



GUÍA DE SUPERVIVENCIA: MANUAL DE CAMPO

Reglas Esenciales, Combate y Magia para el Jugador de MERP

Este documento está diseñado para la consulta rápida en la mesa de juego. Aquí encontrarás la secuencia de asalto, las fórmulas de combate, el uso de la magia y las tablas vitales para que tu personaje sobreviva en la Tierra Media.

ANATOMÍA DEL HÉROE: TUS NÚMEROS

CARACTERÍSTICAS

FUE _____ ○ ○ ○

AGI _____ ○ ○ ○

CON _____ ○ ○ ○

INT _____ ○ ○ ○

I _____ ○ ○ ○

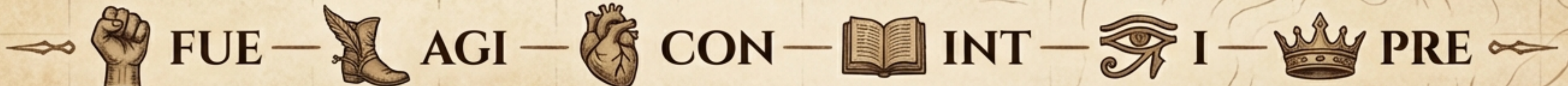
PRE _____ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○ ○

TABLA DE BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICA

CARACTERÍSTICA	BONIFICACIÓN
102+	+35
101	+30
100	+25
98-99	+20
90-94	+10
75-89	+5
25-74	0
5-9	-10
1	-25

CLAVE: EN MERP, TODO SE SUMA.



EL FLUJO DEL TIEMPO: LA SECUENCIA DE ASALTO



¡IMPORTANTE:

La Declaración de Acciones.

Debes decidir qué harás al inicio del asalto, antes de tirar los dados.

ACCIONES Y ACTIVIDAD: ¿QUÉ PUEDO HACER?



Ataque Melee: 50% - 100% Actividad

Movimiento Completo: 100% Actividad

Desenvainar:
20% Actividad

Cargar Arco:
50% - 100% Actividad

Acción de Oportunidad

Puedes retrasar tu acción para esperar un evento específico (ej. "disparo cuando el orco salga de la puerta").



MANIOBRAS: SUPERANDO OBSTÁCULOS

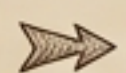


MANIOBRAS DE MOVIMIENTO (MM)

Fórmula:

$1d100 + \text{Habilidad} - \text{Dificultad}$

Result > 100

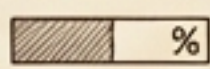


Éxito Total

Result < 100



Porcentaje
Completado



MANIOBRAS ESTÁTICAS (ME)

Fórmula:

$1d100 + \text{Bonificación} > 100$

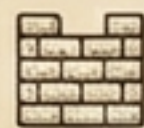
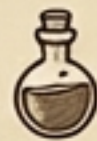
- Rastrear, Esconderse, Percepción, Abrir Cerraduras.

COMBATE: LA FÓRMULA MAESTRA

$$\underbrace{(BO + 1d100) - (BD + \text{Defensas})}_{= \text{RESULTADO}}$$



BO = Habilidad Arma + FUE/AGI + Objeto



BD = Agilidad + Escudo + Cobertura



PARAR (PARRY)

Sacrifica puntos de BO para aumentar tu BD contra un enemigo.



Tirada Abierta
(96+)



Pifia
(01-05)

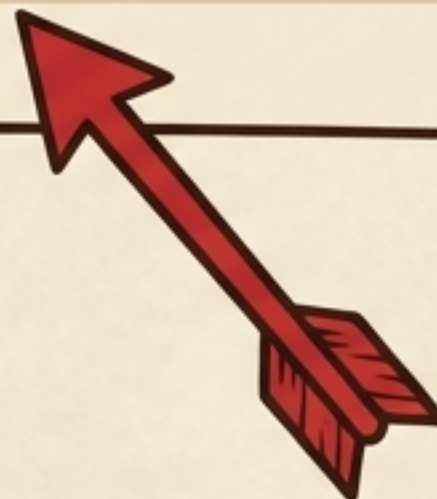
RESOLUCIÓN: LEYENDO EL DAÑO

Armadura: Cuero, Malla, Placas

12B



Puntos de Vida
(Golpes, Moratones)



Severidad del Crítico
(La herida real)

ESCALA DE SEVERIDAD DEL CRÍTICO

- A (Leve)
- B (Moderado)
- C (Serio)
- D (Severo)
- E (Letal)

CRÍTICOS Y PIFIAS: SANGRE Y ERROR

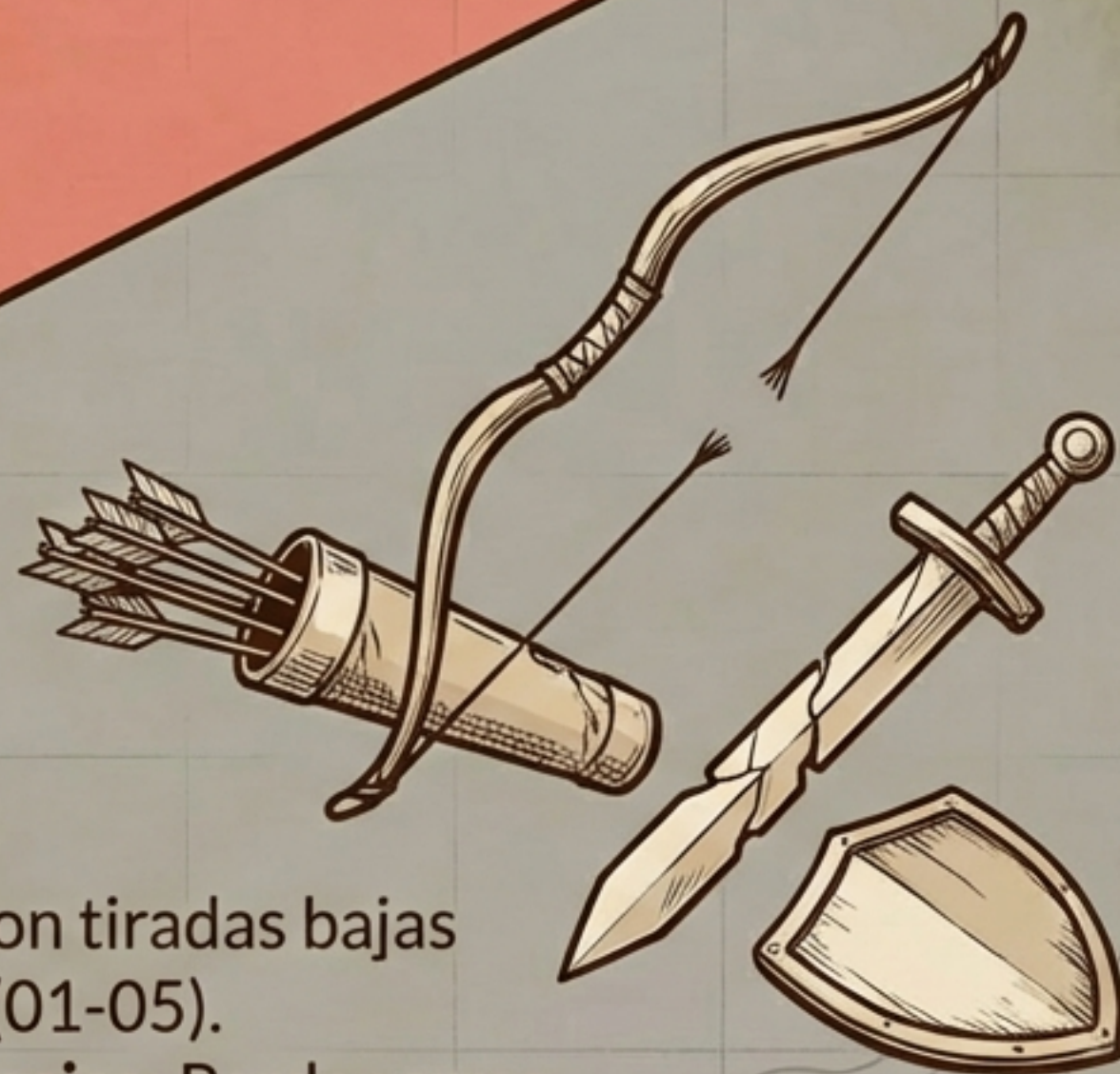


CRÍTICOS

Determinan aturdimiento, sangrado y muerte. ¡Cuidado con los resultados 66 y 00!

CT-9 TABLA DE CRÍTICOS DE IMPACTO...

66 - 79	Porrazo en el brazo del escudo. -10 PV. Escudo aplastado e inútil. Si no se lleva escudo, brazo roto y aturdido durante 3 asaltos.
---------	--



PIFIAS

Ocurren con tiradas bajas naturales (01-05).

Consecuencias: Perder arma, caer, golpearse a uno mismo.



MAGIA: PREPARACIÓN Y PODER

REINOS DE MAGIA

- Esencia
- Canalización

PUNTOS DE PODER

- Coste = Nivel de Hechizo

LA REGLA DE PREPARACIÓN

INSTANTÁNEO

-30 PENALIZACIÓN

1 ASALTO PREPARACIÓN

+10 BONO

2 ASALTOS PREPARACIÓN

+20 BONO

3+ ASALTOS

BENEFICIOS ADICIONALES

RESOLUCIÓN DE HECHIZOS

Ataques Elementales
(Bola de Fuego, Rayo)

Tirada de Ataque
Base (BAR)

Restar BD Objetivo

Tabla de Ataque
de Hechizo



Hechizos Generales
(Dormir, Miedo)

Objetivo tira
Resistencia (TR)

Si ✓ No ✗

Si $TR > \text{Nivel de Ataque}$ = Resistido

$TR = 1d100 +$
Bonificaciones
(Stat, Raza, Objetos)

REGLAS DE ORO: SITUACIONES ESPECIALES



ORIENTACIÓN

En caos (caídas, teletransporte), haz una tirada de Orientación para actuar.



CARGA Y PESO

El peso reduce movimiento y combate. Penalización de -10 a -30 si excedes tu capacidad.



SANACIÓN

La recuperación natural es lenta. Usa hierbas y hechizos de 'Sangre, Músculos y Órganos' para heridas críticas.

TOP 10: MANDAMIENTOS DEL JUGADOR

1. Declara acciones primero o piérdelas.
2. Usa PARAR si el enemigo es superior.
3. Prepara hechizos (+20 es vital).
4. Flanquea para obtener bonos (+15/+20).
5. Protege tu estado: El aturdimiento mata.
6. Sin armadura para magos (salvo excepción).
7. Gestiona tu % de actividad.
8. Protege al sanador siempre.
9. Usa Percepción antes de entrar.
10. Teme a los dobles (66, 00) en críticos.

DASHBOARD DE REFERENCIA RÁPIDA

SECUENCIA

1. Hechizo
2. Proyectoil
3. Movimiento
4. Melee
5. Movimiento

DIFICULTAD MT-1

Rutinaria	+30	Difícil	-10
Fácil	+20	Muy Difícil	-20
Media	+0	Absurda	-70

RANGOS DE PIFIA

1H: 01-05
2H: 01-05
Proyectoil: 01-08

MODIFICADORES TÁCTICOS

Flanco	+15
Espalda	+20
Sorpresa	+20
Aturdido	+20