambio de encaramiento puede acompañar al movimiento, incluso si el movimiento se realiza además de otra acción.



8.1 • movimiento

El movimiento es simultáneo para todos los personajes. Si existen conflictos (ambos contrincantes especifican movimiento), los jugadores deberán escribir a dónde piensan moverse. El DJ debe usar el sentido común a la hora de interpretar las intenciones de cada personaje, y estos pueden modificar su movimiento real durante el juego para reaccionar a las circunstancias.

Cada personaje puede moverse hasta 15 metros más su bonificación de movimiento y maniobra sin tener que realizar una tirada de maniobra, o hasta el doble de esta suma (corriendo) si pasa con éxito una tirada de maniobra (Apartado 8.2.2, pág. 48-49).

Un personaje puede mover y cambiar de sitio objetos y piezas de su equipo que lleve encima (por ejemplo, desenvainar un arma empuñar un escudo, sacar unas hierbas, etc.) pero la distancia que podrá recorrer se reducirá en 3 metros por cada objeto movido durante dicho asalto. El terreno también puede retrasar a un personaje: subir una colina, pasar a través de matorrales, cruzar un arroyo, arena, etc. Recomendamos que en estos terrenos el DJ reduzca a la mitad la capacidad de movimiento.

CORRER - DOBLE MOVIMIENTO

Si un personaje quiere doblar su capacidad de movimiento (correr) el DJ establecerá la dificultad, basándose en la carga que lleva el personaje y en el terreno. Después, el personaje hará una tirada a maniobra modificada por su bonificación de movimiento y maniobra y aplicará el resultado en la tabla de Maniobras de Movimiento MT-1 (pág. 49, 24).

Si el resultado es una "F" se tendrá que hacer una segunda tirada en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4 (pág. 240).

En cualquier otro caso, el resultado será un número. Si el número es 100, el personaje puede moverse hasta la suma de su capacidad de movimiento normal más su penalización por carga (Apartado 5.7, pág. 37). Posteriormente, restaría 100 al resultado de la maniobra, y el resultado lo multiplicaría por 3 y lo dividiríamos entre 10. Si el resultado final de esta operación es positivo, se ha de sumar esa cantidad al movimiento. Si es negativo, ha de restarse.

Ejemplo: Si miramos la aventura de ejemplo del Apartado 1.0, pág. 14-15, tenemos el orco 2 que huye, y que sale por la puerta principal y echa a correr. Su capacidad normal de movimiento es de 20 metros por asalto (15 metros más su bonificación de movimiento y maniobra en cuero endurecido de + 5), de manera que su capacidad de correr sería de 40 metros por asalto. El DJ estima que su maniobra es de dificultad "muy fácil", saca un 38 con los dados y le suma la bonificación de movimiento y maniobra del orco para obtener un resultado final de 43. Buscando en la tabla de Maniobras de Movimiento (MT-1), bajo la columna de maniobras de dificultad "muy fácil" obtenemos un resultado de 70. Restando 70 menos 100 obtenemos -30 que multiplicado por 3 y dividido entre 10 da 9 metros menos que su capacidad normal de correr, es decir, el orco se mueve 31 metros.

Un Pj puede seguir corriendo un número de asaltos igual a su bonificación por constitución más cinco. 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

Un personaje que monta un animal, se desplazará según la capacidad de movimiento de su montura (normalmente un caballo). Esta capacidad de movimiento se da en la tabla ST-4 (pág. 255). Personaje y montura pueden moverse el doble de dicha capacidad (al galope) si el personaje realiza una tirada de montar (equitación).

Si un jinete realiza una tirada de montar (además de la tirada de montar por galopar) podrá moverse (o permanecer en la montura sin moverse) mientras realiza otra acción en el mismo asalto. Esta acción se denomina **acción montado** y puede ser cualquier actividad que se pueda realizar a tomos del animal que monta (por ejemplo, atacar, disparar con un arco, recoger a un compañero, etc.) La tirada que se requiere normalmente para realizar esta acción se modifica sumándole el resultado de la tirada de maniobra y restándole 100 (además de los modificadores normales).

Si el personaje quiere galopar y realizar una acción montado, sería necesario hacer dos tiradas de maniobra. Algunos caballos (ver la tabla ST-4) pueden modificar la tirada de maniobra para galopar o la tirada de maniobra de una acción montado.

Ejemplo: Supongamos que hay un jinete, llamado Tulgas, esperando al orco que huye en la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15). Tulgas y su montura están a 35 m del orco y pueden moverse mientras el orco echa a correr; el caballo tiene una capacidad de movimiento de 35 m., por lo que no hace falta tirada de maniobra por galope. Sin embargo, Tulgas para realizar un ataque cuerpo a cuerpo debe hacer una tirada de maniobra por acción montado. El DJ califica la maniobra como de dificultad "media". Tulgas saca un 66, su bonificación por montar es + 30 y este total de 96 genera un 80 al consultar en la tabla de Maniobras de Movimiento, MT-1 (pág. 49, 242). La bonificación ofensiva (BO) de Tulgas con su lanza de caballería es 50, de modo que sumará 30 a su ataque al orco (BO de 50 + 80 de resultado de la maniobra - 100).

8.2 • MANIOBRAS

Las maniobras son las acciones (aparte de los ataques y la realización de hechizos) que, bajo circunstancias normales, tienen una probabilidad de fracaso y que normalmente incluyen un cierto elemento de riesgo. Así, las actividades y movimientos normales (es decir, andar, subir escaleras, desenvainar un arma, etc.) no son maniobras, mientras que las actividades fuera de lo normal (nadar, trepar por una cuerda, subir o bajar corriendo unas escaleras, abrir un cofre cerrado, etc.) y las actividades realizadas bajo tensión (correr, esquivar, acechar, esconderse, etc.) son maniobras y requieren tiradas de dados. El DJ tiene la última palabra para decidir qué es una maniobra y necesita por lo tanto una tirada de dados. En *El Señor de los Anillos* las maniobras se dividen en maniobras de movimiento y estáticas. Cada categoría de maniobra se resuelve de manera diferente.

8.2.1 • MANIOBRAS ESTÁTICAS

Las maniobras estáticas incluyen el rastrear, esconderse, abrir cerraduras, desactivar trampas, leer runas, usar objetos, percepción, influir en otros personajes y cualesquiera otras actividades difíciles o poco corrientes que no impliquen un movimiento significativo.

Si un personaje escoge realizar una maniobra estática durante un asalto, el DJ debe asignar el grado de dificultad (de 1 a 9, siendo 1 la más fácil y 9 la más difícil):

- 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 más de un asalto para las maniobras que califica como de muy difíciles o complejas. También puede permitir que un personaje haga disminuir el grado de dificultad de una maniobra, empleando en ella varios asaltos. El DJ también puede asignar un modificador adicional a la tirada de maniobra (por ejemplo, se podría dar una dificultad de "absurdo -10" a intentar esconderse en una habitación pequeña, vacía y muy iluminada)..

Tras asignar la dificultad, el personaje puede preferir no intentar la maniobra (esto es, se lo piensa mejor y decide no hacerlo). En este caso, cancela su acción y puede realizar alguna otra acción limitada como se indica en el Apartado 7.0 (pág. 43).

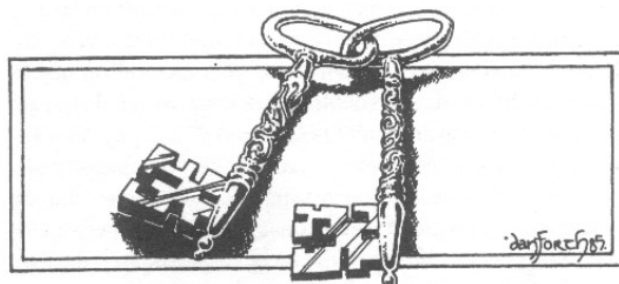
Si el personaje decide realizar la maniobra, hace una tirada abierta y le suma las bonificaciones apropiadas así como todos los modificadores pertinentes. Estos modificadores pueden ser:

- Modificadores especiales asignados por el DJ.
- Si una habilidad/capacidad se aplica a la maniobra, suma la bonificación total por habilidad/capacidad de la plantilla u hoja de personaje.
- Si no se aplica ninguna habilidad/capacidad, el DJ puede decidir que una bonificación por característica modifique la maniobra.

Tras realizar las modificaciones pertinentes, el resultado se compara con la columna apropiada de la tabla de Maniobras Estáticas MT-2 para obtener el resultado de la maniobra.

RESUMEN

- 1) El DJ asigna el nivel de dificultad de la maniobra.
- 2) El personaje decide si realiza o no la maniobra.
- 3) Si decide que sí, hace una tirada abierta.
- 4) Se aplican todos los modificadores pertinentes a la tirada.
- 5) El resultado final se aplica en la tabla de Maniobras Estáticas, MT-2.



Ejemplo: Después de la acción en la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), Leanan consigue excusarse del resto del grupo durante unos minutos. Realiza una maniobra estática para examinar la pequeña caja que recogió durante la lucha previa. El DJ establece que la dificultad es fácil, y Leanan decide seguir adelante.

Saca un 54 y le suma +10 (por ser una maniobra estática de dificultad fácil) y +20 (su bonificación a la Percepción). Con este resultado modificado de 84 se consulta la columna de "Percepción y Rastrear" de la Tabla de Maniobras Estáticas MT-2. Es un "Éxito Parcial", con lo que no puede realizar otra maniobra estática para examinar la caja durante al menos una hora. El DJ dice a Leanan que la caja es de madera con taraceas de plata, y que tiene una trampa. Si Leanan hubiera obtenido un resultado modificado de 111 o más, habría averiguado más información, como por ejemplo el tipo de madera, la clase de trampa, el valor de la caja, etc.

Leanan decide no esperar una hora, y dice al DJ que hará una maniobra estática para tratar de desactivar la trampa, y que será cuidadosa y se tomará su tiempo. Tiene una bonificación por la habilidad de Desactivar Trampas de +10 y el DJ asigna una dificultad media si emplea al menos 2 minutos (12 asaltos) en la maniobra. Decide intentarlo y saca un 37, 47 tras aplicar el modificador. Al consultar la Tabla MT-2, obtiene un resultado de "Fracaso", con lo que no puede volver a intentarlo durante 24 horas y hay un 20% de disparar la trampa.

NOTAS PARA LA TABLA MT-2

Nota para Interacción e Influencia: La dificultad y otros modificadores se basan en la actitud básica de la audiencia hacia el personaje y en lo que el personaje intenta que hagan.

Nota para Percepción y Rastrear: La información disponible mediante una tirada de percepción se ve limitada por la zona que examinas y por tus recursos (generalmente, tus sentidos). La tirada será necesaria si el personaje está buscando información activamente (por ejemplo, indica "estoy buscando trampas") o por otras circunstancias (por ejemplo, ¿advierdes el personaje al atacante que le acecha?).

Nota para Percepción y Rastrear: Al rastrear, se requiere una tirada una vez cada 5 minutos (30 asaltos).

GENERAL	INFLUENCIA E INTERRACCIÓN	DESACTIVAR TRAMPAS Y ABRIR CERRADURAS	MT-2 TABLA DE MANIOBRAS ESTÁTICAS		47
			LEER RUNAS Y USAR OBJETOS	PERCEPCIÓN Y RASTREAR	
(Incluye cualquier acción estática que no se trate en las otras columnas)	Error Garrafal: Tu descarado intento de coacción repugna a la audiencia. Deciden hacer lo contrario de lo que tú intentabas que hiciesen. Hasta que no se produzca un cambio en las circunstancias, fracasarán todos tus intentos de influencia.	Error Garrafal: Si estás abriendo una cerradura, se te rompe la ganzá, que queda atascada en la cerradura, impidiendo abrirla hasta que sea extraído el trozo de herramienta (lo que requiere otra tirada de abrir cerradura por parte de otro personaje). Cualquier trampa se disparará.	Error Garrafal: Las capacidades o hechizos que se encuentran en el papel de runas o en el objeto se activan y se dirigen contra ti. Las runas del papel desaparecerán y no podrás usar nunca los hechizos o capacidades contenidas en el objeto.	Error Garrafal: No sólo no consigues ninguna información válida, sino que obtienes información falsa debido a un juicio erróneo o por fijarte en los detalles equivocados. Nunca podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona.	-26 y menos
Fracaso Absoluto: Tu total incompetencia te produce un lapsus mental. Cualquier maniobra estática que intentes durante los siguientes diez minutos (60 asaltos) será un fracaso (ver 05-75 más abajo).	Fracaso Absoluto: Tu audiencia te rechaza, lo que te hace perder la confianza y tu autoridad. Cualquier intento de influencia durante la siguiente hora resultará en fracaso (ver 05-75 más abajo).	Fracaso Absoluto: Te has bloqueado mentalmente con esta cerradura/trampa y fracasarás automáticamente en cualquier otro intento de abrirla/desactivarla. Existe un 50% de que las trampas se disparen. Incluye el abrir una cerradura que tenga una trampa.	Fracaso Absoluto: Tu mente se bloquea con este objeto/papel de runas y fracasarás automáticamente en futuros intentos de usarlo o leerlo. Existe una probabilidad del 50% de que un hechizo se active. (incluye el intentar usar un objeto que contenga un hechizo)	Fracaso Absoluto: La confusión te causa un lapsus mental. Esta tirada de percepción y todas las tiradas de percepción realizadas durante los siguientes 10 minutos (60 asaltos) resultarán en fracaso (ver 05-75 más abajo).	-25 a 04
Fracaso: Has fallado. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo sitio durante 1 día.	Fracaso: Has fallado. Tu audiencia no será receptiva a ninguno de tus intentos de influenciarla, al menos durante 1 día.	Fracaso: Has fallado. No se te ocurre ninguna idea más sobre cómo abrir/desactivar esta cerradura/trampa. Después de 24 horas podrás hacer una tirada de percepción y si tiene éxito, podrás intentarlo otra vez. Hay un 20% de prob. de que la trampa se dispare (incluye el abrir una cerradura que tenga una trampa).	Fracaso: En estos momentos no se te ocurren más ideas sobre cómo leer/utilizar esta runa/objeto. Cuando hayas subido de nivel, podrás realizar otro intento de leer/usar esta runa/objeto. Hay un 20% de probabilidades de que el hechizo se active (incluye el intentar usar un objeto que contenga un hechizo)	Fracaso: No consigues información pero te parece que has averiguado todo lo que era posible averiguar. No podrás intentarlo otra vez, sobre el mismo tema y en la misma zona, durante 1 día.	05 a 75
Éxito Parcial: Si es posible el éxito parcial, consigues el 20% de tu maniobra estática. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo lugar durante 1 hora.	Éxito Parcial: Tu audiencia te sigue escuchando. Puedes seguir intentando influenciarles.	Éxito Parcial: Has descubierto ya como funciona parte de la cerradura/trampa y tienes cierta idea de cómo puede ser el resto. Haz otra cosa durante 10 minutos y luego puedes volver a intentarlo.	Éxito Parcial: Averiguas cuántos hechizos y capacidades contiene y qué son. Pero todavía no puedes leerlo/usarlo y no podrás volver a intentarlo hasta que haya transcurrido una semana.	Éxito Parcial: Averiguas algo de la información referente al tema sobre el que iba la tirada de percepción, pero te das cuenta de que hay algo que se te ha escapado. No podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona durante 1 hora.	76 a 90
Casi Éxito: Si es posible el éxito parcial, consigues el 50% de tu acción. Puedes volver a intentarlo después de 3 asaltos de reflexión.	Casi Éxito: Sigue hablando, tu audiencia se muestra más receptiva. Modifica la siguiente tirada en + 20.	Casi Éxito: Casi lo consigues. Si pasas 2 asaltos pensando en tu intento (ninguna otra actividad), puedes volverlo a intentar con una bonificación extra de + 5.	Casi éxito: Casi lo consigues. Averiguas cuántos hechizos y capacidades contiene y qué son. Si esperas 24 horas y meditas acerca de tu tentativa durante 2 horas (sin realizar ninguna otra actividad), puedes intentarlo de nuevo con un modificador adicional de + 10.	Casi Éxito: Consigues algo de la información requerida por el tema sobre el que iba la tirada de percepción y te das cuenta de que te falta algo. Piensa en ello durante 3 asaltos y puedes volver a intentarlo.	91 a 110
Éxito: Tu maniobra estática ha sido un éxito.	Éxito: Has influenciado a tu audiencia.	Éxito: La cerradura/trampa está abierta/desactivada. + 50 en los futuros intentos de abrir/desactivar esta misma cerradura/trampa.	Éxito: Aprendes uno de los hechizos o capacidades en un objeto o en un trozo de papel o pergamino y podrás usarlo siempre que sostengas el objeto o el papel (las runas sólo se pueden usar una vez). Aprendes los otros hechizos o capacidades, y puedes hacer más tiradas para usarlos.	Éxito: Consigues toda la información sobre el tema que requería la tirada de percepción.	111 a 175
Éxito Absoluto: Tu maniobra estática tiene éxito y tienes una bonificación de + 20 para las acciones estáticas que realices en los siguientes 10 minutos (60 asaltos).	Éxito Absoluto: No sólo influencias a tu audiencia, sino que recibes una bonificación de + 50 cada vez que quieras volverles a influenciar, hasta que hagas algo que provoque una pérdida de confianza.	Éxito Absoluto: Podrás abrir/desactivar automáticamente (tardas 1 asalto esta cerradura/trampa, o cualquier cerradura/trampa que sea idéntica). Bono + 10 para los intentos de abrir/desactivar cerraduras/trampas similares en el futuro.	Éxito Absoluto: Aprendes todos los hechizos y capacidades en un objeto o trozo de papel o pergamino rúnico, y puedes usarlos siempre que sostengas el papel o el objeto (las runas sólo pueden usarse una vez).	Éxito Absoluto: Percibes todo en la zona que estás examinando. Ello incluye la información sobre otros temas que no eran el que requería la tirada de percepción. Obtienes un + 20 en las tiradas de percepción durante 10 minutos.	176 +
Modificadores: * Dificultad + 30 Rutinaria + 20 Muy Fácil + 10 Fácil + 0 Dificultad media - 10 Difícil - 20 Muy difícil - 30 Extrem. difícil - 50 Locura completa - 70 Absurdo	Modificadores: Para dificultad ver * en la columna General + 50 si la audiencia es leal o devota del personaje. + 20 La audiencia está a sueldo del Pj (contratada). + bono de habilidad de Influencia. Véanse las notas en la página anterior	Modificadores: Para dificultad ver * en la columna General + bonificación de habilidad de Abrir Cerraduras o Desactivar Trampas.	Modificadores: - nivel del hechizo. - 30 si el dominio mágico del hechizo es distinto del que tiene el Pj. - 10 si el personaje no sabe cuál es el hechizo o la capacidad. + 20 si el personaje sabe qué hechizo o capacidad es. + 30 si puede realizar el hechizo (pertenece a una lista que ha aprendido con nivel igual o menor). + bono de habilidad de Leer Runas o de Usar Objetos.	Modificadores: Dificultad: ver * en la columna de General. + 20 Si el jugador afirma que su personaje pasa tiempo buscando información específica. El número de asaltos empleado afecta la dif.. + la bonificación de habilidad de Percepción o la de rastrear. Véanse las notas en la página anterior	Tabla de Maniobras MT-2



8.2.2 • MANIOBRAS DE MOVIMIENTO

Las maniobras de movimiento incluyen el trepar, nadar, montar, acechar y cualquier tipo de movimiento difícil o fuera de lo normal (acrobacias, esquivar, zambullirse, dar volteretas, etc.). La maniobra debe estar dentro de las posibilidades físicas del personaje. Normalmente, una maniobra de movimiento no podrá cubrir una distancia mayor que la mitad de la capacidad de movimiento normal (sin correr) del personaje.

Si un personaje decide que su acción en un asalto sea una maniobra de movimiento, el DJ debe asignar el grado de dificultad (de 1 a 9, siendo 1 la más fácil y 9 la más difícil):

- | | | |
|--------------|----------------|---------------------------|
| 1) Rutinaria | 4) Dif. media | 7) Extremadamente difícil |
| 2) Muy Fácil | 5) Difícil | 8) Locura completa |
| 3) Fácil | 6) Muy difícil | 9) Absurdo |

El DJ puede asignar una modificación adicional a la tirada de maniobra (por ejemplo, un salto con carrerilla, pero sin otra ayuda, sobre una grieta de 12 metros de anchura, para un humano puede ser calificado de "absurdo -10%" ya que el récord mundial de salto de longitud anda por los 8,95 m). El dar grados de dificultad requiere conocer bien la tabla de Maniobras de Movimiento MT-1 una decisión subjetiva por parte del DJ (la práctica y la experiencia ayudarán).

Ejemplo: Aquí tienes algunas muestras de dificultades a la maniobra:

Subir una escalera	Rutinaria
Subir a un árbol con muchas ramas bajas	Muy Fácil
Subir a un árbol con algunas ramas bajas	Fácil
Trepar por el muro irregular de una casa	Media
Subir a un árbol sin ramas bajas (a menos de 7 m del suelo)	Difícil
Trepar por un muro de piedra irregular mientras llueve ..	Muy difícil
Trepar por el muro pulido de una fortaleza	Locura completa
Escondarse tras un tonel grande en una bodega oscura	Rutinaria
Escondarse tras un arbusto en una noche oscura	Fácil
Escondarse tras un arbusto en una noche de luna llena	Difícil
Escondarse tras un arbusto a plena luz	Extremadamente difícil
Saltar una zanja (sin armadura)	1'25 m -Muy Fácil; 2,5 m-Media; 4 m-Difícil; 5,5 m - Muy difícil; 9 m-Locura completa
Saltar una valla (sin armadura)	1'25 m -Fácil; 1,5 m -Media; 1,75 m -Difícil; 2 m -Muy difícil; 2,5 m -Locura completa

Una vez establecida la dificultad, el personaje puede decidir no intentar la maniobra (es decir, se lo piensa y prefiere no hacerlo). En este caso, cancela su acción y puede realizar otra acción limitada, tal y como se explica en el apartado 7.0 (pág. 43).

Si el personaje quiere seguir adelante con la maniobra, hace una tirada abierta y le suma las bonificaciones correspondientes así como todas las modificaciones que vengan al caso. Estos modificadores pueden ser:

- Modificadores especiales asignados por el DJ.
- Si una habilidad/capacidad se aplica a la maniobra, suma la bonificación total por habilidad/capacidad de la plantilla u hoja de personaje.
- Si no se aplica ninguna habilidad/capacidad, el DJ puede decidir que una bonificación por característica modifique la maniobra.

Tras aplicar todos los modificadores, el resultado final se compara con la dificultad en la Tabla de Maniobras de Movimiento MT-1 para obtener el resultado de la maniobra.

RESULTADOS DE LA MANIOBRA DE MOVIMIENTO

Un resultado "F" (Fracaso) requiere una segunda tirada de dados en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4 (pág. 240). El resultado numérico nos remite a uno de los métodos siguientes (dependiendo de la situación y la decisión del DJ):

- (1) El porcentaje de la maniobra de movimiento intentada que se consigue realizar. (por ejemplo, un resultado de "70" indica que se realizó el 70% de la maniobra).
Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra y que la distancia cubierta por la maniobra puede aumentarse un tanto por ciento igual al resultado -100.
- (2) La probabilidad de éxito absoluto (por ejemplo, un resultado de "70" indicaría que hay una probabilidad del 70% de realizar la maniobra).
- (3) Si el resultado es 100 o más, la maniobra tiene éxito. Si no, durante el siguiente asalto, se resta a la actividad una cantidad igual a 100 menos el resultado obtenido. Por ejemplo, con un resultado de 70 el personaje tiene un -30 de penalización a la actividad durante el turno siguiente.

Ejemplo: Nári está siendo perseguida por un enorme Huargo y quiere trepar por un muro irregular de ladrillos de 3,5 m. La velocidad de ascensión normal es de 3m por asalto. El DJ asigna una dificultad media y decide usar el método (1). Nári hace la tirada y obtiene un "50" en la tabla MT-1. Por tanto, Nári trepa 1,5 m durante el primer asalto.

Nári mira hacia atrás y ve al Huargo cargando contra él. Sabe que el Huargo puede saltar y cogerle y no sube algo más, con lo que decide echar el resto y tratar de ascender más en el siguiente asalto. El DJ decide que la dificultad sigue siendo media, pero ahora va a emplear el método (2) (esto es, todo o nada). Nári tira y saca un "60" en la Tabla MT-1. Por tanto, tiene un 60% de posibilidades de llegar hasta lo alto del muro y un 40% de posibilidades de fracasar en la maniobra. Hace la tirada, saca un 37 y consigue subir.

El asalto siguiente Nári decide bajar por la otra cara del muro para llegar al suelo. El DJ asigna una dificultad fácil. Nári llegará al suelo en un solo asalto -la maniobra sirve para determinar lo duro que es el aterrizaje. Por tanto, el DJ decide usar el método (3). Nári tira y saca un "90" en la Tabla MT-1. Llega al suelo, pero sufre un -10 a su actividad durante el turno siguiente.

RESUMEN

- 1) El DJ asigna el nivel de dificultad de la maniobra.
- 2) El personaje decide si realiza o no la maniobra.
- 3) Si decide que sí, hace una tirada abierta.
- 4) Se aplican todos los modificadores que correspondan a la tirada.
- 5) El resultado final se aplica en la tabla de Maniobras de Movimiento, MT-1 (pág. 49, 242).

Ejemplo: En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), Leanan decide intentar volcar un gran cofre y meterse debajo del mismo antes de que un orco que intenta matarla pueda lanzarle un tajo.

Considerando la situación (Leanan está de espaldas al orco), el DJ califica la maniobra como "extremadamente difícil", pero Leanan decide intentarlo de todos modos. El DJ decide emplear el método (1) para los resultados de la Tabla MT-1.

MT-I TABLA DE MANIOBRAS DE MOVIMIENTO

Tirada Abierta	Rutinaria	Muy Fácil	Fácil	Media	Difícil	Muy difícil	Extrem. difícil	Locura completa	Absurdo
(-151) y menos	F	F	F	F	F	F	F	F	F
(-150)+101)	10	F	F	F	F	F	F	F	F
(-100)+51)	30	10	F	F	F	F	F	F	F
(-50)+26)	50	30	10	F	F	F	F	F	F
(-25)-0	70	50	30	5	F	F	F	F	F
01-20	80	60	50	10	5	F	F	F	F
21-40	90	70	60	20	10	5	F	F	F
41-55	100	80	70	30	20	10	5	F	F
56-65	100	90	80	40	30	20	10	F	F
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	F
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	F
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276+	160	150	150	140	130	130	120	110	100

Leanan saca un 03 (1-100) y debe volver a tirar, restando el resultado de la segunda tirada de la primera (es una tirada abierta); su segundo resultado es un 62 lo que nos da un resultado de -59. Su bonificación de Movimiento y Maniobra es + 20, ya que no hay ninguna habilidad específica que pueda aplicarse a "meterse dentro de un cofre", y no se aplica ninguna otra modificación. Por tanto, el resultado final de la tirada de maniobra es -39; ninguna maravilla. Ello nos da un resultado de "Fallo" en la tabla de Maniobras de Movimiento MT-1.

La tirada de fallo de Leanan es un 74 que se modifica en + 10 debido al grado de dificultad de la maniobra (extremadamente difícil), dando un 84. Tras comprobarlo en la tabla de Fallos de Maniobras de Movimiento FT-4 (pág. 240), vemos que Leanan se ha caído, ha perdido 3 puntos de vida y tiene un -20 a la actividad durante los 3 asaltos siguientes.

Si hubiese sacado un 78 en su tirada de maniobra, el resultado total de dicha maniobra habría sido de 98 (78 + 20), dando un resultado en la tabla MT-1 de 50. Entonces habría realizado un 50% de la maniobra cuando el orco atacase. El DJ podría dictaminar que el cofre actúa como un escudo y le da a Leanan una bonificación de +25 a su Bonificación Defensiva (BD).

MOVERSE PARA ATACAR

Una maniobra de movimiento que se emplea con frecuencia consiste en tratar de moverse y después realizar un ataque cuerpo a cuerpo. En este caso, la dificultad normal en terreno llano es "Fácil".

Si el resultado no es "F" (o sea, no es un Fracaso), el personaje que realiza la maniobra puede moverse inmediatamente hasta la mitad de su capacidad de movimiento normal. Después, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo con la mitad de su BO

normal. Este ataque se resuelve al mismo tiempo que los ataques cuerpo a cuerpo normales y está modificado con un -100 más el resultado de la maniobra.

Resultados

F — Un resultado "F" (Fracaso) requiere una segunda tirada de dados en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4 (pág. 240).

— El resultado numérico (dependiendo de la situación y la decisión del DJ) es:

(1) el porcentaje de la maniobra de movimiento intentada que se consigue realizar (por ejemplo, un resultado de "70" indica que se realizó el 70% de la maniobra). Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra y que la distancia cubierta por la maniobra puede aumentarse un tanto por ciento igual al resultado -100.

(2) La probabilidad de éxito absoluto (por ejemplo, un resultado de "70" indicaría que hay una probabilidad del 70% de realizar la maniobra).

(3) Si el resultado es 100 o más, la maniobra tiene éxito. Si no, durante el siguiente asalto, se resta a la actividad una cantidad igual a 100 menos el resultado obtenido. Por ejemplo, con un resultado de 70 el personaje tiene un -30 de penalización a la actividad durante el turno siguiente.

Modificadores:

+ Bonificación de Maniobra y Movimiento

+ cualquier otra bonificación de una habilidad o capacidad apropiada

-50 si se está aturdido,

-70 si ha sido derribado,

-30 con una extremidad inutilizada.



8.3 • ataques

Este apartado describe los ataques y el proceso que se usa para resolverlos. Se incluye un ejemplo muy detallado de combate para ilustrar muchas de las reglas explicadas en la sección.

Los ataques se producen cuando un personaje (el atacante) intenta infligir daño a un contrincante (el defensor o blanco). El ataque se divide en tres categorías:

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

Cada tipo de ataque se resuelve normalmente durante una fase diferente del asalto. Si la acción de un personaje durante un asalto es un ataque (ya sea hechizo, proyectil o cuerpo a cuerpo) puede moverse hasta 3 metros durante la fase apropiada del asalto (es decir, durante el movimiento). Se pueden realizar acciones simples, como dejar caer lo que se tenga en las manos con el permiso del DJ, quien puede poner una penalización a la bonificación ofensiva del personaje si lo estima necesario.

Si la acción de un personaje es el cuerpo a cuerpo, tiene la opción de moverse los 3 metros justo antes de que se resuelvan los ataques cuerpo a cuerpo (es decir, el movimiento es una carga, y como tal, forma parte del ataque). El atacante puede mover también un objeto (por ejemplo, desenvainar un arma, descolgar un escudo, sacar hierbas de una bolsa en el cinto, etc.) pero con ello su bonificación ofensiva se modificará en -30.

MODIFICACIONES Y PROPIEDADES ESPECIALES DE LOS ATAQUES

Los modificadores correspondientes se dan en las tablas de ataque y las propiedades especiales de ataque vienen en las tablas de Estadísticas:

- Tabla de Estadísticas de Armas CST-1 (pág. 232)
- Tabla de Estadísticas de Animales CST-2 (pág. 234)
- Tabla de Estadísticas de Hechizos CST-3 (pág. 236)

RESOLUCIÓN DE ATAQUES

El atacante resuelve su ataque haciendo una tirada abierta, a la que añade todos los modificadores correspondientes, aplicando después el resultado en la tabla de ataque pertinente (AT-1 a AT-9, pág. 233-236). Los resultados se explican en el Apartado 8.3.1. e incluyen:

- Puntos de vida causados
- Pifias y Fallos
- Críticos
- Modificadores a las tiradas de Resistencia.

Para los tres últimos resultados normalmente se necesitará una segunda tirada en una tabla de pifia y fallo (FT-1 a FT-4, pág. 240), una tabla de críticos (CT-1 a CT-11, pág. 237-239) o en la Tabla de Tiradas de Resistencia (pág. 235).

RESUMEN

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

8.3.1 • RESULTADOS DE LOS ATAQUES

Un ataque puede tener varios resultados según la tirada de ataque (modificada o sin modificar). Estos resultados incluyen la pérdida de puntos de vida, pifias, fallos, críticos y modificaciones por tiradas de resistencia.

PUNTOS DE VIDA

Los resultados numéricos en todas las tablas de ataque, excepto la de Ataques de base AT-9, equivalen al número de puntos de vida que pierde el blanco.

PIFIAS Y FALLOS

Si una tirada obtiene un resultado "F" el ataque ha sido fallido o pifiado y se debe hacer una tirada en las tablas de Pifias y Fallos FT-1, FT-2, FT-3 o FT-4 (pág. 240). Una tirada de Pifia/Fallo se modifica únicamente por alguno de los modificadores indicados al final de la tabla que se está usando (esto es, las pifias con armas sólo se modifican con el tipo de armas, los fracasos con hechizos sólo se modifican con la clase de hechizo, y los fracasos en maniobras y movimientos sólo se modifican con la dificultad a la maniobra).

CRÍTICOS

Los resultados en letras (A, B, C, D y E) indican que se ha infligido al blanco uno o más impactos críticos (críticos a partir de ahora). El tipo y número de críticos depende del tipo de arma o hechizo utilizados. Esta información se da en las tablas de estadística (CST-1, CST-2 y CST-3, pág. 232-236).

Para determinar el resultado de un crítico se hace una segunda tirada (no abierta), modificada por una bonificación que se basa en la gravedad del crítico (es decir, en la letra) y que se aplica después a la tabla apropiada de críticos (CT-1 a CT-11, pág. 237-239). Esta tirada sólo se modifica mediante una bonificación basada en la gravedad del crítico (esto es, su letra):

-20	crítico "A"
-10	crítico "B"
+0	crítico "C"
+10	crítico "D"
+20	crítico "E"

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

Los críticos producen daños muy específicos para los blancos que los sufren. Todo el daño que especifican los críticos se explica por sí mismo, excepto los siguientes resultados, muy corrientes:

+ n° puntos de vida: se pierde dicho número de puntos de vida además de los que se pierdan normalmente según la tabla de ataque utilizada (por ejemplo, "+ 5 puntos de vida").

n° puntos de vida por asalto: Cada asalto después de recibido el crítico, el blanco sigue perdiendo este número de puntos de vida adicionales debido al daño o a la hemorragia (por ejemplo, "3 puntos de vida por asalto").

Aturdido n° de asaltos: El blanco queda aturdido el número de asaltos indicado, durante los cuales no puede atacar y puede parar sólo con el 50% de su bonificación ofensiva. Cualquier otra acción requiere una tirada de maniobra modificada en -50 (por ejemplo, "aturdido 5 asaltos").

-X a la actividad: Se resta ese X a todas las bonificaciones del blanco, menos a la Bonificación Defensiva y a las tiradas de resistencia (por ejemplo, "- 10 a la actividad")



	FT-1: TABLA DE PIFIAS ARMAS EMPUNADAS	CT-2: TABLA DE CRÍTICOS DE TAJO
-49 — 05	Pierdes el control. No haces nada más este asalto.	Un golpe débil que no produce daño extra. + 0.
06 — 20	Resbalas. Si tu arma se maneja con una sola mano y no es mágica, se rompe.	Herida leve en la pantorrilla. 1 punto de vida por asalto.
21 — 35	Mala continuación. Pierdes tu oportunidad y 2 puntos de vida.	Golpe en la parte superior de la pierna. -5 pv. Si no se llevan grebas, 2 + por asalto.
36 — 50	Se te cae el arma. Tardarás 1 asalto en desenvainar otra o 2 asaltos en recuperar la que ha caído.	Herida leve en el pecho. -3 pv. 1 pv. por asalto. -5 a la actividad.
51 — 65	Pierdes el "hilo" y te das cuenta de que deberías relajarte. -40 a la actividad durante dos asaltos.	Herida leve en el antebrazo. -4 pv. 2 pv. más por asalto. Aturdido durante 1 asalto.
66 — 79	Tropiezas. Semejante demostración de falta de estilo te deja aturdido durante 2 asaltos. Con suerte, sobrevivirás.	Herida menos grave en el muslo. -6 pv. 1 pv. por asalto. -10 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
80	Movimiento increíblemente inepto. Te haces a ti mismo, un crítico "B". (Tira en la tabla). Si el oponente está usando un arma de tajo, tu arma se rompe.	Un golpe en el cuello secciona la arteria carótida. Cuello roto. Muerte tras 1 asalto de intensa agonía.
81 — 86	Con los nervios te muerdes la lengua. Aturdido durante 2 asaltos.	Tajo en el brazo que esgrime el arma. Si no hay armadura presente, el brazo queda inutilizado -10 pv. y 1 PV. más cada asalto.
87 — 89	Pierdes el control de tu arma y de la realidad. Aturdido durante 3 asaltos.	Un ojo destruido. -10 pv. Aturdido durante 30 asaltos.
90	Mala maniobra. Intentas automutilarte al tiempo que tu arma se rompe. Te haces un tajo crítico "C" (tira en la tabla).	Destripado, muere instantáneamente. 25% de que tu arma se quede atascada en el contrincante durante 2 asaltos.
91 — 96	Increíble tu forma de esgrimir el arma. Cualquiera de tu bando cerca, recibe un crítico "B" de aplastamiento.	Inconsciente durante 6 horas debido a un tajo en el lado de la cabeza. -15 pv. Si no se lleva yelmo, muerte instantánea.
96 — 99	Tropiezas con una imaginaria, e invisible, tortuga fenecida. Quedas bastante confundido. Aturdido 3 asaltos.	Extremo inferior de la pierna seccionado. -20 pv. por asalto. Cae y se desmaya.
100	El peor movimiento visto en muchos años. -60 a la actividad por un tirón en la ingle. El enemigo queda aturdido 2 asaltos, muerto de risa.	Tajo abierto en el costado. Cae inconsciente y muere en 3 asaltos debido a daños masivos en los órganos internos.
101 — 106	Te tambaleas y caes, en un aparente intento de suicidio. Quedas aturdido 3 asaltos. Si usas un arma de asta, se rompe.	Grave herida en el abdomen. -10 pv. Pierde 8 pv. más cada asalto. -10 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.
107 — 109	Rompes tu arma por inepto. Quedas aturdido 4 asaltos.	El brazo que esgrimía el arma queda cercenado. -15 pv. por asalto. Cae inconsciente inmediatamente.
110	Tropiezas y clavas la punta de tu arma en el suelo. Aturdido 5 asaltos. Si estás montado tu arma te hace saltar 9 mts y recibes un crítico "C" de aplastamiento.	Corazón empalado. Muere instantáneamente, el corazón destrozado. 25% de probabilidad de que el arma se quede atascada en el enemigo durante 3 asaltos.
111 — 116	Tu montura retrocede súbitamente. Aturdido 3 asaltos recuperándose.	Mano cercenada. 12 pv por asalto. Cae al suelo y queda aturdido durante 6 asaltos.
117 — 119	No coordinas tus movimientos con los de tu montura. -90 a la actividad durante los siguientes 3 asaltos mientras intentas seguir siendo el jinete.	Tajo en la espina dorsal. Colapso inmediato. Paralizado desde el cuello para abajo, permanentemente. -20 pv. adicionales.
120	Te caes de tu montura. Te haces un crítico "D" de aplastamiento. (Tira en la tabla correspondiente).	Un tajo en la cabeza destruye el cerebro, lo que hace difícil que el pobre infeliz siga con vida. Cae fulminado.
	Modificadores: -20: Armas contundentes. -10: Armas de filo. 0: Armas a 2 manos. + 10: Armas de asta. +20: Montado.	Modificaciones: -50: crítico "T" -20: crítico "A" -10: crítico "B" + 0: crítico "C" + 10: crítico "D" +20: crítico "E"

AT-1 TABLA DE ATAQUE CON ARMAS DE FILO

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM*01-08 ----- Posible pifia -----					
09-35	0	0	0	0	0
36-40	0	0	0	0	0
41-45	0	0	0	0	0
46-50	1	0	0	0	0
51-55	1	1	0	0	0
56-60	2	1	0	0	0
61-65	2	2	0	0	0
66-70	3	3	2	3	0
71-75	3	4	3	5	0
76-80	4	5	5	7A	7
81-85	5	6	6	9A	9A
86-90	5	7	7A	10B	10A
91-95	6	8	9A	12B	11B
96-100	6	9	10B	13B	13C
101-105	7	10A	11B	14C	15C
106-110	8	11A	12B	15C	17D
111-115	8A	12B	13C	17C	19D
116-120	9A	13B	15C	18D	20D
121-125	9A	13C	16C	19D	21E
126-130	10B	14C	17D	20D	23E
131-135	10	15C	18D	22D	25E
136-140	11C	16D	20D	23E	27E
141-145	12D	17D	21E	24E	28E
146-150	12E	18E	22E	25E	30E

Críticos: A: La tirada del crítico se modifica en -20
 B: La tirada del crítico se modifica en -10
 C: La tirada del crítico se modifica en 0
 D: La tirada del crítico se modifica en + 10
 E: La tirada del crítico se modifica en + 20

El tipo de crítico le determina el arma que se usa en cada caso (ver las tablas CST-1, pág. XX)

Modificadores: BO del atacante - BD del defensor.
 + 15: ataque por el flanco.*
 + 20: ataque por la espalda (además de la bonificación de ataque por el flanco).*
 + 20: defensor sorprendido.*
 + 20: defensor aturdido.*
 -10: por cada 3 metros que se haya movido el atacante.
 -30: si el atacante desenvaina o cambia de sitio armas, o si abraza un escudo.
 -20: si el atacante ha perdido más de la mitad de sus puntos de vida.

- variable: el defensor puede usar parte de su BO para parar

* — no aplicable a proyectiles o armas arrojadizas.



MODIFICACIONES A LAS TIRADAS DE RESISTENCIA

Los resultados no fallidos de la Tabla de Ataques de Hechizos básicos, AT-9 (pág. 235) son números que se usan como modificadores a la tirada de resistencia del blanco. Un resultado de esta clase requiere que el blanco haga una tirada de resistencia para evitar (o 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 del blanco y cualesquiera otros modificadores que resulten pertinentes (ver la tabla TTR, pág. 235). Luego se comparan 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 el hechizo
- En caso contrario el blanco ha fracasado en su intento de resistir.

Los resultados de este fracaso varían según el hechizo, pero suelen ser malos.

TIRADAS SIN MODIFICADORES

Algunos de los resultados en las tablas de ataque están marcados con "SM". Cuando la tirada de ataque, antes de aplicar modificadores, cae en uno de estos resultados, no se aplican modificadores a la tirada de ataque. Sólo pueden conseguirse estos resultados si la tirada sin modificadores cae en dichos resultados. Las tiradas ya modificadas que coincidan con estos resultados se tratan como el resultado inmediatamente superior, o inferior, según sea el caso.

LÍMITES DE LOS RESULTADOS MÁXIMOS Y MÍNIMOS

Las tablas de ataque tienen resultados máximos y mínimos. Si una tirada de ataque modificada excede el resultado máximo, se tratará como el resultado más alto, sin SM, que se permita. Si una tirada de ataque modificada es menor que el resultado mínimo, será tratada como el resultado más bajo, que no sea SM.

- En todas las tablas de ataque, el resultado mínimo es uno más que el resultado de pifia/fallo sin modificar.
- En las tablas AT-1 a la AT-4 (pág. 233) el resultado máximo es 150
- En las tablas de ataque AT-8 y AT-9 (pág. 235-236) el resultado máximo es 96 (esto es, uno menos que los resultados sin mod.).
- En la tabla de ataques de rayo, AT-7 (pág. 236), el resultado máximo viene determinado por el hechizo de ataque.
- En las tablas de ataques de animales, AT-5 y AT-6 (pág. 234), el resultado máximo viene determinado por el tamaño del animal (diminuto, pequeño, medio, grande o enorme).

8.3.2 • ATAQUES CON HECHIZOS

Los ataques con hechizos se circunscriben a tres categorías: ataques con hechizos dirigidos, ataques con hechizos con área de efecto y ataques con hechizos básicos. Los ataques con hechizos dirigidos incluyen todos los hechizos de "Rayo" (véase la Tabla CST-3, pág. 236) y se resuelven en la Tabla AT-7 (pág. 236). Los ataques con hechizos con área de efecto incluyen todos los hechizos de "Bola" (véase la Tabla CST-3, pág. 236) y se resuelven en la Tabla AT-8 (pág. 236). Los ataques con hechizos básicos incluyen todos los demás hechizos y se resuelven en la Tabla AT-9 (pág. 235).

Todos los fallos en los hechizos se resuelven en la Tabla de Fallos con Hechizos FT-3 (pág. 240). Todo hechizo tiene un alcance incluido en su descripción, en el Apéndice A-4 (pág. 190). La distancia entre un personaje que realiza un ataque con hechizos y el objetivo del ataque debe ser menor o igual al alcance del hechizo.

8.3.3 • ATAQUES CON PROYECTILES

Los ataques con proyectiles se resuelven en la Tabla de Ataque con Armas de Proyectiles AT-4 (pág. 233). Las pifias en ataques de proyectiles se resuelven en la Tabla de Pifias con Armas de Proyectiles FT-2 (pág. 240).

RESTRICCIONES

Si un personaje está combatiendo cuerpo a cuerpo no puede realizar un ataque con proyectiles empleando un arco, una ballesta o una honda. Se considera que un personaje combate cuerpo a cuerpo si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- Sufrió al menos un ataque cuerpo a cuerpo durante el asalto anterior.
- El personaje sigue a menos de 3 m de al menos uno de los enemigos que le atacaron en cuerpo a cuerpo en el asalto anterior.

PARADA DE PROYECTILES

Si un personaje tiene un escudo y está encarado hacia un contrincante que realiza un ataque con proyectil, puede parar el ataque del proyectil con hasta la mitad de su Bonificación Ofensiva (se resuelve como una parada cuerpo a cuerpo, pág. 54). Ello puede combinarse con un desplazamiento de hasta la mitad de su capacidad de movimiento normal (sin correr) o un ataque cuerpo a cuerpo modificado por la mitad de su Bonificación Ofensiva.

ALCANCE Y RECARGA

Los personajes pueden usar ciertas armas para realizar ataques de proyectiles contra blancos que no estén adyacentes al atacante. La tabla de Características de Armas, CST-1 (pág. 232) indica qué armas pueden atacar a una distancia dada, adjudicándoles un alcance básico. La tabla da los alcances máximo, largo, medio y corto para cada arma que tiene un alcance básico; cada alcance nos da un modificador a la tirada de ataque. Los alcances son múltiplos del alcance básico.

Todos los arcos y la honda requieren ser cargados. El número de asaltos que se necesitan para cargar cada arma (y para volverla a cargar sin penalización) se da en la tabla CST-1. Algunas armas pueden ser cargadas en menos asaltos (incluso en 0 asaltos), lo que resulta en un modificador (dado en la tabla) para la siguiente tirada de ataque con proyectiles de dicha arma. A menos la carga/recarga sea 0, el cargar o volver a cargar cuenta como la acción para el asalto en curso, aunque el personaje puede moverse 3 metros de todos modos.

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 mod. a la BO es -25 (alcance medio). Entre 45,1 y 67,5 metros el mod. 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 y en el tercer asalto podrá disparar con su BO completa de 55.

Apartado

- 8.3.1
- 8.3.2
- 8.3.3

Ejemplo: Supongamos que al estallar la pelea en la aventura de ejemplo que presentábamos en el Apartado 1.0 (pág. 14-15), 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 elfo, 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 movimiento y 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, vemos 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 A T-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 (habiéndolo 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 y 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 (ver la sección 2.3), 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 A T-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:

	BO	Armadura	BD	Escudo	Bonificación MM	Arma	P. V
Nári	65	cota de malla	10	sí	+0	hacha	46
Orco 2	50	cuero endurecido	10	sí	+5	espada corta	2
Orco 3	40	cuero endurecido	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 endurecido	10	sí	+20	maza	25

— Todos los contrincantes son diestros.

8.3.4 • ATAQUES CUERPO A CUERPO

Todos los ataques cuerpo a cuerpo se resuelven en las tablas de ataque AT-1, 2 y 3 (pág. 233) o en las tablas AT-5 y AT-6 (pág. 234). Todas las pifias en ataques cuerpo a cuerpo se resuelven en la Tabla de Pifias de Armas Cuerpo a Cuerpo FT-1 (pág. 240).

ELECCIÓN DEL BLANCO Y PARADAS CUERPO A CUERPO

Antes de resolver los ataques cuerpo a cuerpo cada combatiente debe declarar su actividad:

- *A qué contrincantes atacarán.* Cada personaje sólo puede atacar a un enemigo cada asalto (excepto mediante ayuda mágica, véase Velocidad y Rapidez en la lista de hechizos de Cambio Viviente, pág. 199). Un personaje sólo puede atacar a un enemigo que esté junto a él (a menos 3 m) –se supone que el personaje se mueve un poco para atacar.
- *Bonificación Ofensiva (BO) dedicada a parar ataques.* Qué parte de su Bonificación Ofensiva empleará para parar.
- *Cómo usa su escudo.* Si usar un escudo, puede sumar un +25 a su bonificación defensiva contra un contrincante que se encuentre delante de él o a su izquierda.

Nota: Se supone que se embraza el escudo siempre en el brazo izquierdo; el DJ puede permitir que haya personajes zurdos (10% de probabilidad) o ambidextros (2% de probabilidad).

Cuando los personajes indican sus acciones para un asalto (Apartado 7.0, pág. 42-43), el DJ puede pedir a los jugadores que indiquen o escriban el blanco y la cantidad de BO que destinan a parar.

Un personaje puede “parar” el ataque cuerpo a cuerpo del blanco que él mismo está atacando cuerpo a cuerpo. Puede reducir su Bonificación Ofensiva (nunca a menos que 0) cuanto desee y entonces la tirada de ataque de su contrincante se verá reducida en dicha cantidad. De hecho, el personaje puede restar una parte o la totalidad de su BO a la tirada de ataque de uno de los enemigos que tenga adyacentes. El personaje puede realizar, de todos modos, una tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra el enemigo al que está parando, sumando la parte de su BO que no haya utilizado para parar (puede ser 0).

Un personaje aturdido o que esté usando un arma a dos manos nunca puede parar con más de la mitad de su Bonificación Ofensiva.



Vigia
elfo

Apartado
8.3.4
8.4

8.4 • preparar y realizar hechizos

Un personaje puede realizar un hechizo de una lista que conozca si se cumplen las siguientes condiciones:

- El nivel del hechizo es igual o menor que el nivel del personaje.
- El Pj tiene tantos puntos de poder como el nivel del hechizo.
- El nivel del hechizo sea accesible para la profesión del personaje. (Apartado 21.0, pág. 82-83).

Siempre que se realiza un hechizo debe hacerse una tirada de ataque, resolviéndola en la tabla de ataque correspondiente (Apartado 8.3.2., pág. 52). Incluso cuando se realiza un hechizo que no es de ataque, se debe realizar una tirada de dados, resolviéndola en la Tabla de Ataques de Base (AT-9, pág. 235) para ver si el hechizo falla.

Durante un asalto en el que un personaje realiza un hechizo, también puede moverse hasta 6 m cuando se resuelve el movimiento.

Ejemplo: En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), Agonar realiza su hechizo de Sueño durante el asalto en el que el Orco trató de atacar a Leanan.

PUNTOS DE PODER

Cada personaje dispone de un cierto número de puntos de poder que usa al realizar hechizos (Apartado 5.6, pág. 36). Para realizar un hechizo, se deben usar un número de puntos de poder igual nivel del hechizo. Una vez se han utilizado estos puntos de poder realizado hechizos, pueden recuperarse descansando durante 8 horas.

TIEMPO REQUERIDO PARA REALIZAR HECHIZOS

Se tarda un asalto en realizar un hechizo. Sin embargo, pueden emplearse hasta 4 asaltos en preparar un hechizo. Cuantos más asaltos se prepare un hechizo, más efectivo resultará. La tirada de ataque del hechizo se modificará según el número de asaltos usados en preparar el hechizo.

- + 20 . si quien lo realiza prepara el hechizo durante 4 asaltos.
- + 10 . si quien lo realiza prepara el hechizo durante 3 asaltos.
- + 0 . si quien lo realiza prepara el hechizo durante 2 asaltos.
- 15 . si quien lo realiza prepara el hechizo durante 1 asalto.
- 30 . si quien lo realiza prepara el hechizo durante 0 asaltos.

Los hechizos instantáneos (marcados con un “*”) no se ven afectados por estos modificadores de preparación y por ello no incurrir en penalizaciones si se realizan sin preparación. Por tanto, un personaje que lance un hechizo instantáneo no incurrir en ninguna penalización si el hechizo se lanza sin preparación, y puede emplea otra acción durante el mismo asalto.

Todos los asaltos de preparación de un hechizo dado deben ir uno detrás de otro y preceder inmediatamente al asalto en el que se realiza el hechizo a menos que el realizar el hechizo se coloque en estado de oportunidad (Apartado 7.0, pág. 43). Durante un asalto de preparación, un personaje puede, además, moverse hasta 3 metros cuando se resuelve el movimiento.

Un personaje puede detener la preparación del hechizo y no realizarlo en cualquier momento. Si se prepara un hechizo pero no se lanza, no se gastan los Puntos de Poder.

Ejemplo: En la aventura de ejemplo del Apartado 1.0 (pág. 14-15), Agonar preparó su hechizo durante el asalto en el que el orco se movía hacia Leanan.