

RuneQuest

Juego de Rol de Fantasía

básico



INTERNACIONAL

RuneQuest

básico

**La hija de Zorak Zoran causará eternas pesadillas
a todo aquel que emplee éste conocimiento
de forma equívoca**

por

Greg Stafford

Ilustración cubierta

Das Pastoras

Diseño cubierta

Arnal Ballester

Autores

Steve Perrin, Greg Stafford, Lynn Willis, Sandy Petersen,
Steve Henderson, Warren James

Ilustraciones

Lisa Free, Jody Lee, Chris Marrinan,
Roser Pinceda, Albert Monteys

Versión en castellano

Ana I. Utandé, Luis Serrano

Sumario

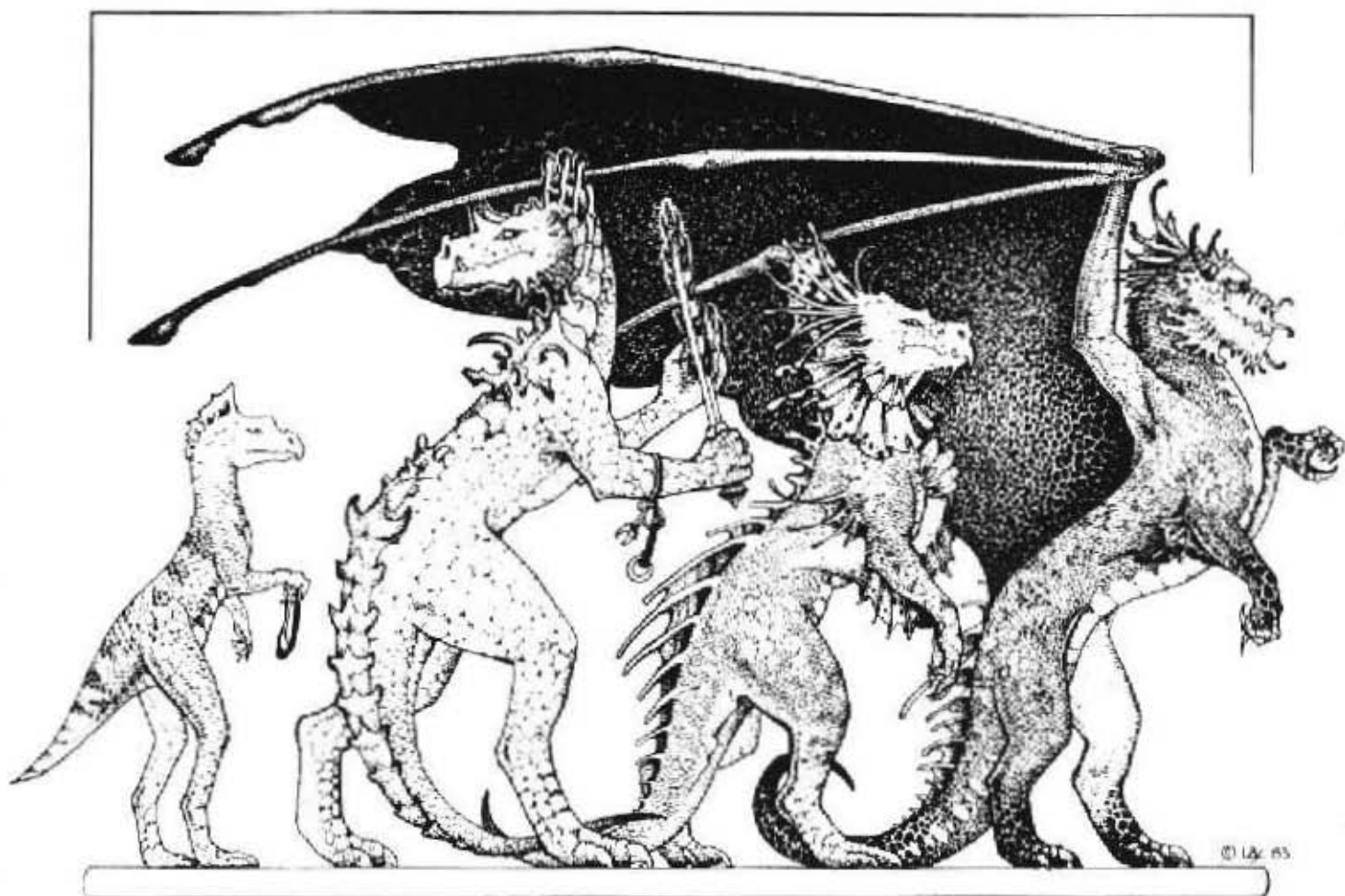
Libro de Reglas

INTRODUCCION	9	Habilidades de Comunicación	59
Juegos de Rol y RQ	9	Habilidades de Conocimiento	61
El Master	9	Conocimientos	61
El Jugador	10	Habilidades Mágicas	64
¿Qué es RuneQuest?	10	Habilidades de Manipulación	64
RQ como juego	11	Habilidades de Percepción	65
Materiales	11	Habilidades de Sigilo	66
Dados para el Juego	11	EL MUNDO	67
COMO CREAR UN AVENTURERO	13	Daño Procedente de Fuentes Naturales	67
La Hoja del Aventurero	13	El Veneno	69
Ejemplo de Hoja del Aventurero	14	Las Enfermedades	69
Creación de un Aventurero	14	Daño Recibido por	
Características del Aventurero	14	los Objetos Inanimados	70
Los Puntos Mágicos	15	LAS CRIATURAS	71
Los Puntos de Fatiga	15	Criaturas Incompletas	71
Los Puntos de Golpe	15	Criaturas Jugadas Como Aventureros	72
El Modificador de Daño	16	Rasgos Caóticos	73
Momentos de Reacción y		Las Criaturas	74
sus Modificadores	17	Alosaurio	75
Ataques y Momentos de Reacción	18	Broo	75
Las Habilidades y sus Modificadores	19	Caballo	76
Sección de Armas	21	Dragón	77
Datos Mágicos	22	Los Elementos	78
Equipo	22	Las Salamandras	79
Experiencia Previa del Personaje	22	Elfo	79
EL SISTEMA DE JUEGO	25	Enano	80
Uso de las Habilidades	25	Espíritu de Conjuros	81
La Tabla de Resistencia	27	Esqueleto	81
Como Progresar un Personaje	27	Fantasma	82
Tiempo y Movimiento	32	Gigante	82
El Asalto	33	Gorp	83
Daño	33	Grifo	84
Curación	35	Hobbit	84
La Fatiga	36	Hombre-Lobo	85
La Carga	37	Jack O'so	86
EL COMBATE	39	Lagarto de las Rocas	86
El Asalto de Combate	40	León	87
Como Incrementar las Habilidades		Lobo	87
con las Armas	42	Ogro	87
Habilidades de Combate	43	Orc	88
Cuerpo a Cuerpo	45	Oso Pardo	88
Resultados del Combate	46	Pato	89
Detenciones y Golpes Críticos	47	Pulpandante	90
Las Armas	50	Troll de las Cavernas	91
La Armadura	54	Troll Negro	91
HABILIDADES	57	Unicornio	92
Habilidades de Agilidad	57	Wyrn	93
		Wyverna	93

Sumario

Libro de Magia

INTRODUCCION A LA MAGIA	97	HECHICERIA	121
Las Tres Perspectivas	97	Aprender Hechicería	121
Los Planos	99	Uso de la Hechicería	122
Conceptos y Métodos Mágicos	100	Habilidades	123
MAGIA ESPIRITUAL	106	Uso de Conjuros	124
Aprendizaje y Uso de Conjuros	106	Conjuros de Hechicería	124
Magia Espiritual	108	Aumentar Daño	125
Conjuros de Magia Espiritual	109	Cambiar de Forma	125
Confusión	109	Dominar (Especie)	125
Contramagia	109	Encantamientos	126
Control de (Especie)	109	Estupefacción	126
Cuchilla Afilada	110	Formar/Colocar (Sustancia)	126
Cuchilla Ignea	110	Invocar (Criatura)	126
Curación	110	Neutralizar Magia	126
Dardo Veloz	110	Paralizar	126
Desmoralización	110	Presentir (Sustancia)	127
Detectar	110	Proyección (Sentido)	127
Disipar Magia	110	Resistencia a Conjuros	127
Disrupción	110	Resistencia al Daño	127
Encantamientos:	110	Succionar (Característica)	127
De Armadura	110	Tratamiento de Heridas	128
De Fortalecimiento	110	Veneno	129
De Ligadura	111	Visión Mística	129
De Matriz de Conjuros	111	MAGIA RITUAL	131
De Matriz de Puntos Mágicos	111	Porcentajes Iniciales en Rituales	131
Fanatismo	111	El Ritual de Ceremonia	132
Fuerza	111	El Ritual de Invocación	133
Garrotazo	111	El Ritual de Encantamiento	134
Invocar	111	Conjuros Rituales de Encantamiento	137
Luz	111	APENDICES	
Mano de Hierro	111	Mapa de Glorantha	140
Protección	111	Hoja de Personaje	142
Reparación	111	INDICE DE TABLAS	
MAGIA DIVINA	113	Armaduras	54
Iniciados	113	Armas Arrojadizas	55
Uso de Conjuros Divinos	115	Armas Cuerpo a Cuerpo	51
Templos	116	Armas Culturales	23
Religiones	116	Armas Naturales	52
Descripciones de los Conjuros	116	Conjuros de Magia Espiritual	
Absorción	116	Comparación entre algunas Tasas	
(Arma) Auténtica	117	de INT fija Típicas	71
Berserk	117	Dominio del Idioma	60
Curación del Cuerpo	117	Equivalencias de TAM	37
Curación de Heridas	117	Momentos de Reacción	40
Encantamientos	117	Pifias para Armas Arrojadizas	50
Enseñar Conjuros	117	Pifias para Armas Ataque y Detención	49
Escudo	118	Pifias para Armas Naturales	48
Excomunió	118	Puntos de Armadura para los Objetos	70
Invocar (Especie)	118	Puntos de Golpe por Localización	17
Localizar (Sustancia)	118	Rasgos Caóticos de Criaturas del Caos	73
Miedo	118	Resistencia	28
Ordenar a (Especie)	118	Resultados en las Habilidades	26
Relámpago	119		
Visión del Alma	119		



LIBRO DE REGLAS





Introducción



Juegos de Rol y RuneQuest

Un juego de rol es algo que va a hacer que tú y tus amigos os divirtáis. Con un juego de rol como RuneQuest, te verás envuelto en aventuras exóticas que tienen lugar en tierras mágicas. Como el desarrollo del juego es eminentemente oral, el manejo de tus personajes fantásticos se convierte en una especie de serial radiofónico improvisado. Con el uso de figuras en miniatura, el juego se terminará semejando a un teatro de marionetas. Sea cual sea la forma en la que juegues, la diversión es el objetivo principal.

En un juego de rol, tú puedes asumir el papel del jugador, es decir, de la persona que crea y que maneja a los personajes (a los aventureros), ó bien el papel del Master, el cual se encarga de crear las aventuras, para mayor divertimento, lo ideal es probar ambas cosas en distintas partidas.

Ser jugador de RuneQuest consiste en meterse en el papel de uno ó más aventureros generados al azar, cuya existencia se desarrolla en el mundo de juego previamente definido. Las personalidades así constituidas no tienen por qué parecerse a tí; de hecho, normalmente es más divertido crear aventureros que sean totalmente distintos a tí, ya que gran parte de la diversión generada en los juegos de rol pasa por experimentar nuevas conductas y por vivir otras experiencias. Por ello, los personajes preferidos suelen ser guerreros y magos; ¿cuántos caballeros ó cuántos brujos conoces tú en el mundo real? Para los jugadores, el conocimiento preciso de las reglas de RuneQuest sólo es importante cuando está en juego el éxito ó el fracaso de una cuestión concreta.

El Master es quien controla el mundo de juego. Cuando tú, en el papel de tus aventureros, juegues a RuneQuest, te verás inmerso en dicho mundo, en un mundo que él (ó ella) ha creado.

Las reglas de RuneQuest no son más que una serie de acuerdos que unen a jugadores y Master para conseguir que el mundo de juego sea inteligible. También representan las experiencias comunes de los personajes que intervienen, y ofrecen una serie de sistemas para poder calcular cual es la probabilidad de éxito ó fracaso que conlleva una acción en concreto antes de que ésta sea llevada a cabo. Las reglas son algo así como un tribunal de apelación: cuando surge un desacuerdo entre lo que los aventureros quieren hacer y lo que el mundo de juego parece permitirles, deben usarse las reglas para aclarar el conflicto.

Supón que tú dices que tu aventurero quiere abrir una puerta y entrar en una habitación, y el Master res-

ponde que la puerta está cerrada con llave. Pero de todos modos, tú quieres que tu aventurero abra la puerta. Si no hubiera reglas, ello podría dar lugar a una discusión ó a la toma de una decisión arbitraria. Las reglas son las que le dicen a todo el mundo cómo resolver situaciones como ésta.

Habitualmente, las situaciones problemáticas se resuelven por medio de una tirada de dados. ¿Se abrió la puerta? ¿Saltó el precipicio tu aventurero? ¿Fue certero su espadazo? Y si lo fué, ¿cuánto daño infligió? Todas las variables importantes del juego dependen de una serie de tiradas de dados para su resolución.

En resumen, RuneQuest consiste en una serie de interacciones entre los jugadores (que dirigen a sus personajes en las aventuras) y un Master (el cual desarrolla el mundo en el que suceden dichas aventuras). La mayor parte del juego se lleva a cabo mediante un intercambio verbal: los jugadores le dicen al Master lo que sus personajes intentarán hacer, y el Master les confirma si pueden o no hacerlo, y les dice lo que sucede en éste último caso. Las reglas de RuneQuest determinan lo que puede hacerse en una situación concreta; si hay varias posibilidades, la situación se resuelve con una tirada de dados determinada. Rara vez sabrás con certeza si tu aventurero puede realizar una tarea concreta correctamente. Como en la vida real, uno tiene que arriesgarse, y depende de los aventureros (y de tí) decidir si la cosa merece la pena.

El Master

El Master de RuneQuest tiene la inmensa satisfacción y la gran responsabilidad de preparar la situación que dará lugar al juego, y de desarrollarla con imparcialidad. Al principio, puedes limitarte a preparar una guarida repleta de monstruos hostiles ó de feroces bandidos para lanzarlos contra los aventureros. El deber del Master es el de ofrecer una oposición hábil y mesurada, ó los aventureros tendrán pocas posibilidades de éxito, y los jugadores se aburrirán. Debes ser justo: abstente de tomar decisiones arbitrarias contra los jugadores, aunque puedas sentirte frustrado si terminan venciendo a tus creaciones ó desentrañando tus misterios.

Según vayas progresando como Master, podrás crear mundos más complejos en los que los aventureros de tus jugadores elaboren proyectos, parlamenten, luchen, vivan y mueran. RuneQuest es un sistema de juego muy flexible, y el Master puede usar su mecanismo en casi cualquier mundo de fantasía posible. Pero todos éstos mundos diferentes han de ser interesantes y excitantes, por que si no, los jugadores renunciarán a jugar en ellos.

El Jugador

Como jugador, tu primer deber es ceñirte a las reglas y a los límites del personaje que has generado. Aunque, p.ej., tu seas un eminente químico, tu personaje pastor no podrá (sin aprendizaje ó entrenamiento previos) llegar sin más a uno de los poblados del mundo en el que se juega y abrir una tienda de alquimia.

Maniobrar dentro de los límites que te ofrece tu aventurero, será un auténtico desafío para tu imaginación. Dependiendo de lo bien que desarrolles los papeles de los aventureros que tú crees, se podrá decir que juegas bien ó mal a un juego de rol, y jugar bien es el objetivo final de ésta forma concreta de arte. Un auténtico juego de rol, en el cual se barajan unas cuantas cifras con imaginación, es tan exigente y tan satisfactorio como cualquier tipo de arte dramático, y debería jugarse con gran seriedad.

Como pasa con todas las demás cosas, el juego de rol es algo que va haciéndose cada vez más sencillo con la práctica. Uno siempre ha de tener una cierta idea acerca de cómo es el personaje antes de empezar, pero también hay que estar abierto a los nuevos acontecimientos que van a sucederle durante su vida, y que le ayudarán a conformar su personalidad. Procura ser capaz de interpretar papeles diferentes con personajes diferentes.

Cooperación y Competición

El juego es un fenómeno social. Si quieres ejercitar tu imaginación por tí solo lee un libro. Pero si quieres experimentar y compartir un mundo de fantasía en vivo, juega a RuneQuest. Fíjate: cuando varias personas se reúnen y cooperan, pueden crear una fantasía común mucho más interesante e imaginativa que cualquiera que lo hiciera individualmente.

La cooperación es algo esencial para que un juego de rol sea divertido, ya que los participantes trabajan en un objetivo común: el de derrotar a una serie de oponentes ó a un ambiente hostil, controlados por un Master imparcial.

De éste modo, un grupo de aventureros no podrá sobrevivir el ataque de una cuadrilla de monstruos si se niegan a ayudarse entre sí, a curarse entre sí y a protegerse entre sí. Tu puedes jugar con un personaje ladrón experto en apuñalar por la espalda a la gente, pero si todos juegan con el mismo tipo de personaje, no existirá ningún incentivo para jugar en equipo. Debe existir honor incluso entre los ladrones, al menos en lo que al juego se refiere.

Los jugadores deben también trabajar en equipo. No te metas con otros jugadores que estén teniendo mala suerte. Si se te ocurre algo apropiado para combatir una determinada situación, compártelo con agrado, y no por medio de observaciones presuntuosas. Deja fuera del juego las animosidades personales.

Asimismo, es necesaria la cooperación entre jugadores y Master. Aunque el Master es quien crea el mundo y controla sus detalles, a él también le gusta jugar y divertirse como al que más. Los jugadores deben enfrentar su ingenio contra el mundo de juego, y no contra el Master.

El Master debe interesarse por las opiniones de los jugadores en lo que se refiere a cuestiones relacionadas con el juego, y éstos a su vez deben debatir con él sus dudas acerca de las reglas y de las oportunidades que se les ofrecen. Las decisiones que tome el Master son incuestionables, y los jugadores deben aceptar su fracaso si éste decide que han perdido. Asimismo, se deben hacer esfuerzos por solventar las dudas mediante el diálogo. Ambos, jugadores y Master, deben ser capaces de cam-

biar de opinión si ello es necesario, y ocasionalmente, de ajustar el juego a la situación presente.

Ni jugadores ni Master ganan nunca en un juego de rol. Ganar es un término que sólo significa que los aventureros cumplieron con éxito una misión determinada. Sólomente se pierde cuando no se consigue el fin perseguido (pero siempre se puede volver a intentar). Los únicos perdedores auténticos son los aventureros (y no sus jugadores) que mueren en acción. Pero hasta en éste caso, se puede encontrar una gran satisfacción en una muerte gloriosa, sabiendo que una gran hazaña seguirá viva en las historias de taberna y en las canciones de gesta.

La simple comunicación es la que hace que los mundos en los que tienen lugar las aventuras sean divertidos e inteligibles. Una buena cooperación puede tener una gran recompensa, mientras que la hostilidad y el resentimiento en el juego pueden resultar fatales. Recuerda que el objetivo de todo ésto es divertirse.

La Vida y la Muerte

El peligro es la tónica en la vida de un aventurero. También puede existir satisfacción en profesiones no peligrosas, y debes animarte a crear personajes no combativos cuando las circunstancias lo permitan. Pero la sal de un juego de rol está en ver cómo se desenvuelve tu aventurero en una situación de vida ó muerte. Ninguno de nosotros experimenta la muerte más de una vez, y son pocos los que quisieran aprender ésta lección antes de lo necesario. Un juego de rol nos ofrece peligro sin riesgo físico, y un simulacro de muerte con seguridad total para nuestras vidas.

Pero a pesar de que no exista riesgo real, te sentirás muy feliz cuando tus personajes triunfen, y bastante mal cuando mueran. Los jugadores y sus personajes se hallan en íntima relación: cuanto más tiempo estés jugando con un determinado aventurero, conozcas todas sus cualidades y debilidades, como ha llegado a ser lo que es y como se las ha apañado para tener una personalidad de la que estar orgulloso, tanto más tangible será el sentimiento de profunda pérdida que te asaltará cuando muera sin que su resurrección sea posible.

Por ésta misma razón, nunca juegues una partida con un personaje que sea igual a tí mismo. Guarda siempre el sentido de la perspectiva; recuerda que sólo estás usando tu imaginación, no importa lo real que parezca lo que está sucediendo. Sólo la posibilidad de perder hace la recompensa más gratificante. Juega tus aventureros como quieres que sean, con valentía y sin miedo. Envíalos a la aventura y a la batalla, y juega sin coartarte.

¿Qué es RuneQuest?

Sobre las Runas

Runa (Rune ó Roon) es un antiguo vocablo, de significado y pronunciación similares en la mayoría de los lenguajes del norte de Europa. Las runas son símbolos escritos en madera ó piedra que sirven para avisar, encantar, maldecir, ó curar. Algunas runas se han llegado a convertir en letras del alfabeto. El vocablo, en lo que a nosotros se refiere, hace alusión a marcas ó signos de cualquier tipo realizados por una cultura cualquiera. Y en RuneQuest, cualquier runa es potencialmente mágica.

Una runa mágica tiene en su interior debido a su propio origen y configuración, un poder derivado de la fuerza o fuerzas a las que simboliza. Así, p. ej., una runa mágica en forma de sol contiene algo del calor y de la facultad de dar vida que el propio sol posee. Si alguien pudiera usar adecuadamente esa runa mágica solar, podría tener a su servicio una fracción del poder del astro rey. Pero aprender a usar una runa mágica puede costar mucho tiempo y esfuerzo.



Sobre las Misiones

Una misión (Quest) es una búsqueda, generalmente una especialmente larga y costosa. Las misiones suelen englobar grandes objetivos como viajar, hacer magia, conocerse a uno mismo, y desarrollar un corazón a prueba de peligros. Las misiones se ven recompensadas cuando tienen éxito, y sólo se consideran fallidas cuando los supervivientes las abandonan junto con la esperanza de culminarlas. La muerte, al menos una muerte valerosa, no interrumpe una misión, ya que los cuentos y leyendas derivados de tanto heroísmo y coraje, inspirarán a nuestros aventureros y éstos responderán a la llamada. Los personajes que se enfrentan a un zombie que sale de su tumba están viviendo una aventura; pero aquellos que acuden a derrotar a un gran mal destruyendo la fuente de su poder, están viviendo una misión.

Los objetivos de las misiones son de lo más variados: rescatar bellas doncellas, encontrar elixires de increíble potencia, desentrañar los misterios de volúmenes mágicos, o hacer realidad una idea, un sueño, una esperanza. Los peligros pueden adoptar una forma material, como es el caso de monstruos o ladrones; pueden ser algo mágico, como fantasmas y bosques embrujados; también pueden aparecer en forma de tentaciones de venganzas, riquezas, o gloria personal. Una misión puede ser resuelta en una sola aventura, pero la resolución también puede durar una semana, una vida, o toda una eternidad.

Las misiones de un jugador suelen ser algo diferentes. Normalmente, lo que intentan los jugadores es sobrevivir, e intentar incrementar la fuerza, el poder, las habilidades y las riquezas de sus aventureros. De la gracia y habilidad que muestres manejando esta dualidad entre las misiones de tu aventurero y las tuyas propias emanará cuanto disfrutas jugando a rol.

RuneQuest como Juego

RuneQuest es un juego de rol de fantasía en el que tú interpretas el papel de un aventurero que habita un mundo de ficción, ayudándole a vivir su vida. Como las runas simbolizan los ideales y el poder que uno busca durante su existencia, tus aventureros serán, literalmente, "buscadores de runas" (runequesters); su afán será el de controlar las posibilidades que les proporcionan las runas y sus combinaciones, y buscar la armonía con los poderes que las dominan.

Determina el modo de vida de tus aventureros como ellos mismos lo harían; un guerrero vikingo tendrá un ni-

vel de vida distinto que el de un monje bizantino, y sus modos y motivaciones serán también diferentes, al igual que un hechicero de alto linaje se juzgará a sí mismo distinto de un campesino egipcio analfabeto. El Master te ayudará con los detalles difíciles, pero tu debes tratar de contemplar cada situación de juego a través de los ojos de tus personajes.

Materiales

Dados para el Juego

En RuneQuest se utiliza un cierto número de dados diferentes. Dos dados de 20 caras, uno de 8 caras, y tres de 6 caras. Con ciertas combinaciones o divisiones de resultados obtenidos con estos dados se consiguen a su vez otros resultados que se utilizarán en el juego. Los distintos dados proporcionan diferentes grados de probabilidad.

Los dados tienen abreviaturas normalizadas. La letra "D" siempre significa "dado" o "dados", e irá seguida de un número que representa el número de caras del dado en cuestión. Así, D20 indicará siempre "dado de veinte caras", D6, "dado de seis caras", D100 "dado de percentiles" (como se explicará más adelante), etc.

Estas abreviaturas pueden ir precedidas de otro número que indica al jugador la cantidad de dados de esa clase que debe lanzar. Por ejemplo, 2D6 significa que hemos de tirar dos dados de seis caras. Si no se tiene la cantidad adecuada de un tipo concreto de dado, podemos tirar el mismo dado las veces necesarias.

Para obtener un resultado que precise de la tirada de más de un dado (el mismo dado o distintos), hay que sumar los resultados de cada uno y conseguir una cifra total.

En ocasiones hay que añadir algunas cifras a una tirada concreta. Por ejemplo, si tenemos $2D6 + 1$, habrá que añadir al resultado de la tirada, el número indicado tras el signo "+". De este modo, el resultado final, en este caso, estará entre 2 y 13, aunque, claro está, el total depende, de hecho, de la tirada de un D6.

A veces, ciertas tiradas de dados requieren que se tiren varios dados distintos a la vez. Si un arma produce un daño de $1D6 + 2D4$, por ejemplo, se obtendrá el resultado tirando los tres dados requeridos y sumando las cifras obtenidas en cada uno.

Como Leer los Dados

D2 Representa un dado de dos caras. Se consigue tirando otro dado cualquiera: los impares se consideran un 1 y los pares un 2.

D3 Representa un dado de tres caras. Se obtiene tirando un dado de seis, dividiendo el resultado por dos, y redondeando fracciones hacia arriba. Ejemplo: 1 ó 2 equivalen a 1.

D4 Representa un dado de cuatro caras que se obtiene dividiendo entre dos y redondeando hacia arriba la tirada obtenida en un dado de 8.

D6 Este dado es un viejo conocido de casi todo el mundo. Se arroja el dado, y el resultado es la cifra que queda en la cara superior.

D8 Si bien no tan conocido, se lee igual que el anterior.

D10 Se obtiene tirando el dado de 20 que, aunque tiene veinte caras, consta, en realidad, de dos series de números del 0 al 9. Se considera que el 0 es 10.

D20 Para distinguir en un dado de 20 un número de las decenas de otro de las unidades, se pintan cada una de las series del 0 al 9 de un color diferente. Por ejemplo, los números del 0 al 9 rojos son unidades (de 1 a 10), y los números del 0 al 9 verdes son decenas (del 11 al 20).

Hay un método alternativo que no requiere pintar el dado: Se tiran el dado de veinte y otro dado cualquiera al mismo tiempo. Si el resultado de este otro dado es bajo, lo obtenido en el de 20 serán unidades, si es alto, serán decenas.

D100 Para esta tirada se necesitan uno o dos dados de 10. Si se tiene sólo un D20, habrá que tirarlo dos veces. La primera tirada son las decenas y la segunda las unidades. Si, por ejemplo se obtiene un 5 en la primera y un 8 en la segunda, el resultado es 58. "00" siempre equivale a 100.

Figuras y Esquemas

RuneQuest se puede jugar de un modo estrictamente oral. Sin embargo, muchos jugadores y Masters llegan aún más lejos, y utilizan fichas de cartón o figuras en miniatura, esquemas y un tablero de batalla para centrar la atención durante el juego, para resolver fácilmente problemas como la línea de visión en un disparo, para crear posibilidades tácticas, y, en general, para que la experiencia resulte más divertida.

Todos estos elementos contribuyen a organizar las imaginaciones de los jugadores en estructuras. Por ejemplo si se fija el orden de marcha de una caravana de aventureros, los jugadores podrán saber qué personajes están en disposición de hablar entre sí. Esto puede ser importante si un aventurero en concreto tiene que elegir a qué compañero ayudar en caso de apuro.

Las fichas son una gran ayuda para interpretar las reglas. Situadas en la mesa, es posible observar si tus compañeros bloquean la línea de fuego de tu arco, por ejemplo, o bien qué aventureros son asaltados en primer lugar por un enjambre de avispas gigantes que atacan desde el flanco izquierdo, o incluso cuánto tardará un aventurero en auxiliar a otro. Una simple mirada a las fichas puede responder gran cantidad de preguntas, como por ejemplo, "¿a qué distancia está?" o "¿dónde se supone que está mi chico?" o "¿dónde se encuentra el elefante?".

Mucha gente prefiere usar figuras de plomo en lugar de fichas. Las figuras son imágenes en plomo de los aventureros de unos 2'5 ó más cm. de altura. También representan a monstruos, villanos, etc. Se hallan a la venta en la mayoría de las tiendas dedicadas a juegos y "hobbies", y se pueden pedir por correo sin dificultad. Se las puede pintar, con lo que adquieren una gran individualidad y en ocasiones, una gran belleza; ello añade una faceta estética muy importante al juego de rol.

Otro tipo de accesorios proporcionan un efecto dramático adicional si se usan en combinación con las figuras de plomo. Se pueden construir grandes conjuntos de ruinas usando los bloques de plástico con los que a menudo juegan los niños. Uno puede recrear prácticamente cualquier entorno fuera de lo común si se dedica a rebuscar entre los accesorios de trenes en miniatura de los amigos, entre los objetos usados para decorar pasteles, o entre las extrañas cosas que uno puede encontrar en los cajones de una ferretería. Se puede usar el material aislante que se utiliza para empaquetar ciertas cosas para crear cúpulas, puentes y acantilados. Unos cuantos árboles a escala HO, una cerca de juguete, y una piedra grande añaden estimulantes posibilidades para el despliegue de los personajes y para el uso de tácticas especiales en combates rutinarios.

El Tablero de Combate

En el caso de que uséis figuras, también os gustará disponer de algo que os permita definir sus posiciones respectivas durante el juego; para ello, debéis usar el llamado tablero de combate. Un tablero de combate puede construirse casi con cualquier cosa, pero casi siempre no es más que una gran hoja de papel sobre la que se puede dibujar, y que luego se tira. También son bastante populares las pizarras de plástico, transparentes ó no, en las que se dibuja con rotuladores de tinta ó de productos grasos que se pueden borrar después. Estas pantallas reutilizables pueden tener dibujada una parrilla para el cálculo de distancias de un modo permanente.

A veces el Master va a tener dibujado de antemano un plano ó un lugar determinado en el tablero de combate; otras veces, el tablero de combate va cambiando de configuración al tiempo que se desarrolla la aventura. De paso diremos que el término "tablero de combate" viene de los tiempos en los que los juegos de rol fantásticos se basaban principalmente en escenas de lucha. Ahora hay muchas otras situaciones aparte del combate en las que los jugadores querrán saber la posición y las posibilidades de movimiento de sus aventureros.

A menudo los Masters dibujan mapas a gran escala en papel corriente que ayudan a definir el entorno de los aventureros, y muestran el terreno circundante. Cuando la acción pasa a depender de enfrentamientos individuales, el Master cambia al tablero de combate.

La Saga de Cormac, el Picto

A lo largo de este libro encontrarás con frecuencia ejemplos de las reglas protagonizados por Cormac el Picto, Signy la Vándala, Churchak el Escitiano, ó Nikolos de Bizancio. Estas personalidades te ayudarán a entender cómo funcionan las reglas, y de paso, te indicarán más ó menos como progresan (ó como no progresan) los aventureros en situaciones reales. Como Master, usa estos ejemplos para aprender a retratar una determinada situación en una partida de RuneQuest, y como jugador, utilízalos para aprender a reaccionar ante las encrucijadas que te plantea el Master.

Cormac y sus amigos llevarán a cabo sus aventuras a lo largo y ancho de la imaginaria Tierra, y se verán envueltos en todo tipo de actividades legendarias y heroicas. Como ya te podrás figurar por lo de "Cormac el Picto", la mayoría de éstos ejemplos de juego toman asiento en una Europa fantástica.

Como se irá explicando en posteriores capítulos, tu Master tendrá que crear su propio mundo, el cual puede parecerse ó no a la imaginaria Tierra reflejada en éstas reglas. Antes de empezar a definir conceptos acerca del mundo en que tendrán lugar tus aventuras, consulta con tu Master. Posiblemente sea él el que mejor conozca los importantes detalles que conforman el soporte del mundo de juego, tales como nombres de pueblos y naciones, acontecimientos locales ó de índole general, y muchos otros apuntes de interés que pueden tener influencia a la hora de crear a tu aventurero y de elegir los atributos que debe poseer para que encaje perfectamente dentro del mundo de fantasía en el que va a vivir.





Cómo Crear un Aventurero



El término "Personaje" se usa en los juegos de rol para referirse a cualquier entidad imaginaria viva construida de acuerdo a las reglas del juego. En RuneQuest, a los personajes que llevan los jugadores se les llama aventureros. A los personajes que lleva el Master se les sigue llamando simplemente "personajes" ó "personajes no jugadores" si es necesaria una mayor concreción, aunque uno suele referirse a ellos más familiarmente usando los términos "encuentros", "monstruos" ó "los malos". Lo que vale para un personaje, vale para todos, incluidos los aventureros, pero las instrucciones específicas que se dan a veces para los aventureros pueden no ser necesariamente ciertas para los personajes no jugadores.

Como jugador, tú debes colocarte la careta de tu aventurero en el mundo de ficción que tu Master se inventa. Un aventurero no es más que una extensión de tí mismo, creada gracias a los deseos de tu propia imaginación, y que actúa llevando a cabo tus designios en un lugar en el que hay total libertad de movimientos. Al igual que tú, tus aventureros tendrán problemas, preferencias y manías, y cambiarán y crecerán a lo largo del juego.

Al generar (crear, lanzar a los dados, ó construir) a tu primer aventurero, tú, tu fértil imaginación, y las tiradas de dados hacen aparecer una personalidad única de entre todas las miles de millones posibles. A través de la experiencia, ese aventurero irá creciendo hasta llegar a convertirse en algo parecido al protagonista de una película ó al personaje estelar de una novela, y tu serás su supraintelecto.

Durante el juego, tu aventurero recibe el doble beneficio de tu intervención en su vida, y de tu interés por el buen desenlace de los acontecimientos. Cuando esto sucede en la vida de tu aventurero, el efecto final se asemeja a esos momentos que ocurren dentro de tu propia existencia en los cuales todo parece estar más claro y desarrollarse mejor de lo que tú podrías esperar razonablemente.

Los aventureros que crees no deberán ser réplicas exactas de tí mismo. El hecho de que veas morir a una versión simplificada de tí mismo puede resultarte desagradable; los mundos del rol son mundos duros, crueles y peligrosos. ¿Porqué vas a tener que limitarte a un puñado de personajes de entre los miles de millones que es posible crear en el juego?

Creando y jugando con aventureros que no se parezcan en nada a tí, podrás hacer todas aquellas cosas que te están vetadas en la vida real, reaccionando frente al mundo de un modo diferente y, posiblemente, adquiriendo una empatía y un conocimiento de las cosas tan útil en éste universo como en otro cualquiera.

Si sigues jugando asiduamente, tendrás que crear muchos aventureros. Todos serán distintos. Estúdialos, aprende de ellos, y diviértete.

La Hoja del Aventurero

Normalmente, la única referencia de la que tendrás que echar mano a la hora de jugar una partida de RuneQuest será de la Hoja del Aventurero debidamente cumplimentada, una hoja para cada uno de los aventureros con los que juegues. Dichas hojas son las herramientas de juego primarias. Cúdalas y llévalas al día. Más adelante iremos explicando cada una de las principales secciones de la Hoja del Aventurero.

Los jugadores suelen usar lápices a la hora de rellenar las hojas de sus aventureros; los valores que aparecen en ellas van cambiando a lo largo del juego, y si los escribimos con tinta, es todo un lío cambiarlos. Para una mayor protección de las hojas, puedes guardarlas en fundas de plástico transparente; en tal caso puedes usar rotuladores de tinta china para escribir sobre el plástico transparente durante el juego y, una vez terminado éste, dedicarte a cambiar cuidadosamente los valores de la hoja que han sido alterados.

La parte de atrás de la Hoja del Aventurero se halla en blanco. Usa ese espacio para enumerar los acontecimientos importantes en la vida de tu aventurero, para registrar conjuros y/o equipo adicional, para apuntar información relativa a determinadas armas, ó para cualquier otra cosa que se te antoje.

Aunque quizá ya te hayas hecho con unas cuantas copias, te damos permiso para fotocopiar la Hoja de Aventurero para tu uso personal.

La Saga de Cormac

Cormac es un pecto pelirrojo de 23 años de edad, nacido en las frías colinas de Caledonian en un lugar normalmente conocido como Picland. Creció en una tribu de cazadores y recolectores primitivos, y a Cormac se le instruyó desde pequeño en el arte de la caza. Cormac se convertirá en personaje jugador. Y como tal, tendrá que separarse de su familia y de su entorno para viajar hasta tierras desconocidas en busca de aventuras, de magia, y de tesoros escondidos. Vamos a examinarle con todo lujo de detalles y a explicarte como puedes tú crear un aventurero semejante.



Información Personal

Nombre del Aventurero
Especie
Edad Género: M F
Cultura
Religión

Nombre del jugador
 Clan de Procedencia
 Profesión de los Padres
 Profesión del Aventurero

Características

Características		CON	TAM	INT	PER	DES	ASP
Actuales	FUE	CON	TAM	INT	PER	DES	ASP
Originales	FUE	CON	TAM	INT	PER	DES	ASP

Atributos Seleccionados

Mod.Daño Mov. MMR-DES + MMR-TAM = MMR-CC

Equipo

CAR

[illegible]

CAR Total:

(restar la CAR total de la Fatiga)

Habilidades

Agilidad	(.....)	Conocimiento	(.....)	Manipulación	(.....)
Arrojar (25)	☐	Artes marciales (00)		Inventar (05)	☐
Esquivar (05)	☐	Animal (05)		Ocultar (05)	☐
Montar (05)	☐	Fabricación (10)		Tocar instrumentos (00)	☐
Nadar (15)	☐		☐		☐
Remar (05)	☐	Mundo (05)		Trucos de manos (05)	☐
Saltar (25)	☐	Humano (05)			
Trepar (40)	☐	Mineral (05)			
		Vegetal (05)		Percepción	(.....)
		Leer/Escribir		Buscar (25)	☐
Comunicación	(.....)	Idiomas (00)		Escuchar (25)	☐
Cantar (05)	☐			Oír (25)	☐
Habla Fluida (05)	☐			Rastrear (05)	☐
Oratoria (05)	☐				
Hablar Idiomas		Navegación (00)		Sigilo	(.....)
Propio (30)	☐			Deslizarse en	
..... (00)	☐	1. ^{er} Auxilios (10)	☐	silencio (10)	☐
..... (00)	☐	Valor Objetos (05)	☐	Esconderse (10)	☐

Magia

Variable	Cómpagos conocidos	Alcance	Alcance
Ceremonia (05)			
Encantamiento (00)			
Invocación (00)			
Duración (00)			
Intensidad (00)			
Multiconjuro (00)			
Alcance (00)			

Habilidades con Armas

(mod A %)(mod D %)

[illegible]

Cabeza
PA
PG

Pecho
PA.....
PG.....

Brazo D
PA.....
PG.....

Brazo I
PA.....
PG.....

Abdomen
PA.....
PG.....

Pierna D
PA.....
PG.....

Pierna 1
PA.....
PG.....

Tablas de Atributos

Puntos Mágicos				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Puntos de Fatiga

1	2	3	4			
5	6	7	8			
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49	50

Pt. Golpe

5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39

Tabla Localizaciones Golpe
(para humanoides)

C. C.	Localiz.	Proyect.
01-04	Pierna D	01-03
05-08	Pierna I	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo D	16-17
16-18	Brazo I	18-19
19-20	Cabeza	20

Creación de un Aventurero

Lo primero que has de hacer es coger una Hoja del Aventurero en blanco. En la porción superior de la Hoja podrás ver una sección cuyo título es el de *Información Personal*. En ella han de apuntarse una serie de hechos acerca del origen y de la historia de Personaje.

La mayor parte de la información que se solicita en la columna izquierda de esta sección se puede rellenar ahora. Sin embargo, para completar algunos datos de la columna de la derecha es mejor que esperes hasta haber leído el apartado *Experiencia Previa* de este capítulo.

Nombre del Aventurero: Puede ser cualquiera que te guste y con el que estés dispuesto a jugar.

Especie: Se refiere a la clase de criatura con la que estás jugando: humano, troll, enano, etcétera. La primera vez que crees un aventurero, crea un humano.

Edad: La edad de tu aventurero. Los humanos deben tener 15 años como mínimo, y se pueden añadir hasta 2D6 años más. La primera vez empieza con un humano de 21 años. Para tus futuros aventureros, tira 2D6 + 15 para determinar su edad. La edad de tu aventurero contribuirá a calcular los percentiles de habilidades correspondientes a su experiencia previa y los conjuros a los que tiene derecho.

Las especies no humanas pueden necesitar un comentario adicional. Por ejemplo, para recordar cual es la edad a efectos prácticos de un elfo (especie que madura lentamente), deberías precisar: "25 años, adolescente".

Género M F : Se refiere al sexo de tu aventurero. Elige el que quieras.

Cultura: Hace referencia a las cuatro diferentes culturas que se reconocen en RuneQuest: Primitiva, Nómada, Bárbara o Civilizada. Consulta con el Master. Lo habitual es que te permita elegir la que prefieras.

Religión: Se refiere a la deidad o deidades por las que tu aventurero siente devoción. También debes precisar aquí, si ocupa algún puesto destacado en determinado culto o iglesia.

Nombre del Jugador: Aquí debes hacer constar tu nombre. Si pierdes la hoja, te la podrán devolver más fácilmente sin necesidad de preguntar por teléfono: "¿Vive ahí Twarg el Rutenio?".

Clan de Procedencia: Aquí indicarás tu país natal, región, tribu, clan, etc. (no todo el mundo tiene una dirección y un código postal). Consulta con el Master para rellenar este espacio.

Profesión de los Padres: Esto sirve para conocer en que clase de hogar creció tu aventurero, un asunto de vital importancia para determinar su experiencia previa.

Profesión del Aventurero: Debes precisar, simplemente, cuál es el trabajo habitual de tu personaje. El o ella pueden estar desarrollando cualquiera de las profesiones especificadas en el apartado *Experiencia Previa*, o bien puedes consignar simplemente "Aventurero/a", o "Vagabundo/a", como quieras.

Características del Aventurero

Los aventureros y otros personajes inteligentes en RuneQuest, cuentan con siete características que defi-

nen sus capacidades y habilidades, y de las que se deducen sus atributos específicos: en el orden en que aparecen en la hoja de personaje, estas características son Fuerza, Constitución, Tamaño, Inteligencia, Personalidad, Destreza y Aspecto. En todos los casos, cuanto más alta sea la cifra asignada a la característica, más cantidad de la misma tendrá el personaje.

Recién creado, ningún aventurero humano tendrá ningún valor superior a 18 en ninguna de las características, aunque con el tiempo, algunas podrán incrementarse por encima de dicha cifra. Tampoco pueden tener un valor inferior a tres y, concretamente dos de ellas (Tamaño e Inteligencia), no pueden bajar de 8. Los procedimientos de tiradas de dados para establecer el valor de cada característica se encuentran en el apartado correspondiente a cada una de ellas.

Fuerza (FUE): Es una medida de la fuerza muscular. La fuerza de un aventurero influye en el daño que inflige, en la clase de armadura que puede llevar y en las armas que es capaz de usar, así como en los objetos que puede levantar y transportar. Según se explica en el capítulo "Sistema de Juego", la Fuerza puede incrementarse mediante entrenamiento pero sólo hasta un límite, impuesto por el valor inicial de las características Constitución y Tamaño, el que más alto sea de las dos. Si es la Fuerza la que tiene un valor más alto de estas tres características, no podrá incrementarse, a no ser que se emplee la magia.

Constitución (CON): Esta característica calibra la salud de tu personaje, y es el principal determinante de la cantidad de daño que puede soportar antes de morir. La CON también se utiliza para determinar su resistencia a la enfermedad y a otras agresiones. Como se explica en el capítulo "Sistema de Juego", la CON se puede aumentar pero sólo hasta el límite impuesto por los valores de FUE y TAM, el que sea más alto. Si la CON es la mayor de las tres, no se puede aumentar excepto por procedimientos mágicos.

Tamaño (TAM): El tamaño influye en la capacidad del personaje para infligir y soportar daño. En RuneQuest, el tamaño se refiere generalmente a la masa corporal. Tanto su defecto como su exceso, proporcionan ciertas ventajas: las personas grandes resisten más daño, pero las pequeñas pueden escabullirse con menos probabilidades de ser descubiertas. A veces el TAM se utiliza para determinar si el personaje puede escurrirse por una abertura, esconderse tras un pequeño matorral o caber en una armadura determinada. El TAM original sólo se puede alterar con magia: tu aventurero nunca necesitará (ni podrá) ponerse a régimen.

Inteligencia (INT): Esta característica, muestra la capacidad de un personaje para pensar de modo abstracto, memorizar y coordinar determinadas acciones como luchar, robar, fabricar, etc. La INT, es el principal determinante de los modificadores de habilidades, y por tanto, influye en la posibilidad de aumentar los porcentajes de habilidad a través de la experiencia. También determina cuantos conjuros puede recordar un individuo. Esta característica no suele cambiar excepto para disminuir por efecto de una enfermedad, aunque (si bien en muy contadas ocasiones) la magia puede afectarla.

Personalidad (PER): Esta característica determina la fuerza vital de un personaje. Representa la integración de un aventurero en su universo. Una PER elevada manifiesta una gran armonía con el entorno, cuanto más baja sea la PER esta armonía será proporcionalmente menor. Cuanto más alto sea el valor de esta característica, mayor dificultad tendrá el personaje en esconderse, por-

que el aura de personalidad atraerá la atención de otras criaturas. Relacionada con el concepto de carisma o magnetismo animal, también representa la capacidad de un personaje para liderar a otros. Puede incrementarse de varias maneras; aunque puede variar con el tiempo, nunca puede exceder de un valor que sea la suma de máximo y mínimo posibles obtenidos con el dado. Por ejemplo, para un humano la PER nunca será mayor de 21, (ver el apartado Incremento de Características de capítulo Sistema de Juego).

Destreza (DES): Es una medida de coordinación y velocidad. Determina la rapidez con la que su aventurero realiza sus acciones (lucha, juegos de manos, saltar, etc). Se puede aumentar de diversas maneras, especialmente mediante entrenamiento y magia, hasta el límite determinado por el valor original multiplicado por 1,5.

Aspecto (ASP): Intenta cuantificar el atractivo físico del aventurero para con el resto de los miembros de su especie. Se puede incrementar de muchas maneras; si uno se acicala adecuadamente puede aumentarlo en uno o más puntos, y como máximo el valor original multiplicado por 1,5.

Determinación de las Características

Hay que tirar 3D6 para todas las características excepto inteligencia y tamaño: para éstas la tirada es 2D6+6. Tienes que aceptar el resultado que obtengas sea cual sea.

La Saga de Cormac

Ahora vemos cuales son las características de Cormac para hacernos una mejor idea de la clase de persona que es.

FUE-17 ¡vaya comienzo! Cormac es realmente fuerte.
CON-9 ¡vaya, pero es un poco achacosol!
TAM-12 un tipo de mediana estatura.
INT-14 inteligencia algo por encima de la media. Podría ser más listo pero también podría ser más estúpido.
PER-12 en la media otra vez, pero no está mal.
DES-8 ¡vaya, nos ha salido patoso!
ASP-13 es ligeramente más guapo de lo normal.

Ya tenemos a Cormac: un guapo y musculoso muchachote, propenso al traspies, espabilado y que se constipa con facilidad.

Anotación de las Características

En cuanto estén definidas las características de tu aventurero, anota sus valores en los espacios correspondientes en el renglón dedicado a las "características originales" de la hoja del aventurero. A veces, una característica ve alterado su valor original, y entonces, para anotarla debe usarse el renglón dedicado a "características actuales". Una vez que cambia el valor de una característica, hay que emplear siempre el valor actual de la misma, pero nunca hemos de cambiar ó de borrar el valor original, ya que aún tiene su importancia.

Atributos

Los atributos son una serie de cualidades del personaje, derivadas de una forma numérica de los valores de ciertas características. Entre los atributos se incluyen los

Puntos Mágicos (PM), los Puntos de Fatiga (PF), el modificador de daño, el momento de reacción por DES, el momento de reacción por TAM, etc. El Movimiento también puede ser considerado como un atributo, pero tal valor, al ser el mismo para todos los humanos (3 m. por momento de reacción), no necesita ser calculado.

Los Puntos Mágicos

Los puntos mágicos de un aventurero son iguales al valor actual de su PER. A pesar de ello es posible que en determinadas situaciones alguien pueda tener más o menos puntos mágicos de los que en principio permita su PER.

Inicialmente, para anotar el número de puntos mágicos en la hoja del aventurero, haz un círculo en la tabla de puntos mágicos de tu hoja alrededor del número correspondiente a la PER de tu aventurero.

Los puntos mágicos se gastan cuando uno quiere activar un determinado conjuro. Los aventureros que usen sus puntos mágicos para lanzar conjuros, no ven reducida su PER en la misma medida. Todos los aventureros recuperan puntos mágicos a la tasa de 1/24 de su PER actual cada hora; de éste modo, todo aventurero puede regenerar completamente sus puntos mágicos en 24 horas.

La Saga de Cormac

Cormac tiene una PER de 12. Por tanto, también tiene 12 puntos mágicos. Cormac recupera los puntos mágicos gastados a la tasa de uno cada dos horas desde el momento en que los usa.

Los Puntos de Fatiga

Los puntos de fatiga también van subiendo y bajando a lo largo del juego. Los puntos de fatiga de tu aventurero son iguales a la suma de su FUE y su CON. Haz un círculo alrededor del número correspondiente en la tabla de puntos de fatiga.

La Saga de Cormac

Cormac tiene una FUE de 17 y una CON de 9. Cuando uno suma éstas dos características obtiene un total de 26 puntos de fatiga para Cormac.

Los Puntos de Golpe

Los puntos de golpe indican cuanto daño es capaz de soportar tu aventurero antes de quedar inconsciente o de morir. El término "puntos de golpe" se puede referir al número total de puntos de golpe del aventurero, o a los puntos de golpe que éste tiene en cada localización corporal.

El número total de puntos de golpe es igual a la media de CON y TAM de tu aventurero (redondeando hacia arriba). Haz un círculo alrededor del número correspondiente en la tabla de puntos de golpe. Posiblemente, el número total de puntos de golpe que tiene un determinado aventurero irá variando a lo largo del juego. Si un aventurero llega a perder todos sus puntos de golpe, estará muerto.

Tabla de Puntos de Golpe por Localización

Localización	Puntos de Golpe Totales						
	01-03	04-06	07-09	10-12	13-15	16-18	19-21
Cada pierna	1	2	3	4	5	6	7
Abdomen	1	2	3	4	5	6	7
Pecho	2	3	4	5	6	8	9
Cada Brazo	1	2	3	3	4	5	6
Cabeza	1	2	3	4	5	6	7

Pero es que además, debido a combates u otro tipo de contactos físicos, tu aventurero puede recibir daño en distintas porciones de su anatomía, y tal cantidad de daño ha de ser anotada en la hoja del aventurero. La cantidad de daño que un aventurero puede llegar a aguantar en cada una de las localizaciones de golpe puede determinarse consultando la Tabla de Puntos de Golpe por Localización, la cual se ofrece a continuación. En ella se distribuyen los puntos de golpe por localización para todos los seres de tipo humanoide. Has de apuntar el número indicado en cada una de las localizaciones de golpe facilitadas en el diagrama que se adjunta en la hoja del aventurero.

Si, p. ej., un aventurero pierde todos los puntos de golpe que tiene en una pierna, ésta queda inutilizada. Para todo individuo, la suma de los puntos de golpe de todas las localizaciones excede a su número total de puntos de golpe. Tal relación es correcta y lógica. Si un aventurero acumula una serie de heridas en diversas partes de su cuerpo, aunque éstas sean individualmente banales, puede que en conjunto puedan llegar a matarle.

La Saga de Cormac

El TAM y la CON de Cormac suman 21 (12 y 9). Si lo dividimos por dos nos da 10.5, lo cual redondeado hacia arriba nos da un total de 11 puntos de golpe para Cormac. Tal número se anota en la tabla de puntos de golpe que hay a la derecha de la hoja del aventurero. su CON baja es una debilidad que puede traicionarle a la hora del combate.

Al consultar la línea correspondiente de la Tabla de Puntos de Golpe por Localización, obtenemos para Cormac una distribución de puntos de golpe de 4 en cada pierna, 4 en el abdomen, 5 en el pecho, 3 en cada brazo, y 4 en la cabeza. A continuación anotamos tales números en las localizaciones correspondientes del diagrama de localizaciones de golpe.

El Modificador de Daño

Cuando un aventurero consigue realizar un ataque exitoso, bien sea con arma arrojadiza, bien sea en combate cuerpo a cuerpo, se ha de tener en cuenta su modificador de daño a la hora de calcular el daño que le hizo a su oponente. Para ver cual es el modificador de daño de un aventurero, debes sumar su FUE y su TAM, y consultar la tabla que te damos a continuación. Un aventurero tendrá siempre el mismo modificador de daño, a no ser que varíen su FUE y/o su TAM.

Total Modificador de Daño

01-12	- 1D4
13-24	0
25-32	+ 1D4
33-40	+ 1D6
41-56	+ 2D6
57—	se concede 1D6 adicional por cada incremento de 16 unidades en el total, ó fracción.

Cuando tu aventurero haga un ataque exitoso, sumale al daño hecho por el arma todo el modificador de daño que tu personaje posea. Se añade la mitad de tal modificador cuando el ataque se lleve a cabo con una arma arrojadiza. De éste modo, la fuerza física ó la debilidad de tu aventurero, tiene una incidencia directa sobre su efectividad en el combate cuerpo a cuerpo.

Siempre se debe anotar el modificador de daño en la hoja del aventurero, en el espacio marcado por la expresión *mod. daño*, y en la sección de armas, a continuación del daño establecido para cada una de ellas. Las tiradas para determinar el daño se hacen de modo independiente, primero la que determina el daño del arma, y después la del modificador de daño, y luego se suman para obtener el número de puntos de daño que infligió el ataque.

La Saga de Cormac

La FUE y el TAM de Cormac suman 29, por lo que su modificador de daño es + 1D4. Cuando Cormac lanza con éxito su jabalina a un enemigo, el impacto hace un daño de 1D8 + 1D2 (se lanza 1D4 y se divide por dos el resultado, redondeando hacia arriba).

Momentos de Reacción y sus Modificadores

Para simular de un modo realista el combate en un mundo fantástico, RuneQuest entrelaza la Destreza y el Tamaño de los aventureros, con la longitud de las armas usadas en el juego y con el número de puntos mágicos que se gastan al lanzar un conjuro. El resultado final de tales cálculos, los cuales son diferentes para cada individuo, determina en qué momento de reacción del asalto de combate puede usarse tal arma ó puede lanzarse tal conjuro.

Un asalto de combate se compone de diez momentos de reacción, los cuales se numeran siempre del 1 al 10. Cuanto más bajo sea el momento de reacción durante el cual tu aventurero pueda blandir un arma, más pronto podrá llevar a cabo su ataque en el asalto de combate en cuestión.

Ataques y Momentos de Reacción

Armas Arrojadizas y de Proyecto: El momento de reacción por DES es el número del primer momento de reacción del asalto de combate en el que tu aventurero puede emplear ese tipo de armas.

Armas Cuerpo a Cuerpo: Hay que sumar el momento de reacción por DES de tu aventurero con el momento de reacción por TAM, y con el modificador al momento de reacción en combate cuerpo a cuerpo del arma empleada. El número resultante será el del primer momento de reacción del asalto de combate en el que tu aventurero será capaz de golpear con tal arma.

Lanzamiento de Conjuros: Para saber en qué momento de reacción de un asalto de combate se puede lanzar determinado conjuro, hay que sumar el momento de reacción por DES de tu aventurero con el número de puntos mágicos utilizados para lanzar el conjuro.

Momento de Reacción por DES

Para determinar cual es el momento de reacción por DES de tu aventurero usa la tabla siguiente, y luego apunta su valor en la hoja del aventurero en el espacio al mismo dedicado.

DES del Aventurero Momento de Reacción por DES

01-09	4
10-15	3
16-19	2
20 + ..	1

Este resultado es el número básico de momentos de reacción en un asalto de combate que un aventurero en concreto debe esperar antes de poder llevar a cabo acción alguna. A partir de ahora llamaremos al momento de reacción por DES para simplificar, MR-DES.

La Saga de Cormac

La baja destreza de Cormac (8), le da un momento de reacción por DES de 4, el peor posible. Cuando entable combate, Cormac podrá detener el ataque de un enemigo más rápido antes de su MR-DES, siempre que tenga ya preparado su escudo. Para atacar, tendrá que esperar a que llegue el momento de reacción apropiado.

Modificador al Momento de Reacción por TAM

Para determinar el modificador al momento de reacción por TAM (MMR-TAM en adelante), usa la tabla siguiente, y luego anota su valor en el espacio que a tal efecto se destina en la hoja del aventurero.

<i>TAM del Aventurero</i>	<i>MMR-TAM</i>
01-09	3
10-15	2
16-19	1
20 + + +	0

Cuanto más alcance tenga tu aventurero, tanto más rápidamente podrá intentar lanzarle golpes a su oponente, y tanto más fácil le será alcanzarle. Este MMR-TAM sólo afecta al uso de armas en combate cuerpo a cuerpo.

Modificador al Momento de Reacción en Combate Cuerpo a Cuerpo

La suma del MMR-TAM y del MR-DES de un aventurero, nos da su modificador al momento de reacción en combate cuerpo a cuerpo, ó MMR-Cuerpo a Cuerpo, un número que suele ser fijo para cada aventurero. Has de escribirlo también en el espacio preparado para él; su uso será necesario a la hora de golpear con cualquier arma cuerpo a cuerpo.

La Saga de Cormac

Cormac tiene un TAM de 12; usando la tabla correspondiente tenemos que posee un modificador al momento de reacción por TAM de 2. Sumando ésta cifra a su MR-DES de 4, obtenemos un 6. Ello hace que Cormac deba esperar, al menos, hasta el sexto momento de reacción de un asalto de combate para poder emplear sus armas cuerpo a cuerpo.

Modificador al Momento de Reacción de las Armas

Después de equipar con armas a tu aventurero, tendrás de consultar la tabla de armas cuerpo a cuerpo que se halla en el capítulo dedicado al combate. En ella, una de las columnas está especialmente dedicada a enumerar los modificadores al momento de reacción de cada una de ellas.

La Saga de Cormac

Cormac tiene un MMR-CC de 6; una de las cosas con las que Cormac va a ir armado es un hacha de mano. Ese arma tiene un modificador al momento de reacción de las armas (MMR-Armas, a partir de ahora) de 2. Cormac podrá blandir su hacha en el octavo momento de reacción de cada asalto de combate.

Modificador al Momento de Reacción para Conjuros

Este modificador se limita a añadir un número de momentos de reacción igual al número de puntos mágicos usados para impulsar el conjuro de que se trate. Para saber el momento de reacción en el que el conjuro va a ser activado, no hay más que sumar el MR-DES del aventurero y éste modificador al momento de reacción para conjuros.

La Saga de Cormac

Nuestro héroe tiene un MR-DES de 4. Si quisiera lanzar un conjuro de 1 punto, el lanzamiento y el efecto del mismo no podrían tener lugar antes del momento de reacción 5 del asalto de combate. Y si lanzara un conjuro de dos puntos, éste no podría tener efecto antes del momento de reacción 6 de tal asalto.

Las Habilidades y sus Modificadores

En RuneQuest, habitualmente, la actividad que podríamos catalogar como "normal" (caminar, montar a caballo, saltar por encima de un arroyuelo, etc.) se lleva a cabo automáticamente. Sin embargo, hay ocasiones en las cuales determinadas situaciones están plagadas de dificultades especiales, y ello obliga al Master a desafiar a tu aventurero para que éste use una habilidad específica. Una habilidad es un tipo de actividad en el cual el personaje tiene un determinado porcentaje de posibilidades de éxito; para ver si el aventurero tiene ó no éxito al llevar a cabo tal acción, normalmente ha de lanzarse 1D100.

Tal y como se expone en la hoja del aventurero, existen varios factores a tener en cuenta cuando uno habla de las habilidades.

☐ : esta es una casilla de comprobación de experiencia. El Master te indicará el momento en que puedas hacer una señal en su interior. Más adelante, tal y como se detalla en el capítulo dedicado al sistema de juego, sabrás en que medida ayudan éstas comprobaciones al progreso de tu aventurero. Hay ciertas habilidades que no poseen casillas de comprobación de experiencia.

Remar, Tregar, Esquivar, etc.: estos son los nombres de algunas habilidades. Las habilidades definen las acciones básicas que pueden llevarse a cabo durante una aventura de RuneQuest. En tu campaña particular, quizá puedan introducirse habilidades adicionales. Antes de rellenar los espacios en blanco referentes a las habilidades de Lenguaje Propio y de Otros Lenguajes, habrás de consultar a tu Master.

(05), (0): Estos números que se hallan entre paréntesis son las posibilidades básicas para humanos en tales habilidades. Una posibilidad básica es, simplemente, capaz, de utilizar determinada habilidad por vez primera; todas las habilidades poseen posibilidades básicas. Es necesario sumar las posibilidades básicas con el apropiado modificador de categorías de habilidades (el cual explicaremos a continuación), y con los percentiles que el personaje haya ganado en tal habilidad por medio de su experiencia previa. El resultado nos da el porcentaje actual de posibilidades que tiene el aventurero de usar correctamente la habilidad. Algunas habilidades, sobre todo las de conocimientos, tienen unas posibilidades básicas de 0%. Las posibilidades básicas para criaturas no humanas se pueden encontrar en el capítulo dedicado a las mismas.

En los espacios adyacentes habrás de escribir los porcentajes actuales de habilidad de tu aventurero. Después de varias sesiones de juego, tales porcentajes tenderán a ir en aumento.

Categorías de Habilidades

Los grupos ó categorías de habilidades se hallan formados por una serie de habilidades que están influenciadas por la misma característica ó grupo de características. En RuneQuest, existen siete categorías de habilidades. A continuación se da una breve definición de cada una de las categorías, así como los nombres de las habilidades que las componen.

Agilidad: Aquí se agrupan una serie de habilidades de tipo físico, que requieren un esfuerzo a nivel corporal: Remar, Tregar, Esquivar, Saltar, todas las Detenciones, Montar, Nadar, Arrojar.

Comunicación: Con éstas habilidades, el que las usa es capaz de transferir información a otras personas: Habla Fluida, Oratoria, Cantar, Hablar el Idioma Propio, Hablar Otros Idiomas.

Conocimiento: Estas habilidades mentales requieren tanto un conocimiento formal de la materia como un buen razonamiento individual: Fabricación, Valoración de Objetos, Conocimiento Animal, Conocimiento del Mundo, Conocimiento Humano, Conocimiento Mineral, Conocimiento Vegetal, Artes Marciales, Leer/Escribir Idiomas, Navegación.

Magia: Con estas habilidades se manejan las energías mágicas para cambiar el mundo.

Manipulación: Estas habilidades requieren una buena coordinación entre vista y tacto: Ocultar, Trucos de Manos, Inventar, Tocar Instrumentos, y todos los Ataques con Armas.

Percepción: Con estas habilidades los personajes reciben y asimilan la información que proviene de su entorno: Escuchar, Buscar, Otear, Rastrear.

Sigilo: Llevando a cabo con éxito estas habilidades, el personaje puede evitar ser descubierto: Escondarse, Deslizarse en Silencio.

Modificadores de las Categorías de Habilidades

Además de las posibilidades básicas comunes a todos los humanos las habilidades del nuevo aventurero se pueden incrementar ó disminuir con modificadores que representan su aptitud natural para cada clase de habilidades. Estos modificadores pueden aumentar ó bajar los percentiles de una determinada habilidad, ó bien dejarlos invariables.

Los modificadores pueden variar, si varían las características de las que derivan.

Estos modificadores de las categorías de habilidades también afectan a las tiradas de experiencia, representando el beneficio que supone tener una buena aptitud natural cuando se trata de mejorar una habilidad. Esto se explica más adelante en el capítulo Sistema de Juego.

Una vez calculado, suma el modificador de categoría a las posibilidades básicas de todas las habilidades dentro de esa categoría, siempre que esas posibilidades sean mayores de cero. El porcentaje que resulta representa las posibilidades que tiene un personaje de realizar con éxito esa habilidad, a menos que esto se modifique mediante entrenamiento ó experiencia.

Si una habilidad con unas posibilidades básicas de cero, se incrementa posteriormente a 1% ó más, se le añade entonces el modificador de la categoría a la que corresponde dicha habilidad.

Cálculo de los Modificadores de las Categorías de Habilidades

Las características ejercen tres tipos de influencia en los modificadores de habilidad.

Si es una Influencia Primaria, añadir 1 percentil al modificador, por cada punto de la característica que sobrepase de 10, y bajar 1 por cada punto que la característica tenga por debajo de 10.

Si es una Influencia Secundaria, añadir 1 percentil al modificador por cada dos puntos de la característica por

encima de 10, y bajar 1 por cada dos puntos por debajo de 10. El percentil máximo que se puede añadir por razón de una Influencia Secundaria es +10%. Los puntos de característica superiores a 30 no se consideran.

Si es una Influencia Negativa, se procede al contrario de la Primaria: se resta 1 percentil por cada punto superior a 10 y se añade 1 percentil por cada punto inferior a 10.

Estos cálculos se realizan independientemente en cada categoría de habilidades. Una vez determinadas todas las influencias en cada categoría, suma todos esos percentiles positivos y negativos para obtener una única cifra. Esa cifra puede ser positiva, negativa o cero. Cualquiera que sea el resultado, constituye el modificador que hay que aplicar a una categoría de habilidades concreta. Anótalo en su lugar correspondiente en la hoja del personaje. Ese número modificará el valor en percentiles de todas las habilidades dentro de una categoría que tengan posibilidades básicas mayores de 0%, o que se han aumentado por encima de 0%. Una vez que has sumado este modificador para hacer el cálculo definitivo de las posibilidades de una habilidad, ya no lo tienes que volver a sumar nunca en esa habilidad.

Una habilidad no puede tener nunca un valor negativo; si algún modificador hace descender una habilidad por debajo de cero, su valor se considera cero y así habrás de anotarlo.

A continuación se enumeran las categorías de habilidades, las características que influyen en ellas, y los valores numéricos de tales influencias.

Modificador de la Categoría de Habilidades de Agilidad

DES = Primaria
FUE = Secundaria
TAM = Negativa

Explicación:

DES -Montar, saltar, etc., requiere más coordinación que fuerza.

FUE -Pero tener fuerza resulta también útil en este tipo de actividades.

TAM -El volumen corporal interfiere con los movimientos rápidos y coordinados.

La Saga de Cormac

La escasa DES de Cormac, un 8, le perjudica en esta categoría, y ya le empieza suponiendo un -2. Del mismo modo, su TAM 12 le da otro -2. Pero su tremenda FUE de 17 compensa ambos valores con un +4, lo cual hace que el valor final del modificador de agilidad sea cero. Esto supone que ninguna de las posibilidades básicas de las habilidades de agilidad sufrirá variación alguna con respecto a los valores ya impresos en la hoja del aventurero.

Modificador de la Categoría de Habilidades de Comunicación

INT = Primaria
PER, ASP = Secundarias

Explicación:

INT -La inteligencia ayuda a llevar a cabo discursos llenos de significado, gestos, y otro tipo de modos y maneras personales dirigidos a transmitir información.

PER -Le da vigor y autoridad a la comunicación, y una especie de facilidad para encontrar siempre la palabra adecuada.

ASP -Un aspecto hermoso, un porte noble, y unos rasgos distintivos, hacen más sencillo atraer y mantener la atención de la gente.

La Saga de Cormac

La INT de Cormac le proporciona un +4(14), su PER de 12 le da un +1, y su ASP de 13 le ofrece un +2, lo cual da un modificador de habilidades de comunicación final de +7 percentiles.

Modificador de Habilidades de Conocimientos

INT = Primaria

Explicación:

INT -El razonamiento abstracto y la capacidad de memoria son esenciales para todo aprendizaje.

La Saga de Cormac

La buena INT de 14 de Cormac le da un modificador de +4 percentiles. Como resultado de su gran facilidad para el aprendizaje, las habilidades de Conocimientos, Valoración de Objetos, Fabricación, y Primeros Auxilios de Cormac comenzarán con unas posibilidades básicas superiores en un 4% a las de cualquier otro aventurero que solo posea una INT media.

Modificador de Habilidades Mágicas

INT,PER = Primarias
DES = Secundaria

Explicación:

INT -El razonamiento, la concentración, y la capacidad mental son vitales a la hora de obrar prodigios.

PER -La sensibilidad hacia la Fuerza Vital, y el contacto con la misma, son fundamentales a la hora de hacer magia.

DES -La coordinación corporal es de gran ayuda en la realización de los gestos y símbolos que permiten la manipulación de las fuerzas mágicas.

La Saga de Cormac

La PER y la INT (12 y 14 respectivamente) de Cormac se hallan ligeramente por encima de la media, lo cual le proporciona +2 y +4 percentiles, respectivamente. Su baja DES de 8 no llega a perjudicarte demasiado, solo -1, lo cual nos da un total para el modificador de habilidades mágicas de +5. Quizá no haría mal si se concentrara en aprender algo de magia.

Modificador de Habilidades de Manipulación

INT, DES = Primarias
FUE = Secundaria

Explicación:

INT -Uno tiene que saber lo que está haciendo.

DES -También ha de tener la agilidad suficiente como para hacerlo.

FUE -Y también debe tener la Fuerza necesaria como para empuñar con firmeza los objetos a manipular.

La Saga de Cormac

Su INT de 14 le proporciona +4 percentiles, pero su DES de 8 le penaliza con -2. Su excelente FUE de 17 añade +4 a la suma, más de lo que su falta de DES le hacía perder, lo cual le da un modificador de manipulación de +6.

Modificador de Habilidades de Percepción

INT = Primaria
PER, CON = Secundarias

Explicación:

INT -Si no eres lo suficientemente listo como para mirar o escuchar en los lugares adecuados, no encontrarás lo que buscas.

PER -De esta característica dependen las corazonadas que consiguen sacar a la luz ciertas pistas útiles.

CON -El tener buena salud ayuda a concentrarse y agudiza los sentidos.

La Saga de Cormac

El modificador de habilidades de percepción de Cormac es bastante bueno. Su INT de 14 le da 4 percentiles; el 1 de su PER de 12, y el -1 de su CON de 9 se anulan entre sí. Por tanto su modificador de percepción es de 4 percentiles.

Modificador de Habilidades de Sigilo

DES = Primaria
RAM, PER = Negativa

Explicación:

DES -Los patosos y los torpes hacen ruido.

TAM -Cuanto más tengas que esconder, más trabajo te costará.

PER -Una Fuerza Vital poderosa hace que sea más difícil ocultar tu aura.

La Saga de Cormac

La DES de 8 de Cormac vuelve a perjudicarlo, dándole ahora un -2 a su sigilo. Su TAM de 12, bastante mediano, le penaliza aún más con otro -2, así como su PER de 12, que le da otro -2. Su modificador de habilidades de sigilo final es de -6.

Y el resultado de los modificadores de habilidades de Cormac indican que es un mal cazador. Suele espantar a las presas tropezando con las raíces que sobresalen del

suelo, y pisando hojitas secas, y se le ve el plumero cuando intenta arrastrarse hacia el animal en cuestión. Su mejor resultado lo obtiene con las habilidades de comunicación; quizá Cormac termine convirtiéndose algún día en un líder. En el interior de su clan uno tiene pocas oportunidades de dedicarse a un trabajo distinto del que hacía su padre, y últimamente, cada vez que Cormac quería irse de caza, todos sus amigos tenían misteriosamente algo que hacer. Quizá deba estudiar la posibilidad de investigar culturas más civilizadas, en las que el sigilo es menos importante para sobrevivir, y existen más oportunidades para que un muchacho insatisfecho pueda encontrar su destino.

Sección de Armas

La lucha tiene un importante papel en los juegos de rol. Estos juegos de fantasía se desarrollan generalmente en épocas primitivas, cuando había que enfrentarse a los enemigos usando la fuerza del frío acero. Una buena parte de la hoja del personaje se destina al registro de las numerosas herramientas mortales que existen a disposición del aventurero.

Modificador de Ataque: La cifra es la misma que la del modificador de habilidades de manipulación. La primera vez que anotes las estadísticas de armas de tu aventurero, tienes que sumar este modificador a las posibilidades de ataque que tiene el personaje con un arma.

Modificador de Detención de Ataques: Es la misma cifra que el modificador de habilidades de agilidad. Añade este número en percentiles a las posibilidades básicas de detención con cualquier arma y anota el resultado final en la hoja del personaje.

Arma: Registra el nombre del arma en este apartado. En el capítulo de Combate aparecen unas tablas completas de armas. Tu aventurero puede utilizar ya ciertas armas, como verás en el apartado de Experiencia Previa.

Daño: Cada arma inflige un daño que se expresa en Puntos de Daño. La cantidad de los mismos se determina con una tirada de dados concreta, especificada arma por arma en el capítulo de Combate. Registra aquí esa tirada de dados, seguida del modificador de daño de tu personaje.

Momento de Reacción: Cada arma cuenta con un modificador de Momento de Reacción dependiente de su longitud. El valor numérico de este modificador aparece también en las tablas de armas. Los personajes poseen también un MMR-CC, que debes añadir al modificador del Momento de Reacción y anotar la suma total en esta casilla.

A%: Los personajes usan diferentes armas con posibilidades básicas de éxito diferentes, igual que varían las posibilidades básicas de otras habilidades. Sin embargo, como hay tantas armas, la gama de habilidades con armas no viene impresa en la hoja del aventurero. Así que coloca tus posibilidades con cada arma concreta, mirando en las Tablas de Armas Culturales.

Suma las posibilidades básicas del arma al modificador de ataque del personaje y anota el total en esta casilla.

Como otras habilidades, cada arma tiene al lado una casilla en blanco para hacer comprobaciones de experiencia. Con estas habilidades de armas, tu aventurero puede adquirir experiencia debida a ataques exitosos y/o detenciones acertadas, por separado.

D%: Las posibilidades iniciales que tiene un aventurero de detener con un arma un ataque, son iguales a sus posibilidades básicas de ataque con esa misma arma. Habrás de sumar dichas posibilidades al modificador de detención, y escribir el resultado final en el espacio destinado a tal efecto. De nuevo, te llamamos la atención acerca de la casilla de comprobación de experiencia.

PA: Toda arma posee una asignación de puntos de armadura que le sirven para soportar el daño recibido. La cantidad de puntos de armadura que tiene cada arma en concreto aparecen en las tablas de armamento del capítulo dedicado al combate. Escribe en el espacio apropiado el número de puntos de armadura correspondiente al arma en cuestión; dâte cuenta de que en la hoja se ha dejado sitio también para anotar los cambios que se irán produciendo durante el juego.

No hay que confundir el número de puntos de daño que un determinado arma puede infligir en combate, con el número de puntos de daño que es capaz de resistir antes de romperse; éstas dos cantidades representan distintos conceptos.

Datos Mágicos

Los personajes de los juegos de rol de fantasía, se velen de la magia con asiduidad. En RuneQuest se proporcionan tres variedades distintas de magia para su uso en el juego. Será la campaña en la que participes la que tendrá que determinar cuanta magia y qué tipo de conjuros tienes a tu alcance. La sección mágica de la hoja del personaje tiene un espacio dedicado al registro de tales datos.

El modificador de categoría de habilidades mágicas debería estar ya situado en la línea superior, entre paréntesis.

En los espacios en blanco bajo el epígrafe *Conjuros Conocidos*, se anotan los nombres de los conjuros que el personaje ha aprendido.

En la columna siguiente se registra el porcentaje de posibilidades de éxito que tiene tu aventurero al lanzar un conjuro concreto.

Equipo

Utiliza esta parte para enumerar los objetos que tu personaje lleva consigo. Como los aventureros con éxito terminan acumulando muchos más efectos personales de los que necesitan para cualquier misión o aventura, lleva la cuenta de los objetos mágicos, lingotes de oro y otros objetos excedentes, en la vuelta de la hoja.

En la relación del equipo se enumeran primero los peniques, moneda básica del RuneQuest. A continuación, la armadura, con el fin de dejar indicada la carga total que supone tan útil posesión. Normalmente se registran las armas a continuación y, luego el resto de objetos transportados. Finalmente, añade los objetos que lleva el caballo y otro animal de carga del aventurero, si procede.

En la última columna, se registra la carga que supone el equipo personal. Anota el total al final de la columna. Compara esta cifra resultante con la tasa de fatiga del aventurero para ver si transportar tal cantidad de equipo puede agotar a su propietario.

El sistema para calcular la fatiga y la carga se encuentran en el capítulo de Sistema de Juego.

Experiencia Previa del Personaje

Tu aventurero creció en el seno de una familia autosuficiente. Mientras crecía, los adultos, consciente o inconscientemente le enseñaron habilidades, conocimientos y hábitos específicos. Le enseñaron lo que sabían: a sobrevivir en el mundo.

Tienes que crear la familia de tu personaje: ¿viven ambos progenitores?, ¿cómo eran sus abuelos, hermanos y hermanas? ¿cómo eran las relaciones familiares? ¿los miembros de su familia eran crueles, protectores, amables o distraídos?

En RuneQuest, todos los aventureros tienen una edad mínima de quince años, edad mínima imprescindible para tener una destreza y resistencia decentes. Ya has registrado la edad presente de tu personaje en la hoja. Te servirá para calcular sus porcentajes de habilidades, como se explica más adelante.

Magia

La clase de magia dependerá de la cultura a la que pertenece el personaje.

Los pertenecientes a las culturas primitivas y nómada obtienen 1D3-1 puntos de magia espiritual a los 15 años mas un punto cada 10 años que superen esa edad o fracción. Los personajes pertenecientes a la cultura bárbara tiran 1D100. Un resultado entre 01-50 significa que tu personaje obtiene magia espiritual como un aventurero nómada primitivo (ver arriba). Un resultado entre 51-00 indica que tu personaje puede automáticamente convertirse en iniciado de la religión de sus padres. Si el personaje no se hace iniciado no obtendrá ningún tipo de magia. Los iniciados reciben 1 punto de PER por cada tres años que permanezca como iniciado o fracción, que se pueden sacrificar a cambio de conjuros divinos. La PER se puede aumentar sólo hasta los límites que se imponen en el capítulo de Sistema de Juego. Asimismo, los iniciados obtienen 1 punto de magia espiritual del culto por cada cinco años o fracción.

Los pertenecientes a la cultura civilizada, tiran un dado 100. Un resultado entre 0-75, significa que el personaje obtiene magia divina como un aventurero bárbaro (ver arriba). Un resultado entre 76-00 indica que el personaje obtiene 1D3-1 conjuros de hechicería a la edad de quince años, más 1 conjuro adicional cada cinco años o fracción.

Habilidades

El jugador cuenta con 30 percentiles por cada año que su personaje tiene por encima de los quince años de edad. Puede dividir la suma total de estos percentiles entre las distintas habilidades. Las habilidades que tienen casillas de comprobación de experiencia solo se pueden subir hasta 75%. Las habilidades que carecen de casilla de comprobación se pueden subir hasta 100%. Ninguna habilidad puede superar el 100%.

Las habilidades mágicas se pueden incrementar de la siguiente manera: sólo aquellos aventureros que conocen conjuros de hechicería pueden obtener percentiles en Intensidad, y los aventureros hechiceros deberían también ganar percentiles en sus conjuros. Además estas habilidades sólo se pueden aumentar hasta 75%.

Equipo

Arma 1M + escudo o arma 2M, arco corto o javalina y honda, armadura de cuirbouilli y casco (3 puntos de protección), una cicatriz, tatuaje o marca de nacimiento, otros bienes por valor de 100 peniques (p), Equipo de Viajero Estándar (50 p, 14 CAR): cantimplora de 4 litros, 30 m de cuerda delgada, ropas de campesino, hacha de mano, martillo, lona impermeable, anzuelos, caña de pescar, saco, cuchillo barato, vendas, útiles de cocina, manta.

Armas Culturales: Las tablas de armas culturales enumeran los diferentes tipos de armas que hay disponibles para los aventureros de las distintas culturas. Las cifras que aparecen tras cada tipo de arma son los percentiles que hay que añadir a la habilidad del aventurero con esa arma. Estos percentiles básicos se utilizan en lugar de los percentiles básicos genéricos para humanos que aparecen en las tablas de armas generales del capítulo de Combate. Si algún arma en particular no aparece en la lista, utiliza los percentiles básicos genéricos para humanos de las tablas de armas del capítulo de Combate.

Cuando en el mismo renglón aparezcan dos o más armas, escoge sólo una. Las posibilidades básicas del personaje con las otras aparecerán en la tabla de armas del capítulo de Combate. Los percentiles del renglón se pueden dividir entre las armas que aparecen en ese renglón, si lo deseas.

La abreviatura 1M significa "una mano", y 2M "dos manos", ambas se refieren al número de manos necesarias para el manejo en ataque y detención de un arma concreta.

Algunas habilidades con armas aparecen citadas como de ataque y de detención al mismo tiempo, mientras que otras son sólo una de las dos cosas. Suma el número de percentiles entre paréntesis solamente a las habilidades indicadas (ataques y/o detenciones): si tu aventurero carece de determinada habilidad con arma, ignórala.

Habrás de designar un arma como arma primaria de tu aventurero, y otra (si se te ofrece tal opción) como su arma secundaria (quizá desees avanzar hacia el capítulo dedicado al combate para examinar las propiedades de las armas disponibles). El arma primaria será aquella que tu aventurero lleve más a mano, aquella con la que posea un mejor porcentaje. También puedes designar un arma primaria de ataque, por ejemplo una maza, y un arma primaria de detención, como por ejemplo un escudo.

Tabla de Armas Culturales

Armas de Culturas Primitivas

De ataque y detención:

Lanza 1M ó Lanza 2M (25)

Hacha 1M ó Maza (25)

Sólo de ataque:

Javalina (20)

Honda ó Arco Corto (25)

Sólo de detención:

Escudo de Hebilla ó de Diana (25)

Armas de Culturas Nómadas

De ataque y detención:

Hacha 1M, Maza, Lanza 1M, ó

Espada (20)

Sólo de ataque:

Lanza de Torneo (30)

Arco ó Javalina (20)

Sólo de detención:

Escudo de Hebilla ó de Diana (20)

Armas de Culturas Bárbaras

De ataque y detención:

Lanza 1M ó 2M (25)

Hacha, Maza ó Espada 1M (25)

Hacha ó Espada 2M (15)

Sólo de ataque:

Arco ó Javalina (25)

Sólo de detención:

Escudo de Hebilla ó de Diana (25)

Armas de Culturas Civilizadas

De ataque y detención:

Espada Ancha, Rapier, Cimitarra ó

Espada Corta (25)

Lanza 1M ó 2M (20)

Hacha ó Espada 2M (15)

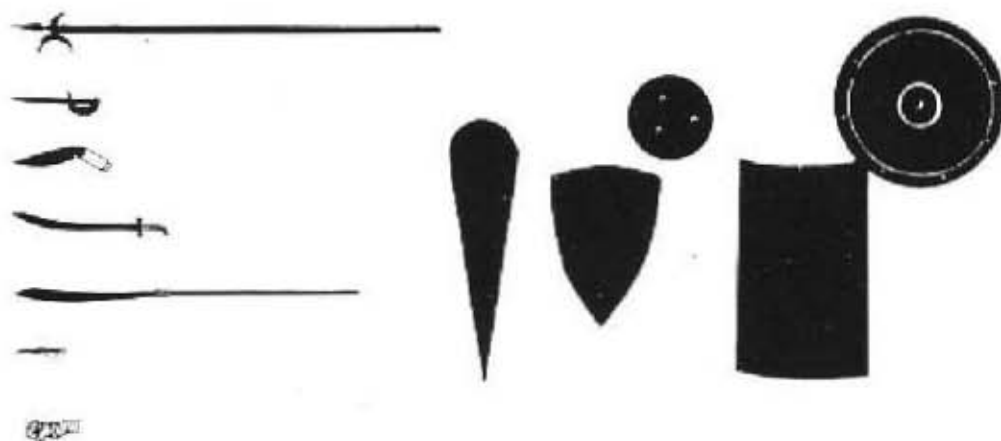
Sólo de ataque:

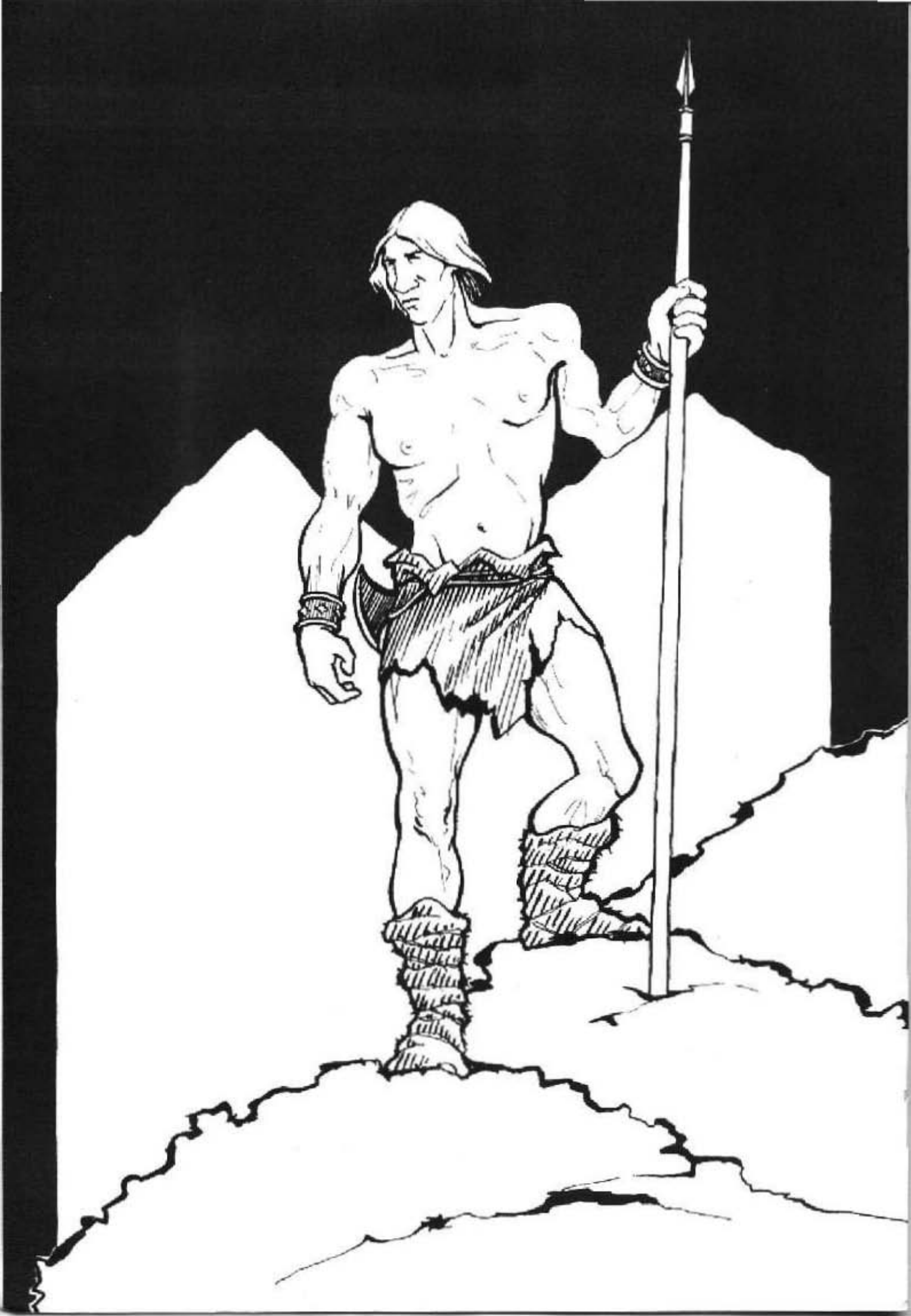
Honda ó Ballesta (25)

Sólo de detención:

Escudo de Hebilla, de Diana ó

Gran Rectangular (25)







El Sistema de Juego



El sistema de juego en un juego de rol es el soporte invisible sobre el que debe apoyarse el mundo imaginario al que damos vida. Aunque en los capítulos siguientes se irá profundizando en las reglas que aquí se exponen, una vez leído y asimilado éste capítulo debe quedar clara toda la estructura en la que RuneQuest se basa.

Recuerda que tus aventureros nunca entenderán tan bien su mundo como tú puedas entender éstas reglas. Ellos no pueden saberlo todo: nunca podrán sentarse a consultar las tablas de las características de las armas ni las de las consecuencias de las pñías. Tendrán una idea aproximada sobre la mayoría de las cosas que tú conocerás cómo valores e intervalos concretos.

Debido a que en éste capítulo se delimita el funcionamiento de RuneQuest, aquí se toman en consideración gran cantidad de conceptos de muy diverso origen. Las distintas secciones que lo componen suelen ser independientes entre sí. Los Masters que deseen simplificar sus partidas de RuneQuest pueden eliminar algunas de las reglas sin que ni el curso ni el equilibrio del juego sufran alteraciones importantes.

Como Redondear

En RuneQuest se usan las técnicas típicas de redondeo: todas las fracciones inferiores a 0,5 se redondean hacia abajo; aquellas fracciones iguales ó superiores a 0,5 se redondean hasta el siguiente número entero.

Uso de las Habilidades

Las acciones de mayor trascendencia que lleva a cabo un aventurero, necesitan el uso de alguna habilidad para ser realizadas. Todas éstas habilidades se detallan de modo específico en el capítulo a ellas dedicado. El tema de ésta sección consiste en cómo utilizar éstas habilidades en el juego.

El Éxito Automático

Muchas habilidades no son más que acciones normales que cualquier persona puede realizar. El cruzar una habitación ó el abrir una puerta se puede considerar habilidad, pero en RuneQuest se da por supuesto que cualquier aventurero es lo bastante competente como para llevar a cabo éstas acciones de un modo inconsciente, y no es necesario determinar si lo hizo con éxito ó no. Se le supone un "éxito automático" en tales acciones. Algunas

habilidades que se consideran de éxito automático incluyen cavar, hablar, respirar, y andar.

Tiradas de Éxito Simple

Pero hay otras muchas habilidades que para ser realizadas con éxito requieren cierto entrenamiento y cierta experiencia. Por ejemplo, andar sobre una cuerda es algo totalmente distinto a andar sobre el suelo de una habitación.

Para llevar a cabo cualquier habilidad que requiera tener alguna experiencia, en RuneQuest se necesita una tirada exitosa. Cada aventurero tiene un porcentaje de posibilidades de realizar con éxito determinada habilidad. Si el jugador obtiene un resultado al tirar 1D100 igual ó inferior al porcentaje para tal habilidad, entonces querrá decir que el aventurero ha realizado con éxito la tarea. Pero si el jugador falla la tirada, también su aventurero habrá errado el intento. Los resultados de tales errores se discuten en los capítulos de "Combate" y "Habilidades".

La Saga de Cormac

Cormac, el Picto se halla cazando en los páramos escoceses cuando su jugador intenta hacer para él una tirada de Otear. Obtiene un 27 en los dados, bastante por debajo del 53% con que cuenta Cormac en esa habilidad. De este modo, Cormac descubre que varios enemigos de su clan le están siguiendo. Cormac es valiente, pero no idiota, así que intenta Esconderse. Tiene un 28% en esa habilidad, y algunos modificadores debidos al terreno cubierto de maleza, que le favorece. El jugador saca un 18, y Cormac ve, tras los arbustos, como sus enemigos pasan de largo.

Las posibilidades básicas son las posibilidades que tiene un humano de llevar a cabo con éxito una habilidad, en un principio. Los modificadores de categoría de habilidades individuales, ajustarán tales posibilidades, de modo que al comienzo de su vida de aventuras los personajes tendrán ya distintas capacidades.

Excepto en el caso de las armas, las posibilidades básicas aparecen impresas en la hoja del personaje. Si las posibilidades básicas de una habilidad son 00%, el personaje tendrá que investigar o entrenar dicha habilidad, si quiere tener algún conocimiento de la misma.

En cualquier habilidad cuyas posibilidades básicas sean de 05% o más, una tirada entre 01 y 05 es siempre un éxito, incluso aunque tengan un modificador de categoría de habilidades negativo. Una tirada entre 96 y 00

es siempre un fallo, sean cuales sean las posibilidades de éxito, incluso para el 100% de posibilidades de éxito con que cuentan los conjuros divinos. Siempre hay esperanza, y siempre una posibilidad de error.

Como Enfrentar Habilidades

Se puede usar una habilidad para contrarrestar el uso de otra: Cormac usa la suya de Esconderse para escapar a la de Buscar de sus perseguidores. Cuando enfrentamos dos habilidades, a una de ellas se la designa como "habilidad ofensiva" (en éste caso, Buscar), siendo la otra la "habilidad defensiva" (en éste caso, Esconderse). El personaje que usa la habilidad defensiva ha de llevarla a cabo con éxito si quiere verse protegido por ella. Una vez conseguido ésto, hay que restar el porcentaje de la habilidad defensiva del porcentaje de la habilidad ofensiva, y el jugador del personaje atacante habrá de hacer una tirada igual o inferior a la cantidad restante (con un mínimo de 05%) para tener éxito.

Si el defensor no ha usado su habilidad con éxito, al jugador del personaje atacante le basta una tirada de éxito simple para tener éxito.

La Saga de Cormac

Los enemigos que persiguen a Cormac deciden registrar el amplio desfiladero en el que Cormac se logró esconder con éxito, usando su habilidad de Esconderse al 28%. El guerrero enemigo que registra el área en la que Cormac se halla tiene una habilidad de Buscar de 78%, por lo que sus posibilidades de encontrar a Cormac son de un 50% (78-28). Su jugador podría intentar repetir la tirada a cada asalto que pase, lo cual terminaría por desenmascarar al escondido Cormac. Pero el jefe del grupo está convencido de que Cormac sigue corriendo, y tras un minuto o dos, ordena suspender la búsqueda. Los hombres se alejan, y Cormac respira tranquilo.

Tiradas de Característica

Cuando en una situación determinada lo que interesa es una característica concreta del personaje, en lugar de una habilidad, también se realizan tiradas de éxito simple.

La Saga de Cormac

Cuando Cormac avanza cautelosamente por el borde de un acantilado, el Master solicita a su jugador una tirada de DESx5. El resultado es bueno pero, a los pocos metros la roca está húmeda y resbaladiza, por lo que el Master pide otra tirada, esta vez de DESx3 para salvar la dificultosa superficie. La tirada falla, Cormac se balancea en el borde, pero el Master pide una tirada de PERx4 para ver si Cormac se puede aferrar a alguna raíz sobresaliente. Esta vez la tirada es un éxito y Cormac consigue ponerse a salvo.

Las tiradas de característica más frecuentes son las de DES, INT, PER (generalmente llamada tirada de suerte) y ASP. Estas tiradas suelen ser característica x5, pero el Master puede modificar ese múltiplo dependiendo de la situación.

El Éxito Crítico

Hay veces en que un aventurero (o un personaje no jugador), lleva a cabo una tarea con tanto éxito, que obtiene beneficios extras por ello. Estas excelentes actuaciones se llaman éxitos críticos. Se considera éxito crítico en RuneQuest la obtención de un 5% o menos de las posibilidades de éxito simple, en una tirada de habilidad o en una tirada en la tabla de resistencia (1/20 parte). Ejemplo: si Cormac tiene un 52% de Esconderse, tendrá 1/20 parte, es decir un 2,6% (redondeando 3%) de posibilidades de obtener un éxito crítico. Esto significa que tendría que obtener un 01, 02, o 03 en un D100.

Tabla de Resultados en las Habilidades

Utilizar esta tabla para determinar si una tirada en una habilidad constituye un éxito crítico, especial, simple, un fallo, o una pifia.

Habilidad	Éxito Crítico	Éxito especial	Pifia
01-07	01	01	96-00
08-10	01	01-02	96-00
11-12	01	01-02	97-00
13-17	01	01-03	97-00
18-22	01	01-04	97-00
23-27	01	01-05	97-00
28-29	01	01-06	97-00
30	01-02	01-06	97-00
31-32	01-02	01-06	98-00
33-37	01-02	01-07	98-00
38-42	01-02	01-08	98-00
43-47	01-02	01-09	98-00
48-49	01-02	01-10	98-00
50	01-03	01-10	98-00
51-52	01-03	01-10	99-00
53-57	01-03	01-11	99-00
58-62	01-03	01-12	99-00
63-67	01-03	01-13	99-00
68-69	01-03	01-14	99-00
70	01-04	01-14	99-00
71-72	01-04	01-14	00
73-77	01-04	01-15	00
78-82	01-04	01-16	00
83-87	01-04	01-17	00
88-89	01-04	01-18	00
90-92	01-05	01-18	00
93-97	01-05	01-19	00
98-00	01-05	01-20	00

En cualquier caso, 01 es siempre un éxito crítico y 00 es siempre pifia. No todas las habilidades pueden tener éxito especial.

Los beneficios obtenidos gracias a un éxito crítico varían según la habilidad utilizada: las armas ignoran las armaduras, se ganan metros al trepar, los artesanos fabrican objetos especialmente valiosos, etcétera. El beneficio concreto varía al menos, con las distintas categorías de habilidades, si no ya con cada habilidad. Algunos beneficios específicos se describen en los capítulos siguientes.

El éxito crítico viene siempre determinado por las posibilidades de éxito simple. Cuando sus enemigos bus-

caban a Cormac, sus posibilidades de Buscar eran de 50%, en lugar del 78% habitual. Por tanto sus posibilidades de éxito crítico son 01-03, y no el 04 o menos que correspondería al 78%. (En este caso el Master podría decir que el beneficio del éxito crítico sería que Cormac no tiene ni idea de que ha sido descubierto.)

El Éxito Especial

A veces una tirada de habilidad resulta ser mejor de lo normal, y, aunque no llegue a constituir un éxito crítico, supone un beneficio especial para el personaje. Esto se conoce como éxito especial. No en todas las habilidades se puede obtener éxito especial. Aquellas habilidades a las que se les asigna la posibilidad de éxito especial se describen más adelante. A menos que en una habilidad concreta se especifique lo contrario, una tirada que suponga un éxito crítico, supone, al mismo tiempo, un éxito especial: tu personaje obtiene dos beneficios en una sola tirada.

El éxito especial se produce, en las habilidades que lo permitan, al obtener entre 01-20% de las posibilidades de éxito simple. Por ejemplo: si el porcentaje de éxito de una habilidad está en 63%, el éxito especial se producirá con una tirada de 13 o menos en un D100.

Al igual que en el caso del éxito crítico, el éxito especial se calcula con las posibilidades de éxito simple de la situación concreta que se este viviendo, no con el porcentaje de habilidad del personaje.

La Pifia

Si tu personaje puede tener un éxito espectacular, también podrá, por lógica, fallar espectacularmente. Estos fallos se denominan *pifias*, término que, en principio, se refiere a la propensión de los personajes a dejar caer sus armas durante el combate. Pero la posibilidad de cometer una pifia se extiende a otros aspectos aparte del combate. En realidad, se aplica a todas las habilidades del juego.

La posibilidad de pifia equivale al 5% de las posibilidades de fallo del personaje. Por ejemplo: si el porcentaje de éxito en una habilidad está entre 01-63, el porcentaje de fallo se sitúa entre 64-00 (un 37% de posibilidades). Multiplicando 37 por 5% se obtiene 1,85%, redondeando 2%. Por tanto hay un 2% de posibilidades de obtener una pifia, es decir un 99 ó 00 en un D100. Ver en la Tabla de Resultados en las Habilidades de la página anterior la correlación entre las posibilidades de pifia y las posibilidades de éxito.

Si bien depende de la habilidad que se esté utilizando y del resultado, las consecuencias de una pifia suelen ser desastrosas para el personaje.

Igual que para el éxito crítico y el especial, las posibilidades de pifia dependen del porcentaje de la situación concreta y no de las posibilidades habituales del personaje en la habilidad.

La Tabla de Resistencia

A veces el éxito de una acción depende de algo más que la propia habilidad del personaje para ejecutar la tarea: a veces hay obstáculos que superar. Utiliza la Tabla de Resistencia para resolver estas situaciones.

La Tabla de Resistencia no se utiliza en las tiradas de habilidades. Se usa generalmente cuando hay que en-

frentar dos cantidades, por ejemplo la FUE del personaje contra el TAM del objeto que desea levantar, o los puntos mágicos de un mago contra los puntos mágicos de su blanco, para ver si el conjuro lanzado tiene éxito.

Uso General

Para usar la Tabla, es requisito indispensable que exista un factor pasivo y otro activo. El factor activo es el que ejerce una influencia sobre el pasivo. Por ejemplo: cuando una FUE determinada intenta mover una piedra de un TAM concreto, el factor activo es la FUE y el pasivo es el TAM. La fórmula para superar la resistencia es:

$$\% \text{ éxito} = 50\% + [(\text{activo} - \text{pasivo}) \times 5\%]$$

Si las cantidades son iguales, hay un 50% de posibilidades de éxito. El factor activo se incrementa en un 5% por cada punto en que supere al pasivo. Pierde un 5% por cada punto que sea inferior. Como muestra la tabla, la posibilidad de éxito se reduce a un 1% cuando el factor pasivo es mucho mayor que el activo, y también la posibilidad de fallo baja a 1% (un 00 en un D100) si el factor activo es mucho mayor que el pasivo.

Usos Específicos

Los siguientes ejemplos son situaciones corrientes que requieren la utilización de la Tabla de Resistencia.

Puntos Mágicos contra Puntos Mágicos

Un mago que pretenda influir directamente en la mente o el cuerpo de un blanco, tiene que usar la Tabla de Resistencia para superar los Puntos mágicos de dicho blanco con los suyos propios.

FUE contra TAM

Un personaje que intente levantar un objeto, debe superar el TAM del objeto con su FUE en la Tabla de Resistencia.

FUE contra FUE

Al intentar abrir puertas atrancadas o doblar barras metálicas, el Master puede asignar una FUE al objeto, FUE que el personaje deberá superar con la suya propia en la Tabla de Resistencia.

Potencia contra CON o Puntos de Golpe

Venenos y enfermedades se miden en potencia, y esa potencia se enfrenta a la CON o a los Puntos de Golpe del blanco en la Tabla de Resistencia, con el fin de calcular los efectos.

Como Progresa un Personaje

El personaje puede incrementar sus características y habilidades de diversas maneras. Ambas se pueden aumentar mediante estudio y entrenamiento. Además las habilidades se pueden subir gracias a la práctica.

Tiradas de Experiencia de Habilidades

En RuneQuest, la práctica exitosa de una habilidad supone que el sujeto puede mejorar su aptitud para desarrollar dicha habilidad. Al final de cada aventura se

Tabla de Resistencia

Busca el factor activo, objeto o persona, en la línea superior horizontal. Luego, el factor pasivo, en la columna de la izquierda. En su intersección aparecerá la cifra máxima que puede obtener un jugador en la tirada, para tener éxito en la tarea.

Activo

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95
11	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95
12	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Pasivo

Para tener éxito, obtener en la tirada una cifra igual o inferior al número que se indica.

efectúa una tirada que determina si, efectivamente se ha producido tal progreso.

Siempre que un personaje utiliza una habilidad con éxito, y el Master considera que es merecedor de una tirada de experiencia, el jugador marca la casilla correspondiente a la habilidad en la hoja del personaje. Las habilidades que no tienen casilla no pueden aumentarse mediante experiencia.

El registro por escrito del derecho de un jugador a efectuar una tirada de experiencia se denomina comprobación de experiencia. Sólo se puede hacer una comprobación de experiencia por cada habilidad en una aventura, independientemente de las veces que tal habilidad se haya realizado con éxito. El desenlace de una acción o situación no influye en la comprobación: si un aventurero consigue Esconderse, por ejemplo, aunque sea descubierto con una tirada de Buscar, su jugador tiene derecho a marcar la comprobación en la Hoja de Personaje correspondiente al éxito que tuvo al Esconderse.

Generalmente los Masters permiten las comprobaciones de Experiencia siempre que se tenga éxito al utilizar las habilidades en situaciones de tensión. Un ataque contra un blanco indefenso no es una situación estresante y no merece por tanto, una comprobación de experiencia. De igual forma, estar una hora intentando abrir una cerradura (usando la habilidad de Inventar) no constituye una situación comprometida, pero conseguir abrirla en un asalto de combate mientras se aproxima un troll, sí que lo es, y por tanto merece una comprobación.

Tras la aventura, cuando el Master considere que los personajes han tenido tiempo de meditar sobre lo que

han vivido (por lo general, una semana en términos de juego suele bastar para que el subconsciente de los personajes asuma convenientemente las lecciones aprendidas), se permite a los jugadores hacer una tirada de experiencia por cada comprobación que aparezca en la hoja. Recuerda: sólo las habilidades que tienen casillas de comprobación al lado de los percentiles pueden incrementarse de este modo.

Como Hacer una Tirada de Experiencia

La tirada de experiencia se basa en un D100. Si el resultado está por encima del porcentaje actual del personaje en la habilidad, la tirada habrá tenido éxito. Antes de determinar el éxito de la tirada, hay que añadir el modificador de categoría de habilidades que corresponda.

La Saga de Cormac

Durante la caza de un magnífico ciervo, unos años después, Cormac el Picto tiene que trepar por un escarpado acantilado. Lo consigue, usando su habilidad de Trepar al 54%. El Master concede que la acción ha sido lo suficientemente estrasante como para merecer que el jugador que lleva a Cormac marque la casilla de comprobación de experiencia situada al lado de la habilidad Trepar. Cuando se realicen las tiradas de experiencia, el jugador de Cormac tendrá que tirar por encima de 54 en un D100. Saca un 67. Como el modificador para las habilidades de

Agilidad es 0% y no afecta al resultado, podemos considerar que la tirada de experiencia ha tenido éxito. Si al tirar hubiera obtenido un 52 y el modificador de Agilidad hubiese sido de 3%, también lo habría conseguido.

Como Aumentar las Habilidades por Experiencia

El jugador añade 1D6 percentiles a la habilidad tras haber realizado una tirada de experiencia exitosa. Así, el resultado de la experiencia varía: el personaje puede haber aprendido mucho de un incidente y poco de otro, independientemente del grado de éxito con que llevó a cabo la acción en cada caso.

La Saga de Cormac

Tras haber realizado con éxito la tirada de experiencia en Tregar, el jugador de Cormac puede tirar 1D6 para saber en cuantos percentiles aumenta la habilidad de Tregar de Cormac. El jugador obtiene un 4 en 1D6, lo que hace aumentar la habilidad en 4 percentiles. Como $54\% + 4 = 58\%$, en la próxima tirada de experiencia en Tregar, el jugador habrá de sacar más de 58 en un D100 si quiere que Cormac mejore dicha habilidad. Cormac y su jugador intentarán de nuevo aumentar la habilidad la próxima vez que en una aventura sea pertinente una comprobación de experiencia en Tregar. Cuanto más aumenta una habilidad, más difícil resulta volver a incrementarla.

Si un jugador no se siente con suerte, puede optar por añadir 3 percentiles a la habilidad del personaje, sin necesidad de tirar 1D6. Pero debe elegir esta posibilidad antes de tirar el dado.

Superar el 100% en una Habilidad

Cualquier personaje puede aumentar sus habilidades por encima del 100%. Los efectos de tal aumento afectan principalmente a las posibilidades de éxito especial y crítico que, a su vez también se incrementan. Sin embargo, con ciertas habilidades se obtienen beneficios especiales al superar el 100%, como se describe en los capítulos siguientes.

Exceptuando algunas habilidades de la categoría de Conocimiento, las demás solo pueden aumentarse más allá del 100% mediante tiradas de experiencia. Por otra parte, el sistema de tiradas de experiencia cambia al alcanzar el 100. Si el personaje tiene 100 o más en una habilidad, su jugador tiene que tirar por encima de 100 en 1D100, pero recuerda que el modificador de categoría de habilidades puede hacer que esto sea más fácil. Esta regla se aplica en todas las ocasiones, independientemente de lo mucho que se haya incrementado tal habilidad por encima de 100. Pero si tu aventurero tiene un modificador negativo no podrá aumentar apenas sus porcentajes más allá de 100 en ninguna habilidad de dicha categoría, sin realizar un esfuerzo extraordinario.

Ejemplo

Tras muchos años de aventuras, Fenrik el Feistio ha alcanzado un 101% en Ataque con Espada. Tenía 98% y su jugador eligió aumentar 3 percentiles después de su última tirada de experiencia. La próxima vez que Fenrik ataque con éxito con su espada (y no es difícil conseguir comprobaciones de experiencia con un porcentaje tan alto), su

jugador marcará la casilla de comprobación una vez más, e intentará una tirada de experiencia cuando el Master lo permita, al final de la aventura. Como Fenrik tiene más de 100 en esta habilidad, su jugador tendrá que sacar por encima de 100 en 1D100. Obtiene un 93 y tiene un modificador de categoría de manipulación de +6%, lo que suma un total de 99. Como el resultado no está por encima de 100, el jugador no puede hacer la tirada para aumentar la habilidad, y Fenrik se queda con su 101% en Ataque con Espada.

Pero Fenrik también tiene un 97% en Deslizarse en Silencio, habilidad por la que obtiene una segunda comprobación de experiencia. Su modificador de la categoría Sigilo, es -2. El jugador tira y saca un 00. Al restar 2 de 100 se obtiene 98, lo que está por encima de sus posibilidades en deslizarse en silencio. El jugador tira 1D6 como incremento por experiencia, y saca un 5. Sumando 5% al porcentaje anterior, 97%, se obtiene 102%. Este resultado, sin embargo, es el porcentaje más elevado que puede tener Fenrik en esta habilidad, a no ser que cambie, de alguna manera, el modificador de categoría. Como el modificador es -2, el jugador de Fenrik no puede tirar por encima de 98, y por tanto su personaje no podrá superar el 102% en Deslizarse en Silencio mediante la experiencia o el estudio.

Entrenamiento de Habilidades

Aunque con frecuencia sea la mejor, la experiencia no es la única maestra. Las enseñanzas adquiridas de los expertos en una habilidad, pueden también aumentar la capacidad de un personaje en tal habilidad, o disminuirla.

Procedimiento

Un personaje puede entrenar una habilidad, siguiendo instrucciones de otro personaje con un porcentaje de posibilidades más elevado en la misma habilidad. El instructor suele ser un personaje no jugador. Cada habilidad de RuneQuest requiere una clase distinta de maestro y exige gastar diferentes cantidades de tiempo y dinero. Los detalles se describen en los capítulos siguientes. Entrenar hasta conseguir un gran dominio, puede resultar muy costoso en tiempo y dinero.

Incrementos y Descensos por Entrenamiento

Al acabar la sesión de entrenamiento (especificada en la descripción de cada habilidad concreta), puedes hacer una tirada de 1D6-2 de aumento por entrenamiento para tu personaje. El máximo aumento posible es de 4 percentiles, y hay posibilidad de que tu personaje no aprenda nada ($2-2=0$), o incluso pierda capacidad ($1-2=-1$). No hay que hacer tirada de experiencia, pues acabar una sesión de entrenamiento da siempre derecho a una tirada de incremento de habilidad.

Si un jugador se siente poco afortunado con los dados, puede optar por añadir 2 percentiles a la habilidad, en previsión de una mala tirada. Pero tiene que elegir esta posibilidad antes de hacer la tirada de 1D6-2 y después de que el Master se lo permita, al haber terminado el entrenamiento.

A veces, un instructor concreto no está, personal o culturalmente, capacitado para entrenar a un estudiante concreto, independientemente del dominio que posea de la habilidad. Así un estudiante puede perder parte de la experiencia que tanto le ha costado conseguir por expo-

nerse a un instructor inadecuado, aunque éste haya preparado a otros muchos.

Límites al Entrenamiento

Un jugador podría hacer que su personaje entrenara indefinidamente algunas habilidades escogidas, hasta superar finalmente, el 100%. De este modo, el personaje puede evolucionar sin mucho riesgo, aunque el privilegio puede costarle mucho tiempo y dinero. Este entrenamiento hasta alcanzar el 100% o más, es sólo posible en aquellas habilidades que carecen de casilla de comprobación de experiencia: son de naturaleza académica e informativa (el personaje tiene o no tiene el conocimiento de ellas) y sólo se pueden aprender mediante entrenamiento o estudio.

Pero el dominio de la mayor parte de las habilidades requiere un campo de experiencia. Cualquier habilidad de la hoja de personaje con casilla de comprobación de experiencia, tiene un límite de entrenamiento del 75%. El incremento por encima de esa cifra sólo puede alcanzarse mediante aventuras reales, luchas, dificultades, etc.

Tiempo que Requiere el Entrenamiento

Para incrementar una habilidad en 1D6-2 percentiles, un personaje debe entrenar un número de horas igual a su porcentaje actual en dicha habilidad. Un personaje cuenta con 50 horas semanales disponibles para entrenar. Puede dividir este tiempo en tantos cursillos de instrucción como desee, sujeto, claro está, a la discreción del Master.

Costo del Entrenamiento

El instructor debe recibir algún tipo de pago o, de lo contrario, no se prestará a dirigir el entrenamiento. El pago se puede realizar en dinero, en bienes o en favores que recibirá el personaje o sus patronos, o mediante cualquier otro artículo o servicio que satisfaga al instructor.

Sobre una base de dedicación completa (50 horas semanales), un instructor puede entrenar a 16 estudiantes en una habilidad cuyo porcentaje está entre 01-25%, a 8 en una habilidad entre 26-50%, a 4 en una habilidad entre 51-75%, o a 2 entre 76-100%. A cambio, estos estudiantes deben costear, al menos, sus necesidades habituales. Así el coste del entrenamiento se reparte entre 16 estudiantes que entrenarán entre 01-25%, entre 8 de 26-50%, etc. Si no hay alumnos suficientes para formar una clase normal, los que haya se harán cargo de la diferencia de precio. A medida que mejora en la habilidad, el alumno debe pagar más por hora, pues la instrucción se va haciendo más especializada e individual.

A un instructor le cuesta 120 peniques vivir durante una semana. Según este cálculo, un alumno de un nivel del 25% deberá pagar 7,5 peniques (1/16 de 120 peniques), un alumno cuya habilidad está en 50% pagará 15 peniques (1/8 de 120), un estudiante cuyo nivel está en 75% deberá pagar 30 peniques (1/4 de 120), y un alumno a un nivel del 100% pagará 60 peniques.

Si al instructor le gusta la vida lujosa, cobrará también precios de lujo para mantenerla. Los personajes deben comprender que los entrenadores trabajan para mantener un determinado nivel de vida. Con la enseñanza deben mantener el estilo de vida al que están acostumbrados o, de lo contrario, se dedicarán a otros menesteres.

Si el instructor es el único en la ciudad que enseña una habilidad popular, subirá probablemente los precios, al carecer de competencia.

El Estudio

Cualquier habilidad o característica que se pueda aumentar mediante entrenamiento, también se puede incrementar con estudio. El estudio es autodidacta. Las habilidades de la categoría de Conocimiento se estudian buscando en volúmenes antiguos o vagando por el campo y observando. Las habilidades de la categoría de Agilidad se aprenden practicándolas sin la ayuda de un instructor. Siempre hay alguna forma de auto-aprendizaje posible para cualquier habilidad entrenable o cualquier característica.

Por convenio, la mayor parte de las habilidades que "se estudian", en realidad, "se practican". Cormac nunca decidiría estudiar su lanza 1M, por ejemplo. "Estudio" es un término general que designa diversos procesos similares.

El estudio ocupa exactamente el mismo tiempo que el entrenamiento.

El Estudio Fructífero

Por definición, el personaje no tiene ninguna fuente de instrucción durante el estudio. Transcurrido el tiempo mínimo requerido para completarlo, el mismo que para el entrenamiento, el jugador debe hacer una tirada de experiencia, igual que si estuviera aprendiendo por experiencia.

Si la tirada es satisfactoria, lo que significa que el personaje encontró nuevas y diferentes formas, contenidos o técnicas para incrementar dicha habilidad, su jugador hará la tirada de aumento por entrenamiento habitual de 1D6-2, o, simplemente, añadirá 1 punto, sumando el resultado obtenido al porcentaje que ya tenía en la habilidad. La posibilidad de que se produzca una mejora. La nueva información o la nueva práctica podría ser inexacta o errónea, pero sólo la experiencia posterior lo demostrará. El nuevo dominio de la habilidad se puede enseñar a otros.

Aumento de las Características

Un personaje puede aumentar sus características y, de este modo, aumentar los modificadores de categoría de habilidades, con lo que mejorará sus posibilidades de supervivencia. La PER se aumenta mediante experiencia. FUE, CON, DES y ASP, mediante estudio y entrenamiento. La INT y el TAM sólo pueden aumentarse con procedimientos mágicos poco usuales.

Tiradas de Aumento de PER

Cuando al tirar un conjuro el personaje enfrenta sus puntos mágicos con los de la víctima en la Tabla de Resistencia, la PER del atacante (fuente de la influencia activa) tiene una posibilidad de incrementarse si el ataque ha tenido éxito. Esta posibilidad no existe si la Tabla de Resistencia indicaba unas posibilidades de éxito iguales o superiores a 95%, pero si existe siempre que la probabilidad de éxito fuera inferior a esa cifra.

La comprobación de aumento de PER se lleva a cabo al mismo tiempo que el resto de comprobaciones del personaje. Para comprobar si el aumento tiene lugar, su-

ma la cifra máxima de PER posible. (18 para humanos) a la mínima posible (3 para humanos). Resta entonces la cifra de PER actual del total obtenido. Multiplica el resultado por 5. Tienes que intentar obtener ese resultado o menos, en un D100. Si tienes éxito, haz una tirada de 1D3-1 y añade el resultado a la cifra actual de PER. Esto significa que puede no haber aumento si sacas un 1 en el dado. Otra alternativa es no tirar el dado y añadir simplemente 1 al PER del personaje, pero debes elegir el método antes de tirar el 1D3-1.

Ejemplo

Alfonso el Terrible es un aventurero humano de PER 14. El total de la PER máxima y mínima posibles para los humanos es 21. Restando la PER actual de Alfonso de 21, obtenemos 7. 7 multiplicado por 5 son 35, porcentaje de posibilidades de que Alfonso aumente la PER. La tirada en un D100 de su jugador es 24, un éxito. Al jugador de Alfonso no le gusta arriesgar lo que tiene seguro, por lo que elige aumentar la PER de Alfonso en 1 sin hacer tirada. La PER de Alfonso es ahora de 15.

Aumento de Características

El aumento de FUE y CON mediante estudio o entrenamiento, está limitado por el valor original más alto entre FUE, CON y TAM. Si el valor más alto de los tres es el de TAM 14, por ejemplo, ni FUE ni CON se pueden aumentar mediante entrenamiento por encima de ese valor.

Ejemplo: Cormac tiene un TAM de 12, CON de 9 y FUE de 17. Como la FUE es la característica más alta de las tres, la CON no puede pasar de ese número. El TAM, claro está, no se puede aumentar ni disminuir. Incluso, aunque Cormac aumente su FUE posteriormente, por medios mágicos hasta 18, no podrá entrenar su CON más allá de 17.

El aumento por estudio o entrenamiento de DES y ASP está limitado por el valor original de la característica más la mitad, redondeando.

Ejemplo: Cormac tiene una DES de 8 y un ASP de 13. Su máxima DES posible por estudio o entrenamiento es 12, y el máximo ASP posible, 20.

Procedimiento para aumentar mediante Entrenamiento

Cuando el Master lo permita, un personaje puede intentar entrenar sus características, a una tasa, en número de horas que ha de emplear, relacionada con el valor actual de la característica, del mismo modo que el progreso por entrenamiento de una habilidad dependía del porcentaje actual de la habilidad. En el caso de las características, el número de horas se establece multiplicando el valor actual de la característica por 25. Al finalizar el periodo de entrenamiento, se tira 1D3-1 y se añade el resultado al valor actual hasta ese momento.

Quien realiza el Entrenamiento

Sólo los personajes que hayan, previamente, aumentado el valor de sus características por entrenamiento, pueden entrenar a otros personajes para que aumenten sus características. Así, inicialmente, un personaje deberá acudir a un personaje no jugador para recibir entrenamiento con el fin de incrementar sus características.

Procedimiento para Aumentar mediante Estudio

El número de horas que se requiere es el mismo que para el entrenamiento. Para aumentar una característica mediante estudio, multiplica por cinco el valor actual de la característica para encontrar un valor en percentiles equivalente. Tira el dado de percentiles. Si el resultado es superior al valor de la característica multiplicado por 5 añade 1D3-1 al valor actual. Si el resultado es inferior el incremento no tiene lugar. El personaje que aumenta una característica según este método, está capacitado para entrenar a otros.

La Saga de Cormac

Cormac quiere entrenar la DES de un compañero de aventuras, Churchak el Escitiano, cuya DES es 12. Cormac habla conseguido, tras mucho esfuerzo, aumentar su DES de 8 original hasta 11. Como la había aumentado por entrenamiento, Cormac está en disposición de entrenar a Churchak, pero sólo para aumentar 3 puntos, que son los que Cormac había subido en su propia DES.

Tabla Resumen de los Incrementos

Método	Tirar	Añadir	Tiempo
Experiencia*	1D6	3	una aventura más aprox. 1 semana de juego
Entrenamiento	1D6-2	2	nº de horas equivalente a % en habilidad
Estudio*	1D6-2	1	nº de horas equivalente a % en habilidad
Incremento en PER*	1D3-1	1	una aventura más aprox. 1 semana de juego
Características**	1D3-1	nada	característica actual x 25 horas.

* Con previa tirada de experiencia satisfactoria.

** Se pueden aumentar mediante estudio o entrenamiento.

Método: Modo en que se intenta el aumento de habilidad o característica.

Tirar: Esta tirada determina la cuantía del aumento en percentiles o en puntos de características. Cuando se aumenta por experiencia, entrenamiento o estudio, el jugador puede elegir añadir automáticamente una cantidad que se encuentra en la columna "Añadir".

Añadir: Esta cantidad fija establece el número de percentiles en que se aumenta automáticamente una característica. Si el aumento es por entrenamiento, estudio o experiencia, el jugador puede elegir hacer una tirada de dados de resultado variable, que encontrará bajo la columna "Tirar".

Tiempo y Movimiento

En RuneQuest se distinguen varios intervalos de tiempo que se usan generalmente para determinar la distancia que pueden cubrir los personajes, el entrenamiento que pueden recibir, y el momento en que pueden actuar si se hallan en una tensa lucha cuerpo a cuerpo.

La Semana de Juego

Este término se usa en las aventuras para regular la cantidad de entrenamiento de magia y habilidades que pueden recibir los personajes. También se utiliza cuando los grupos de aventureros quieren cubrir grandes distancias. Esta distancia se puede sacar de la Tabla de Tasa de Movimiento Diario que aparecerá más adelante.

El Master y los jugadores deberán acordar el número de semanas que transcurran entre aventuras. Conviene establecer una relación regular entre tiempo de juego y tiempo real. Recomendamos que una semana real equivalga a un mes en tiempo de juego. De este modo, los jugadores adquirirán un sentido temporal del juego. El tiempo transcurre para los personajes igual que en el mundo real. Así los jugadores pueden seguir fácilmente el entrenamiento de sus personajes, así como su gasto diario de alojamiento y manutención. Los personajes deben tener tiempo suficiente para dilapidar sus ganancias, empobreciéndose lo suficiente como para necesitar conseguir más.

El día de juego

Este término se emplea, sobre todo, para las cuestiones de movimiento. Los Masters lo utilizan para determinar cuánto tarda un grupo de aventureros en alcanzar su destino. también resulta útil para comparar el movimiento de varios grupos o para calcular el tiempo que emplea el grupo en los preparativos de la aventura.

El movimiento diario puede variar tanto como el movimiento semanal, pero se describe más fácilmente. El Master puede imaginar muchas tasas de viaje diferentes, dependiendo de la estación o del tipo de montura empleada. La Tabla de Tasas de Movimiento Diario puede ser una base útil para las distintas alternativas.

El Turno Completo

El tiempo de los escenarios se mide en turnos. Cada turno equivale a cinco minutos (25 asaltos). Conviene utilizar este intervalo para el movimiento general siempre que no haya conflictos o acontecimientos que merezcan ser considerados minuto a minuto.

Durante un turno un personaje puede avanzar con precaución durante 100m., caminar hasta 250 m., o correr (una vez, sin descanso) 1 kilómetro. Una cabalgadura que avance al paso no va más rápido que un hombre caminando, a no ser que esté bien entrenada.

Tabla de Tasas de Movimiento Diario

<i>Tipo</i>	<i>Notas</i>	<i>Tasa*</i>
Andando	Supone una media de 10 hrs. a paso regular por carretera o senda sin animales ni vehículos sobrecargados.	50 Km./día
Marchando	En grupos organizados, durante 10 hrs. preparados para la lucha al final de la marcha.	30 Km./día
Con Monturas	Moviéndose al paso posiblemente acompañados de carretas o recuas de tiro	30 Km./día
Cabalgando	Sin carretas ni recuas, en disciplina de trotepaso.	50 Km./día

* Ver guía de los efectos del terreno, a continuación.

Guía de los Efectos del Terreno

Conviene adaptar estas directrices a la situación de juego concreta. Representan estimaciones "agrosso modo" de las tasas de avance sin conocimiento previo del terreno que se va a atravesar. La tasa normal es siempre la de la Tabla de Movimientos anterior.

<i>Terreno</i>	<i>Efectos</i>
Río Grande	Añadir un día por Km. que se ha de atravesar, a menos que haya un puente o un vado muy poco profundo. El Master puede exigir tiradas de Nadar o de Conocimiento del Mundo.
Vegetación	Depende de la densidad de la misma. No hay efecto si existen caminos o sendas en buenas condiciones. Escasa-entelrece el movimiento a un 85% del normal. Media-entelrece el movimiento a un 70% del normal. Espesa-entelrece el movimiento a un 50% del normal.
Colinas suaves	Entelrecen el movimiento a un 70% del normal
Montañas	Entelrecen el movimiento a un 30% del normal

Estas condiciones son acumulativas. Por ejemplo: si los aventureros intentan atravesar cabalgando un terreno montañoso y con vegetación media, el movimiento se reduce al 30% por razón de las montañas, y a un 70% por razón de la vegetación. En lugar de los 50 Km. por día habituales, el movimiento será de 10,5 Km./día (50 Km. x 0,30 de las montañas = 15 Km. x 0,70 de la vegetación media = 10,5 Km. de tasa actual de movimiento).

El Asalto

Un asalto consiste en doce segundos de actividad frenética. Durante este intervalo, un personaje que no esté haciendo otra cosa, puede moverse hasta 30 metros y aún puede detenerse a observar lo que ocurre a su alrededor, detener golpes y reaccionar ante emergencias. La mayor parte de los humanoides pueden moverse hasta 3 metros en cada momento de reacción. A esta velocidad, un personaje puede todavía esquivar lanzas que le arrojen, charcos de sangre, cuerpos que caen, y aún le resta tiempo para luchar.

Un personaje que sólo desea correr y evitar los obstáculos evidentes que se interpongan en su camino, puede moverse al doble de esa velocidad, es decir seis metros por momento de reacción. (Esto le supondrá el doble de puntos de fatiga habituales en un asalto: ver Fatiga y Carga más adelante en este capítulo).

Otro tipo de criaturas pueden moverse más rápida o más lentamente durante el asalto. Sus velocidades concretas aparecen en el capítulo de Criaturas, que describe detalladamente sus características.

El movimiento y el combate dentro del asalto se detallan en el capítulo de Combate.

El Daño

Un aventurero puede sufrir muchas clases de daño: cortes y contusiones por armas, contusiones por fuego, caídas desde murallas de castillos, mordiscos de dragones, y asfixias por respirar bajo el agua. De hecho, cada vez que un personaje es herido por una espada o sufre cualquier otro tipo de trauma físico, que no sea la simple fatiga, se considera que ha recibido daño. El daño se describe en RuneQuest usando los términos equivalentes "puntos de daño" y "puntos de daño inflingidos". Ambos términos se refieren a la pérdida de puntos de golpe.

Los puntos de daño se registran en la hoja de personaje tachando un número equivalente de puntos de golpe. Excepto en algunos casos especiales, hay que restar los puntos de daño tanto de los puntos de golpe totales como de los puntos de golpe de la localización concreta donde se recibió el daño (ver localizaciones de golpe más adelante). Es importante registrar todo daño que se produzca.

Si los puntos de golpe totales de un personaje se reducen a 2 ó menos, el personaje está inconsciente. Si el personaje llega a 0 ó a puntos de golpe totales negativos, está muriendo y habrá fallecido al final de ese asalto.

El daño se puede curar de diversas formas, formas que se explican en los apartados siguientes.

Tabla de Localización para Humanoides Combate Cuerpo a Cuerpo

D20	Zona del Cuerpo	Descripción
01-04	Pierna Derecha	Pierna derecha de la cadera al pie
05-08	Pierna izquierda	Pierna izquierda de la cadera al pie
09-11	Abdomen	De la cadera a las costillas flotantes
12	Pecho	De las costillas flotantes al cuello y hombros
13-15	Brazo Derecho	Brazo derecho completo
16-18	Brazo izquierdo	Brazo izquierdo completo
19-20	Cabeza	Cuello y cabeza

Tabla de Localización para Humanoides Conjuros/Armas Arrojadizas

D20	Zona del Cuerpo	Descripción
01-03	Pierna Derecha	Pierna derecha de la cadera al pie
04-06	Pierna Izquierda	Pierna izquierda de la cadera al pie
07-10	Abdomen	De la cadera a las costillas flotantes
11-15	Pecho	De las costillas flotantes al cuello y hombros
16-17	Brazo Derecho	Brazo derecho completo
18-19	Brazo izquierdo	Brazo izquierdo completo
20	Cabeza	Cuello y cabeza

Localizaciones de Golpe

En RuneQuest, los cuerpos de todos los seres vivos se dividen en partes, llamadas localizaciones de golpe. Los humanos, por ejemplo, tienen siete localizaciones de golpe, que aparecen enumeradas en la hoja de personaje. El daño físico suele producirse en una localización de golpe concreta. Los puntos de daño producidos se restan de dicha localización, así como de los puntos de golpe totales.

Tabla de Puntos de Golpe Por Localización Para Humanoides

Localización	Puntos de Golpe Totales						
	01-03	04-06	07-09	10-12	13-15	16-18	19-21
Cada Pierna	1	2	3	4	5	6	7
Abdomen	1	2	3	4	5	6	7
Pecho	2	3	4	5	6	8	9
Cada Brazo	1	2	3	3	4	5	6
Cabeza	1	2	3	4	5	6	7

Para determinar en qué localización de golpe se ha producido el daño, se tira un D20 y, con el resultado se consulta la tabla de localizaciones para humanoides adecuada. Hay dos tablas.

La tabla de combate cuerpo a cuerpo se utiliza en este tipo de combates y en otras situaciones especiales, como caídas y quemaduras, situaciones en las que el personaje tiene un cierto control del daño que recibe. En estos casos, las zonas del pecho y el abdomen son difíciles de herir, puesto que las extremidades tienden a cubrir parcialmente estas áreas.

La tabla de conjuros y armas arrojadizas se utiliza para situar el daño producido por proyectiles, conjuros, y ataques por sorpresa, siempre que el atacante tenga una clara línea de tiro y pueda intentar impactar en las partes más vitales.

Puntos de Golpe por Localización

Cada localización de puntos de golpe contiene un número de puntos de golpe proporcional al número de puntos de golpe totales del personaje. Con la siguiente fórmula se puede averiguar el número exacto de puntos de golpe que corresponden a cada localización:

puntos en pierna, abdomen y cabeza = $1/3$ de los puntos totales
puntos en pecho = $4/10$ de los puntos totales
puntos en brazo = $1/4$ de los puntos totales

Las fracciones se redondean hacia arriba. Para mayor comodidad, los puntos de golpe por localización para humanoides aparecen en la Tabla de Puntos de Golpe por Localización para Humanoides.

Cuando el personaje pierde todos los puntos de golpe totales, está muerto. La suma de puntos de golpe de las localizaciones, es una cifra superior a la de puntos de golpe totales. Esto significa, que el personaje puede morir o resultar incapacitado si recibe heridas múltiples, aunque cada una de ellas por separado no sea grave. Incluso aunque ninguna parte del cuerpo del personaje esté inutilizada, puede morir por pérdida de sangre, shock, etc.

La Saga de Cormac

Cormac tiene 11 puntos de golpe totales. Esto implica que tiene 4 puntos en cada pierna y en el abdomen, 5 puntos en el pecho, 3 puntos en cada brazo, y 4 puntos en la cabeza. Estos puntos suman 23, pero 11 puntos de daño son suficientes para matarle.

Consecuencias del Daño

Un personaje cae inconsciente cuando sólo le restan 1 ó 2 puntos de golpe totales. Cuando esto sucede pierde, asimismo, todos los puntos de fatiga positivos. El personaje morirá al final del asalto si sus puntos de golpe totales son iguales o inferiores a cero.

Una localización de golpe puede absorber daño por un valor superior al total de puntos de golpe de dicha localización. La gravedad del daño puede tener consecuencias diferentes dependiendo de la localización afectada.

Daño Igual o Superior al Número de Puntos de Golpe

Pierna: El miembro queda inutilizado. El personaje se cae, incapaz de hacer nada más ese asalto. Puede luchar desde el suelo durante los asaltos siguientes. Los inconvenientes de luchar desde el suelo se explican en el capítulo de Combate.

Abdomen: Ambas piernas quedan inutilizadas y el personaje cae. Puede luchar desde el suelo en los asaltos siguientes. Puede curarse, mediante magia o Primeros Auxilios, si tiene medios para hacerlo. Perderá un punto de golpe más, debido a la pérdida de sangre, en cada asalto en que el jugador falle una tirada de D100 igual o inferior a su CON x 5. La pérdida de puntos de golpe en cada asalto se detendrá si en una de las tiradas el resultado es igual o inferior a la CON x 1. Si el jugador consigue este último resultado, puede elegir entre detener la pérdida de sangre, y, por tanto la pérdida de puntos de golpe, o tener un comportamiento Heroico (por ejemplo, ponerse en pie durante ese asalto).

Pecho: El personaje cae al suelo. Está demasiado herido para luchar y sólo puede arrastrarse. Si el personaje conoce Curación o Primeros Auxilios, puede utilizarlos. Perderá un punto de golpe adicional al final de cada asalto tras recibir el daño, a menos que ponga en positivos los puntos de golpe de la localización afectada. Si el jugador obtiene en un D100 un resultado igual o inferior a la CON x 5 del personaje, éste no perderá puntos de golpe en ese asalto. Si la tirada de CON es igual o inferior a la CON x 1, la pérdida de puntos de golpe por hemorragia se detiene definitivamente. Si la tirada de CON es igual o inferior a la CON nominal del personaje, éste puede hacer un esfuerzo heroico e intentar moverse o incluso luchar en ese asalto. Esto anula la detención de la pérdida de puntos de golpe (la herida se ha abierto de nuevo), y tendrá que hacer otra tirada igual o inferior a la CON x 1 al siguiente asalto tanto si quiere realizar otro esfuerzo heroico como si quiere detener la pérdida de sangre para siempre.

Brazo: El miembro queda inutilizado. Si el brazo sostenía algún objeto, éste caerá al suelo a menos que estuviera sujeto al brazo. El personaje puede continuar en pie y luchar con sus miembros restantes.

Cabeza: El aventurero cae inconsciente. A menos que vuelva a alcanzar puntos de golpe positivos en dicha localización, perderá además un punto de golpe adicional al final de cada asalto después de recibir la herida si su jugador falla en tal asalto una tirada de CON x 5. Si alguna vez el resultado de tal tirada llega a ser de CON x 1 ó menos, el personaje podrá luchar de un modo instintivo (es decir, podrá hacerlo normalmente, pero será incapaz de recordar la lucha más adelante. Por supuesto, no podrá beneficiarse de comprobación de experiencia alguna durante dicha situación). Así pues, es necesaria una tirada de CON x 5 para evitar perder un punto de golpe adicional cada asalto que pasa, y una de CON x 1 para seguir luchando de un modo instintivo.

Daño Igual o Superior al Doble de Puntos de Golpe en una Localización

Extremidades: Si una moderna bala de alta velocidad golpea un miembro con la fuerza suficiente como para ponerlo fuera de combate, el subsiguiente shock hipovolémico terminaría por matar al dueño de tal extremidad en un tanto por ciento muy alto de los casos. Las armas

que se usan para un combate cuerpo a cuerpo son bastante más lentas y carecen de tales efectos. En cualquier caso, un aventurero no puede recibir más del doble de los puntos de daño de una localización determinada de la misma. Al llegar a tal extremo, la extremidad queda seccionada o irremisiblemente lisiada. (Si una extremidad lisiada no vuelve a colocarse en puntos de golpe positivos en los diez asaltos siguientes al golpe, ya jamás podrá volver a curarse). Aunque tal extremidad continúe recibiendo golpes, éstos ya no tendrán efecto alguno a la hora de reducir los puntos de golpe de tal localización o los puntos de golpe generales del aventurero. Por ejemplo, si un brazo con 4 puntos de golpe recibe un impacto de 9 puntos, sólo 8 de ellos serán tenidos en cuenta como daño real, tanto en el brazo, como en todo el cuerpo del aventurero, aunque la extremidad quedará totalmente inutilizada.

Todo aventurero que reciba tal daño se hallará en estado de shock, y no podrá llevar a cabo acción alguna hasta que sea curado. Si puede intentar curarse a sí mismo, sufrirá además la inmediata pérdida de todos sus puntos de fatiga positivos, y, de forma automática, un punto de golpe por asalto debido a la pérdida de sangre. Si al final de un asalto el jugador de ese aventurero lograra hacer con éxito una tirada de CON 1, éste podrá comportarse de un modo heroico.

Si el daño recibido fué hecho de un sólo golpe con un arma de filo, o por un arma de tipo natural, como un mordisco o unas garras, la extremidad se considerará seccionada. De otro modo, sólo se considerará lisiada.

Cabeza, Pecho o Absomen: Si la cabeza, el pecho o el abdomen reciben más del doble de los puntos de golpe que habitualmente poseen, el aventurero quedará inconsciente y comenzará a perder automáticamente un punto de golpe por asalto. Las tiradas de CON no podrán evitar tal pérdida, ni siquiera conseguir que el aventurero se comporte de un modo heroico.

Ejemplo: un aventurero que tenga 4 puntos de golpe en la cabeza y con un total de 12 puntos de golpe generales, recibe 9 puntos de daño en tal localización. Inmediatamente quedará inconsciente y comenzará a perder puntos de golpe.

Daño Permanente y Muerte

Un aventurero rara vez queda dañado de un modo permanente. El único daño que puede llegar a ser permanente es la muerte, y hasta eso puede llegar a ser curable usando la magia adecuada. Sin embargo, por cada intervalo de 24 horas que transcurre desde la muerte, un aventurero pierde de un modo permanente 1D3 puntos de FUE, CON, DES y ASP. Si no se le logra resucitar antes de que una de estas características llegue a cero, ya no habrá forma de hacerlo.

Es posible que determinados Masters quieran adjudicar ciertos efectos adicionales a algunos golpes que resulten especialmente devastadores: más puntos de daño, pérdida de la visión, el oído, dedos de las manos o de los pies, o cualquier otro tipo de incapacidad permanente que no se halle explícitamente cubierto por el sistema de puntos de golpe.

Un posible daño permanente es aquel basado en la sección o incapacitación de una extremidad, si ésta no es repuesta o regenerada. Si un aventurero pierde de forma permanente parte de una extremidad, también perderá de modo definitivo un punto de golpe en la misma, aunque ésta se reponga más adelante.

Pérdida de Características

Es posible perder características de otra manera que no sea muriéndose. Los devotos de la Magia Divina pierden constantemente PER debido a los sacrificios que han de hacer para conseguir sus conjuros divinos. De un modo similar, los shamanes le entregan PER a su fetch. Todos los tipos de magos pierden también PER cuando fabrican objetos encantados. Los hechiceros pueden usar conjuros de "Succionar" para drenar de un modo permanente las características de los seres escogidos como blancos. Existen también varias clases de enfermedades que pueden reducir de un modo definitivo ciertas características.

En todos éstos casos, el uso del término "permanente" no implica que los aventureros no puedan llegar a conseguir un valor en tales características igual al que tenían antes de verse afectados por tales inconvenientes. Si quiere decir que tendrán que recuperar las características perdidas a través de entrenamiento o de tiradas de incremento en PER. De hecho, el aventurero deberá recuperar los puntos perdidos del mismo modo que se compraría una espada nueva si le robaran la suya.

Curación

El daño se puede curar en RuneQuest mediante la habilidad de Primeros Auxilios, curación mágica o curación natural.

En cualquier caso, los puntos de golpe que se recuperan en la localización afectada, también se recobran en los puntos de golpe totales. Si la curación mágica se efectúa sobre los puntos generales, se decidirá al azar qué localización es la que se ha curado (si es que había más de una posible).

Primeros Auxilios

Los Primeros Auxilios se describen detalladamente en el capítulo de Habilidades. Los Primeros Auxilios sólo pueden utilizarse una vez en cada localización, por cada golpe recibido. Así, si un personaje recibe dos heridas en un brazo, podrá usar los Primeros Auxilios una sola vez en cada una de las dos heridas. Los Primeros Auxilios se pueden utilizar para curar el daño producido a los puntos de golpe generales, como la asfixia y el veneno. Si lo que se pretende es detener la hemorragia, los Primeros Auxilios deben prolongarse durante un asalto. Para recuperar puntos de golpe hay que conseguir una tirada exitosa de Primeros Auxilios y cinco asaltos de dedicación. Los Primeros Auxilios no servirán para recuperar puntos de golpe si éstos están en negativo.

Curación Mágica

Esta clase de magia puede presentar diversas formas, como se describirá en los capítulos dedicados a la Magia. Un conjuro de Curación se puede usar cuantas veces se desee en cualquier herida. De este modo, si un personaje ha recibido una herida de 7 puntos y un mago utiliza su magia para curarle 4 puntos de la herida, ese mismo mago podrá es el asalto siguiente curar los tres puntos restantes.

Sólo aquella magia curativa de la que se especifica que es capaz de restituir miembros amputados puede utilizarse con este fin. Sin embargo, cualquier curación mágica que sirva para recuperar puntos de golpe, podrá

curar un miembro lisiado, siempre y cuando la curación de los puntos de golpe perdidos se complete en diez asaltos. Transcurrido ese tiempo, el miembro queda inservible, aunque los puntos de golpe que le falten se pueden recuperar. Para recobrar el uso del miembro, el personaje tendrá que recurrir a algún procedimiento mágico de los que se especifica que sirven para reponer extremidades.

A menos que se precise, la Curación mágica no funciona contra el daño que afecta a los puntos de golpe generales en vez de a una localización específica. El tiempo que debe emplearse para realizar una Curación mágica depende del tipo de magia que se utilice, lo cual se describe en el capítulo correspondiente.

Si el personaje está en 0 o en puntos de golpe totales negativos, puede subirlos a positivos si se le aplica Curación mágica antes de que termine el asalto en que se produjo el daño que bajó los puntos a 0 o a menos. Si no se produce algún tipo de curación que aumente los puntos de golpe hasta que estos sea positivos, el personaje estará muerto al final del asalto.

Curación Natural

Sucede espontáneamente, sin necesidad de usar habilidades o conjuros. El personaje se recupera de sus heridas a una tasa de 1D3 puntos de localización al final de cada semana de juego. En el caso de la curación natural lo que importa es la localización afectada y no el número de heridas de la misma. Se supone esta tasa de curación siempre y cuando el personaje no trabaje o vaya de aventuras mientras dura su recuperación. Si lo hace la tasa será de 1D4-2 puntos de localización. Los puntos de daño que afecten a los puntos de golpe generales se recuperan una vez que todas las localizaciones estén curadas.

La Fatiga

El cansancio o fatiga se produce al realizar un ejercicio prolongado. Cuanto más fuerte sea el personaje, más tardará en alcanzar el nivel de fatiga. En RuneQuest, la fatiga es sólo relevante durante la actividad que tiene lugar durante el asalto. Los puntos de fatiga son un modo de informar al jugador de los asaltos que quedan antes de que su personaje empiece a cansarse. Cuando se acaban todos los puntos de fatiga, los personajes empiezan a perder, progresivamente, y de forma temporal, porcentajes en las habilidades.

Como Determinar los Puntos de Fatiga que se Poseen en un Momento Dado

Cuando un personaje va a comenzar la actividad de un asalto, su jugador debe determinar los puntos de fatiga que tiene en ese momento. Esto se consigue mediante la fórmula siguiente:

$$PF \text{ actuales} = PF \text{ básicos} - CAR \text{ actual}$$

A partir de ahí, el personaje pierde un punto de fatiga por cada asalto de combate, movimiento furtivo o cauteloso, natación, etc. Pierde dos puntos de fatiga por cada asalto en que corra o ande a paso forzado, o realice un trabajo extenuante. Cada punto que pierda, se tacha

de la hoja de personaje. (Por lo que respecta a la CAR, ver el apartado Carga).

Una vez que se han tachado todos los puntos de fatiga positivos, y el personaje continúa realizando una actividad que el Master considera fatigante, el jugador debe tachar los puntos de fatiga negativos.

Consecuencias de la Pérdida de Puntos de Fatiga

Los Puntos de Fatiga marcan la barrera de la fatiga. En tanto que el personaje los conserva, sus habilidades se mantienen indemnes.

Por cada punto de fatiga negativo, hay que restar un percentil en todas las tiradas de habilidades, incluidas las tiradas de puntos mágicos contra puntos mágicos, tiradas en la tabla de resistencia y tiradas de características. Esto implica que las posibilidades de obtener éxitos críticos y especiales también disminuyen.

Cuando el número de puntos de fatiga negativos es igual al de puntos de fatiga básicos (FUE más CON), el personaje está incapacitado por hallarse exhausto. Tal situación se prolonga hasta que el personaje recupere los puntos necesarios para llegar a una cifra positiva.

La Saga de Cormac

Cormac está aún siendo perseguido por sus enemigos. Aunque es un potente corredor, escucha tras él sus voces e insultos. Tiene en este momento -3 puntos de fatiga, todos sus puntos de fatiga incluyendo el cero ya están tachados de la hoja de personaje, y aún ha perdido otros tres más. En este asalto, su jugador tendrá, por tanto, que restar 3 percentiles en cada tirada que haga de habilidad, resistencia, o característica. Cormac decide que va a dejar atrás a sus perseguidores trepando por la insegura pared del monte Ben Bulben. Como su habilidad de Trepas está en 58%, el jugador debe tirar igual o por debajo de 55 para compensar la fatiga de Cormac, que reduce su habilidad en tres percentiles.

Recuperación de la Fatiga

El personaje se recupera de la fatiga de modo natural, a un ritmo de 1D3-1 por cada asalto en que no utilice puntos de fatiga. Si el aventurero hace algo que le pueda suponer puntos de fatiga, no recuperará nada en ese asalto. Ciertas actividades tales como cabalgar sin luchar, o como caminar 1 metro por momento de reacción, no consumen puntos de fatiga, y por tanto, mientras realiza estas actividades, el personaje puede recuperarse del cansancio.

Empezando de cero, un aventurero medio puede recuperar todos sus puntos de fatiga en 4-10 minutos.

Casos Especiales de Pérdida de Puntos de Fatiga

Un aventurero que viaja sin descansar apenas, perderá 1 punto de fatiga por cada hora de marcha, o 1 punto por cada hora y media que cabalgue.

Si un personaje cae inconsciente, bien porque se ha quedado con sólo 1 ó 2 puntos de golpe totales, bien porque los puntos de su cabeza están en negativos, perderá, de inmediato todos los puntos de fatiga positivos.

Un personaje que entra en shock verá también reducidos a 0 sus puntos de fatiga, si uno de sus miembros ha recibido el doble de los puntos de golpe nominales de la localización, a no ser que estuviera ya en puntos de fatiga negativos.

La Carga

La Carga es la medida de la cantidad de peso que puede transportar un personaje. Si un aventurero no va cargado, se moverá más rápidamente, perderá puntos de fatiga con mayor lentitud. Si un aventurero va sobrecargado, su movimiento se enlentece y perderá puntos de fatiga con mayor rapidez. La carga se mide en puntos de carga (CAR).

¿Cuánto es un CAR?

A efectos generales, un punto de carga equivale a un kilogramo. A escala humana, un CAR generalmente equivale a 1/6 de un punto de TAM. En la tabla de resistencia, un personaje tendrá, por tanto, un 50% de posibilidades de levantar CAR seis veces superior a su fuerza.

En realidad, podría levantar esa carga con mucha facilidad, pero lo que realmente se encarga de medir la CAR es lo que puede hacer mientras sostiene ese peso, y por cuanto tiempo puede transportarlo y aún mantener sus facultades. Una persona no puede cargar una CAR = FUE x 6 durante mucho tiempo y ser capaz, además, de luchar, trepar o correr.

Según estas reglas, ciertos objetos pueden tener una CAR más elevada de lo que pudiera suponerse por su peso. De este modo se compensa la dificultad que conlleva manejar estos objetos.

Objetos

Cualquier cosa que se pueda sostener con una sola mano (una espada, un hacha, una piedra, una cuerda, etc.), se considera un "objeto". En su mayor parte, estos objetos tienen un peso de 1 ó 2 CAR. Esto se debe a que, aunque sus pesos reales puedan ser muy variados, ocupan más o menos el mismo espacio y su dificultad de manejo es equivalente.

En RuneQuest, todas las cosas tienen una CAR, que se mide más bien calibrando a cuántos "objetos" equivale, y no tanto calculando su peso real. Por ejemplo, a casi todas las armas de dos manos (lanzas, arco y flechas, etc.) se les supone un peso entre 3 y 4 CAR, independientemente de su peso real.

En el siguiente capítulo, Combate, se enumera la CAR de todas las armas y armaduras.

Consecuencias de la Carga para Esquivar

Un personaje puede esquivar a todas sus posibilidades, estando previamente un percentil por punto de CAR transportado.

La CAR en los No Humanos

Para animales más grandes que el hombre, con más de dos piernas, (TAM superior a 20), hay que recurrir a

la Tabla de Equivalencia de TAM. Se localiza el TAM equivalente a la FUE de la criatura en la tabla, luego se dividen por tres los kilogramos que aparecen al lado de esa cifra. El resultado son los puntos de fatiga de la criatura, de los cuales se resta la CAR en kilos.

Para criaturas mayores que el hombre con sólo dos piernas, dividir el equivalente en kilos del peso por 6.

Tabla de Equivalencia de TAM

TAM	Kg	TAM	Kg
1	inf a 5	51	2070-2259
2	6-11	52	2260-2469
3	12-17	53	2470-2689
4	18-23	54	2690-2929
5	24-35	55	2930-3199
6	36-41	56	3200-3489
7	42-49	57	3490-3809
8	50-54	58	3810-9129
9	55-58	59	4150-4259
10	59-64	60	4530-4939
11	65-70	61	4940-5379
12	71-76	62	5380-5869
13	77-83	63	5870-6399
14	84-91	64	6400-6979
15	92-99	65	6980-7609
16	100-108	66	7610-8299
17	109-118	67	8300-9049
18	119-129	68	9050-9869
19	130-140	69	9870-10799
20	141-153	70	10800-11699
21	154-167	71	11700-12799
22	168-182	72	12800-13999
23	183-199	73	14000-15199
24	200-217	74	15200-16599
25	218-237	75	16600-18099
26	238-258	76	18100-19699
27	259-282	77	19700-21499
28	283-307	78	21500-23499
29	308-335	79	23500-25599
30	336-366	80	25600-27899
31	367-399	81	27900-30399
32	400-435	82	30400-33199
33	436-475	83	33200-36199
34	476-518	84	36200-39499
35	519-565	85	39500-43099
36	566-616	86	43100-46999
37	617-672	87	47000-51199
38	673-733	88	51200-55799
39	734-799	89	55800-60899
40	800-871	90	60900-66399
41	872-950	91	66400-72399
42	951-1039	92	72400-78999
43	1040-1129	93	79000-86099
44	1130-1229	94	86000-93000
45	1230-1349	95	94000-95000
46	1350-1469	96	96000-97000
47	1470-1599	97	98000-99000
48	1600-1739	98	100000-101000
49	1740-1899	99	102000-103000
50	1900-2069	100	104000-105000

Etc. a partir de aquí aumentar en una tonelada métrica por cada punto de TAM.





El Combate



El combate es parte esencial del juego de rol de fantasía. Esto se debe, en parte, a la tradición de la literatura fantástica, desde el Beowulf hasta Tolkien, que se ocupa principalmente de los hechos heroicos realizados en situaciones de combate. Los juegos de rol de fantasía intentan emular la emoción y el asombro que provocan los relatos fantásticos, de modo que el combate debe, invariablemente, formar parte de los mismos.

RuneQuest ha intentado recoger la experiencia sobre combate cuerpo a cuerpo de los torneos de la Society for

Creative Anachronism, Inc., (Sociedad para el anacronismo Creativo) para tratar de recrear el combate tal y como era antes de la aparición de la pólvora, de una forma excitante y sencilla de jugar.

Algún jugador puede sentir tentaciones de resolver, mediante el combate, cualquier problema al que se enfrente su personaje. A veces, no queda más remedio que luchar. Sin embargo, tanto el jugador como su personaje, deben siempre buscar otro tipo de soluciones a sus dificultades.

Terminología del Capítulo del Combate

Asalto de Combate: Es un período de tiempo de 12 segundos durante el cual los participantes combaten entre sí siguiendo un orden impuesto por los momentos de reacción.

Daño Infligido: Una vez sustraídos los puntos de armadura de los puntos de daño, el daño restante, si lo hay, es el que recibe el blanco. Cada uno de éstos puntos recibidos por la víctima, reduce en una unidad sus puntos de golpe.

Empalamiento: Es un golpe especial efectuado con un arma empalante. Un arma de éste tipo provoca más daño del habitual cuando empala, pero tiene también más posibilidades de quedarse clavada en el blanco.

Empujón: Si los puntos de daño superan el TAM del blanco, es posible empujar a éste hacia atrás, o incluso tirarle al suelo.

Fijar: Es el acto de sostener firmemente un arma de acometida, disponiéndose a recibir el impacto de una carga.

Golpe Crítico: Es un golpe tan bien colocado que produce más daño del habitual. La probabilidad de que ésto suceda es de un 5% de las posibilidades habituales de ataque del personaje.

Golpe Especial: Es un golpe muy bien colocado que puede causar un daño especial dependiendo de la clase del arma. Las posibilidades de que se produzca son un 20% de las normales de ataque del personaje.

Modificadores del Momento de Reacción: Son una serie de modificadores individuales que se basan en la DES y en el TAM de un aventurero, y en la longitud del arma que éste blande, y que se suman para determinar el momento de reacción en el cual

puede usarse el arma en cuestión. Los momentos de reacción en los que pueden usarse las armas arrojadizas y de proyectil dependen únicamente de la DES del aventurero. Los momentos de reacción en los que se pueden lanzar conjuros dependen de la DES del aventurero y del número de puntos mágicos usados para impulsar el conjuro.

Momento de Reacción: Es un concepto abstracto que se basa en la DES y el TAM de un aventurero y en la longitud del arma que está blandiendo, y que se usa para determinar en qué momento del asalto un aventurero puede atacar, usar la magia, correr, etc. Un asalto de combate se halla compuesto por 10 momentos de reacción numerados del 1 al 10.

Pifia: Es un ataque tan pesadamente infligido que sus consecuencias resultan nefastas para el atacante. Las posibilidades de que una pifia tenga lugar son de un 5% de las posibilidades normales de fallar que tenga el personaje.

Puntos de Armadura: Las armaduras y ciertos conjuros mágicos tienen la propiedad de anular el daño. La armadura absorbe una cantidad de daño equivalente a los puntos de armadura que se tengan en ese momento.

Puntos de Daño: Constituidos por el total obtenido en la tirada que se efectúa para determinar el daño, más cualquier modificador debido al tipo de arma o magia utilizadas.

1M: Abreviatura de "una mano". Se refiere a las armas que habitualmente se manejan con una sola mano.

2M: Abreviatura de "dos manos". Se refiere a las armas para cuyo manejo son normalmente necesarias las dos manos.

El Asalto de Combate

El combate se divide en asaltos. Un asalto representa un período equivalente, en términos de juego, a 12 segundos, tiempo suficiente para que el combatiente tome decisiones tácticas, las lleve a cabo, y observe los resultados. El asalto de combate recibe su nombre de la actividad que con mayor frecuencia se realiza durante el mismo: el combate cuerpo a cuerpo, pero esta unidad de juego sirve, asimismo, para controlar el ejercicio de otras habilidades, e incluso el movimiento, si en una situación concreta resulta extremadamente importante conocer la localización exacta en todo momento de cada uno de los participantes. Cada asalto se compone de tres partes:

Declaración de Intenciones

Tanto los jugadores como el Master exponen las actividades que sus personajes llevarán a cabo en ese asalto. Esta exposición no necesita ser extremadamente precisa (*Cornac va a esperar aquí hasta que ellos hagan algo, con la espada y el escudo preparados*).

Fase de Actividad

El Master va contando los momentos de reacción, comenzando por el primero y acabando con el décimo. Personajes y personajes no jugadores efectúan sus movimientos según sus capacidades y necesidades. Magia, armas arrojadizas y combate cuerpo a cuerpo se suceden conforme a sus momentos de reacción correspondientes. Cuando finalizan todas las actividades del décimo momento de reacción, el asalto ha concluido.

Fase de Registro

Cuando el asalto termina, jugadores y Master se ocupan de tachar los puntos de fatiga consumidos en la hoja de registro del personaje. Se aseguran de que han marcado todo el daño que corresponda y señalan las comprobaciones de experiencia. A continuación, proceden a iniciar la fase de Declaración de Intenciones del asalto siguiente.

Movimiento Durante el Asalto

Un personaje empieza a moverse en el asalto en el momento de reacción igual a su MR-DES (momento de reacción por destreza).

Durante cada momento de reacción subsiguiente puede moverse hasta 3 metros, a menos que esté reali-

zando otras actividades, como luchar, lanzar un conjuro, etc. Durante el asalto siguiente, se puede mover nuevamente a razón de tres metros por momento de reacción, comenzando en su MR-DES.

El Momento de Reacción

En cualquier combate, uno de los contendientes es el que tiene la ocasión de ser el primero en golpear, y eso hace que el desarrollo general del combate se halle en sus manos. En RuneQuest, es el orden de momentos de reacción el que determina quien es el que tiene la oportunidad de colocar un buen golpe en primer lugar en todos los asaltos de combate.

Toda actividad que tenga que llevarse a cabo en un asalto de combate determinado se hace siguiendo el orden de los momentos de reacción. La tabla de momentos de reacción muestra el modo en que éstos son calculados. El personaje que tenga el momento de reacción más bajo siempre ataca primero. Si dos o más tienen el mismo momento de reacción, entonces ataca primero aquel que posea una mayor DES. Y si hay varios que tengan la misma DES, entonces los ataques son simultáneos.

Los momentos de reacción para el uso de las armas cuerpo a cuerpo se basan en los criterios marcados por el TAM y la DES del personaje, y por la longitud del arma en cuestión, y se ven modificados por factores tales como el movimiento, la sorpresa, el cambio de armas, y algunos otros. Durante el juego no hay necesidad alguna de ponerse a calcular el momento de reacción. Los momentos de reacción de todas las armas poseídas por un aventurero, deben figurar en la hoja de registro del mismo, y todos los modificadores debidos al movimiento y a otro tipo de factores, se suman y se restan con facilidad.

Así pues, el momento de reacción de las armas cuerpo a cuerpo se basa en el tamaño de su usuario, en su DES, y en la longitud de la propia arma. Las armas de combate cuerpo a cuerpo pueden clasificarse en cuatro categorías en cuanto a su longitud. (1) Longitud semejante a la de mano, se incluyen aquí la mayoría de las armas naturales, los pequeños cuchillos, los guantes con pinchos, los escudos, etc. (2) Las armas de una sola mano incluyen espadas, lanzas cortas, hachas, mazas y dagas largas. (3) Las armas de dos manos van desde el simple cayado, hasta la difícil de usar, pero mortal, espada de doble puño. (4) Las armas más largas son aquellas del tipo de las lanzas de torneo o de las picas, y aquellas que han sido fabricadas para el uso de criaturas muy grandes, tales como gigantes y trolls, incluyéndose en éste apartado armas improvisadas, como árboles arrancados de cuajo o largos tablones extraídos de una cerca.

Momentos de Reacción

Modificador por TAM	Modificador por DES	Modificador del Arma	(ejemplo)
1-9 = 3	1-9 = 4	0-3m = 3	(puño/cuchillo)
10-15 = 2	10-15 = 3	4m-1.1m = 2	(Arma 1M)
16-19 = 1	16-19 = 2	1.2m-2.1m = 1	(Arma 2M)
20+ = 0	20+ = 1	2.2m+ = 0	(Pica/Arbol)

La Saga de Cormac

Cormac tiene en la actualidad una DES de 11 y un TAM de 12. Su arma favorita es la lanza usada a dos manos que aprendió a utilizar en Pictland, su tierra natal. Su momento de reacción total con la lanza es 6: +2 por su TAM de 12, +3 por su DES de 11, y +1 debido al arma de dos manos = 6. Cualquiera que posea un momento de reacción de 6 y una DES igual o superior a 12, podrá actuar antes que él.

Los Tres Criterios Principales

TAM: Un TAM grande confiere un momento de reacción menor porque los seres grandes poseen, de un modo relativo, un alcance mucho mayor que los pequeños. Y si bien la característica TAM es más una medida del volumen corporal que de la estatura, lo uno suele conllevar lo otro. Los Masters tienen la obligación de ajustar los momentos de reacción en los casos en que ésta suposición sea evidentemente falsa, como por ejemplo en el caso de una serpiente enorme (no demasiado alta por otra parte). Las armas arrojadizas y los conjuros, se considera que tienen un momento de reacción por TAM de cero.

DES: Un aventurero ha de ser rápido si quiere colocar el primer golpe.

Longitud del Arma: Una persona pequeña y lenta, armada con una lanza larga, puede ganarle la mano (por lo menos en el primer asalto) a otra mayor y más rápida que intenta usar sus puños. (Incluso un gigante de gran TAM que golpea con sus puños, está usando un arma que nominalmente cae dentro del intervalo 0-3 m en longitud. Y como el puño es parte de su cuerpo, lo está poniendo en peligro cuando lo usa para golpear. En este tipo de situaciones, los Masters deben limitar las localizaciones de golpe de un gigante a sus brazos o piernas en aras del realismo).

Modificadores

Movimiento: Un humano puede moverse normalmente a una velocidad de 3 m. por momento de reacción. El número de momentos de reacción que emplea en moverse debe sumarse al costo en momentos de reacción de la acción deseada.

Sorpresa: Un aventurero o cualquier otro personaje a quien se considere sorprendido, deberá sumar tres momentos de reacción a cualquier actividad que intente llevar a cabo durante el asalto en que es sorprendido. Una sorpresa puede consistir en alguien que ataca inesperadamente desde detrás de unos cortinajes, recibir un golpe por la espalda cuando se intentaba ayudar a un camarada herido, etc. Sólo el Master puede calificar de sorpresa una situación dada.

Magia: Por cada punto mágico gastado en un conjuro espiritual o de hechicería, hay que añadir un momento de reacción a la hora de calcular el momento de reacción del asalto de combate en el que el conjuro es lanzado. Lo mismo ha de hacerse en los raros conjuros de magia divina (tales como Curación de Heridas) en los que hay que elegir la potencia del conjuro en puntos mágicos

antes de lanzarlo. Si un aventurero comienza un segundo conjuro en el mismo asalto en el que ha terminado de lanzar otro, deberá esperar tres momentos de reacción antes de poder hacerlo.

Preparar las Armas: Cambiar una herramienta o un arma por otra, lleva tres momentos de reacción. Y cuando decimos "cambiar", nos referimos a dejar caer el objeto que se llevaba en la mano, y sacar otro que se halle en algún lugar fácilmente accesible. Envainar una espada y luego sacar un hacha son dos acciones, y cada una de ellas lleva tres momentos de reacción, pero si se deja caer la espada al suelo y luego se saca el hacha, ello se considera una sola acción que sólo necesita tres momentos de reacción para ser llevada a cabo. Habitualmente los objetos que se dejan caer al suelo no tienen porque romperse o sufrir daño alguno, salvo en las más raras de las ocasiones.

Preparar dos Objetos: como por ejemplo sacar una espada y colocarse un escudo, son dos acciones, y llevan seis momentos de reacción en total. Hay determinadas circunstancias que pueden llegar a modificar esto (como por ejemplo, si las manos del aventurero están o no libres), así como el hecho de que los objetos estén o no en un lugar accesible. Un escudo que se halle atado a la espalda de tu aventurero no se halla en un lugar fácilmente accesible, y para desatarlo y ponerlo en posición se necesitarían seis momentos de reacción. Y se necesitarían aún más momentos de reacción para desenfundar otras armas.

De modo similar, sacar una flecha y colocarla en un arco es una sola acción, pero sacar un arco ya tensado y luego extraer la flecha ya son dos acciones. Cordar el arco y tensarlo lleva todo un asalto.

Cambio de Intenciones: Es posible, tanto para el Master como para los jugadores, cambiar su declaración de intenciones. Sin embargo, cualquier acción que se realice además de las declaradas, o en lugar de ellas, costará tres momentos de reacción adicionales. De este modo, si por ejemplo un aventurero tiene la espada y el escudo listos esperando para ver como se desarrollan los acontecimientos, y en el momento de reacción 4 su jugador decide que salga corriendo por la puerta más próxima, entonces su aventurero tendría que esperar tres momentos de reacción más su modificador al momento de reacción por DES para empezar a moverse, y en el momento de reacción 10 se movería 3 m.

Límite de los Momentos de Reacción

Durante un asalto de combate no puede llevarse a cabo acción alguna, o combinación de acciones alguna, que para su realización necesite de 11 o más momentos de reacción. Las acciones de combate no se guardan de un asalto para el siguiente. Si un aventurero no hace algo en el momento de reacción en el que le correspondía llevar a cabo una acción, se supone que ha permanecido inactivo ese tiempo. No puede ahorrar momentos de reacción para su uso posterior (aunque sí puede retrasar conscientemente la realización de determinada acción hasta un momento posterior del mismo asalto). La excepción a esta regla la representa el lanzamiento de conjuros, éste puede costar gran cantidad de puntos mágicos, por lo que tal acción sí puede guardarse de un asalto para otro, aunque de una situación de combate se trate.

La mayoría de las habilidades descritas en el capítulo correspondiente, necesitan bastante más de un asalto para su realización.

Acciones Múltiples

Siempre que disponga de los momentos de reacción necesarios, un aventurero puede realizar las acciones que desee. Y con la aprobación del Master, un aventurero puede combinar una serie de actividades - como moverse y preparar el arma al mismo tiempo -, pero solamente cuando los movimientos del aventurero no se hallen impedidos de alguna manera. P. ej., un aventurero quiere correr 9 m. de movimiento y golpear con su hacha a un adversario. Aunque el hacha se halla sujeta al cinto del aventurero, a éste se le podría permitir el que combinara la preparación del arma (3 momentos de reacción) con los 9 m. de movimiento (otros tres momentos de reacción). De todos modos, el Master puede pedir la realización de una tirada de DES o de una habilidad adecuada como requisito para permitir tal combinación.

La Saga de Cormac

Cormac y su nueva amiga, Signy Frevasdotter, se hallan sentados bebiendo en una taverna. En ese momento, seis hombres de la guardia de la ciudad entran tumultuosamente, señalan hacia Signy, y cargan contra ella con sus mazas ligadas preparadas.

Cormac dejó la lanza apoyada contra la pared, demasiado lejos. Se levanta e intenta coger su hacha de mano, sujetarla a su cinturón.

El Master decreta que éstas dos acciones le van a llevar un total de 3 momentos de reacción. El momento de reacción por DES de Cormac es 4. La acción de Detener un golpe no necesita más momentos de reacción por TAM o por longitud de arma, por lo que Cormac será capaz de defenderse en el momento de reacción 7 del asalto (y no podría atacar con el hacha este asalto).

Cada uno de los guardias tiene un momento de reacción por DES de 4. El modificador al momento de reacción del arma es de 2, y su modificador por TAM es también 2. Para llegar hasta Cormac y su amiga deben atravesar una distancia de 6 m. Por tanto, podrán atacar en el momento de reacción 10.

Para cuando eso ocurre, Cormac tiene lista su hacha de mano para defenderse. Logra detener con éxito uno de los golpes, pero por desgracia, son tres los hombres que atacan a Cormac, y éste cae con un punto de golpe negativo en la cabeza.

Los guardias se llevan a Signy y a Cormac, tras desarmar a la muchacha y darle la oportunidad de ayudar a su amigo con un conjuro de Curación.

Los momentos de reacción que se usan para moverse, no suelen poder combinarse con los usados para el combate (p. ej., no suele poderse correr y golpear a un tiempo).

Como Incrementar las Habilidades con las Armas

Cómo ocurre con otro tipo de habilidades, un aventurero puede incrementar sus porcentajes de ataque y detención por medio de la experiencia. En la Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo, las armas se hallan divididas por grupos tales como "Dagas" o "Garrotes". Todos éstos grupos se diferencian entre sí en cuanto a extensión. Dentro de un mismo grupo, si un aventurero aumenta su habilidad con un arma, también lo hace con el resto de las armas encuadradas en el mismo grupo. Ej: tu aventurero incrementa en tres percentiles su habilidad con la

jabalina. Si por casualidad poseyera una lanza de torneo, ó una lanza corta, también podrá sumarse tres percentiles en cada una de éstas armas.

Si tuviera que coger y usar de un modo apresurado cualquiera de éstas armas, el Master podría decretar que necesita algunos minutos para examinarla y acostumbrarse a ésta nueva versión perteneciente al grupo de armas dominadas, obligándole incluso a usarla a un porcentaje de posibilidades reducido durante los primeros golpes. Un arma usada con la mano izquierda (ó la derecha en el caso de un zurdo), comienza a utilizarse con un porcentaje igual a la mitad del necesario para golpear con la mano "buena".

A excepción de aquellas armas encuadradas dentro de una misma categoría, la experiencia conseguida con un arma no tiene significado alguno a la hora de usar cualquier otra. De modo similar, el uso de un arma con una mano no da experiencia a la hora de usarla con la otra.

Y aún hay más, aunque la mayoría de las armas pueden usarse tanto para atacar como para detener, ataques y detenciones cuentan como habilidades separadas: aumentar el ataque con la Espada Ancha no tiene relación alguna con la detención con la misma arma, p. ej. Determinado aventurero que ha recibido numerosas tiradas de experiencia para ataques y detenciones con la Espada 2M, puede tener perfectamente un 67% de ataque y un 43% de detención, solamente debido a la gran diferencia en fortuna existente entre las tiradas de experiencia de una y otra habilidad.

Incremento por Entrenamiento y Estudio

Como la mayoría de las demás habilidades, los ataques y las detenciones también puede incrementarse a través del entrenamiento y del estudio.

Sin embargo, cuando se trata de entrenar armas de combate cuerpo a cuerpo, el ataque y la detención se aprenden a la vez, a la misma tasa, y el tiempo que durará el entrenamiento se calcula según la habilidad, de entre ambas, que tenga un porcentaje más alto.

El aventurero puede entrenar el ataque y la detención con las armas de dos manos y con las armas de una mano que habitualmente se usan solas (como el rapier). En el caso de las armas que se utilizan normalmente con otra arma de detención (generalmente un escudo), el personaje puede elegir la posibilidad de entrenar la detención con el arma de ataque ó entrenarla con el arma de detención. Pero no podrá hacer ambas cosas en una hora de entrenamiento, (tanto con entrenamiento como con estudio). Siempre podrá, por supuesto, entrenar ambas opciones empleando más tiempo y más dinero, en tanto no sobrepase el límite semanal de 50 horas.

Si el personaje desea entrenar con ambas manos un arma 1M, debe entrenar cada mano por separado. El jugador señalará en diferentes apartados de la hoja del personaje, el porcentaje correspondiente a cada una de las manos.

La Saga de Cormac

A salvo por el momento, Cormac y Signy son conducidos a la escuela de gladiadores. Signy recibe entrenamiento en Espada Corta, tanto en ataque como en detención (para que el escudo no entorpezca la visión de una figura tan ágil), y durante seis períodos de entrenamiento gana un 13% en ataque (resultados de las tiradas: 2, -1, 3, 4, 4, 1) y un 16% en detención (resultados: 3, 2, 0, 3, 4, 4).

Cornac es entrenado en Hacha de 1M y Escudo Mediano, y en el mismo período de tiempo consigue un 9% en ataque con Hacha 1M (resultados: 1, -1, 2, 0, 4, 3) y un 8% en detención con Escudo Mediano (resultados: 2, -1, 0, 0, 3, 4). (La suerte de Cornac sigue siendo tan mala como de costumbre). A ambos aventureros se les enseña a satisfacer los deseos de la multitud, y a la vez, el modo de sobrevivir en tan peligroso contexto. Los dos sueñan con escapar de la escuela a la primera oportunidad.

Ataques y Detenciones por Encima de 100%

Un aventurero que haya logrado aumentar sus posibilidades de ataque ó detención hasta 100% ó más, puede dividir tal ataque ó detención para conseguir una ventaja adicional además del incremento de las posibilidades de conseguir éxitos críticos y especiales.

Para dividir un ataque ó una detención, hay que partir por la mitad el porcentaje actual de éxito, redondeando hacia arriba, y hacer luego dos ataques ó detenciones separadas con la misma arma a las posibilidades reducidas. El momento de reacción usado para el primer ataque será el normal para el arma, y el del segundo, el anterior más tres momentos de reacción. No se puede dividir un ataque con el fin de atacar dos veces a un mismo blanco: los dos ataques han de realizarse contra blancos distintos, aunque las detenciones sí pueden usarse para defenderse de un mismo atacante.

La Saga de Cormac

En la escuela de gladiadores, Cormac incrementó su DES hasta 12. Ello unido a su TAM de 12, le da un momento de reacción básico de 5. Además, logró incrementar su habilidad con el hacha de combate hasta 102%. Con esta arma su momento de reacción es 7, ya que el hacha de combate es un arma con momento de reacción de 2.

Una vez, en el coliseo, se enfrentó a dos luchadores noveles. Con la idea de terminar la pelea rápidamente, dividió su ataque en dos, cada uno al 51%. Uno de los noveles era más rápido que Cormac, y atacaba en el momento de reacción 6. Asestó el golpe, pero el experto picto tenía 74% con el escudo, así que detuvo el golpe fácilmente, y sin que traspasara daño alguno. Cormac era más veloz que el otro, y le golpeó en el momento de reacción 7, con una tirada de 38. El contrario falló la detención, recibiendo un golpe en la pierna capaz de dejarle lisiado. Con esto quedó fuera de combate. Cormac atacó, entonces al otro luchador en el momento de reacción 10, asestando un nuevo golpe al sacar, su jugador, 43 en los dados. El enemigo perdió la detención, y otro de los terribles golpes de Cormac le dejó también inválido. Por parte de los espectadores sólo se escucharon abucheos de protesta por una pelea tan breve.

Las Actividades Durante el Asalto

Normalmente, un personaje se limita a realizar un ataque y una detención por asalto. Cualquiera de ambas actividades se puede sustituir por una esquivas. Los conjuros se pueden lanzar antes, después, o en lugar del ataque, la detención o la esquivas, en tanto los MR del asalto sean suficientes. Un aventurero tiene que emplear 3 MR para pasar de lanzar un conjuro a atacar, o para cambiar a otras acciones y viceversa. No puede atacar, detener, esquivar, o moverse más de 0,5 metros en el mismo MR en que lanza un conjuro.

Si mientras está enzarzado en un combate cuerpo a cuerpo, el aventurero desea llevar a cabo otras acciones de importancia que no se refieran a la lucha propiamente dicha (levantarse, trepar a un muro cercano, saltar desde un montículo, subir a un caballo, etc.), no podrá atacar, detener, esquivar o lanzar conjuros durante los MR que necesite para culminar tal acción. Por ejemplo: El aventurero Tostig resulta herido en el MR4. Su jugador declara inmediatamente que Tostig cambia su declaración de intenciones (lo que le lleva 3 MRs), y empezará a lanzar un conjuro de Curación 4. Este conjuro le tendrá ocupado durante 7 MRs (el DES-MR de Tostig más 1 MR por punto de magia del conjuro). El conjuro se hará efectivo en el MR 1 del asalto siguiente. Durante todo el tiempo que lleva lanzar el conjuro y el cambio de intenciones, Tostig no puede detener, esquivar ni atacar.

Habilidades de Combate

Un arma es cualquier objeto que utilice el personaje para causar daño a un blanco, bien se trate de un puño, una cimitarra o el palo de una valla.

Por lo general cada habilidad para manejar un arma concreta es única, y se debe aprender por separado del resto de las armas. Ciertos conocimientos se pueden aplicar a distintas armas pero, el manejo de una espada y una lanza, por ejemplo, difieren en tal medida, que el dominio de cada una de ellas se tiene que obtener por separado, ya sea mediante entrenamiento o por experiencia.

Cómo Atacar

Ataque es un intento de utilizar un arma para dañar a un blanco. En combate cuerpo a cuerpo, el ataque puede tratarse de algo más que un simple golpe. Puede ser una serie o una combinación de ellos, sucediéndose en un lapso de tiempo que comienza en el MR en que se puede utilizar el arma y termina al finalizar el asalto.

El aventurero tiene unas probabilidades de éxito en ataque, individuales para cada arma que utilice. Si el jugador obtiene una tirada exitosa en esa habilidad, en esa arma concreta, el aventurero golpeará a su blanco. Como el combate es una situación de tensión, el personaje conseguirá una comprobación de experiencia en esa arma si ha tenido éxito en el ataque.

El daño producido, depende del tipo de arma utilizada, y de la clase de armadura con que se protege el blanco.

Los ataques se producen en el MR del aventurero, como se ha descrito anteriormente.

Cómo Detener

Si se utiliza un arma para detener (ver lista de armas), podrá detener un ataque. Si el personaje tiene dos armas para detener, y es atacado más de una vez en el asalto, podrá detener un ataque con cada arma. En cualquier caso, no puede atacar con la misma arma con que detiene. Las armas de 2M, no obstante, se pueden usar para un ataque y una detención.

Un aventurero puede intentar detener, con un arma, un ataque concreto en cualquier MR del asalto, siempre y cuando tuviera preparada el arma de la detención. Si el jugador tiene éxito en la detención, su aventurero habrá bloqueado, parcial o totalmente, el ataque (a no ser que

el ataque haya roto el arma, pero esa es otra historia). La tirada para comprobar el éxito de la detención se debe efectuar tanto si el ataque tuvo éxito como si no, puesto que algunas detenciones bien hechas pueden dañar las armas que fallaron al atacar.

En la detención de un aventurero influye el modificador de la categoría de Agilidad. La habilidad Detener, como cualquier otra habilidad de Agilidad, es proporcional a la FUE, la DES y a un TAM pequeño. Una vez que un aventurero aprende cómo detener, ya no tiene que reflexionar gran cosa a la hora de combatir. Una detención instintiva es tan buena como otra cualquiera. Su modificador de categoría de habilidades de agilidad afectará por igual a todas las detenciones que el personaje pueda realizar con todo tipo de objetos.

Como ocurre con los ataques, un aventurero puede aprender por separado el manejo de un arma de detención, e incrementará sus posibilidades, bien por experiencia, bien por entrenamiento, de un modo separado con cada arma.

Daño Recibido por las Armas que Detienen

Una detención correcta sólo puede bloquear un número de puntos de daño igual a los puntos de armadura del arma usada para la detención. Si éstos puntos de armadura se ven superados, la diferencia pasa directamente a dañar el cuerpo de la persona que consiguió detener el golpe. En este caso, el arma con el que se efectuó la detención pierde también un punto de armadura; tal cosa pretende simular el daño sufrido por el arma bloqueante ante un impacto tan potente. Si la detención fué un éxito especial, el arma no recibe daño alguno; un éxito crítico a la hora de efectuar una detención significa que ésta bloqueó todo el daño infligido, aunque el ataque fuera también un éxito crítico.

Detención Correcta Frente a un Ataque Fallido

Una espada que consiga detener un ataque fallido siempre dañará al arma atacante, haciendo el daño habitual de la espada sin importar cual fué el grado de éxito de la detención. Todo el daño recibido por el arma atacante que supere sus puntos de armadura se restará de dichos puntos.

Una detención exitosa llevada a cabo por un hacha o arma similar (es decir, toda arma constituida por un filo colocado en el extremo de un mango) dañará a un arma atacante que ha fallado su ataque, siempre que la detención sea un éxito especial. Tal regla quiere simular la necesaria habilidad de que ha de hacer gala el usuario del hacha para colocar su filo en la posición adecuada para dañar el arma atacante.

Cómo Esquivar

Esquivar es una habilidad de agilidad que también se describe en el capítulo dedicado a las Habilidades. Puede llevarse a cabo en lugar de un ataque o de una detención. Si un aventurero pasa del 100% en una habilidad con un arma, normalmente podrá hacer dos ataques o dos detenciones en un mismo asalto, dependiendo de cuales son las habilidades en las que pasa del 100%. Un aventurero de este tipo que quiera Esquivar, perderá todos sus posibles ataques o todas las posibles detenciones.

En un determinado asalto, una Esquiva funciona contra todos los ataques procedentes de una misma fuente, aunque la tirada habrá de repetirse para cada uno de los ataques. Si la capacidad para Esquivar supera el 100%, el aventurero puede dividirla para intentar esquivar a dos atacantes distintos, pero cada una de las dos divisiones debe ser de 50% por lo menos. Así pues, un aventurero con un 108% de Esquivar, puede intentar dos esquivas de 54% cada una contra dos fuentes de ataques diferentes.

Una Esquiva exitosa frente a un ataque que fué éxito simple hace que tal ataque falle. Sin embargo, para evitar un golpe especial es necesaria una Esquiva especial, y para evitar un golpe crítico, una Esquiva crítica. Si el defensor hace una pifia a la hora de Esquivar, el atacante obtiene automáticamente en su ataque un éxito simple, a menos que su tirada ya fuera "per sé" crítica o especial.

Esquivar es una habilidad muy útil para aquellos espadachines que no soportan un exceso de peso, y que no necesitan de nada más que de su camisa de seda, sus pantalones de lino y su espada de confianza a la hora de enfrentarse con un enemigo cualquiera. Los objetos y los vestidos pesados restan su peso de las posibilidades de Esquivar impactos. Si un aventurero no se halla cargado (a efectos de juego, no ir en absoluto cargado significa no llevar nada encima) podrá usar su habilidad de Esquivar a todo su porcentaje. Pero un aventurero que si se halla cargado, deberá restar un percentil de su habilidad de Esquivar por cada CAR que transporte.

Si se combina una esquiva con una detención, el aventurero puede elegir entre detener a un oponente y esquivar a otro, detener y Esquivar al mismo oponente,

Resumen de la Relación Existente entre Puntos de Golpe y de Armadura

Hay dos relaciones posibles entre puntos de golpe y de armadura, tal y como se describe a continuación.

Puntos de Golpe y de Armadura como Entidades Independientes: El mejor ejemplo que se puede citar de este primer concepto es el del guerrero y su armadura, pero también cubre los puntos de golpe y de armadura de objetos tales como una pared o un arma a las que se golpea con el propósito de dañarlas. Si el daño realizado supera los puntos de armadura que protegen al aventurero o al objeto, el daño en exceso reduce los puntos de golpe del aventurero o del objeto, tanto a nivel de localización como a nivel general.

Puntos de Golpe y de Armadura de Objetos Interpuestos: En lo que a la mayoría de los objetos se refiere, el número de puntos de golpe y el número de puntos de armadura son una misma cosa. Si el objeto es utilizado para detener un golpe que iba dirigido contra otro objeto, y sus puntos de golpe/armadura son sobrepasados, independientemente de la diferencia entre el daño recibido y dichos puntos éstos se reducen solamente en una unidad. El resto de los puntos de daño infligidos continúan dañando al objeto originariamente atacado. Los puntos de golpe/armadura de este tipo de objetos suelen recibir el nombre de "puntos de armadura" a secas.

ó incluso detener y Esquivar el mismo ataque. En éste último caso la tirada de Esquivar se hace antes que la de detener, y si aquella falla, entonces se realiza ésta. Sin embargo, ésta no es una regla fija: el jugador siempre tiene el derecho a elegir sus acciones y el orden en el que las llevará a cabo.

La Saga de Cormac

El potentado local (gobernador de Massilia debido a un golpe de estado y autoproclamado rey de la Galia Nerbonensis) está molesto con Signy Freyasdotter debido a que ella ha preferido la compañía de Cormac a la suya. Por ello ha hecho arrojar a Signy a la arena del coliseo vestida sólo con una túnica y portando únicamente una daga. La multitud degenerada lanza rugidos de aprobación cuando, a través de otra puerta, un león penetra en la arena para buscar su comida del día.

Intentar detener a un león con una daga es algo totalmente fútil. Por fortuna, Signy posee un alto porcentaje en Esquivar (104%). Un león ataca dos veces en un asalto, y el jugador que lleva a Signy usa con éxito su habilidad contra ambos ataques. Como el Master no consiguió impactar con golpes especiales ó críticos, Signy no sufre daño alguno. Luego llega su turno, y la muchacha arremete con su daga y golpea al león haciéndole 4 puntos de daño, consiguiendo además que el enorme felino se enfade.

Tras unos cuantos asaltos, el potentado se cansa de ver como Signy elude una y otra vez a la encarnación de su venganza, por lo que hace una seña para que dejen entrar en la arena a otro león. En el caso de que Signy decida esquivar a ambas bestias, su jugador deberá usar un porcentaje de sólo 52% para cada una de ellas.

Sin embargo, Signy se las arregla para obtener un éxito crítico en uno de sus ataques contra el primero de los leones antes de que salga el otro, infligiéndole 13 puntos más de daño en la cabeza. Son más que suficientes para hacer que hasta un león hambriento se lo piense dos veces antes de volver a atacar. La multitud se muestra tan complacida de la exhibición de Signy, que sus vitores consiguen convencer al gran potentado de que guarde a Signy Freyasdotter para utilizarla en futuros combates.

El Movimiento y el Combate Cuerpo a Cuerpo

En condiciones normales, un aventurero no puede atacar en un asalto en el que se ha estado desplazando, si después de tal movimiento no le quedan ya suficientes momentos de reacción para efectuar su ataque, y tampoco puede atacarle un oponente después de que llegue junto a él, si dicho oponente tampoco dispone de los momentos de reacción necesarios para llevar a cabo el ataque. Sin embargo, bajo ciertas condiciones, es posible realizar un ataque mientras uno se mueve y también atacar a un blanco móvil.

Ataque a la Carrera

Un aventurero que se está moviendo puede llevar a cabo una de las tres acciones de combate (ataque, detención ó esquivar) mientras se desplaza, si éso es todo lo que hace durante ése asalto. No puede llevar a cabo más que una de tales alternativas. Deberá también entretener su marcha en 1m. por momento de reacción (así, un humano sería capaz de moverse a la velocidad de 2 m. por momento de reacción). Tal entretencimiento será acumu-



lativo con otro tipo de disminución de velocidad debido a la magia.

Si el aventurero que se mueve quiere atacar, podrá hacerlo a partir de su momento de reacción por DES más el momento de reacción debido al arma. Al moverse, no se verá afectado por los beneficios y por los inconvenientes que pueda acarrearle su TAM.

Cuerpo a Cuerpo Oportunista

Un personaje estacionario que ve como un oponente corre más ó menos en su dirección, puede utilizar una forma especial de "fuego oportunista" (término extraído de ciertos wargames) para golpear a su adversario según pasa. Como dicho adversario se halla en movimiento, el atacante sufre una penalización de diez percentiles en sus posibilidades de ataque. El atacante puede detener ó esquivar normalmente además de atacar.

Como en el caso de blancos en movimiento se anula cualquier ventaja ó desventaja que pudiera derivarse del TAM, el momento de reacción en el que se llevará a cabo el ataque sólo dependerá de la DES y de la longitud del arma del personaje que ataca.

Como Desembarazarse de un Combate Cuerpo a Cuerpo

Un aventurero que se halle enfrascado en un combate cuerpo a cuerpo, y que quiera escapar del mismo, deberá gastar un asalto de combate completo intentando desembarazarse de su oponente. En ése asalto no podr

hacer otra cosa que detener y Esquivar. Después de que pase el asalto podrá moverse en la dirección deseada, si es que aún puede hacerlo. Recuerda que sólo podrá comenzar a moverse en el siguiente asalto a partir del momento de reacción por DES. Exactamente las mismas consideraciones son válidas en el caso de que ambos oponentes vayan montados a caballo.

Si el personaje que quiere eludir el combate va montado y su oponente no, el primero sólo tiene que gastar la mitad de un asalto de combate deteniendo y Esquivando antes de poder alejarse. Sólo los más rápidos guerreros de a pie que porten armas largas pueden tener la ocasión de golpear a un jinete que quiere desembarazarse del combate.

Un guerrero que vaya a pie no podrá eludir a un oponente que vaya montado a menos que pueda esconderse, teletransportarse, o algo así.

Resultados del Combate

Un ataque exitoso con un arma cualquiera significa que el personaje atacante puede hacerle daño al que se defiende. En el capítulo dedicado al Sistema de Juego ya se discutió como se determinaba el daño infligido a un blanco, y los efectos que éste podía tener sobre el mismo.

En pocas palabras, cada arma tiene un nivel de daño que viene dado como una tirada de dados. Una espada ancha, por ejemplo, hace un daño de $1D8+1$, lo cual significa que el usuario ha de lanzar $1D8$ y añadir una unidad al resultado para determinar el número de puntos de daño infligidos. De éste daño se tendrán que restar la armadura y los tipos especiales de magia protectora. Es perfectamente posible que un arma que logró un golpe exitoso no consiga hacer daño en absoluto al defensor, debido a la eficiencia de la armadura de éste último.

Tal y como se describe más adelante, los golpes especiales y críticos hacen una cantidad "extra" de daño.

Blancos a Cubierto

Si determinado oponente se halla parcialmente cubierto por una pared, un umbral, el quicio de una ventana, una valla, etc., cualquier impacto que golpee una localización de golpe que se halle cubierta, aterrizará en lugar de en ella en el objeto utilizado como escudo. Para determinar el daño que reciben los objetos inanimados que pueden servir como cubiertas, ver la sección que al respecto se describe en el capítulo de El Mundo.

La Saga de Cormac

Habiéndose separado de sus amigos, Nikolos vuela el carrito de un panadero y es furiosamente atacado con un palo por el enrabietado muchacho encargado de hacer el reparto. Al protegerse tras el carrito volcado, Nikolos logra salvarse de un golpe salvaje que iba dirigido a sus nalgas, ya que el Master decreta que el carrito protege esa parte de su anatomía. En vez de golpearle, el muchacho sólo ha conseguido romper su propio carrito, concretamente una de las ruedas. El muchacho se lamenta diciendo que el panadero le matará, y rompe a llorar. Nikolos duda durante un momento, y luego le lanza al muchacho todo el dinero que le queda, más que suficiente como para arre-

glar tres ruedas. El muchacho le da las gracias con los ojos desorbitados, al tiempo que el hechicero intenta escurrirse en busca de sus amigos.

Empujón

El impacto de un arma puede hacer algo más que dañar a su blanco. Un golpe lo bastante poderoso puede lanzar a un oponente hacia atrás, haciendo que se tambalee. A esto se le llama Empujón. Utilizando una táctica apropiada, un empujón le puede crear más problemas a tu oponente que un simple golpe.

La distancia a la que un personaje es enviado después de recibir un empujón depende del daño total que se le inflige, ignorando todas las sustracciones debidas a la armadura y a la magia, y restando el TAM del aventurero empujado. Si el TAM del aventurero es mayor que el daño que éste recibe, no hay empujón. Pero si el daño es superior al TAM del personaje, éste es lanzado hacia atrás a una distancia de 1m. por cada exceso de 5 ptos. de daño o fracción. El jugador del aventurero que fué empujado deberá hacer también una tirada de $DES \times 5$ en $1D100$, o el personaje caerá al suelo. Si tal personaje iba montado, necesitará hacer una tirada de Montar; si lo consigue, el TAM del animal se añade al suyo. Si no lo consigue, el empujón se calcula teniendo en cuenta sólo el TAM del jinete, pudiendo éste ser derribado de su montura.

El Master puede incluso disminuir el número por el que hay que multiplicar la DES al hacer la tirada para ver si el aventurero cae o no, debido al terreno desigual, a la pendiente, o al grado previo de daño que el personaje ha sufrido ya. Recuerda que cada punto de fatiga negativo se ha de restar de todas las tiradas realizadas por el aventurero, incluidas las tiradas de Características.

Un personaje atacante puede establecer que su ataque será lanzado directamente desde arriba, intentando que el defensor se vea empujado directamente hacia el suelo. En éste caso, el blanco no es empujado hacia atrás; pero para que el blanco permanezca de pie, el número por el que hay que multiplicar la DES al hacer la tirada se ve reducido en un percentil por cada punto de daño "extra" recibido.

Empujón Especial

Cuando las armas del tipo contundente o cortante, tales como espadas o mazas, consiguen un éxito especial, el blanco es automáticamente lanzado hacia atrás a una distancia de 1 m. por cada 5 ptos. de daño recibidos o fracción (al contrario que los empujones derivados de golpes normales en los que sólo se cuenta el daño que supere el TAM). Si el jugador del defensor no consigue hacer una tirada de $DES \times 5$, éste además caerá al suelo. Será necesario usar las reglas habituales acerca de los empujones para determinar el daño recibido si el personaje empujado colisiona incidentalmente con algún obstáculo. ($1D6$ por cada 5 m. recorridos).



Detenciones y Golpes Críticos

Tiradas de Ataque que son Éxito Crítico

Si un jugador consigue un éxito crítico en uno de los ataques de su aventurero (la verdad es que "golpe crítico" es un término que describe bastante brevemente los devastadores efectos de tal logro), quiere decir que éste ha conseguido que su golpe, flecha, etc., perfore totalmente la armadura u otra protección que el blanco pudiera tener, dañando directamente a su oponente. El arma usada en el ataque hace automáticamente el máximo daño que es capaz de infligir (una espada ancha haría 9 puntos por ejemplo), y a ese daño hay que añadirle el modificador personal del aventurero. Aunque la armadura del blanco no podrá restar daño alguno del golpe recibido, una detención exitosa logrará bloquear la cantidad habitual de puntos de daño; sólo el daño que logre sobrepasar tal cantidad afectará al blanco.

Tirada Crítica de Detención

Una detención crítica siempre conseguirá bloquear todo el daño infligido por el golpe detenido, aunque el ataque fuera crítico. El arma con la que se detiene no sufre daño alguno.

Tiradas de Ataque que son Éxito Especial

Tal y como ya se explicó en el capítulo dedicado al Sistema de Juego, es posible conseguir un resultado que sea éxito especial si la tirada de dados es menor o igual al 20% (1/5 parte) de las posibilidades máximas de un ataque en concreto (después de que se hayan tenido en cuenta todos los posibles modificadores que pudieran ser aplicados). Si Cormac tiene unas posibilidades del 55% a la hora de golpear con su lanza, si consigue una tirada de 11 o menos logrará realizar una tirada de éxito especial ("golpe especial"). Pero en el caso de armas de acometida y de proyectiles, el éxito especial tiene unas connotaciones algo distintas, las cuales se describen a continuación.

El Empalamiento

Cuando se usan armas de acometida o armas arrojadizas, tales como lanzas, espadas cortas, flechas, y piedras de honda, un resultado que sea un éxito especial indica que el arma del aventurero ha conseguido empalar al blanco, activándose así un grupo de reglas algo distintas.

Cuando un arma penetra profundamente en el cuerpo de una víctima, quizá incluso asomando por el otro lado, se dice que está empalada. Un empalamiento le hace una cantidad de daño "extra" a su blanco; más aún, el arma empalada puede llegar a quedar enganchada dentro del cuerpo de la víctima, quizá clavada en un hueso, etc.

Si tal golpe no consiguió perforar la armadura del blanco, no quedará en absoluto enganchada al cuerpo, y por tanto no será necesaria maniobra alguna para extraerla.

Daño de Empalamiento

Un empalamiento hace dos veces el daño normal del arma. Es decir, un golpe empalante con una espada corta hace un daño de $2D6+2$, no el daño normal de $1D6+1$. Si el atacante tiene además un modificador de daño personal, éste se calcula de modo normal y se añade al daño del arma. Cualquier adición mágica al daño del arma se suma sólo una vez. Es decir, solamente el daño normal del arma empleada se dobla.

Si el empalamiento resulta ser además un éxito crítico, entonces el arma atacante hace el máximo daño posible de empalamiento (14 puntos, en el caso de la espada corta) a la víctima. Ya con anterioridad en este mismo capítulo vimos como cuando Signy luchó con el león, consiguió un empalamiento con su daga logrando un daño igual al doble del máximo posible con tal arma ($2 \times 6 = 12$ puntos.), además de su modificador de daño habitual.

Un aventurero que haya sido empalado no puede ser curado hasta que el arma empalante no sea extraída de su cuerpo. Si por cualquier motivo, tal aventurero intenta moverse, volverá a recibir el daño normal del arma en la localización herida, ya que el trozo saliente puede tropezar con el suelo o las paredes de alrededor, removerse agrandando la herida, etc.

Cómo Extraer un Arma Empalada

Un arma empalada puede quedarse incrustada en el cuerpo de la víctima. Si el jugador del aventurero atacante consigue tirar con $1D100$ un número igual o menor a las posibilidades de empalar del personaje multiplicadas por dos (en realidad, un 40% de las posibilidades totales de éxito con esa arma), éste habrá conseguido extraer su arma tres momentos de reacción más tarde del empalamiento. De otro modo, el arma se quedará enganchada.

De ahí en adelante, a cada asalto que para el personaje tiene las mismas posibilidades de retirar su arma, a menos que se concentre totalmente en su extracción ignorando cualquier ataque de que pudiera ser blanco. En este último caso el personaje usa todo el porcentaje normal de ataque para extraer su arma enganchada, pero se le considera un blanco indefenso de acuerdo con la tabla de modificadores de las posibilidades de ataque.

Independientemente de que el personaje sea lo bastante afortunado como para recuperar su arma o no, el Master supondrá que cualquier arma puede ser extraída sin más pasados cinco asaltos desde el empalamiento. Si el personaje pifa su intento de extracción, el arma se rompe.

Si un personaje ha sido empalado pero el daño recibido no ha sido suficiente como para incapacitarle, y quiere retirar él mismo el arma empalada, las posibilidades de que lo consiga se calculan sumando su FUE y su CON, restando del total la CAR del arma, y multiplicando el resultado por 2%.

La Saga de Cormac

Churchak es empalado por una lanza que sale de repente de la oscuridad. El daño recibido es de 16 puntos, pero Churchak consigue interponer a tiempo su propia lanza logrando una detención correcta (lo cual bloquea 10 ptos. de daño), y además su armadura también le ayuda (bloqueando otros tres más). Al final recibe 3 ptos. de daño en la pierna izquierda.

Después de que Signy consiga eliminar al guardia que estaba escondido, no se ven más enemigos por allí cerca.

Churchak puede intentar sacarse la lanza. Su actual FUE es 15 y su CON 12. La lanza es una lanza larga típica, con una CAR de 2. Los cálculos que se hacen son 15 más 12 menos 2, igual a 25. Ello multiplicado por 2% nos da 50%, que son las posibilidades que tiene Churchak de sacarse la lanza para que Sigry pueda curarle. El jugador consigue sacar un 43 y la lanza queda libre.

Detención de un Empalamiento con un Escudo

Aunque un ataque empalante haya conseguido penetrar un escudo que haya logrado detenerlo con éxito, dañando así al personaje poseedor del escudo, si el jugador del personaje atacante falla la tirada de extracción, el arma empalante se quedará enganchada en el escudo, y no en el cuerpo de la víctima. De aquí se derivan una serie de efectos que dependen de la Carga representada por el arma empalante.

Si tal arma tiene una CAR de más de dos, o si el personaje atacante continúa aferrándose a ella, el escudo queda inutilizado hasta que el arma pueda ser extraída o hasta que la misma pueda ser rota por parte del aventurero defensor (lo cual se puede conseguir golpeándola directamente hasta reducir a cero sus puntos de armadura). Si el personaje atacante continúa aferrado a su arma, el matarle puede constituir, al menos, un principio de solución al problema.

Si el arma tiene una CAR inferior a 1 ó 2, y el atacante no la mantiene agarrada, el usuario del escudo aún puede usarlo pero a la mitad de sus posibilidades normales de ataque y detención hasta que el arma empalante sea retirada de alguna manera.

Si el arma tiene una CAR inferior a 1, entonces el escudo no se ve afectado hasta que no haya recibido armas de éste tipo por valor de 2 CAR o más. En éste último caso se aplican las reglas explicadas en el párrafo anterior. Si las armas alojadas en el escudo (inferiores a una CAR de 1) superan un total de 4 CAR, el escudo queda inútil hasta que éstas sean extraídas.

La Pifia

Por su misma naturaleza, las pifias son sucesos extraordinarios y únicos. Las tablas siguientes se basan en toda la serie de acontecimientos estúpidos y extraños que han ido sucediendo en los torneos organizados por la Sociedad para el Anacronismo Creativo, en los cuales hasta los mejores guerreros demostraron, a veces, que todo el mundo es humano. Tal y como ya ocurrió en éstos torneos "en vivo", las pifias en RuneQuest le dan colorido al juego y provocan memorables incidentes.

Cuando sucede la pifia, el jugador en cuestión habrá de lanzar 1D100 en la tabla de pifias apropiada, ateniéndose al resultado. Si tal resultado parece inapropiado teniendo en cuenta la situación, o bien se le hace tirar de nuevo, o bien el Master elige directamente la pifia que más se parezca a la obtenida.

Hay tres tablas de pifias; es necesario usar la que resulte más apropiada a cada momento. Es necesario hacer notar a los Masters, que la tabla de pifias para armas naturales está diseñada pensando en las acciones llevadas a cabo por seres humanoides inteligentes; su uso para animales tales como osos, lobos, etc., no puede ser más que aproximado.

Tabla de Pifias para Armas Naturales

1D100	Resultados
01-05	Pierde la siguiente Esquiva
06-10	Pierde el siguiente ataque
11-15	Pierde la siguiente Esquiva y la siguiente detención.
16-20	Pierde la siguiente Esquiva, el siguiente ataque y la siguiente detención.
21-25	Pierde los siguientes 1D3 asaltos: no puede iniciar acción alguna ni detener.
26-30	Pierde los siguientes 1D6 ataques.
31-35	Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura ó de la ropa: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
36-40	Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura ó de la ropa: determinar al azar la localización que queda desprotegida, y además pierde al siguiente asalto según se explica en el 21-25 anterior.
41-50	Cae: éste asalto pierde esquivas y detenciones.
51-60	Cae y se tuerce el tobillo: durante 5D10 asaltos de combate su velocidad se ve reducida en 1 m. por momento de reacción.
61-70	Visión Empañada: pierde 25 percentiles en ataques, Esquivas y detenciones durante los siguientes 1D3 asaltos.
71-73	Visión Empañada: pierde 50 percentiles en ataques, Esquivas y detenciones.
74-75	Visión Impedida: no ve nada durante 1D3 asaltos de combate.
76-80	Distracción: durante el siguiente asalto los enemigos reciben una bonificación de +25 percentiles en sus ataques.
81-85	Al fallar un ataque ha sufrido una distensión muscular: pierde un punto de golpe en el miembro utilizado y tres puntos de fatiga.
86-90	Golpea al amigo más cercano, haciendo daño normal. Si no hay cerca amigo alguno, aplicar lo mismo que en el 81-85.
91-94	Golpea al amigo más cercano, haciéndole máximo daño. Si no hay cerca amigo alguno, aplicar lo mismo que en el 81-85.
95-96	Golpea al amigo más cercano, haciéndole daño crítico. Si no hay cerca amigo alguno, aplicar lo mismo que en el 81-85.
97-98	Se golpea a sí mismo haciéndose máximo daño.
99	¡La ha hecho buena! Tira dos veces en ésta misma tabla y aplica ambos resultados.
00	¡La ha hecho buena del todo! Tira tres veces en ésta misma tabla y aplica todos los resultados obtenidos.

Tabla de Pifias para Armas de Ataque y Detención

1D100

Las Pifias y sus Efectos Sobre el Jugador

- 01-05 Pierde la siguiente detención.
 06-10 Pierde el siguiente ataque.
 11-15 Pierde la siguiente detención y el siguiente ataque.
 16-20 Pierde la siguiente detención, el siguiente ataque y la siguiente esquiva.
 21-25 Pierde los siguientes 1D3 ataques.
 26-30 Pierde los siguientes 1D3 ataques y las siguientes 1D3 detenciones.
 31-35 La sujeción del escudo se rompe y éste cae al suelo.
 36-40 Como el 31-35 anterior, y además pierde el siguiente ataque.
 41-45 Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura: determinar el azar la localización que queda desprotegida.
 46-50 Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura: como el 41-45 anterior, y además pierde el siguiente ataque y la siguiente detención.
 51-55 Cae al suelo: pierde todas las posibles detenciones y esquivas que pudiera hacer durante éste asalto, y tarda 1D3 asaltos en levantarse.
 56-60 Torcedura de tobillo: la tasa de movimiento se ve reducida a la mitad durante los próximos 5D10 asaltos.
 61-63 Torcedura de tobillo y caída: combinar los resultados de 51-55 y 56-60 expuestos anteriormente.
 64-67 Visión Empañada: se pierden 25 percentiles en todos los ataques y detenciones; para volver a ajustarse el casco o para aclararse la vista son necesarios 1D3 asaltos de combate dedicados totalmente a tal actividad.
 68-70 Visión Empañada: se pierden 50 percentiles en todos los ataques y detenciones; para volver a ajustarse el casco o para aclararse la vista son necesarios 1D6 asaltos de combate dedicados totalmente a tal actividad.
 71-72 Visión Impedida: se pierden todos los ataques y las detenciones; para volver a ajustarse el casco o para aclararse la vista son necesarios 1D6 asaltos de combate dedicados totalmente a tal actividad.
 73-74 Distracción: durante el siguiente asalto, los enemigos reciben una bonificación de +25 percentiles en sus ataques.
 75-78 **Ataque:** El arma se cae y se recupera tras 1D2 asaltos de combate.
Detención: el arma con la que se detuvo o el escudo caen al suelo, y se pueden recuperar en 1D2 asaltos.
 79-82 **Ataque:** el arma sale despedida a 1D6 m. de distancia. Se ha de lanzar 1D8 para determinar la dirección hacia la que voló, y 1D3+1 para ver el número de asaltos necesarios para su recuperación.
Detención: Idem. para el arma con la que se detuvo o para el escudo.
 83-86 **Ataque:** El arma se rompe: hay un 100% de posibilidades si no está encantada mágicamente, pero se pueden reducir en un 10% por cada punto de magia espiritual o de hechicería que posea, y en un 20% por cada punto de magia divina.
Detención: Idem. para el arma con la que se detuvo o para el escudo.
 87-89 **Ataque:** Golpea al amigo más cercano, haciéndole el daño normal del arma; si no hay cerca amigo alguno, se golpea a sí mismo.
Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue golpearle automáticamente haciendo daño normal.
 90-91 **Ataque:** Golpea al amigo más cercano, haciéndole máximo daño; si no hay cerca amigo alguno, se golpea a sí mismo.
Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue golpearle automáticamente haciendo daño normal.
 92 **Ataque:** Golpea al amigo más cercano, haciéndole máximo daño e ignorando cualquier armadura; si no hay cerca amigo alguno, se golpea a sí mismo.
Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue golpearle automáticamente haciendo daño normal.
 93-95 **Ataque:** Se golpea a sí mismo; el daño es el normal del arma.
Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue golpearle automáticamente haciendo daño normal.
 96-97 **Ataque:** Se golpea a sí mismo haciéndose máximo daño.
Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue golpearle automáticamente haciendo daño normal.
 98 **Ataque:** Se golpea a sí mismo, haciéndose máximo daño e ignorando cualquier armadura.
Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue un golpe crítico.
 99 **Ataque o Detención:** ¡La ha hecho buena! Tira dos veces en ésta misma tabla y aplica ambos resultados.
 00 **Ataque o Detención:** ¡La ha hecho buena del todo! Tira tres veces en ésta misma tabla y aplica todos los resultados obtenidos.

Tabla de Pifias para Armas Arrojadizas

ID100

Resultados

01-10	Pierde el siguiente ataque.
11-20	Pierde los siguientes 1D4 ataques.
21-30	En los siguientes 1D3 asaltos no podrá realizar actividad alguna.
31-40	Se rompe la sujeción del arma del cuerpo a cuerpo, y ésta cae.
41-50	Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
51-60	Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura: como el 41-50 anterior, y además no puede iniciar acción alguna ni detener durante el siguiente asalto.
61-65	Cae al suelo.
66-70	Visión Empañada: pierde 50 percentiles de sus posibilidades de ataque durante los siguientes 1D3 asaltos.
71-73	Visión Impedida: no puede ver nada durante los próximos 1D3 asaltos.
74-80	Se deja caer el arma, y ésta sale despedida a una distancia de 1D6-1 m.
81-85	El arma se rompe: hay un 100% de posibilidades si no está encantada mágicamente, pero se pueden reducir en un 10% por cada punto de magia espiritual ó de hechicería que posea, y en un 20% por cada punto de magia divina.
86-89	Alcanza al amigo más cercano; si no hay un amigo cerca, lo mismo que en el 81-85 anterior.
90-92	Alcanza al amigo más cercano, haciendo daño de empalamiento; si no hay un amigo cerca, lo mismo que en el 81-85 anterior.
93-94	Alcanza al amigo más cercano, haciendo daño crítico; si no hay un amigo cerca, lo mismo que en el 81-85 anterior.
95-98	¡La ha hecho buena! Tira dos veces en ésta misma tabla y aplica ambos resultados.
99-00	¡La ha hecho buena del todo! Tira tres veces en ésta misma tabla y aplica todos los resultados obtenidos.

La Saga de Cormac

Churchak se halla casi en la puerta posterior de la ciudad, cuando ante él aparece el compañero de un guardia al que Cormac previamente ha eliminado ya. Churchak se abalanza hacia él con la lanza preparada, pero su jugador pifia el ataque. Al tirar en la Tabla de Pifias, el jugador de Churchak saca un 17: tal cosa significa que pierde el siguiente ataque, la siguiente detención y la siguiente esquiva. Mientras Churchak se intenta desembarazar del lío que se ha hecho con la lanza, el Master obtiene un 12 al lanzar el ataque del guarda, lo cual significa un empalamiento con la lanza, golpeándole a Churchak en el abdomen. El valiente Escitano cae mortalmente herido.

Las Armas

Un combate es algo que exige el uso de armas, aun que éstas sean objetos de índole totalmente natural, como el puño de un hombre, una rama del árbol más cercano, ó un canto rodado.

Los principales tipos de armas en RuneQuest son las de combate cuerpo a cuerpo y las arrojadas. Ambos tipos se basan en concepciones diferentes del combate: las armas de cuerpo a cuerpo están diseñadas para atacar y para detener, mientras que las armas arrojadas y de proyectil se usan habitualmente a distancias mucho mayores, y por tanto carecen de esa capacidad de detención.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Un arma de combate cuerpo a cuerpo está pensada para ser utilizada a distancias cortas, cuando los comba-

tientes no se hallan separados más allá de los pocos centímetros que tales armas miden. Algunas armas de cuerpo a cuerpo son, principalmente, armas de ataque, y su capacidad para bloquear golpes no pasa de ser algo meramente accidental; pero otras son principalmente armas defensivas, con gran capacidad para bloquear daño pero con pocas posibilidades de inflingirlo.

Un arma de combate cuerpo a cuerpo puede pertenecer a una de éstas tres categorías: armas de mano, armas naturales y armas improvisadas.

El Uso de Dos Armas a la Vez

Cuando un aventurero usa dos armas a la vez, como una espada y un escudo ó una daga, se le permite llevar a cabo una acción con cada una de ellas siempre que no intente Esquivar en el mismo asalto de combate: de éste modo puede atacar dos veces, detener dos veces, ó atacar con un arma y detener con la otra.

Si ataca con las dos armas, el primer ataque se lleva a cabo en el momento de reacción apropiado al arma que use en primer lugar, y el segundo ataque, tres momentos de reacción más tarde. Si no dispusiera de suficientes momentos de reacción como para llevar a cabo lo anteriormente expuesto, tal aventurero no podría realizar los dos ataques.

Si la elección del aventurero es la de detener dos veces, podrá detener dos ataques distintos, pero no el mismo ataque dos veces.

El Uso de las Armas de Dos Manos

Un aventurero que posea un arma de las que se manejan a dos manos puede usarla para atacar una vez y para detener otra. Si decide hacer una Esquiva deberá renunciar bien a un ataque, bien a una detención. No podrá realizar dos ataques ó dos detenciones.

Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo

Categoría	Arma	Dañ	FUE/ DES	CAR	BS%	ARM	MR	P
Hachas, 1M	Hacha Combate	1D8+2	13/9	1.0	10	8	2	100
	Hacha de Mano	1D6+1	7/9	0.5	10	6	2	25
Hachas, 2M	Hacha Combate	1D8+2	9/9	1.0	05	8	2	100
	Gran Hacha	2D6+2	11/9	2.0	05	10	1	120
Daga	Daga@	1D4+2	-/-	0.5	15	6	3	33
Mazas								
Campesinas 1M	Bola y Cadena	1D10+1	11/7	2.0	05	8	2	250
	Triple Cadena	1D6+2	9/13	2.0	05	10	2	240
Mazas								
Capesinas 2M	Militar	2D6+2	9/-	2.5	05	10	1	240
Martillos 1M	Martillo Guerra@	1D6+2	11/9	2.0	10	8	2	150
Martillos 2M	Gran Martillo@	2D6+2	9/9	2.5	05	10	1	250
Mazas, 1M	Maza Pesada	1D10	13/7	2.5	15	10	2	220
	Maza Ligera	1D8	7/7	1.0	15	6	2	100
Garrotes 2M	Palo de Madera	1D6	-/7	0.5	15	4	2	4
	Maza Pesada	1D10	9/7	2.5	10	10	2	220
Rapier	Cayado	1D8	9/9	1.5	10	8	1	20
	Garrote Guerra	1D10+2	11/7	2.5	10	12	1	150
Espadas Cortas	Rapier@	1D6+1	7/13	1.0	05	8	2	100
	Gladius@	1D6+1	-/-	1.0	10	10	2	100
Escudos**	Hebilla	1D4	-/9	1.0	05	8	3	120
	Heraldo/Diana	1D6	9/-	3.0	15	12	3	60
Lanzas, 1M @@	Gran Rectangular	1D6	12/-	7.0	15	18	3	150
	Jabalina	1D6+1	7/7	1.5	05	8	2	100
Lanzas, 2M @@	L. Torneo(mnt.)	1D10+1	7/7	3.5	05*	10	0	150
	Lanza Corta	1D8+1	7/7	2.0	05	10	2	20
Espadas, 1M	Lanza Larga	1D10+1	9/7	2.0	15	10	1	30
	Lanza Corta	1D8+1	-/7	2.0	15	10	2	20
Espadas, 2H	Espada Bastarda	1D10+1	13/9	2.0	10	12	2	230
	Espada Ancha@	1D8+1	9/7	1.5	10	10	2	175
Espadas, 2H	Cimitara@	1D6+2	7/11	1.5	10	10	2	200
	Espada Bastarda	1D10+1	9/9	2.0	05	12	2	230
	Espada Doble							
	Puño	2D8	11/13	3.5	05	12	1	320

* La Lanza de Torneo no se puede usar para detener si se utiliza a caballo.

** El porcentaje dado es sólo para detención. El de ataque es 05%.

@ Este arma puede usarse de dos maneras: cortante/contundente, o como un arma de acometida capaz de empujar. En cualquier caso, el modo de uso debe declararse antes de efectuar el ataque.

@@ Todos los golpes especiales con éstas armas son empalamientos.

Definiciones de los Encabezamientos

Categoría: Los aventureros que estén entrenados en un arma determinada, podrán usar el resto de las armas dentro de la misma categoría al mismo porcentaje. Algunas armas aparecen en más de una categoría (como la espada bastarda), y deben aprenderse independientemente para cada una de ellas.

Dañ: Este es el daño que hace el arma cuando golpea. Para establecer el daño total infligido, habrá de sumarse el modificador de daño específico de cada aventurero.

FUE/DES: Son la FUE y la DES mínimas que son necesarias para que un aventurero pueda usar tal arma. Por cada punto de característica inferior a éstos límites, los porcentajes de impacto se reducen en 5 percentiles.

CAR: El peso en Kgs. aproximado que el arma podría pesar, con ciertos ajustes debidos a la escasa manejabilidad de ciertas armas.

BS%: Estas son las posibilidades de ataque básicas que tendría de usar el arma cualquiera que nunca hubiera utilizado antes un arma de esa misma categoría. Si a la hora de hacer el personaje, éste recibe experiencia previa en el arma, sumar el total con el modificador de habilidades de manipulación del aventurero para determinar las posibilidades de ataque, o con el modificador de habilidades de agilidad para calcular las de detención.

ARM: Son los puntos de armadura que tiene el arma. Estos puntos decrecen en una unidad cada vez que se ven sobrepasados por un golpe, lo que ya se explicó con anterioridad.

MR: El modificador al momento de reacción del arma. Hay que combinarlo con el momento de reacción en combate cuerpo a cuerpo del aventurero (o momento de reacción básico) para determinar en qué momento de reacción del asalto de combate el aventurero puede usar el arma.

P: Este es el precio del arma en peniques, en su lugar de producción.

Las Armas Naturales

Un arma natural es aquella que forma parte del organismo de uno de los combatientes. El pie y el puño de un hombre son armas naturales, por poner un ejemplo, y también son armas naturales las manos humanas cuando se usan para retener a un adversario tal y como se hace en la lucha libre.

Otras criaturas, bien sean inteligentes o no lo sean, tienen también armas naturales tales como garras, colmillos, colas prensiles, agujones, y cuernos. E incluso algunos, como los dragones, tienen armas naturales en proyectil.

Puñetazos y Patadas

Ataques: Los puñetazos y las patadas se consideran como si fueran ataques normales con un arma cuerpo a cuerpo. Un puño humano hace un daño 1D3, y una patada, 1D6. Todo el mundo comienza con unas posibilidades de puñetazo de un 25%, y una posibilidad de patada de un 15%.

Detenciones: Todo aventurero de características humanoides puede detener un golpe con su puño como si lo hiciera con otra arma cualquiera. Normalmente un puño es capaz de bloquear 3 puntos de daño, además de la armadura que el aventurero pudiera tener en esa localización, por lo que cualquier golpe que supere los puntos de armadura bloqueados por el puño reducirá automáticamente los puntos de golpe de tal localización, así como los puntos de golpe generales.

La Lucha

Luchar es una habilidad que usa de las armas naturales de un combatiente para conseguir inmovilizar, asfixiar, lanzar contra una pared, etc., a su adversario. Las posibilidades básicas pueden encontrarse en la tabla de armas naturales. Un ataque exitoso de Lucha consigue agarrar una localización de golpe del blanco al azar. Si el adversario consiguió detener el ataque con un arma, es entonces el brazo que sostenía esa arma el que queda agarrado; si la detención se lleva a cabo con un escudo, es el escudo el que queda agarrado. Sin embargo, si puede usarse inicialmente una Esquiva contra este tipo de ataque, y una detención exitosa usando la misma habilidad de lucha implica que el ataque fue bloqueado sin más. Después del ataque inicial (si éste resulto exitoso), el momento de reacción de los ataques sucesivos se ha de calcular teniendo en cuenta sólo la DES, sin consideraciones acerca del TAM o de la longitud del arma.

Tras un ataque exitoso, el luchador puede intentar inmovilizar el miembro que haya conseguido agarrar, o lanzar por los aires a su adversario, siempre en el asalto siguiente al impacto. Para conseguirlo, deberá conseguir otro ataque de Luchar exitoso y seguir al pie de la letra las reglas que se dan en los párrafos siguientes. Si el segundo ataque de Luchar falla, el adversario se habrá conseguido librar de la presa.

Para inmovilizar determinada localización de golpe, el jugador del aventurero atacante deberá también tener éxito en una tirada de FUE contra FUE realizada en la tabla de resistencia. Si no lo consigue, el aventurero aún

Tabla de Armas Naturales

Arma	Daño	BS%	MR
Garra*	1D6	25%	3
Puñetazo	1D3	25%	3
Lucha	1D6	25%	3
Cornada	1D4	10%	3
Patada	1D6	15%	3

* Para animales y seres humanoides inteligentes cuyas garras se puedan usar en combate.

Definiciones de Encabezamientos

Arma: El nombre del arma o del ataque.

Daño: Este es el daño que se ha de tirar cuando el arma golpea. Para calcular el daño total infligido es necesario añadir el modificador de daño del personaje atacante.

BS%: Las posibilidades básicas de hacer un ataque exitoso que posee alguien que nunca se haya entrenado o haya utilizado con anterioridad el arma. Si la experiencia previa da mayores posibilidades de éxito, usar tal número en lugar del apuntado en la tabla.

MR: Este es el momento de reacción del arma. Es necesario combinar este número con el modificador al momento de reacción en combate cuerpo a cuerpo del aventurero para determinar en qué momento de reacción del asalto de combate puede usar el aventurero (o la criatura) el arma.

mantiene la presa, pero el miembro no queda inmovilizado.

Para lanzar por los aires a un adversario, el jugador del aventurero atacante ha de usar también la tabla de resistencia. La tirada enfrentará la FUE y la DES del aventurero, contra la DES y el TAM de su adversario. Si se falla la tirada, significa que no se pudo enviar por los aires al adversario, aunque la presa se mantiene.

Si un aventurero se ve arrojado por el aire víctima de la acción anterior, deberá conseguir hacer una tirada de DESx5 con 1D100, o sufrirá un daño de 1D6 a una localización de golpe al azar. La armadura que lleve le podrá proteger contra este daño.

Cuando dos aventureros luchan usando ambos tal habilidad, dos ataques exitosos significarán que los dos se tienen agarrados mutuamente. Si cada uno de ellos logra hacer una inmovilización exitosa, ello puede ser interpretado de dos maneras: o bien no se ha conseguido nada (si las inmovilizaciones resultan contradictorias), o bien ambas han sido llevadas a cabo con éxito. Si ambos consiguen lanzarse por los aires entre sí, los dos resultados se anulan. Los intentos de inmovilización deben resolverse antes que los de lanzamiento del oponente.

Garras, Colmillos y Otras Armas Naturales

La mayoría de las criaturas que poseen armas naturales tales como garras, agujones, etc., las usan del mismo modo que un humano usaría un arma normal cuerpo a



cuerpo. El momento de reacción para todas las armas naturales es 3.

La mayoría de los animales no detienen los ataques, sino que intentan evitarlos por medio de Esquivas, ó bien se limitan a confiar en sus armaduras naturales.

A menos que así se haga constar en la descripción de una criatura en concreto, las armas naturales no empujan. Los ataques basados en la constricción, los mordiscos, ó el atrapamiento del blanco, no dan lugar a empujones.

Las Armas Arrojadizas

Las armas arrojadizas son aquellas que abandonan la mano ó la posesión del aventurero para alcanzar su blanco, atravesando el aire hasta llegar a él. Realmente se pueden dividir en dos clases: las arrojadizas propiamente dichas, y las de proyectil.

Armas Arrojadizas Propiamente Dichas

Generalmente, las armas de éste tipo pueden usarse como armas para combate cuerpo a cuerpo, pero están también equilibradas para ser lanzadas. Así, tanto la jabalina como el pilum son lanzas de una mano que pueden ser lanzadas contra un blanco. Las armas arrojadizas propiamente dichas suelen tener un alcance corto ya que son relativamente pesadas y resistentes al tener que estar diseñadas también para aguantar los rigores del combate cuerpo a cuerpo. Su función dual nos muestra que en realidad son armas de tipo auxiliar, complementando las armas cuerpo a cuerpo normales del aventurero. Es difícil, aunque no imposible, llevar las suficientes armas de éste tipo como para que duren toda una batalla.

Bonificador de Daño

Cuando se usan armas arrojadizas propiamente dichas, un aventurero sólo recibe la mitad de su modificador de año habitual. (Ejemplos: si un aventurero tiene un modificador de daño de 1D4, al lanzar una jabalina sólo se sumará 1D2. Si un aventurero es tremendamente fuerte y muy grande, con un modificador de daño de 2D6, sólo se añadirá 2D3 a la hora de usar un arma de éste tipo. Un modificador de 3D6 se quedará en 3D3 con éstas armas).

Alcance

El alcance de éste tipo de armas se da en la tabla de armas arrojadizas, más adelante.

Armas de Proyectil

Las armas de proyectil son aquellas capaces de hacer llegar un proyectil a determinado blanco, aunque ellas continúan en poder del aventurero que las usa.

Disparos Hacia un Combate Cuerpo a Cuerpo

Cuando una de éstas armas se lanza contra un lugar en el que está teniendo lugar un combate cuerpo a cuerpo, el que dispara no puede estar seguro de que no alcanzará a un amigo. Sus posibilidades de alcanzar a un blanco en concreto se dividen por el número de seres que participan en el cuerpo a cuerpo. Si el jugador obtiene un número comprendido entre las posibilidades normales de impactar del aventurero, y las posibilidades de éste ajustadas por disparar contra una lucha cuerpo a cuerpo, el Master deberá determinar al azar quién fué alcanzado. (Esta determinación al azar puede resultar todavía en que se consiga impactar el blanco deseado). El usuario del arma arrojadiza sólo merecerá una tirada de comprobación de experiencia si logra alcanzar a su blanco deseado.

Si un aventurero usa un arma arrojadiza contra una masa de blancos, y solamente le interesa alcanzar a alguien sin importarle mucho a quien, sus posibilidades de impactar se incrementan en un 5% por cada ser que forme parte del grupo de blancos agrupados, siempre que éstos se hallen lo bastante cerca los unos de los otros. Si los enemigos se están aproximando en una formación no demasiado apretada, el aventurero que use armas arrojadizas debe elegir un sólo blanco. Pero si avanzan formando una densa pared de lanzas, puede disparar al grupo en general.

La Saga de Cormac

Cormac vuelve junto a Signy y Nikolos para ver como sus amigos se hallan acosados por tres bandidos. Reaccionando de inmediato, lanza su jabalina a uno de los bandidos.

Sus posibilidades actuales de lanzar la jabalina son de 67%, y en el combate cuerpo a cuerpo al que dispara Cormac hay 5 personas, por lo que sólo tiene unas posibilidades del 13% de alcanzar a su blanco (67 entre 5 da 13). El jugador de Cormac saca un 47, lo cual está por encima del 13%, pero por debajo de sus posibilidades de darle a alguien. Como existen cinco blancos potenciales, el Master lanza 1D10, designando a Signy como blanco si sale 1 ó 2, a Nikolos si sale 3 ó 4, al Bandido A si sale 5 ó 6, al Bandido B si sale 7 u 8, y al Bandido C si sale 9 ó 0. La tirada es un 7, y es el Bandido B quien recibe el impacto de la jabalina. El daño resultante es 6, y la localización golpeada es la 17, por lo que el bandido cae al suelo con la jabalina introducida en su brazo izquierdo.

La Armadura

Una armadura es, esencialmente, un tejido duro. Están construidas de tela, ó de cuero, ó de metal, ó de una combinación de los tres, y las suele usar la gente a la que le gusta que haya algo que se interponga entre sus cuerpos y los duros filos de las armas que esgrimen sus adversarios.

Generalmente, una armadura pesa más que un vestido normal, y además no es muy confortable y da mucho calor. Sin embargo, los guerreros llevan armaduras para que éstas absorban el daño dirigido a ellos pudiendo así mantenerse más tiempo con vida, y no para repantigarse en su interior.

La Carga

La Carga de una armadura depende del TAM de la persona que la use. Tal y como se muestra en la tabla de

armaduras, se han dividido en 5 intervalos los distintos TAMs. Cada incremento de 5 en TAM aumenta la CAR de la armadura, con lo que ésta es más pesada, da más calor, etc. El intervalo de TAMs 11-15 es el considerado "normal". Cada intervalo inferior a él en TAM, hace que la armadura pese 1/5 menos.

Efectos de la Armadura Sobre las Habilidades de Sigilo

La CAR de la armadura se usa también a la hora de determinar sus efectos sobre la habilidad de Deslizarse en Silencio. Cada puntos de CAR que pesen la armadura y las armas de un aventurero reduce en un percentil las posibilidades de Deslizarse en Silencio del mismo.

La armadura no tiene efecto alguno sobre la habilidad de Escondarse siempre que no sea excesivamente brillante; ello se puede evitar de diversas maneras: quizá se halle sucia después de un largo viaje, ó quizá su brillantez ha sido deliberadamente apagada para que resalte menos.

Durabilidad

A diferencia de los puntos de armadura de las armas, los puntos de armadura de las armaduras nunca cambian, a pesar de que un golpe supere tal protección en una localización de golpe. Las armaduras están diseñadas para defender a sus poseedores, y pueden soportar gran cantidad de impactos, por lo que sus puntos de armadura nunca se reducen por culpa del daño recibido.

Tipos de Armaduras y sus Precios

Cuero Blando: A grandes rasgos es el equivalente de un chaleco o de una chaqueta de cuero. Es una armadura común entre los pueblos primitivos, nómadas y bárbaros. A menudo, el cuero blando se lleva bajo otro tipo de armadura para asegurar una mayor protección y comodidad. Los acolchamientos de tela que se llevan por debajo de ciertas armaduras equivalen, en protección y peso, al cuero blando.

Tabla de Armaduras

En ésta tabla se tienen en cuenta los puntos de armadura, la CAR de la armadura, el costo medio de la armadura por punto de CAR y el costo medio total de una armadura completa. Ej: Tiny el pequeño (TAM 7) podría comprarse una cota de mallas completa por 3840 p. Su camarada Hugh el enorme (TAM 21) tendría que gastarse 6720 p. si quisiera comprarse la misma armadura.

Tipo Armadura	Puntos Armadura	Costo CAR	Pequeña (6-10)	CAR de Armadura (costo total)		Troll (21-25)
				Media (11-15)	Grande (16-20)	
Vestidos	0	Varía	2.0(40)	2.5(45)	3.0(50)	3.5(60)
Cuero Blando	1	20 p	3.0(60)	3.5(70)	4.0(80)	5.0(100)
Cuero Duro	2	20 p	4.0(80)	5.0(100)	6.0(120)	7.0(140)
Cuirbouilli	3	45 p	4.0(180)	5.0(225)	6.0(270)	7.0(315)
Cota Anillos	5	110 p	8.0(880)	10.0(1100)	12.0(1320)	14.0(1540)
Cota Malla	7	240 p	16.0(3840)	20.0(4800)	24.0(5760)	28.0(6720)
Coraza	8	270 p	20.0(5400)	25.0(6750)	30.0(8100)	35.0(9450)

Tabla de Armas Arrojadizas

Nombre del Arma	FUE/ DES	BS%	CAR(p)	Daño	ARM	- Alcance - Ef	Max	Tasa de Fuego	P
Arco Corto	9/9	05	.5(.05)	1D6 + 1	5	90	120	1/MR	150
Arco Compuesto	13/9	05	.5(.05)	1D8 + 1	7	120	225	1/MR	350
Ballesta Pesada	13/7	25	8.0(.05)	2D6 + 2	10	55	300	1/3AC	500
Ballesta Ligera	9/7	25	3.4(.05)	1D6 + 2	6	40	225	1/2AC	300
Honda	-/11	05	.1(.1)	1D8	-	100	100	1/AC	30
Jabalina	9/9	10	1.5	1D8	8	20	50	1/MR	100
Hacha									
Arrojadiza*	9/11	10	.5	1D6	6	20	20	1/MR	50
Cuchillo									
Arrojadizo	-/11	05	.2	1D4	4	20	20	1/MR	50
Piedra Arrojadiza	-/-	15	.5	1D3	-	20	20	1/MR	0

* Estas armas no empuñan cuando se consigue un éxito especial.

Definición de Encabezamientos

Nombre: El nombre del arma. En su mayor parte cada una de estas armas ha de dominarse individualmente, y por ello no están divididas en categorías como las de cuerpo a cuerpo. Sin embargo, cualquiera que sepa usar un tipo de arco sabrá usarlos todos, y cualquiera que sepa usar un tipo de arco sabrá usarlos todos, y cualquiera que aprenda a tirar con una clase de ballesta, estará aprendiendo a utilizarlas todas.

FUE/DES: Son la FUE y la DES mínimas que son necesarias para que un aventurero pueda usar tal arma. Por cada punto de característica inferior a éstos límites, los porcentajes de impacto se reducen en 5 percentiles.

BS %: Estas son las posibilidades de ataque básicas que tendría de usar el arma cualquiera que no la hubiera utilizado con anterioridad. Si la experiencia previa diera mayores posibilidades de éxito, usar esa cifra en lugar de la indicada en la tabla.

CAR (m): El peso aproximado del arma en Kgs., con ciertos ajustes debidos a lo incómodas que resultan de llevar algunas de ellas. El número que se halla entre paréntesis es el peso aproximado en Kgs. de uno de los proyectiles (p) utilizados por tal arma. Así, un carcaj de flechas ó de saetas de ballesta que totalice 20 unidades, pesará 1 CAR. La carga standard de flechas de un arquero para una acción de guerra era de 50 flechas: 2.5 CAR.

Daño: Cuando un arma impacta, en términos de juego hace una serie de dados de daño que se han de lanzar para determinar en qué medida afecta a su víctima. Adicionalmente, las armas arrojadizas propiamente dichas hacen un daño igual a la mitad del modificador de daño del personaje que las lanza.

ARM: Son los puntos de armadura del arma. Como con cualquier otra arma, los puntos de armadura se reducen en una unidad cada vez que son sobrepasados en combate por un sólo golpe.

Alcance Efectivo: Dentro de ésta distancia, el usuario del arma la usa con sus posibilidades habituales de impacto.

Alcance Máximo: El arma, ó proyectil, no puede ser lanzado más allá. Si un blanco se halla entre la distancia efectiva y la distancia máxima, las posibilidades de golpearlo se reducen a la mitad.

Tasa de Fuego: Aquí se enuncia el máximo número de veces que se puede usar el arma en un mismo asalto de combate:

1/X AC: Esta arma es lo bastante poco manejable a la hora de disparar, recargar, y apuntar, que sólo puede ser usada una vez a lo largo de varios Asaltos de Combate: todos los demás asaltos han de emplearse en dejarla lista para un nuevo disparo. Ej: si un personaje está usando un arma que sólo dispara una vez en cinco asaltos (1/5AC), deberá emplear los cuatro asaltos restantes en prepararla para hacer un nuevo disparo sin entretenerse haciendo ninguna otra cosa, ya que si no, tampoco estará lista en el quinto asalto.

1/AC: Esta arma cuesta algo de tiempo prepararla entre disparo y disparo, por lo que sólo se puede disparar con ella una vez por asalto.

1/MR: Se puede usar el arma en el momento de reacción por DES del aventurero, y luego otra vez en su MR-DES + 3 + MR-DES. Ej: Arcos el Arquero tiene un MR-DES de 2. Puede disparar con su arco compuesto en el MR 2, y luego debe gastar 3 MR en colocar otra flecha en el mismo para volver a disparar en su MR-DES despues de eso. Así que disparará dos veces por asalto, en el MR 2, y en el MR 7. Puede emplear los 3 MR restantes del asalto en colocar otra flecha en su arco para poder disparar de nuevo en el MR 2 del asalto de combate siguiente.

P: Es el precio del arma en peniques en su lugar de producción.

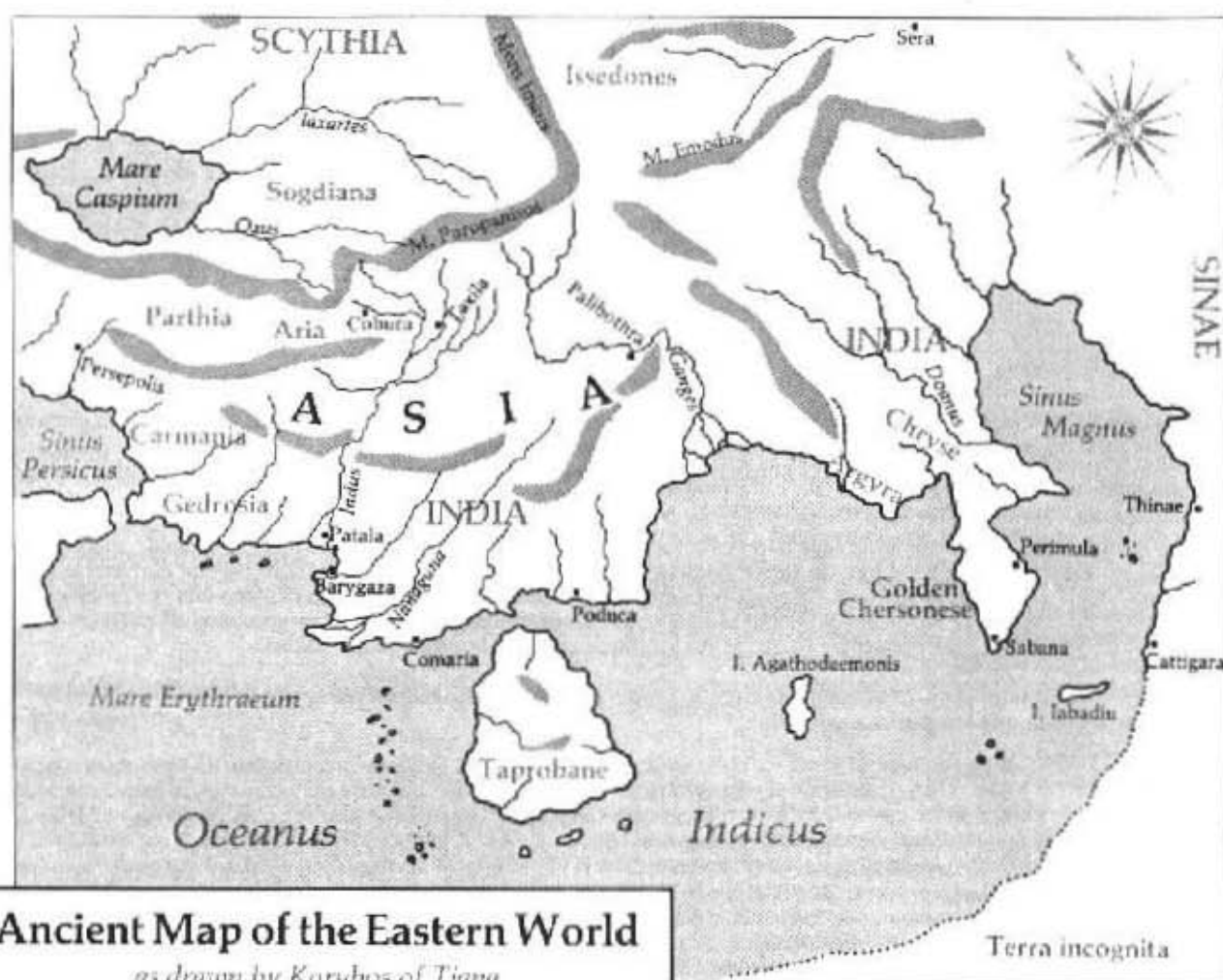
Cuirbouilli: Si hervimos cuero en aceite y cera, éste puede ser moldeado conforme a cualquier forma deseada, y al secarse, se endurece considerablemente. A partir de ese momento, cualquier intento de doblar el tejido resultante sólo conduce a su ruptura.

Cota de Anillos: Esta es una armadura formada por una base de cuero blando, a cuya superficie se hayan cosido anillos de metal semejantes a los que se pueden encontrar en la cota de mallas.

Cota de Mallas: El cuerpo de ésta armadura metálica se halla constituido por una serie de eslabones de metal

entrelazados entre sí. Es más fuerte y resistente que aquellos tipos de armadura contruidos con una base no metálica (y por ende, más débil).

Coraza: Está formada generalmente de sólidas planchas metálicas, moldeadas con la forma del cuerpo, y unidas entre sí por ataduras de aguantar impactos y de absorber el daño infligido, pero su contrucción a base de metal sólido la convierte también en la más pesada, y durante el combate el individuo que la lleva tiene que soportar una temperatura bastante alta.





Habilidades



Si bien se supone que el aventurero siempre lleva a cabo con éxito las acciones más rutinarias, cuando la situación conlleva una mayor tensión, el Master puede solicitar algunas tiradas de habilidad para comprobar si el personaje es capaz de realizar alguna actividad en concreto.

Aunque cualquier acción se puede considerar dependiente del ejercicio de alguna habilidad, existen ciertas habilidades que son especialmente importantes en RuneQuest, y por tanto requieren una especial atención y una descripción más detallada. Este capítulo versa sobre tales habilidades y las siete categorías en que se agrupan.

Las Siete Categorías de Habilidades

En el capítulo *Cómo Crear un Aventurero* se definen las categorías de habilidades en función de las características del personaje. Estas definiciones se van a completar ahora, y las habilidades de cada categoría se describirán en detalle. Tanto las categorías, como las habilidades de cada grupo, aparecerán en orden alfabético. Al lado del título referido a una habilidad, se especifica un número entre paréntesis. Son las posibilidades básicas que tienen los humanos de ejercer tal habilidad.

Modificaciones de las Tiradas de Habilidad

El Master puede, frecuentemente, especificar que una cierta tirada de habilidad para un personaje en concreto, va a cambiar en función de una situación particular. Puesto que el porcentaje de éxito de una habilidad se refiere a las situaciones de tensión más o menos "habituales", los cambios que haya que introducir se restarán, normalmente, de ese porcentaje. En una tirada de Trepár, por ejemplo, el porcentaje se puede reducir en un 20% porque la pendiente sea demasiado inclinada, o porque el terreno es poco firme. Una tirada de Inventar, puede también modificarse porque el personaje está utilizando herramientas que no le son familiares, o porque la cerradura es especialmente compleja, al tratar de abrir una puerta.

¿Quién Realiza las Tiradas de Habilidades?

Frecuentemente, es el Master, y no el jugador, quien debe tirar los dados para comprobar si el aventurero ha

tenido, o no, éxito al ejercer una habilidad. Las tiradas de Agilidad, en cambio, las debe realizar el jugador, puesto que su personaje conoce inmediatamente el resultado de lo que acaba de hacer. Un fallo en una tirada de Trepár, por ejemplo, puede significar que el personaje no consigue avanzar, y permanece, por tanto, donde estaba. Por la misma razón, es el jugador quien debe tirar los dados para los ataques y defenciones durante el combate.

Salvo estas y algunas otras excepciones, la mayor parte de las tiradas de habilidad serán efectuadas, y evaluadas por el Master, no por el jugador. Si el aventurero quiere "Escuchar" para saber si hay algo acechando tras una esquina, es el Master quien debe tirar los dados. El jugador no tiene por qué saber si su aventurero no oyó nada porque no había nada que oír, o porque falló la tirada. De igual modo, una pifia en tiradas de Comunicación, Conocimiento, Manipulación o Percepción, pueden inducir al personaje al error, siempre y cuando, claro está, el jugador ignore que ha pifiado.

En el caso de las tiradas de Sigilo, en cambio, no está tan claro quién debe tirar los dados. Si alguien intenta Deslizarse en Silencio, sabrá, probablemente, si lo ha conseguido o no, de modo que, en este caso, debería ser el jugador quien efectuase la tirada. Sin embargo, un aventurero casi nunca sabrá con certeza si se ha "escondido" convenientemente, hasta que no se encuentre rodeado por la guardia de palacio.

Teniendo en cuenta lo anterior, el Master debe procurar que los jugadores realicen el mayor número de tiradas posible, incluso aquellas que habitualmente le correspondan a él. Esta actitud proporcionará a los jugadores un mayor sentimiento participativo. Habrá ocasiones, no obstante, en qué sea el Master, quien, necesariamente, tira los dados.

Habilidades de Agilidad

Esta categoría incluye aquellas habilidades que requieren una coordinación motora a nivel de movimientos groseros.

La mayor parte de estas habilidades dependen de los reflejos del individuo. El aventurero no precisa de una gran inteligencia, ni de una profunda capacidad de reflexión para ser ágil. Las habilidades de Agilidad requieren FUE, DES Y un TAM reducido, que permitan una buena coordinación y una respuesta rápida ante estímulos súbitos.

Arrojar (25)

Un objeto que quepa en una mano y esté bien equilibrado, puede arrojar a un metro de distancia por cada punto en que la FUE del aventurero supere el TAM del objeto. Si el objeto lanzado no está equilibrado, o es difícil de manejar, la distancia a la que se puede arrojar se reduce a un metro por cada tres puntos en que la FUE del lanzador supera el TAM del objeto lanzado.

Si se pretende arrojar el objeto a una distancia superior a 20 m., la precisión del lanzamiento se reduce. En estos casos, hay que restar 1 percentil de las posibilidades por cada metro por encima de 20. Un objeto se puede lanzar verticalmente sólo a la mitad de la distancia en que se puede arrojar en horizontal.

La habilidad Arrojar se utiliza para golpear un blanco con un objeto fortuito. Si se pretende golpear un blanco con un objeto diseñado para ser lanzado, y por su parte más indicada, como la hoja de un cuchillo arrojado, o la punta de una jabalina, se utilizarán las habilidades correspondientes al manejo específico de esas armas.

Esquivar (05)

El que esquivo habilmente, rara vez se encuentra donde cae el golpe. La esquivo es una habilidad de combate que aparece descrita con mayor detalle en el capítulo de Combate, así como las condiciones especiales en que se puede modificar esta habilidad. Una tirada exitosa en esta habilidad, supone que el aventurero no resulta afectado por el ataque que ha esquivado. El porcentaje de un aventurero en Esquivar se reduce en un percentil por cada punto de carga (CAR) que transporta.

La esquivo no requiere un gasto de tiempo apreciable si se utiliza en combate cuerpo a cuerpo. Pero si se usa contra ataques de armas arrojadas, hay que emplear un asalto completo y no se pueden utilizar los momentos de reacción para disparar ningún arma de este tipo.

Montar (25)

Montar un caballo o cualquier otro animal de monta, no precisa del uso de ninguna habilidad, siempre que el animal no vaya más rápido que al paso, y esté entrenado para aceptar a un jinete. Para obligar al animal a marchar a más velocidad de lo que es un agradable paseo, el aventurero debe dominar la habilidad de Montar a un mínimo de 15%.

Si aprende a montar, el aventurero (ayudado de una silla con estribos) puede permanecer sobre el caballo a cualquier paso. Si el caballo realiza algún movimiento inesperado (desbocarse, negarse a saltar un obstáculo, etc.) y el jugador falla la tirada de Montar, el aventurero habrá perdido el control del animal. El jugador tiene entonces que repetir la tirada al final de cada asalto, hasta que la tirada sea un éxito, momento en que el aventurero recupera el control de la montura. Una pifia mientras el animal está incontrolado, supone que el aventurero cae al suelo.

Para un aventurero que monte sin silla y sin estribos, un fallo en la tirada significa una caída, y una pifia, ser derribado por el animal, lo cual es equivalente a la caída que se comenta en el siguiente capítulo: El Mundo.

El porcentaje que tiene un aventurero en Montar incluye también las posibilidades que tiene el jinete de obligar al caballo a hacer algo que nunca haya hecho antes, como saltar un obstáculo, por ejemplo.

Experiencia en Montar

Cuando el Master lo permita, el jugador puede intentar hacer una tirada de aumento de experiencia en Montar, para su personaje. Las situaciones habituales que merecen una tirada de experiencia en Montar, son las siguientes:

Ha vivido un combate en el que, al menos, comenzó sentado en el caballo (puede haber comprendido por qué se cayó).

Ha obligado al animal a hacer algo que nunca había hecho antes. (Su autoconfianza y buen juicio han mejorado).

Ha completado un viaje, a la grupa del animal la mayor parte del tiempo, de al menos una semana de duración y por terreno abrupto. (Se ha enfrentado a muchos pequeños desafíos y ha encontrado el modo de superarlos).

Ha entrenado a un animal de monta a soportar una silla y unas riendas. (Ha aumentado su conocimiento sobre la conducta de estos animales).

Nadar (15)

En el caso de un aventurero descansado, en condiciones tranquilas y con el agua en calma, sólo es necesaria una tirada de Nadar cada vez que se cubra una distancia en metros equivalente al porcentaje que se posea en Nadar. Ejemplo: un aventurero tiene en Nadar un 15%. El jugador tiene que hacer una tirada de habilidad cada vez que el personaje haya avanzado 15 m. en el agua.

En RuncQuest, se puede nadar a una tasa de 5m. por asalto (1m. por cada 2 MRs). Se empieza a nadar en el DES-MR del personaje, igual que el movimiento terrestre.

Un fallo en la tirada significa que el aventurero no avanza en el agua. En el siguiente asalto, el jugador tiene que acertar la tirada o su personaje empezará a ahogarse. En el siguiente capítulo, El Mundo, se describen las reglas de asfixia. Una pifia en nadar significa que el personaje comienza a asfixiarse inmediatamente. Seguir las reglas mencionadas.

Si se falla la primera tirada de nadar pero al asalto siguiente se acierta, el aventurero no se está ahogando y puede seguir avanzando otros 5 metros en ese asalto. Está concentrado en nadar y no puede realizar ninguna otra acción.

El Master puede reducir los porcentajes de esta habilidad si las aguas están agitadas, el tiempo tempestuoso, o existe algún obstáculo, o corrientes, o escasa visibilidad, etc.

Nadar Transportando una Carga

Un aventurero perderá circunstancialmente 5 percentiles en Nadar, por cada punto de CAR que transporte mientras realiza esta actividad.

La Fatiga al Nadar

Se pierde un punto de fatiga por cada asalto que se permanezca nadando. Se recupera un punto de fatiga por cada asalto en que el aventurero se mantenga a flote sin nadar.

Aquellos aventureros que se hayan visto perdidos en el mar durante largo tiempo o que tengan que cubrir grandes distancias a nado, terminarán por ceder parte de su calor corporal al líquido que les rodea, sufriendo

también los rigores del hambre y de la exposición a los elementos, por lo que el Master podrá penalizarlos con la pérdida de los puntos de golpe generales que él estime oportuna.

Remar (05)

Esta habilidad se utiliza para dirigir embarcaciones pequeñas, o barcos manejados con remos o pértigas. (Quizá la cultura del aventurero no conoce más que uno de estos tipos, por lo que será tarea del Master subdividir la habilidad si lo desea, y será el jugador el encargado de representar su papel de modo adecuado).

En situaciones tranquilas, el jugador hará una tirada exitosa de Remar al comenzar la actividad. Hasta que este éxito no se produzca, la embarcación no se moverá. Si las condiciones son favorables, el Master puede permitir que esta tirada se efectúe sobre un porcentaje superior al real.

En condiciones de mal tiempo, o cuando el entorno es hostil, (remolinos, rápidos, bancos, el Master puede restar percentiles a la tirada, en razón a la dificultad añadida, y hacer que el jugador tire los dados por debajo de su porcentaje habitual menos esos percentiles. Si la tirada resulta un acierto, la embarcación se mantendrá en su curso. Si se falla, puede ocurrir que, o bien se salga de rumbo, o que no se mueva, dependiendo de la situación. Si el resultado de la tirada es una pifia, la embarcación vuelca, y el aventurero tendrá que hacer una tirada de Nadar (ver apartado anterior).

Saltar (25)

Aquí se incluyen el salto de longitud y el de altura, así como la habilidad de pasar por encima de obstáculos tales como cuerpos caídos.

De modo general, una tirada exitosa de esta habilidad en 1D100 le permite al personaje saltar dos veces su altura horizontalmente, ó su misma altura verticalmente, siempre que se tome carrera antes del salto. Si no hay ocasión de coger carrera, la distancia antes descrita se reduce a la mitad.

Cada punto de CAR transportado reduce en un percentil la habilidad de Saltar de un aventurero. Un fallo en la tirada indicará que el salto no cubrió la distancia deseada. Una pifia significa que el aventurero, además, aterriza con el ímpetu semejante al de una caída desde una altura de 3 m., recibiendo el daño correspondiente.

Un salto realizado desde una posición estática tarda en llevarse a cabo un momento de reacción.

Si un personaje cae desde una altura determinada, una tirada de Saltar puede servir para seleccionar la localización de golpe con la que quiere caer, a menos que la caída sea el resultado, a su vez, de una tirada de Saltar pifiada.

Tregar (40)

Todo aventurero adulto es capaz de trepar sin problemas por una cuerda ó por un árbol con ramas bajas. El no tener la suficiente resistencia física como para hacerlo es sólo una cuestión de puntos de fatiga.

A grandes rasgos podemos decir que una tirada exitosa de Tregar le permite a un personaje ascender ó descender 1 m. de una pendiente no superior a los 75°, ó de un árbol muy poblado de ramaje, por cada 5 momentos de reacción. Si el jugador falla la tirada de Tregar, su aventurero se queda inmóvil en el lugar en el que estaba,

incapaz de encontrar apoyos suficientes para sus manos y/o sus pies. Si la tirada se pifia, el aventurero cae.

Un jugador puede aumentar la velocidad a la que trepa su aventurero restando diez percentiles de sus posibilidades de éxito por cada 1 m / 5 momentos de reacción "extra" deseado. Esto también puede incrementar la posibilidad de una pifia.

Una criatura de tipo humanoide trepa 1m/5 momentos de reacción más deprisa de lo normal, por cada 10 puntos de TAM ó fracción a partir de TAM 20.

Se deja a la libre interpretación del Master el que obstáculos tales como repisas, paredes lisas, superficies resbaladizas, etc. puedan reducir las posibilidades de éxito necesarias para llevar a cabo la escalada. A su vez, el uso de determinadas sustancias adhesivas puede también incrementar tales posibilidades. En éstos casos, el Master asignará un porcentaje de dificultad a la escalada, y se limitará a restarlo de las posibilidades de Tregar del aventurero, tal y como ya se ha descrito con anterioridad. De modo similar, el Master puede también asignar un bonificador a una escalada que resulte muy fácil. Por supuesto, un fallo significa que el aventurero no hace progreso alguno, y una pifia significa una caída.

Si las pendientes son muy largas, ó cuando se prevé que el aventurero va a tener que trepar durante varios minutos de juego, el Master debe pedirle al jugador que haga una tirada por cada 10 m. de escalada, es decir, una tirada por cada minuto que el personaje esté ascendiendo. Si hay que atravesar trozos especialmente difíciles, el Master podrá en éstos casos aumentar la frecuencia de las tiradas. El aventurero deberá hacer la tirada al final del asalto, ó en el momento en que finalice la escalada. Mientras se halle trepando, un personaje no puede llevar a cabo acción alguna.

Habilidades de Comunicación

Las habilidades de Comunicación se ven favorecidas por valores altos en INT, ASP y PER. El uso de éstas habilidades le permite al aventurero transmitir a otras personas, por medio del uso de gestos ó de la palabra, sus pensamientos y deseos. Unas buenas habilidades de Comunicación, normalmente dejan una buena impresión en los demás.

Cantar (05)

Si ésta habilidad se usa con éxito, ello quiere decir que el cantante complació a su audiencia. Un fallo indica que el cantante se fué de tono, se olvidó de la letra, ó algo por el estilo. Cuantas más posibilidades de éxito se tengan en esta habilidad tanto mejor sonará la canción interpretada; así, un cantante que tenga un 80% en la habilidad sonará significativamente mejor que otro que sólo tenga un 40%, aunque ambos jugadores tengan éxito al hacer sus tiradas. El jugador de un aventurero que cante deberá hacer una tirada por cada turno completo de actuación.

Habla Fluida (05)

El uso correcto de esta habilidad consigne que el blanco de la misma se muestre de acuerdo con lo que quiera que el personaje esté diciendo, engañándole y haciéndole pensar que el razonamiento empleado es correcto desde un punto de vista lógico. La víctima del en-

gaño accederá a ayudar al personaje en lo que éste necesite. Si en algún momento llega a disponer de algunos segundos para reflexionar (quizá si pasa unos momentos fuera de la influencia del embaucador), el jugador del personaje víctima puede intentar hacer una tirada de INTx5 para sacudirse los efectos del Habla Fluida. Por supuesto, si para empezar el razonamiento era correcto, la tirada no hará nada más que confirmar que la víctima está obrando con rectitud.

Habla Fluida es una habilidad que se ha de usar contra una o más personas o seres.

Normalmente, ésta habilidad no puede usarse para hacer cambiar de opinión a alguien que sostiene firmemente un punto de vista radicalmente distinto, o que se ve limitado a la hora de escoger por el deber o la ley (un ejecutor o un guardaespaldas, p. ej.). Sin embargo, en la literatura hay clásicos en los que un héroe ha conseguido escapar al arresto mediante una buena dosis de "labia", por lo que en un momento dado, en bien del efecto dramático, quizá el Master permita que se repita la situación parecida, siempre que el jugador que lleve al aventurero sea capaz de encontrar una justificación a tal demostración de clemencia por parte de las autoridades.

En cualquier caso, ésta habilidad intenta confundir la inteligencia de la víctima ó aprovecharse de ella. Los efectos son siempre los mismos independientemente de la situación que se considere.

Un aventurero debe intentar una tirada de Habla Fluida por cada turno que esté hablando.

Hablar el Idioma Propio (30)

Un aventurero es capaz de hablar su idioma nativo al 30% más cualesquiera incrementos que haya podido recibir a raíz de su experiencia previa. Aunque el aventurero tenga una INT especialmente baja (lo cual va a reducir su modificador de categoría de habilidades), sus posibilidades de hablar su propia lengua nunca van a ser inferiores a 30%. En la tabla que se ofrece a continuación, se resume el efecto que las distintas posibilidades tienen sobre el dominio del lenguaje. Esta habilidad de Hablar el Idioma Propio no puede incrementarse por medio de la experiencia, sólo a través del estudio y del entrenamiento. Véanse también los apartados dedicados a Conversaciones, Espionaje y Lenguajes Similares expuestos más adelante.

Hablar otro Idioma (00)

Un aventurero solamente puede incrementar su habilidad de Hablar Otro Idioma, a través del Entrenamiento y del Estudio. El Estudio suele llevarse a cabo asentándose durante una temporada en el área donde se habla tal idioma. Es necesario usar las reglas típicas del Estudio para determinar el tiempo empleado y las posibilidades de progreso en el lenguaje estudiado. Ciertos lenguajes son especialmente difíciles de aprender, y para simular esto en términos de juego, el Master puede incrementar el tiempo de aprendizaje habitual a 2 horas por percentil de habilidad. Los lenguajes que pertenezcan a culturas totalmente diferentes a la del aventurero, no cabe duda que deben ser más difíciles de dominar. Véanse también los apartados dedicados a Conversaciones, Espionaje y Lenguajes Similares expuestos más adelante.

Funciones Especiales de los Lenguajes

La Conversación: Una conversación normal es un intercambio de puntos de vista y de información entre dos

ó más contertulios. Si éstos tienen un nivel de dominio superior al 50% en el idioma, no hay ningún problema de comunicación. Cuando uno ó más miembros de una conversación tienen menos de 50% en su habilidad con el idioma, existe la posibilidad de que no se entiendan bien. Las posibilidades de una correcta comunicación son iguales al doble de la habilidad inferior en el idioma de todos los hablantes.

Tabla de Dominio del Idioma

Habilidad	Resultado
01-10	Sólo puede comunicar ideas muy simples, tales como "Quiero comer".
11-30	Se puede conseguir comunicarse de acuerdo con los requisitos de la vida cotidiana en el país nativo del idioma. "¿Cuántos dineros por ésa pata de cordero?"
31-50	La comunicación está asegurada. Uno puede comunicarse mejor que un nativo idiota (los nativos más estúpidos hablan como mínimo a 30%), y hacer que se comprendan la mayor parte de sus ideas. "Pero si ayer sólo costaba tres monedas de cobre."
51-80	Le permite a uno relatar poemas e historias, cantar canciones, etc. Puede discutir y regatear como cualquier nativo normal. "Esa pata ya estaba podrida antes de que la cortaran, y nunca llegó a valer ni la saliva con la que le escupieron en el ojo al recaudador de impuestos el mes pasado".
81-00	Este es el lenguaje de los poetas, de los filósofos, de los líderes, de los diplomáticos, de los emisarios, y de todo aquel que aspire a dominar de una forma fluida el idioma de una nación. "Seguramente la valoración de éste espécimen comestible en descomposición, debería reconsiderarse teniendo en cuenta su avanzado grado de putrefacción".

La Saga de Cormac

Istven el Escriba habla el Latín Vulgar al 65%. Cormac el Picto sólo lo domina al 35%, mientras que Nikolos tiene una habilidad del 73%. Istven puede entenderse fácilmente con Nikolos, pero sus posibilidades de entenderse con Cormac son solamente el doble de la habilidad de Cormac en Latín Vulgar: $35\% \times 2 = 70\%$.

En muchos casos, será el Master el que se reserve el derecho a realizar tal tirada, para determinar cuanta información sacó el contertulio menos versado de la conversación si la tirada fué un fallo. Posiblemente la mayor parte del mensaje se entendió perfectamente, pero determinados pasajes claves pudieron quedar desfigurados.

Lenguajes Similares: Es posible que un personaje no conozca el idioma en el que se lleva a cabo cierta conversación, pero que sí domine otro que le ayude a imaginarse lo que se está diciendo. Un Noruego, p. ej., casi siempre se figura lo que dice un Danés.

son iguales a su habilidad con el lenguaje en que se habla. Tales posibilidades pueden modificarse por la distancia, el ruido ambiente, el espesor de la puerta a través de la cual está intentando escuchar, etc. El Master puede pedir que el jugador haga una tirada de Escuchar (ver las habilidades de Percepción) antes de intentar la de Idiomas.

El Master deberá hacer ésta última tirada, y luego, si ésta fué exitosa, decirle al jugador cuales fueron las líneas generales de la conversación escuchada. Si la tirada fué fallida, el espía no logró entender los puntos clave de la conversación. Sin embargo, si la tirada resulta en una pifia, el Master le dará al jugador una imagen distorsionada de la conversación, lo cual puede hacer que el aventurero tome un curso de acción equivocado.

La Saga de Cormac

Caminando por la ciudad, Cormac el Picto ve como dos hombre hablan furtivamente cerca de un umbral. Decide pasar disimulando, para después llevar a cabo con éxito la habilidad Deslizarse en Silencio y poder espiar lo que dicen ambos hombres.

El Master exige una tirada de Escuchar, y el jugador de Cormac realiza la tirada con éxito, enterándose entonces que los dos hombres hablan en Latín Clásico. Cormac sólo sabe hablar Latín Vulgar. Pero como los dos lenguajes están relacionados, el Master le permite a Cormac que use la mitad de sus posibilidades de hablar Latín Vulgar para entender lo que se dice, esto le da unas posibilidades de 17.5%, redondeando, 18%.

El Master lanza los dados tres veces, debido a que la conversación tiene tres puntos de interés. La primera tirada es un 14, y el Master le dice al jugador de Cormac que uno de los contertulios se dirige al otro llamándole Garjus Carl; éste es el nombre de un conocido mercader de la ciudad. La segunda tirada es un 53, y Cormac no es capaz de entender lo que Carl está diciendo. La tercera tirada es un 99, una pifia. El Master le dice al jugador de Cormac que Carl está buscando mercenarios Pictos para embarcarlos en una misión para él. (En realidad, Garjus le estaba diciendo al otro hombre, un reclutador de mercenarios, que no quería que ninguno de esos estúpidos Pictos se involucrara en su misión.

Oratoria (05)

El Habla Fluida trata de apelar (ó de confundir) a la INT del blanco; pero la Oratoria apela a las emociones. Imagínate a un orador, aun gran portavoz, de pie ante el senado de su ciudad-estado y tratando de persuadir a su pueblo de ir a la guerra por una supuesta violación de un acuerdo, ó a un caudillo tribal tratando de persuadir a sus seguidores de que no masacren a unos cautivos, ó a un político que trata de unir a la población para que reconstruyan su devastada ciudad.

La Oratoria es una habilidad más útil a la hora de tratar con una gran multitud, ya que una tirada exitosa logra influenciar los sentimientos de todos, sin que exista una oportunidad inmediata de reconsideración como ocurría con el Habla Fluida.

Si tiene éxito, la Oratoria puede ser mucho más efectiva que el Habla Fluida, ya que puede atenuar y mantener las emociones más íntimas de la audiencia, sin embargo, mientras el Habla Fluida sólo necesita de un turno completo (5 minutos de juego), la Oratoria puede llegar a requerir horas para que los oyentes estén en total acuerdo con el orador.

Un Master puede exigir una tirada de Oratoria de un personaje, por cada punto en que necesite el apoyo de

las personas que le estén escuchando. Las consecuencias de una serie de Oratorias fallidas, entrelazadas con varias tiradas exitosas, se dejan a la imaginación del Master.

Habilidades de Conocimiento

Estas habilidades dependen habitualmente de la capacidad que tenga el aventurero de memorizar y asimilar una serie de conocimientos, tanto si éstos han sido aprendidos tras una larga velada junto al fuego de un campamento, como si han sido deducidos tras leer durante horas interminables los áridos textos de una gran universidad. La mayor de éstas habilidades no pueden incrementarse a través de la experiencia, sino que deben ser entrenadas ó estudiadas. Su progreso depende también de la INT del aventurero.

Artes Marciales (00)

Con ésta habilidad se consigue sacar el máximo partido de las armas naturales. Es una disciplina mental que le permite al aventurero doblar el daño hecho por un arma natural, aunque no tiene efecto alguno sobre el modificador de daño. Para poder utilizar la habilidad de Artes Marciales, el jugador del aventurero debe conseguir hacer una tirada exitosa de ataque con el arma natural usada. Si dicha tirada se halla también por debajo de las posibilidades de éste aventurero con Artes Marciales, entonces se obtiene el citado beneficio de tirar dos veces el daño normal del arma.

La Saga de Cormac

Nikolos el Sabio tiene 37% en Artes Marciales. Un día se ve atacado por un bandolero, el cual intenta golpearle torpemente con su daga, y falla. Envalentonado ante la ineptitud de su adversario, Nikolos intenta darle un puñetazo. Su jugador logra un 23, lo cual no sólo significa que el puñetazo ha tenido éxito (Nikolos tiene unas posibilidades de 50% con su puño), sino que también indica que Nikolos logró usar adecuadamente su habilidad con las Artes Marciales. Por ello, hace un daño con su puño de 2D3 (dos veces el daño normal que es 1D3), además de su modificador de daño habitual.

La habilidad de Artes Marciales afecta también a las detenciones con el puño de un aventurero. Una tirada de detención exitosa que también esté por debajo de las posibilidades de Artes Marciales, hace que el puño absorba 6 pts. de daño en lugar de los habituales tres, y que no sufra daño alguno, sea cual sea el arma con la que se hizo el ataque. Los puntos de daño que superen a los 6 bloqueados afectarán aún al defensor.

Conocimientos

Hay cinco tipos diferentes de "Conocimientos". Una tirada correcta para cualquiera de tales conocimientos indicará que nuestro aventurero dispone de los datos necesarios concernientes a determinado objeto ó situación.

Las habilidades de este tipo no pueden aumentar por medio de la experiencia: el aventurero simplemente conoce la información que necesita ó no la conoce. Todas estas habilidades suponen que el aventurero conoce muchas cosas acerca de su región ó ciudad nativas; las tiradas de "Conocimientos" se realizan habitualmente cuando los aventureros se ven enfrentados a situaciones que son, aparentemente, nuevas tales como extraños animales, plantas raras, otras culturas, etc.

Es posible estudiar algún tipo de conocimiento en concreto, como p. ej. investigar acerca de los unicornios, y así aumentar determinada habilidad relacionada con el tema.

Normalmente, será el Master el que quiera hacer las tiradas de "Conocimientos" de sus jugadores, ya que así podrá darles información falsa en el caso de que el resultado sea el de una pifia. El Master será también quien tenga que decidir cómo usar todas estas habilidades dentro de la campaña concreta que esté jugando. Así, el dueño de una vaquería es lógico que sepa de modo automático como alimentar y cuidar a las vacas sin necesidad de recurrir a una tirada de Conocimiento Animal. Tal tirada vendría bien si tuviera que decidir cual es la mejor manera de manejar a un yak. Y, por otro lado, la experiencia de Conocimiento Animal ganada en su vaquería a lo largo de los años no le ayudaría en absoluto a domesticar a un escarabajo gigante. De modo similar, un nómada del desierto que poseyera la habilidad de Conocimiento del Mundo, sabría muchas cosas acerca del clima del desierto y de su arenoso entorno, pero no podría decir gran cosa en relación a la climatología ártica ó a las características de la tundra.

Los aventureros que consigan almacenar conocimientos acerca de regiones ó especies distintas, tendrán que separar dichos saberes en una serie de subsecciones especializadas, llevando la cuenta de cuales han sido sus progresos en cada una de ellas en la parte de atrás de la Hoja del Aventurero si no tienen sitio en la parte delantera. Como no hay modo de que tales anotaciones puedan ser demasiado exactas, tanto el Master como los jugadores deberán saber interpretarlas adecuadamente con una amplia dosis de buena voluntad y de sentido del humor.

Conocimiento Animal (05)

En esta habilidad se encuadra el conocimiento de la biología animal. El aventurero que la emplee con éxito podrá identificar a determinado animal, saber de qué se alimenta, decir si se halla en buen estado, ó quizá, hasta predecir su conducta. Si el animal del que se trate es un ser bien conocido habitualmente, como p. ej. un caballo, una sola tirada de Conocimiento Animal podrá dar a conocer por sí sola toda la información arriba reseñada; pero a la hora de tratar con animales más raros, el Master deberá exigir una tirada de la habilidad por cada una de las incógnitas planteadas (sucedería esto en el caso de un Dragón, p. ej.).

Una de las utilidades principales de esta habilidad la representa la posibilidad de la doma de animales de monta.

Entrenamiento de Animales de Monta: Cualquier aventurero que posea un 50% ó más en Conocimiento Animal, y un 25% ó más en la habilidad de Montar puede conseguir domar a un animal de monta para que éste acepte ser ensillado y tolere las bridas. Tal procedimiento dura una semana de juego, al final de la cual debe hacerse una tirada exitosa de Conocimiento Animal. Si ésta falla, el aventurero habrá de esperar otra semana. Si tiene éxito, el animal se hallará preparado para la monta.

Al personaje que tiene un 50% ó más en ambas habilidades, Conocimiento Animal y Montar, se le considera un jinete experto. Tal personaje es capaz de entrenar a un animal de monta hasta el grado conocido como montura de caballería, en el cual el animal se mantendrá tranquilo durante el combate. Un jinete experto podrá entrenar las habilidades de combate de una montura de guerra hasta un límite igual a su habilidad de Montar menos 50%. Así, un jinete experto con un 90% en Montar, podrá entrenar a su montura hasta que ésta tenga un 40% en sus ataques.

Un animal de caballería ofrece una resistencia lógica a ser entrenado para una práctica tan poco saludable como el combate formal, y tal resistencia es igual a su PER. Cada semana, el jinete deberá hacer una tirada en la tabla de resistencia, enfrentando su habilidad de Conocimiento Animal dividida por 5 con la PER del animal. Tras conseguir una tirada exitosa, entrenar al animal costará un número de horas igual a la $PER \times 5$ del mismo (unas 50 horas en el caso de un caballo normal).

Una montura de guerra deberá ser entrenada primero hasta el grado de caballería, y sólo entonces podrán empezar a desarrollarse sus habilidades de combate, hasta el límite permitido por la habilidad de Montar del jinete que le entrene, exactamente igual que un guerrero humano entrenaría sus habilidades de agilidad.

Conocimiento Humano (05)

Esta habilidad encierra, primordialmente, una serie de conocimientos prácticos sobre psicología y sociología. En ella se resumen el sólido desparramo del hombre de la ciudad y la astuta psicología del timador. Con ella, un aventurero podría ser capaz de valorar los acontecimientos políticos de una cultura que no es la suya. Una tirada correcta de Conocimiento Humano puede traer a la memoria hechos históricos olvidados acerca de la propia tribu ó nación, recrear genealogías, ó responder preguntas triviales referentes a los lugares en los que un aventurero creció y a las gentes que los habitaban.

Esto es también aplicable a habilidades de Conocimiento referentes a otras especies inteligentes que puedan aparecer en determinados mundos.

Conocimiento Mineral (05)

El uso de esta habilidad va encaminado a la identificación de tierras y minerales, y al entendimiento de la geología. Una tirada exitosa de Conocimiento Mineral puede permitirle al aventurero reconocer los distintos tipos de formaciones rocosas, determinar si aquello que brilla es oro de verdad, valorar la fertilidad de un terreno, decidir si una mina tiene ó no algún valor, ó descubrir cual es el lugar en el que con más probabilidad se puede extraer cobre en la región.

Conocimiento del Mundo (05)

Aquí se encierran los conocimientos que determinado individuo posee sobre el mundo físico en el que habita. Una tirada adecuada de Conocimiento del Mundo le permite al aventurero el predecir el tiempo, recordar accidente geográficos, y tener una idea general de cómo se desarrollan los acontecimientos naturales del mundo que habita.

Conocimiento Vegetal (05)

Con ésta habilidad un aventurero podrá identificar las plantas y conocer sus aplicaciones. También le permitirá averiguar cuáles son los vegetales típicos que se pueden encontrar en determinado entorno, identificar los terrenos adecuados para cultivar ciertas cosechas, calcular los beneficios de las mismas, y conocer qué plantas pueden ser comestibles en los territorios que recorra.

Un Ejemplo de la Aplicación de Estos Conocimientos Combinados

A un ingeniero se le encarga la construcción de un gran puente. Para ello se dedica a consultar a varios especialistas de la región.

Los especialistas en Conocimiento Animal le podrán hablar de las criaturas peligrosas que pululan por el río o en sus márgenes, de la disponibilidad de animales de tiro para realizar el trabajo, y de cuánto tiempo será necesario para entrenar ciertos animales para que hagan tareas más especializadas.

Los expertos en Conocimiento Humano le explicarán cómo ganarse la amistad y la ayuda de los habitantes locales, cómo los disturbios sucedidos en la capital de la nación pueden afectar la construcción del puente, cuántos habitantes tiene la región y cómo de bien harán su trabajo, y qué clase de hombres han de ser contratados como capataces.

Los especialistas en Conocimiento del Mundo van a aconsejarle, entre otras cosas, en aspectos tan importantes como la climatología, las crecidas del río, la posibilidad de que el puente se mantenga, y el uso de los materiales de construcción adecuados.

Los especialistas en Conocimiento Mineral determinarán si los lugares elegidos para soportar los cimientos son los adecuados, localizarán las fuentes de arena y cal necesarias para fabricar cemento, y encontrarán la localización de la cantera más próxima.

Y los expertos en Conocimiento Vegetal se encargarán de evaluar cuáles son las fuentes de comida más cercanas y su cantidad, si hay por los alrededores o no material con el que construir lanas y cuerdas, y junto con los expertos en Conocimiento Mineral y en Conocimiento del Mundo) si puede ser práctico el aumentar la producción local de fuentes de alimentos, sobre todo si va a resultar necesario importar mano de obra. Con todos éstos datos, nuestro ingeniero podrá decidir desde un punto de vista práctico de qué modo va a afectar la finalización del puente a toda la región.

Fabricación (10)

Esta habilidad puede subdividirse en muchos tipos distintos de fabricaciones. El entrenamiento y el estudio han de hacerse independientemente para cada una de ellas, y los porcentajes han de anotarse en la Hoja del Aventurero en lugar diferente en cada caso.

La realización de una fabricación cualquiera lleva habitualmente varias horas de tiempo de juego. Bajo éste epígrafe se incluyen habilidades y profesiones tales como armero, artificiero, panadero, tejedor de cestas, fabricante de arcos, cervecero, carnicero, fabricante de velas, carpintero, solador, tonelero, fabricante de flechas, senador, restaurador, cbanista, curtidor, catógrafo, albañil, alfarero, herero, sastre y costurero. Existen cientos y cientos de habilidades de fabricación además de las mencionadas.

Leer/Escribir (00)

Un conocimiento somero de ésta habilidad hace que un aventurero pueda entender la forma escrita de un lenguaje, y pueda escribirlo de una manera simple. Es decir, el aventurero sabe como formar una serie de símbolos escritos de modo que otra persona letrada pueda entenderlos. En ciertos lenguajes (como el japonés) es necesario tener una caligrafía lo suficientemente expresiva como para tener alguna posibilidad de comunicar pensamientos escritos a cualquier persona de cierta entidad cultural, y en éstos casos, el Master cuya campaña se desarrolle en tales entornos podría dividir la habilidad en dos partes: leer y escribir, dándole al aventurero la mitad de los percentiles ganados por entrenamiento en leer, para que se los añada a la habilidad de escribir.

La lectura debe aprenderse de un modo independiente para cada idioma conocido, aunque varios lenguajes compartan el mismo alfabeto. Si un personaje no tiene éxito al intentar leer un pasaje escrito en cierto idioma, no podrá intentar de nuevo su lectura hasta que no haya aumentado sus posibilidades por medio del entrenamiento o del estudio. Y de nuevo resulta una buena idea que el Master lance los dados cuando un aventurero intente la lectura de algún manuscrito importante, ya que una tirada pifiada acarreará la recepción de una información errónea.

Navegación (00)

Esta habilidad le permite a un aventurero manejar con éxito una embarcación que requiera para su manejo una tripulación de más de dos hombres. En ella no sólo se incluyen aspectos referentes a la navegación como tal, sino que también se manejan conceptos como los de manejar un velamen, organizar y colocar a los vigías, y todas aquellas pequeñas cosas que se hacen necesarias a la hora de controlar un barco.

Date cuenta que la Navegación es una habilidad que se puede incrementar a través de la experiencia una vez que el aventurero haya conseguido ciertas posibilidades iniciales a través del entrenamiento.

La Navegación ofrece el conocimiento adecuado para manejar una embarcación. El determinar el rumbo basándose en la posición de las estrellas, reconocer la situación de bancos de arena, o identificar desde el mar de la habilidad "Conocimiento del Mundo" de aquellos aventureros que hayan crecido en un entorno marino o que hayan estudiado o entrenado éste aspecto concreto del Conocimiento del Mundo.

Primeros Auxilios (10)

Esta habilidad confiere una serie de conocimientos básicos acerca de cual es la mejor manera de ayudar a un herido o a un accidentado, y cómo deben usarse los materiales que se tengan a mano para conseguir tal fin.

Cuando se use ésta habilidad, la tirada debe hacerse de un modo inmediato. Si ésta tiene éxito, se detienen todo tipo de hemorragias y la víctima dejará de perder puntos de golpe de un modo automático, si falla, se puede volver a intentar otra vez al asalto siguiente, pero la víctima podrá perder un punto de golpe si su herida es lo suficientemente importante (ver las secciones del daño y de la curación del capítulo dedicado al Sistema de Juego).

Una vez hecha la tirada correctamente, el personaje que la haya realizado puede indicar que se va a tomar un tiempo de cinco asaltos completos para poder completar

los primeros auxilios. Cuando éstos hayan transcurrido la víctima verá curados 1D3 puntos de daño. Un éxito especial, permitirá la curación de 2D3 puntos de daño, y uno crítico, la de 1D3 + 3.

Si durante éstos cinco asaltos de combate, el sanador lleva a cabo alguna otra actividad además de la realización de los primeros auxilios, se deberán restar 2 puntos de daño a la víctima. Esto significa que, aún haciendo los primeros auxilios correctamente, si uno se precipita en su intento de cura, éste puede llegar a resultar en un punto de daño adicional si la tirada de 1D3 es un uno.

La habilidad de Primeros Auxilios sólo se puede usar con éxito una vez por cada herida recibida en una determinada localización de golpe, pero si la tirada resulta fallida, puede seguir intentándose una y otra vez hasta que se consiga el fin deseado. Sin embargo, una pifia causará 1D3 puntos de daño a la víctima sin que el uso de Primeros Auxilios en esa herida concreta pueda volver a ser útil. Los Primeros Auxilios pueden usarse con cualquier criatura viviente.

Valoración de Objetos (05)

Con ésta habilidad se puede calcular el valor de ciertos bienes y artefactos (ropajes, joyería, objetos de arte, etc.), y de materiales naturales de naturaleza valiosa (terrenos, gemas, animales exóticos). Si el aventurero posee cierta habilidad de Fabricación, sus posibilidades de valorar correctamente los materiales relacionados con tal fabricación se doblan.

Si una sustancia u objeto se halla asociado con una habilidad de "Conocimientos", y el jugador que lleva al aventurero hace una tirada exitosa de tal Conocimiento, las posibilidades de evaluación se doblan también.

Un fallo a la hora de hacer una tirada de valoración significa que el aventurero desconoce el valor del objeto. Una pifia indica que tiene una idea totalmente equivocada de dicho valor. Esta idea puede ser de tipo sobrestimativo o de tipo subestimativo, pero siempre tomará la dirección que más desfavorable le resulte al personaje. Un éxito crítico indica que el aventurero conoce el valor exacto del objeto en la moneda con la que se halla más familiarizado.

La valoración de objetos se realiza en un turno completo de juego. Como la tirada puede suministrar información que el aventurero no tiene porqué conocer, el Master siempre habrá de hacer la tirada de Valoración de Objetos.

Habilidades Mágicas

Se usan para lanzar conjuros de magia o para aumentar sus efectos. Se ven influenciadas por INT, PER y DES.

Habilidades de Manipulación

Son aquellas que requieren un buen control manual. A diferencia de las habilidades de agilidad, dependen tanto de la INT como de la DES, y además en ellas no es tan importante la FUE.

Inventar (05)

Esta es la habilidad que le ayuda a un aventurero a montar y a desmontar mecanismos, tales como trampas y cerraduras. Si además, el personaje posee la habilidad de Fabricación adecuada a la tarea que intenta realizar, sus posibilidades se doblarán. Si un mecanismo ha sido Inventado por alguien con el propósito de engañar a los personajes que intenten desmontarlo o usarlo, para que

éstos tengan éxito habrán de restar de sus posibilidades de Inventar, las del artesano que creó tal mecanismo, y luego intentar la tirada.

Esta habilidad necesita al menos un asalto por cada punto de TAM que tenga el objeto que ha de ser desarmado, y un turno completo por cada punto de TAM que posea un objeto que ha de ser construido.

Ocultar (05)

Con ésta habilidad puede ocultarse determinado objeto, de tal forma que sólo una tirada de Buscar pueda conducir a su descubrimiento. El objeto puede tener cualquier tamaño, y la acción de esconderlo puede llegar a ser tan simple como la de meterlo en un cajón, o tan compleja como la de construir un doble fondo en un cofre. El tamaño puede ser cualquiera, incluso puede intentar ocultarse un caballo, o una gran máquina de guerra.

Si alguien quiere encontrar un objeto escondido por éste procedimiento, deberá restar el porcentaje en Ocultar del personaje que escondió el objeto de sus propias posibilidades de Buscar, de forma semejante a como se hacía en las habilidades de Buscar y de Esconderse. El Master podría modificar éstas posibilidades según el TAM del objeto buscado y según determinada información especial que el que busca pudiera tener.

La Saga de Cormac

A Cormac el Pieta le han dicho que será admitido en la guardia de la ciudad, si en 5 minutos logra encontrar un anillo que el comandante de la guardia ha escondido en su despacho.

La habilidad de Ocultar del comandante es de 45%, y la de Buscar de Cormac es de 50%, lo cual le da a Cormac un 5% de posibilidades de éxito. Sin embargo, el anillo es un objeto pequeño, por lo que el Master decreta una penalización a la búsqueda de un 30% adicional debida a tal circunstancia, lo cual reduce las posibilidades de Cormac a un -25%, a pesar de que siempre existe en RQ un 5% mínimo de probabilidades de éxito (un resultado comprendido entre 01-05).

Afortunadamente, Cormac sabe que al comandante le gustan muchos las maquetas de barcos con piezas móviles en su interior, y que en su despacho tiene dos de tales maquetas; éstos lugares son sitios lógicos en los que el comandante puede haber escondido el anillo. Y el Master decreta que tal conocimiento acerca de las preferencias del jefe de la guardia le dan a Cormac un bonificador del 40% a su búsqueda, eliminando las desventajas surgidas por el TAM y añadiendo un 10% adicional de posibilidades. El jugador que lleva a Cormac logra sacar un 13 con 1D100 en su segundo intento (en la segunda maqueta), y pasa la prueba de la búsqueda.

La habilidad de Ocultar puede usarse en un área cualquiera, interior o exterior, para encontrar en ella un lugar cualquiera en el que esconder determinado objeto. Este escondite puede ser natural o artificial. Se supone que todo aquel que esté mirando durante la acción de Ocultar el objeto puede encontrarlo con total facilidad más adelante.

Si bien el tiempo que alguien puede tardar en Ocultar un objeto va a depender del tamaño del mismo y la disponibilidad inmediata de un escondite factible; como referencia, el Master puede usar una escala de tiempo de un asalto por punto de TAM del objeto a Ocultar.

Tocar (Instrumentos) (00)

Esta habilidad se usa para que un personaje cualquiera sea capaz de utilizar un instrumento musical determinado a la hora de interpretar una pieza musical. Una tirada fallida indicará que el músico pulsó las notas equivocadas, olvidó la partitura, dejó caer el instrumento, etc.

Un jugador deberá hacer una tirada de Tocar Instrumento por cada turno completo que dure su actuación.

Tal y como ocurre con la habilidad de Cantar, cuanto más altas sean las posibilidades de éxito del artista, mejor interpretará la pieza musical, por lo que un músico con una habilidad del 80% sonará mejor que otro que sólo tenga un 40%, aunque ambas tiradas hayan tenido éxito.

Trucos de Manos (05)

Un aventurero puede usar esta habilidad, basada en el uso rápido de sus manos y en el engaño visual, para esconder o para coger un objeto pequeño sin ser visto, mientras es observado por un número indeterminado de personas. Con esta habilidad se pueden manipular pequeños objetos tal y como se hace en los juegos malabares, y se puede tratar de determinar si un objeto ha sido tomado por alguien o no.

Una persona experta en Trucos de Manos, lo será también en actividades tales como los trucos con cartas y el robo de bolsas de dinero. Un éxito simple en esta habilidad implica que el aventurero consiguió su propósito sin complicaciones, siempre que ninguna de las personas que le estén observando intente llevar a cabo una tirada de Otear al mismo tiempo. Si éste es el caso, el jugador que lleve al aventurero que intenta Otear deberá restar las posibilidades de Trucos de Manos del personaje que esté intentando tal habilidad de las de Otear de su propio aventurero, para así conseguir la probabilidad final de descubrir el engaño.

Esta habilidad puede realizarse en un momento de reacción.

Habilidades de Percepción

Con una habilidad de percepción, el aventurero puede valorar la información que le llega procedente de uno o más sentidos, e interpretarla de un modo adecuado. Las características que modifican estas habilidades son la INT, la PER y la CON.

Buscar (25)

Con esta habilidad, un aventurero puede escudriñar de modo extensivo un área determinada buscando un objeto oculto, una persona escondida, o incluso algo pequeño que haya sido hecho desaparecer en virtud de una buena tirada de Trucos de Manos. Con ella también pueden llegar a encontrarse pasadizos secretos, trampas, o dobles fondos. A menudo, al usar la habilidad de Buscar, uno tiene que usar determinados instrumentos especiales, a la vez que poner en peligro los propios miembros o la propia vida cuando quieren descubrirse cuales son las propiedades concretas de cierta trampa. Buscar lleva un asalto de combate por cada área de 4 m. cuadrados registrada.

Escuchar (25)

Esta habilidad confiere la capacidad de escuchar atentamente para descubrir sonidos que en condiciones normales suelen pasar desapercibidos, y también la de percibir determinados ruidos accidentalmente evaluándolos de un modo adecuado aunque uno no estuviera haciendo ningún esfuerzo para escucharlos. Ejemplos de situaciones que requieren una tirada de esta habilidad son el intentar escuchar tras una puerta, el percibir los sonidos que salen de la parte más alejada de un corredor en tinieblas, o el despertarse por el gemido del gozne de una ventana que está siendo abierta sigilosamente. A menudo, el Master pondrá penalizaciones a la tirada de esta habilidad teniendo en cuenta posibles circunstancias que la puedan hacer más difícil.

Si un personaje hace correctamente una tirada de Deslizarse en Silencio, sus posibilidades se han de restar de las de Escuchar de otro personaje que esté intentando descubrirle, además de los modificadores debidos a circunstancias especiales (interposición de paredes o puertas, etc.) que el Master juzgue oportuno aplicar.

El uso correcto de esta habilidad puede llevar un intervalo de tipo indeterminado, desde un turno completo (cinco minutos), hasta prácticamente unas décimas de segundo, dependiendo de las circunstancias.

Otear (25)

Con esta habilidad, un aventurero puede observar un área, e intentar descubrir en ella movimientos anómalos. Por ejemplo, los exploradores o los guardias estudian así el terreno en busca de enemigos que se aproximan. Las posibilidades de usar con éxito esta habilidad pueden disminuir por culpa de las características del terreno que se esté inspeccionando. Otear puede usarse también para determinar si ha habido algún cambio en un terreno con el que el personaje se haya familiarizado.

Si un intruso se dedica a moverse solamente cuando el personaje que otea no está mirando, y se queda quieto cuando éste vuelve la vista en su dirección (una técnica de infiltración típica), el jugador que controle al aventurero vigilante deberá restar las posibilidades de Esconderse del intruso de las de Otear de su personaje si quiere que éste consiga ver algo.

De modo similar, la habilidad de Otear de un aventurero puede enfrentarse a la de Trucos de Manos de otro, si éste está realizando un truco ante la mirada atenta de aquel (p. ej.: ¿bajo qué cáscara de nuez se halla la bota?).

Otear requiere un asalto completo por cada ángulo de visión de 90° adicional que un aventurero intenta inspeccionar en el mismo tiempo.

Rastrear (05)

Con esta habilidad es posible seguir el rastro dejado por un determinado ser vivo a través de campo abierto o de áreas rurales. Un rastreador se dedica a seguir las pistas que su perseguido va dejando tales como huellas, excrementos, vegetación pisoteada, etc. En esta habilidad se incluyen también otras cosas, como por ejemplo, la conducta de ciertos animales para eludir a sus perseguidores, y el conocimiento de los trucos empleados a la hora de confundir el rastro.

Cuando un personaje está sobre la pista de algo o de alguien, debe realizar una tirada de Rastrear por cada dos turnos completos (diez minutos) de juego. Si en algún momento se pierde el rastro, el perseguidor puede

buscar por los alrededores para ver si es capaz de conseguir encontrar la pista de nuevo pero sólo a mitad de posibilidades de Rastrear. Cada intento de volver a recuperar el rastro lleva un turno completo más el tiempo necesario para volver atrás hasta el lugar en donde se perdió la pista del ser perseguido, a partir de ahí, cada día o fracción que transcurra sin que el rastro se recupere hará que éste se "enfrie", lo cual restará 20 percentiles adicionales de las posibilidades de Rastrear del personaje en cuestión.

Habilidades de Sigilo

Los aventureros usan las habilidades de sigilo para esconderse de las miradas procedentes de potenciales enemigos. En tales situaciones, tener una gran aura de PER (que llama mucho la atención) no ayuda gran cosa; una buena DES y un TAM pequeño incrementan las posibilidades en tales habilidades.

Deslizarse en Silencio (10)

Esta es la habilidad de moverse en silencio, evitando alertar a los enemigos.

Si se emplea en la vecindad de aventureros que no están usando activamente la habilidad de Escuchar, un éxito simple evita que el personaje sea descubierto. Pero si hay un aventurero que haya declarado que usa su habilidad de Escuchar, entonces deberá restar de sus posibilidades, el porcentaje que tenga en Deslizarse en Silencio el intruso y tirar por debajo de esa diferencia si quiere oír los movimientos del mismo.

Es necesario hacer una tirada de Deslizarse en Silencio por cada asalto en el cual el personaje puede ser oído, pero sólo una vez si no hay nadie cerca que esté usando la habilidad de Escuchar.

Por cada punto de CAR que pese una armadura metálica llevada por el aventurero que quiera usar ésta habilidad, se restará un percentil de sus posibilidades de éxito.

Esconderse (10)

Con ésta habilidad puede usarse cualquier escondite disponible, incluyendo sombras, áreas de neblina, etc., para esconderse uno mismo de otras personas. El terreno circundante tiene influencia en las posibilidades de Esconderse.

Si un personaje intenta moverse y esconderse al mismo tiempo, sus posibilidades de hacerlo son la mitad de las habituales, después de que el Master añada ó reste los percentiles que estime oportunos con respecto al terreno.

Si ésta habilidad se usa en la cercanía de otros aventureros que no están utilizando activamente la habilidad de Buscar, un éxito simple evitará que el personaje en cuestión sea descubierto. Si la tirada fue un éxito, pero en los alrededores si había alguien usando activamente la habilidad de Buscar, éste sólo descubrirá al que se esconde si su jugador es capaz de tirar por debajo de la resta de las posibilidades de Buscar de su aventurero y de las de Esconderse del otro.

Un aventurero que se mueve e intenta esconderse a la vez, será descubierto por otro que usa la habilidad de Otear, si éste tira por debajo de la resta de las posibilida-

des de Otear y de la mitad de las posibilidades de Esconderse del primer aventurero.

La habilidad de Esconderse sólo lleva un número de momentos de reacción igual al MR-DES del aventurero. Sólo puede intentarse una vez por cada situación de escondite.

Si la habilidad de Esconderse se usa al mismo tiempo que la de Deslizarse en Silencio, una sola tirada ha de resolver ambas situaciones.

La Saga de Cormac

Cormac el Picto se halla siguiendo sigilosamente al Sacerdote de Set, cuando de repente se da cuenta de que el hierofante da la vuelta y se dirige hacia él. Por ello intenta Deslizarse en Silencio (tiene 57% de posibilidades) hacia uno de los cortinajes que adornan las paredes, y Esconderse tras él (un 52% de posibilidades). Su jugador consigue sacar un 54 en 1D100, lo cual quiere decir que logró moverse en total silencio, pero sin embargo, sus botas se ven por debajo de los cortinajes. Si su jugador hubiera sacado 52 ó menos, Cormac hubiera llevado a cabo con éxito sus dos habilidades.





El Mundo



Daño Procedente de Fuentes Naturales

Las principales fuentes de daño a que se tiene que enfrentar un aventurero son las armas y la magia de sus adversarios. En los capítulos anteriores se explica cómo un aventurero se ve expuesto a tales fuentes de peligro. Pero los peligros y las dificultades del mundo impersonal pueden conseguir herir a un aventurero tanto o más que una espada o un conjuro.

Las Caídas

Forma parte de la vida de los aventureros el caerse por barrancos rodar hacia el interior de simas profundas, ser derribados de sus monturas, ó ser arrojados a los bolsillos de un gigante. Hay una serie de factores que se acumulan para calcular el daño final recibido. Un aventurero que está cayendo y logra hacer una tirada de saltar exitosa, podrá elegir la localización de golpe con la que cae.

Altura: Un aventurero recibe 1D6 puntos de daño en una localización de golpe al azar (usando la tabla de localizaciones de golpe cuerpo a cuerpo) por cada 3 m. de caída. Todo el daño recibido en la caída repercute sobre la localización de golpe seleccionada y sobre los puntos de golpe generales. Esta es la excepción a la regla que dice que un miembro sólo puede recibir un daño igual al doble de sus puntos de golpe.

Velocidad: La inercia cuenta también a la hora determinar el daño. Una caída desde un caballo entra dentro de la altura 1-3 m. (lo cual implica un daño de 1D6), pero ser arrojado de un caballo al galope se considera una caída desde una altura mayor, en el intervalo de los 3.1-6 m. (es decir, 2D6 pto. daño). De modo similar, un gigante de 9 m. de altura que arroja a un aventurero a 9 m. de distancia, hace que éste reciba una caída equivalente a 18 m. de altura (6D6 daño).

Tamaño: Si el TAM del aventurero está por debajo de 5, éste recibe 1D6 menos daño de lo normal. No hay modificador alguno para aventureros de TAM entre 6 y 20. Pero por cada 20 puntos de TAM ó fracción que un personaje supere el TAM 20, recibe 1D6 puntos de daño adicionales a la hora de contabilizar el daño de una caída.

Superficie: El Master puede hacer una serie de ajustes teniendo en cuenta la dureza relativa de la superficie sobre la que se cae. La armadura puede proteger ó no contra el daño sufrido en una caída, a elección del Master. Las protecciones mágicas (ver el Libro de Magia), siempre protegen del daño originado por una caída.

Objetos Puntiagudos: Si, por ejemplo, un aventurero cae sobre una estaca ó sobre otro objeto puntiagudo que se halle en el fondo de una trampa, entonces el daño de la caída se toma como si fuera un modificador de daño normal a sumar a los puntos de daño causados por la estaca. El daño causado por una estaca normal es de 1D10+1, y sus posibilidades de golpear han de ser determinadas por el Master a la hora de diseñar la trampa.

La Asfixia

Hay que usar las reglas sobre asfixia que se dan a continuación cuando el aventurero se ve imposibilitado de acceder a una fuente de aire respirable, tal y como pasa en los casos de inhalación de humos ahogamientos, envenenamientos con gas ó atragantamientos.

Si la situación en cuestión no le pilló al aventurero por sorpresa, entonces se supone que éste ha tenido tiempo de coger una bocanada de aire antes de llegar a la situación de carencia del mismo, y que ha podido comenzar a contener su respiración durante el primer asalto de asfixia, si su jugador logra hacer una tirada exitosa de CONx10 en 1D100. (Recordar que un resultado entre 96 y 00 es siempre un fallo). Durante los siguientes 9 asaltos la tirada de CON ha de irse repitiendo, pero el múltiplo de la misma se va reduciendo en una unidad por cada asalto. Así, en el segundo asalto la tirada es de CONx9, luego CONx8 en el tercero, etc.

A partir del décimo asalto, las tiradas se hacen teniendo como posibilidad de éxito la CON del aventurero. En el momento en el que una de las tiradas se falla, el aventurero recibe una cantidad de daño a sus puntos de golpe generales al final del asalto y la vuelve a recibir a partir de todos los asaltos subsiguientes hasta que muere, ó se ve libre de tal situación.

El daño recibido por asalto depende de la sustancia inhalada. El agua hace 1D8, el humo 1D4, el humo muy denso 1D6, el gas venenoso 1D8 más su efecto corrosivo (si éste existe), etc.

El jugador de un aventurero que está siendo deliberadamente estrangulado deberá realizar una tirada igual ó inferior a la CON del mismo en 1D100 cada asalto, ó éste recibirá un daño de 1D6. En situaciones de éste ti-

po, el aventurero no tiene ocasión de coger aire con antelación.

La Sorpresa: Si un aventurero se ve sorprendido por la situación que causa su asfixia, una tirada de suerte determinará si ha podido coger aire ó no. Si lo ha conseguido, es necesario seguir las reglas de asfixia normales enunciadas con anterioridad. Si no, el jugador ha de hacer tiradas de 1D100 iguales ó inferiores a la CON de su aventurero para evitar que éste reciba daño.

El Fuego y El Calor

El Fuego: Una localización de golpe cualquiera que haya sido afectada por el fuego, recibe una serie de puntos de daño al final del asalto. La cantidad de localizaciones de golpe que pueden verse afectadas dependerá del tamaño del fuego al que se enfrente el aventurero. Así, por ej., una antorcha afecta solamente a una localización, mientras que si el aventurero es arrojado a una hoguera, todas sus localizaciones se verán afectadas.

Las armaduras y las protecciones mágicas podrán proteger de tal daño con sus puntos de protección, pero solamente durante un asalto.

Los vestidos, el cabello, las ropas acolchadas de la armadura, y otros materiales que el aventurero pudiera llevar sobre su cuerpo, pueden verse inflamados al contacto con el fuego, pero éste es un tema que el Master habrá de resolver independientemente para cada caso. Las armaduras y las armas metálicas no serán destruidas por las llamas a menos que sean abandonadas a las mismas durante varios turnos de juego completos, aunque sí es posible que estén demasiado calientes para ser utilizadas de inmediato.

Un aventurero que se vea arrojado a una hoguera también tendrá que sufrir las consecuencias de la asfixia descritas con anterioridad.

El Calor: En RuncQuest medimos la intensidad de calor por la cantidad de daño que ésta es capaz de causar. Todas las medidas de intensidad de calor se dan por punto, de CAR de sustancia, ó por punto de golpe en el caso de criaturas vivas. Cuando el calor no es demasiado grande la intensidad se mide de modo aproximado por el tamaño del fuego que la da lugar, pero las altas temperaturas sólo pueden alcanzarse en el interior de grandes hornos ó por procedimientos mágicos.

Si tu aventurero cae en un fuego (de 1 a 3D6 puntos de daño), es golpeado una carga de plomo fundido (3D6 puntos de daño), ó se desliza hacia el interior de un pozo de lava (13D6 puntos de daño), quizá te interese saber si sobrevive ó no. Además, por otro lado, puede ser a veces necesario intensificar el calor de un horno para trabajar el metal ó derretir una puerta.

Una Llama: Equivalente a una vela, una antorcha ó a un candel. 1 punto de daño por asalto.

Un Fuego Pequeño: De temperatura moderada, equivalente a un pequeño fuego de campamento. 1D6 puntos de daño por asalto.

Un Fuego Grande: Equivalente a una gran hoguera ó a una casa en llamas. Produce un calor capaz de derretir el estaño. 2D6 puntos de daño por asalto.

Un Fuego Intenso: Capaz de derretir el plomo. Uno no puede acercarse demasiado a él. Se aproxima a la intensidad de la mayoría de los fuegos causados mágicamente. Daño = 3D6/asalto.



Otros Puntos de Fusión:

Zinc = 4D6/asalto
Bronce = 8D6/asalto
Cobre = 11D6/asalto
Roca (la mayoría)
Hierro = 15D6/asalto

Aluminio = 6D6/asalto
Plata = 9D6/asalto
Níquel = 14D6/asalto
Vidrio = 13D6/asalto

Hambre, Sed y Necesidades

Un aventurero que se halle expuesto a un calor sofocante ó a un frío intenso, sufrirá entre dos y cuatro veces la pérdida normal de fatiga por asalto de actividad. El múltiplo aplicable depende de la situación, y es determinado por el Master. Un aventurero hambriento sufrirá los mismo efectos después de estar dos días sin comida, y uno sediento, tras un día sin agua.

Mientras tales condiciones se prolonguen, el simple hecho de descansar no hará recuperar puntos de fatiga.

Por cada día que pase en el que los puntos de fatiga no han alcanzado un valor positivo, un aventurero sufre un daño de 1D6 a sus puntos de golpe totales. Si por ello, dichos puntos de golpe totales se ven reducidos a cero ó menos, el aventurero morirá al acabar el día. Será el Master quien decida que circunstancias constituyen el final del día.

El Veneno

Todos los venenos funcionan en términos de juego bajo unas premisas similares. Todos tienen una potencia (POT) que se debe enfrentar a la CON del individuo envenenado. Si el veneno logra vencer a la CON del personaje, éste recibe toda la POT del mismo como daño a sus puntos de golpe generales. Si no lo consigue, entonces el veneno tiene un efecto atenuado, lo que normalmente se traduce en que sólo la mitad de la POT se resta de los puntos de golpe totales.

Normalmente, el daño sufrido debido a veneno no se contabiliza en el mismo asalto en el que el veneno es introducido en el organismo de la víctima. Cada veneno tiene una rapidez de acción intrínseca. A menos que el Master decreta otra cosa, el intervalo de acción es de unos 3 asaltos.

Si un aventurero recibe dos dosis de un mismo veneno, habrá de resistir a cada una por separado; así, dos dosis de un veneno de POT 10, no son lo mismo que una sola dosis de POT 20.

Antídotos Contra Venenos

Casi todos los venenos tienen su antídoto. Y todos los antídotos tienen una POT determinada, al igual que los venenos. Si un aventurero toma un antídoto no más de media hora antes de ser envenenado, la POT del mismo se resta de la del veneno a la hora de calcular el daño recibido.

Un antídoto que sirva para un tipo concreto de veneno, puede que también sea de cierta utilidad para otros venenos relacionados.

Por ejemplo, el antídoto usado para las picaduras de escorpión gigante, puede funcionar a mitad de POT contra el veneno de manticora, y viceversa. El antídoto usado para las picaduras de araña gigante, puede funcionar a mitad de POT contra el veneno de escorpión gigante, y viceversa. Y el antídoto ideal para contrarrestar el veneno de una Wyverna, funciona a mitad de POT contra el veneno de serpiente, y viceversa.

Las Enfermedades

Los indefensos habitantes de los mundos de RuneQuest, también se ven afectados por plagas y enfermedades. Las arpias y los broos portan enfermedades, los shamanes malignos despliegan aflicciones con sus espíritus de la enfermedad, y los sacerdotes de la diosa de la enfermedad emplean los conjuros divinos capaces de propagar su odiosa causa. Y además, la enfermedad natural existe de un modo tan real como en nuestro propio mundo.

Existen una serie de enfermedades que se describen más adelante, que enfrentan a sus víctimas al riesgo de perder puntos de características a intervalos regulares. El primer punto de característica se pierde al contraer la enfermedad.

En cuanto un aventurero se ve expuesto a determinado mal, su jugador debe hacer una tirada de CONx5 en 1D100. Si falla, debe volver a intentar la tirada de nuevo, y debe hacerlo una y otra vez hasta que consiga tener éxito, contabilizando siempre el número de fallos que lleva hasta ese momento. Es necesario utilizar la tabla siguiente para determinar el alcance de la enfermedad, basándose en el número de tiradas fallidas.

Fallos Grado de la Enfermedad

0	Ninguno
1	Moderado: se pierde semanalmente un punto de característica.
2	Agudo: se pierde diariamente un punto de característica.
3	Grave: se pierde un punto de característica cada hora.
4	Terminal: se pierde un punto de característica por minuto.

Tras contraer la enfermedad, el jugador que lleve al aventurero deberá intentar otra tirada de CON a cada uno de los intervalos especificados en la tabla anterior. Por ejemplo, un jugador cuyo aventurero hubiera contraído una enfermedad moderada, intentaría una tirada de CON cada semana de juego. Si la tirada tiene éxito, el aventurero cura de su enfermedad, y no pierde más puntos de característica. Esta tirada de recuperación es habitualmente también de CONx5, pero puede ser de CONx4, CONx3, CONx2, e incluso de CONx1 si el Master decreta que esa enfermedad es especialmente tenaz. Recordar siempre que el aventurero pierde un punto de característica inicialmente al contraer la enfermedad.

Un aventurero que haya contraído una enfermedad debe descansar y ser atendido mientras se recupera de la misma. Si no, el multiplicado de la tirada de CON de recuperación disminuye. La cuantía de tal penalización ha de determinarla el Master, pero como guía general podemos decir, que si la tirada de recuperación normal es de CONx5, habría que reducirla a CONx4 si el aventurero no se hallara descansando en una cama, a CONx3 si estuviera caminando por tierras salvajes, a CONx2 si se viera envuelto en actividades extenuantes como el combate, y a CONx1 si estuviera caminando por tierras salvajes, a CONx2 si se viera envuelto en actividades extenuantes como el combate, y a CONx1 si además se hallara herido, magullado, etc.

Ejemplos de Enfermedades

Enfermedad Degenerativa: Atrofia muscular. Afecta a la FUE. Cuando la FUE del aventurero llega a cero, éste muere.

Escalofríos Insidiosos: Fiebre y escalofríos, que arruinan la salud. Afectan a la CON. Cuando la CON del aventurero llega a cero, éste muere.

Fiebre Cerebral: Delirio. Afecta a la INT. Cuando la INT del aventurero llega a cero, éste se convierte en un ser vegetal.

Degeneración del Espíritu: Es una enfermedad psíquica que ataca al plano espiritual. Afecta a la PER. Cuando la PER de un aventurero llega a cero, deja de existir, física y espiritualmente.

Las Convulsiones: Una enfermedad nerviosa. Afecta a la DES. Cuando la DES de un aventurero llega a cero, éste se convierte en una masa de carne que tiembla.

La Saga de Cormac

El nuevo sirviente de Cormac, Alain, se ve expuesto a Fiebres Cerebrales al limpiar unas capturadas a un grupo de broos. Su CON es 10, y su INT es también 10. Su juga-

dor falla las tres primeras tiradas de CONx5, pero consigue realizar la cuarta. Alain pierde inmediatamente un punto de INT, contrae unas Fiebres Cerebrales graves, y se verá abocado a la pérdida de un punto de INT a cada hora que pase. Además se halla a tres horas de camino del poblado. Cormac y sus camaradas le colocan en una camilla, e intentan llevarle a casa.

Como esta enfermedad es fruto de la contaminación causada por unos broos, el Master decreta que necesitará una tirada de CONx4 (40 ó menos en 1D100) para recuperarse. Durante las primeras tres horas, Alain está siendo transportado en una camilla improvisada en lugar de hallarse descansando en la cama, por lo que la necesaria tirada de CON se ve reducida a CONx3 ($10 \times 3 = 30$) en 1D100. Cuando su jugador falla la primera tirada de CON a la hora (sólo tiene un 30% de posibilidades de éxito), la INT de Alain se ve reducida a 8. También se falla la segunda tirada (igualmente hay un 30% de posibilidades de éxito), lo cual deja a Alain con INT 7, y la tercera, reduciendo aún más la INT a 6. Al final de la tercera hora, Alain llega al poblado y se le mete en la cama, lo cual hace que sus posibilidades de recuperación pasen a ser iguales a su CONx4 (un 40%). Su jugador no tiene mucha suerte y falla una nueva tirada, haciendo bajar a 5 la INT de Alain. Pero a la próxima hora, el jugador que lleva a Alain logra un 14 en 1D100, y logra por fin hacer la tirada de recuperación de CONx4.

Alain se ha curado, pero se ha quedado con una INT de 5, por lo que nadie se extraña cuando al día siguiente desaparece del poblado y se enrola voluntariamente como remero en una galera propiedad de un mercante corrupto. En 11 años no se volverá a saber nada de él.

Daño Recibido por los Objetos Inanimados

Los objetos inanimados tales como puertas, sillas, y paredes, están habitualmente expuestos a recibir golpes accidentales por parte de los aventureros que, incluso, en algún momento, pueden llegar a querer derribarlos para liberar a un amigo aprisionado.

Puntos de Armadura de los Objetos

A los objetos inanimados hay que tratarlos de forma semejante a un arma ó a una pieza de armadura (es decir, sus puntos de armadura serán también sus puntos de golpe). Si los puntos de daño infligidos al objeto rebasan sus puntos de armadura, entonces sus puntos de golpe se ven reducidos en la cantidad rebasada, lo cual, a su vez hace que disminuyan los puntos de armadura.



Tabla de Puntos de Armadura para los Objetos

Objeto	Puntos de Armadura
Mueble Ligero de Madera	5
Mueble Pesado de Madera	8
Puerta Ligera de Madera	6
Puerta Pesada de Madera	8
Pared de una Choza	6
Cerca de Madera	12
Pared de una Granja (madera y cemento)	15
Puerta Principal de una Mansión	20
Piedra Grande	20
Pared de Piedras sin Cementar	20
Pared de Adobe	25
Puerta de una Ciudad ó de un Castillo	30
Empalizada de Madera	30
Pared de Piedra Cementada ó de Ladrillos	35

Si un objeto alcanza los cero puntos de golpe, se considera totalmente destruido si es de tamaño menor al de un ser humano (como por ejemplo una silla), ó si es de tamaño superior, se considera que tiene un agujero (como por ejemplo una pared).

Los puntos de armadura de un objeto pueden ser iguales a sus puntos de TAM, pero éste puede no ser el caso necesariamente: algunos objetos que sean muy grandes y pesados, pero frágiles, soportaran menos el daño que los que sean pequeños y más resistentes.

Resultados del Daño

Objetos Atacados: Un objeto inanimado que esté siendo atacado por un arma, recibirá como daño a sus puntos de golpe, todo el daño en exceso que supere a sus puntos de armadura, los cuales se verán reducidos a su vez. Si un objeto se interpone entre un golpe y la localización a la que el mismo estaba destinado, se considera que dicho objeto ha sido atacado por el golpe.

Objetos Usados como Armas de Detención: Un objeto inanimado que se use como si fuera un escudo, recibirá daño de la misma forma que lo hace un escudo, es decir, perderá un punto de golpe, y por ende, un punto de armadura, por cada golpe que sobrepase los puntos de armadura del objeto en cuestión.





Las Criaturas



En los distintos mundos de RuneQuest hay gran cantidad de seres extraños y sobrenaturales. Los jugadores pueden llegar a relacionarse con todo tipo de animales exóticos, pueblos de leyenda, horrores extraterrestres, y entidades de otros planos, así como con criaturas más mundanas del tipo de los caballos ó los leones. En éste capítulo se enuncian 29 criaturas, algunas nobles y orgullosas, otras simples bestias, para que el Master pueda usarlas a su antojo.

Criaturas Incompletas

Cualquier ser que carezca de una ó más de las seis características principales (FUE, CON, TAM, INT, PER, DES), ó que posea alguna de ellas de una manera limitada, se dice que es una "criatura incompleta". Por definición, los planos de existencia del otro mundo, están habitados exclusivamente por criaturas incompletas. Un elemento, cuyo cuerpo material haya de ser invocado, sin que tenga FUE ó TAM permanentes, es una criatura incompleta. También es un ser incompleto un monstruo muerto viviente que carezca de PER.

Sólo los seres físicos totalmente inteligentes se pueden catalogar de "completos". Los animales son "criaturas incompletas" al carecer de libre albedrío; en lugar de éso, poseen INT fija, la cual se describe a continuación.

Los Masters no deben permitir, habitualmente, que se juegue con una criatura incompleta.

La INT Fija Frente a la INT Normal

Los seres conscientes e inteligentes se dice que poseen INT normal. Los animales y otras criaturas no inteligentes poseen INT fija. Para las criaturas con INT fija no se suele hacer una tirada de dados a la hora de determinar su INT.

Por ejemplo, todos los perros tienen una INT de 5 y todas las vacas tienen una INT de 4. No es necesario hacer tirada alguna. Ello no quiere decir que todos los perros sean igualmente inteligentes, sino más bien, que cualquier perro (INT 5) es más inteligente que cualquier vaca (INT 4), y menos que cualquier babuíno (INT 6). Un necrófago tiene una INT de 2D6, por tanto una INT normal. Se les considera seres conscientes. Un perro podría mostrar más sentido común que un necrófago que tuviera INT 4 ó menos, pero el sentido común del perro deriva del instinto y de la experiencia más que de la lógica ó de la intuición, y es por ello menos flexible.

Las criaturas que tengan INT fija no pueden desarrollar ni aprender habilidades de conocimiento ni de comunicación. Están gobernados por el instinto. Este tipo de criaturas no pueden desobedecer ni traicionar a sus instintos, aunque las circunstancias pueden llegar a modificar sus reacciones. Las criaturas con una INT fija alta tienen instintos complejos y muy elaborados, e incluso algún poder de raciocinio. Los seres con INT normal tienen también instintos, a menudo tan poderosos como los de los animales. Sin embargo, los seres con INT normal son capaces de desafiar a dichos instintos y de actuar de acuerdo a la lógica.

No hay que confundir la INT normal ó fija, con la INT libre, la cual es un concepto importante para los hechiceros. El hecho de tener INT normal indica que la criatura de la que hablamos es un ser consciente. La INT libre tiene que ver con el grado de manipulación de conjuros que un hechicero puede llegar a tener, y depende de la memoria.

Comparación entre algunas Tasas de INT Fija Típicas

INT	Animales Representativos
1	Caracoles, Gusanos
2	Insectos, Tiburones
3	Pollos, Musarañas
4	Corderos, Cuervos
5	Perros, Gatos
6	Babúinos
7	Chimpancés, Gorilas

Ausencia de Características y Ganancia de las Mismas

Muchas criaturas no poseen todas las características descritas en RuneQuest y que definen a los humanos. La carencia de una ó más de dichas características causa una serie de efectos diferentes. El hecho de conseguir una característica que antes no se tenía (normalmente a través de la creación de un familiar por parte de un hechicero), hace que la criatura cambie, lo cual puede afectar a sus habilidades de un modo muy pronunciado.

Una criatura que carezca de una determinada característica, es totalmente inmune a cualquier ataque que tenga tal característica como blanco.

Efectos de la Carencia de una Característica

FUE: Las criaturas que carezcan de FUE no pueden interaccionar con objetos físicos. No pueden coger, ni mover nada que sea tangible. Una criatura de este tipo no puede usar armas de ninguna clase, ni las habilidades de agilidad o manipulación. No posee puntos de fatiga y, por ello, nunca se cansa.

Una criatura que gane la característica de FUE, ya puede tocar objetos físicos y moverlos. Si además posee TAM, ganará un modificador de daño. Y si además adquiere (o tenía) CON, ya tiene puntos de fatiga. Si tal ser tuviera DES, ya podría aprender a usar armas, y habilidades de agilidad y de manipulación (con unas posibilidades básicas de 00% en dichas habilidades).

CON: Una criatura que carezca de CON es inmune a venenos y a todo tipo de enfermedades. Si poseyera TAM, sus puntos de golpe se calcularían de un modo distinto al habitual, normalmente relacionado con el TAM. Carece de puntos de fatiga y no puede cansarse.

Si un ser así gana CON, quizá pueda retener su invulnerabilidad a los venenos y a las enfermedades dependiendo de su naturaleza (y de la decisión del Master). Y ganará puntos de fatiga si también tiene FUE. Si además tiene TAM, ahora sus puntos de golpe se calcularán en base a la media de CON y TAM.

TAM: Las criaturas sin TAM carecen de cuerpo, y se dice que son incorpóreas. No pueden interaccionar con los objetos físicos. Algunas de estas criaturas pueden iniciar un combate espiritual. Si un ser incorpóreo poseyera CON, sus puntos de golpe serían iguales a tal característica, y si no, no tendría puntos de golpe.

Una entidad de este tipo que ganará TAM de repente, adquiriría un cuerpo, y ya no podría iniciar un combate espiritual. Si además poseyera CON, sus puntos de golpe pasarían a ser iguales a la media de CON y TAM.

INT: La INT fija ya se ha descrito con anterioridad. Y las criaturas que no tengan INT de ningún tipo, realmente no se puede decir que estén más vivas que un cristal o una llama en términos de juego. Las criaturas con INT fija o sin INT ninguna, no pueden aprender o usar habilidades de comunicación o de conocimiento. Tampoco se ven afectadas por conjuros que intentan controlar las emociones, como "Desmoralización" o "Confusión".

Un ser que obtenga de repente INT, puede ya aprender habilidades de comunicación y de conocimiento (con unas posibilidades básicas de 00%). Tras ganar INT, al ser ya se le considera consciente, aunque posiblemente será un poco estúpido. Si con anterioridad tenía INT fija, ahora ya se considera que tiene INT normal. También se hace susceptible a los conjuros que afectan a las emociones, como "Desmoralización" y "Confusión".

PER: Si una criatura carece de PER, en su descripción se adjunta cuantos puntos mágicos tiene habitualmente. Las criaturas que no tienen PER no pueden regenerar de modo natural los puntos mágicos gastados. Muchas de tales criaturas tienen habilidades especiales que les permiten ganar puntos mágicos adicionales, como en el caso de los vampiros y su tacto helado que drena puntos mágicos. Otros, en cambio, no disponen de ta-

los puntos mágicos. Otros, en cambio, no disponen de tales habilidades, y por tanto deben guardar sus puntos mágicos cuidadosamente. Las criaturas sin PER se dice que no tienen alma; todos los muertos vivientes caen dentro de esta última categoría.

Si una criatura sin alma gana PER de repente, ya se hace capaz de regenerar sus propios puntos mágicos hasta un límite igual a su PER, tal y como lo hacen los seres normales. Si la criatura poseyera una habilidad especial que le hiciera ganar puntos mágicos adicionales, no podría usarla para que éstos aumentaran pasado el límite de su PER (aunque para ello se pueden usar otros procedimientos, como un conjuro de "Succionar" por ejemplo).

DES: Las criaturas que no poseen DES siempre atacan en un momento de reacción concreto y determinado (si es que pueden atacar). Así, por ejemplo, los espectros siempre atacan en el momento de reacción 1. Este tipo de criaturas solamente puede usar sus sistemas de ataque inherentes de sí mismas, y no pueden aprender a usar arma alguna, ni habilidades de agilidad, manipulación o sigilo.

Al ganar DES, un determinado ser puede ya aprender habilidades de sigilo. Si además tuviera FUE, ya podría aprender a usar armas, y habilidades de agilidad y manipulación. El momento de reacción de la criatura cambiaría, y si ésta no tuviera TAM, se basaría solamente en la nueva DES.

ASP: Se considera que todos los seres tienen ASP, aunque éste no se incluya en su descripción. Para la gran mayoría de criaturas incompletas, no se ha incluido ese dato (los vampiros son una excepción a esto en el RQ de Luxe). Si el Master lo considerase necesario, puede incluir valores de ASP. Las criaturas no humanas tienen un ASP que es específico de la especie en cuestión. Los seres que tengan ASP inferior a 3D6 se considera que son intrínsecamente más feos a los ojos de un observador imparcial, mientras que los que tengan un ASP superior a 3D6 son intrínsecamente más impresionantes, magníficos o bellos. Independientemente de ello, una regla aproximada que se usa mucho en RuneQuest es la de restar 10 puntos del ASP de cualquier personaje de otra especie que un aventurero se encuentra por vez primera, a menos que dicho aventurero ya haya tenido experiencia otras veces con ese tipo de criaturas. Más adelante, uno puede emitir juicios más meditados, por supuesto.

Criaturas Jugadas Como Aventureros

En lugar de que uno se encuentre simplemente con criaturas de origen no-humano, es posible que determinados jugadores estén interesados en jugar con una de ellas. En muchos casos, ésta es una posibilidad limitada.

Ciertas criaturas son más fáciles de llevar que otras. Las criaturas de tipo incompleto son demasiado limitadas para que resulten divertidas de jugar. Tampoco recomendamos que los jugadores lleven criaturas de menos de 3D6 de INT, tales seres es mejor que se queden en el limbo (o purgatorio) del Master.

Además, el Master quizá quiera prohibir los intentos de llevar seres demasiado poderosos o cuya mentalidad filosófica los haga en exceso aburridos. Por ejemplo, en una campaña en la que los elfos son las criaturas que llevan el peso de la historia y en la que existen gran cantidad de aventureros elfos, el Master puede prohibir que los jugadores se hagan personajes enanos o trolls. Un Master que tenga la impresión de que un aventurero gigante o dragón puede hacer palidecer al resto de personajes al ser éstos menos poderosos, puede impedir que

Los Rasgos Caóticos de las Criaturas del Caos

Las criaturas del Cáo no suelen obedecer las leyes naturales de crecimiento y reproducción. Un caracol-dragón de dos cabezas, no tiene por qué parecerse necesariamente a otro. La tabla que sigue a continuación, ha sido incluida para poder generar rasgos especiales poseídos por las criaturas caóticas. Puedes reemplazar ésta tabla con una de tu propia invención si quieres. También puedes hacer dos tiradas para monstruos especialmente poderosos, aplicándoles ambos resultados, escoger directamente de la tabla los rasgos que te interesen, ó inventarte sobre la marcha los que tú quieras.

Rasgos Caóticos

1D100	Rasgos Caóticos
01-03	+1D6 PER
04-05	+2D6 PER
06	+3D6 PER
07-08	+2D6 DES
09	+4D6 DES
10-11	+2D6 FUE
12	+4D6 FUE
13-14	+2D6 CON
15	+4D6 CON
16-17	+2D6 TAM
18	+4D6 TAM
19-20	Escupe ácido de 2D10 de Potencia, 1D6 veces al día a una distancia de 6 m.
21-22	Es capaz de lanzar un aliento de fuego de 3D10 daño, 1D6 veces al día, contra un sólo blanco, a una distancia de 3 m.
23-24	Es altamente inflamable; si se le quema, hace que todo arda en un radio de tres metros.
25-27	Apariencia Confusa: hay que restar un 20% de las posibilidades de ataque de todos los adversarios.
28-29	Apariencia Muy Confusa: hay que restar un 30% de las posibilidades de ataque de todos los adversarios.
30	Apariencia Extremadamente Confusa: hay que restar un 40% de las posibilidades de ataque de todos los adversarios.
31-32	Tacto Envenenado, POT 2D10; debe penetrar armadura para ser efectivo.
33-35	+6 puntos de armadura en la piel.
36-37	+9 puntos de armadura en la piel.
39	+12 puntos de armadura en la piel.
40-42	Absorbe conjuros de hasta 2 puntos mágicos, quedándose condichos puntos mágicos.
43-44	Idem. de hasta 4 puntos mágicos.
45	Idem. de hasta 2D6 puntos mágicos.
46-48	Refleja conjuros de hasta 2 puntos mágicos de vuelta a su atacante, sin que éstos le afecten.
49-50	Idem. de hasta 4 puntos mágicos.
51	Idem. de hasta 2D6 puntos mágicos.
52-54	Su espíritu ataca en combate espiritual tras la muerte al personaje que acabara con él, con el fin de poseerle y de usar su cuerpo.
55-56	+2D6 m. de movimiento por momento de reacción.
57-58	Explota al morir, haciendo 1-6D6 de daño a todo en un radio de 3 m. a la redonda. La armadura protege contra éste daño.
59-65	Regenera 2D6-5 puntos de golpe por asalto (un mínimo de 1) en cada localización herida, hasta la muerte.
66-67	Lanza gritos agonizantes al moverse.
68-69	Visible sobre su cuerpo lleva una valiosa gema (1D10x100 puntos de valor); también podría ser una piel valiosa, dientes de oro, etc.
70	Tiene una gema valiosa oculta en el interior del cuerpo (1D6x1000 puntos de valor); también puede tratarse de un órgano interno hecho de algún metal precioso ó un objeto encantado de algún tipo.
71-72	Olor insoportable; hacer una tirada de CONx5 en 1D100 ó quedar inconsciente.
73-74	Aspecto Espantoso; hacer una tirada de PERx5 en 1D100 ó quedar Desmoralizado (ver conjuro espiritual).
75-76	Confunde de modo automático a un adversario por asalto (ver conjuro espiritual) además de otros ataques que pudiera tener (aunque para que la Confusión funcione, sigue teniendo que superar los puntos mágicos del blanco con los suyos propios).
77-86	Posee un apéndice ó parte del cuerpo "extra", totalmente funcional.
87-88	La capacidad caótica normal del individuo se ve doblada (es decir, un gorp tendría un ácido que hiciera 16 puntos de daño, un jack oso tendría la facultad de hipnotizar dos veces por asalto).
89-92	Es capaz de saltar un número de metros igual a su DES.
93-94	Apariencia Hipnótica; tirar INTx5 en 1D100 ó quedarse inmóvil hasta ser devorado, ó hasta que el monstruo desaparezca.
95	Tiene el aspecto de un objeto ó criatura inofensivo hasta que uno combate con él.
96-00	Tirar dos veces en ésta tabla, ó que el Master elija su propia característica caótica.

tales criaturas puedan jugarse. Todas estas decisiones le corresponden al Master, y los jugadores han de consultarle a él para ver si les está permitido llevar determinado ser en una campaña particular.

En este libro se proporciona información suficiente para que los jugadores puedan jugar con hasta ocho especies distintas de seres inteligentes además de los humanos. La mayoría de ellos usan una serie de armas específicas menos variadas que en el caso de éstos últimos. Para los no humanos, hay que usar las posibilidades básicas para las armas que se indican en la sección dedicada al combate que se incluye en su descripción particular, en lugar de referirse a las que se dan con anterioridad para las diferentes culturas humanas en el capítulo de creación de un aventurero. Las especies que pueden usarse de este modo son broos, elfos, enanos, hobbits, humanos, ogros, orcos, patos y trolls.

Las Criaturas

Todas las criaturas vienen descritas en orden alfabético por su nombre común. En ciertos casos, hay varios tipos de seres distintos descritos bajo un epígrafe único.

Estructura de las Descripciones de las Criaturas

Nombre: Todas las descripciones comienzan con el nombre común de la criatura en cuestión, en la mayoría de los casos, a éste le sigue el nombre científico puesto entre paréntesis. Este nombre científico no tiene aplicación alguna en el juego, y sólo se da con fines educativos y lúdicos. En el caso de animales reales, como leones o caballos, los nombres científicos son totalmente auténticos. Pero en el caso de seres aún sin clasificar, como trolls o lagartos gigantes, nos los hemos inventado. Desde luego, no sostenemos la veracidad de nuestra nomenclatura.

Descripción: El texto de la descripción trata en primer lugar del aspecto de la criatura. En el caso de seres de apariencia familiar, tales como caballos o esqueletos, una descripción exhaustiva nos ha parecido innecesaria. A continuación, se comenta brevemente el entorno ecológico de la criatura, sus habitats y alimentos preferidos, y algunos detalles útiles o interesantes acerca de su conducta, estilo de vida, o cultura. Finalmente, se hacen notar sus habilidades especiales, poderes y limitaciones, si éstos existieran.

Datos Numéricos: Aquí damos las tiradas de características de las criaturas, así como los valores medios de las mismas (lo cual le puede ser muy útil al Master a la hora de confeccionar rápidamente personajes no jugadores). También se dan aquí los valores medios de la criatura con respecto a puntos de golpe, puntos de fatiga, y tasa de movimiento por momento de reacción.

Las criaturas incompletas quizá carezcan de una o más características. Las características ausentes no se usan en estos casos para calcular los modificadores a las categorías de habilidades. Por ejemplo, el jugador de una criatura que no tenga PER, habrá de ignorar las penalizaciones y las bonificaciones que, debidas a la PER, han de considerarse a la hora de calcular los modificadores de magia, sigilo, o comunicación.

Después de las características viene la Tabla de Localizaciones de Golpe (ó un resumen de la misma) con los valores medios habituales de puntos de golpe por cada localización y puntos de armadura. Tras los puntos de golpe medios por localización, viene un número entre paréntesis; es un número decimal por el que hay que multiplicar los puntos de golpe totales de la criatura en cuestión para poder calcular exactamente cuantos puntos de golpe tiene en la localización señalada. En esta Tabla de Localizaciones de Golpe, normalmente se incluyen dos columnas en las que hay que tirar 1D20: una de ellas es para armas de proyectil y arrojadas, y la otra para combate cuerpo a cuerpo. En algunos casos sólo hay una columna en la que hay que hacer una tirada de 1D20; en tales casos esa columna única se usa tanto para cuerpo a cuerpo, como para proyectiles a la hora de determinar la localización golpada.

Habilidades: La mayoría de las habilidades incluidas se presentan en la forma "X + Y", donde X representa las posibilidades básicas de la criatura con tal habilidad, y donde Y es el modificador medio de categoría de habilidades para un miembro típico de la especie. Por ejemplo, la habilidad de Tregar del Oso Pardo se escribe como "30-6" lo cual indica que las posibilidades básicas de Tregar de los osos pardos son de 30%, y que un oso pardo con características de tipo medio tiene un modificador de agilidad de -6 percentiles. Luego, un individuo concreto puede tener un modificador ó una habilidad mucho más alto ó mucho más bajo.

Las habilidades de Combate son las que se enuncian primero. Habitualmente, se utiliza siempre el mismo orden, indicando primero el tipo de arma, luego el momento de reacción de la misma, después las posibilidades de éxito en ataque más el modificador de ataque (si hubiera), después el daño causado por el arma, después las posibilidades de éxito en detención más el modificador de detención (si hubiera) y finalmente, los puntos de armadura del arma, si ello fuera pertinente.

Muchas criaturas son capaces de atacar más de una vez en un mismo asalto. Por ejemplo, un león puede usar sus garras y morder en el mismo asalto, esto hace que el león pueda atacar dos veces en el mismo asalto. En el caso concreto de este felino, los ataques se producen con tres momentos de reacción de diferencia entre sí. Los animales que poseen ataque múltiple pueden Esquivar además de realizar todos los ataques posibles en un mismo asalto. Así, por ejemplo, el león puede atacar dos veces en cada asalto además de Esquivar. Hay ciertas criaturas capaces de hacer ataques múltiples y de detener a la vez: por ejemplo, el broo puede usar un arma normal y una cornada cada asalto, además de una detención ó una Esquiva.

El daño producido se da en la forma "X + Y", X representa el daño básico que hace el arma, e Y es el valor medio del modificador de daño para esa criatura en concreto. Así, si un monstruo hiciera un daño con sus garras de 1D6 + 1D6, ello querría decir que sus garras hacen, de forma natural, un daño de 1D6 puntos de daño, y que un representante típico de la especie a la que estamos aludiendo, tiene un modificador de daño de + 1D6. algunas armas naturales no se benefician de los modificadores de daño de sus poseedores, ó los usan de un modo peculiar, tal y como se explica en la descripción de cada caso concreto. Algunas criaturas tienen armas naturales capaces de empalar; si éste es el caso, tales armas nunca se quedan enganchadas en el blanco a diferencia del resto de las armas de acometida a la hora de empalar.

Después de las habilidades de combate, se enuncian otras habilidades de importancia. En el caso de especies inteligentes, todas las habilidades no mencionadas se supone que tienen los mismos porcentajes básicos que en el caso de los humanos.

En el caso de ciertas especies, se enuncian todas las categorías de habilidades, y a continuación se indica el valor medio que puede tomar el modificador para tal categoría de habilidades. También se dan las posibilidades básicas para las habilidades que tienen otras diferentes a las de los humanos.

Otras Características: Después de las habilidades viene descrita la armadura habitual, natural ó no, que tiene tal criatura, y sus poderes defensivos si los hubiera.

En la última sección se hacen ciertas descripciones, tales como la magia conocida ó los poderes sobrenaturales poseídos.

*III@*Hx●WRV2A0†:AYb



Alosaurio (Allosaurus)

Los Alosaurios son grandes dinosaurios carnívoros de diez metros de longitud y de tres metros de altura. Los Alosaurios son bípedos, con cabezas enormes y bocas repletas de afilados colmillos, largas colas que les ayudan a mantener el equilibrio, y una piel muy gruesa.

Estas veloces y astutas bestias tienen la aguda vista de los pájaros de presa, así como también un buen sentido del olfato.

Los Alosaurios vagan por sabanas y bosques tropicales poco poblados de árboles. Se dedican a perseguir grandes presas, aunque tampoco desdennan a criaturas tan pequeñas como los humanos. Los Alosaurios pueden ser solitarios ó encontrarse cazando en pequeños grupos, dependiendo del área geográfica y de la disponibilidad de alimento.

Características		Valor Medio		
FUE	6D6 + 32	53	Mov.	6
CON	4D6 + 21	35	Pt. Golpe	41
TAM	4D6 + 32	46	Pt. Fatiga	18
INT	3	3		
PER	2D6 + 6	13		
DES	2D6 + 9	16		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Puntos
Cola	01-02	10/14 (.33)
Pierna D.	03-05	10/14 (.33)
Pierna I.	06-08	10/14 (.33)
Abdomen	09-11	10/17 (.40)
Pecho	12-15	10/17 (.40)
Garra D.	16	10/11 (.25)
Garra I.	17	10/11 (.25)
Cabeza	18-20	10/14 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Mordisco	8	40 + 9	2D6 + 5D6
Patada	8	25 + 9	1D6 + 5D6
Garra			
Delanteras	5	25 + 9	1D10

Notas: Un Alosaurio puede usar ambas garras delanteras a la vez contra un blanco determinado y, ó bien morder, ó bien patear tres momentos de reacción más tarde. El mordisco no produce Empujón.

Habilidades: Otear 40 + 5

Armadura: 10 puntos de piel nodosa.

Broo (Capricephalus Chaos)

Los Broos son inmundos híbridos caóticos, con cuerpo de hombre, y cabeza de ciervo, cabra ó antílope. Se frota el pelo con estiércol, adoran a los espíritus de la enfermedad, y se dedican a realizar otro tipo de prácticas igualmente repulsivas.

Al menos el 90% de los Broos son machos. Pueden hibridarse casi con cualquier criatura, por lo que los Broos no tienen todos un aspecto común, ya que casi todos son híbridos distintos.

Los Broos vagan por los páramos, los desiertos, los pantanos y las montañas en bandas pequeñas. No construyen sus propias viviendas, aunque se les puede encontrar habitando edificios en ruinas ó cavernas. Usan a otros seres como blanco de sus frecuente ataques, y se llevan a sus víctimas para utilizarlas como objetos de placer sádico. Un truco típico de los Broos es el de infectar dinero y joyas con enfermedades, y luego abandonarlos donde los humanos puedan encontrarlos. Los Broos son inmunes a la enfermedad y al veneno. Hay un 50% de posibilidades de que un broo cualquiera transporte una enfermedad en su persona ó en sus armas.



Características	Valor Medio		
FUE	2D6 + 6	13	Mov. 4
CON	1D6 + 12	15-16	Pt. Golpe 16
TAM	1D6 + 12	15-16	Pt. Fatiga 29
INT	2D6 + 6	13	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6	10-11	
ASP	2D6	7	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D.	01-04	01-03	2/6 (.33)
Pierna I.	05-08	04-06	2/6 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	3/6 (.33)
Pecho	12	11-15	3/8 (.40)
Brazo D.	13-15	16-17	2/5 (.25)
Brazo I.	16-18	18-19	2/5 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/6 (.33)

Arma	MR	% Ataq	% Daño	% Det.	Pt.
Cornada	9	40 + 6	1D6 + 1D4	-	-
Cachiporra	6	25 + 6	1D10 + 1D4	25-3	10
Lanza I-M	6	25 + 6	1D8 + 1 + 1D4	25-3	10
Esc. Diana	-	-	1D6 + 1D4	25-3	12

Notas: Un Broo puede usar su Cornada tres momentos de reacción después de cualquier otro ataque, además de intentar detener ó Esquivar en ése mismo asalto. La Cornada se usa habitualmente como un segundo ataque.

Habilidades: Agilidad -3; Trepar 30; Saltar 30; Nadar 05; Comunicación +3; Concimiento +3; Manipulación +6; Ocultar 25; Percepción +7; Rastrear 25; Sigilo -6.

Armadura: La cabeza tiene una piel dura de 3 puntos de armadura. Normalmente suelen llevar en su cuerpo armadura, al menos del tipo cuirbouilli en el torso, y de cuero en los miembros. Cuando pueden roban armaduras metálicas.

Magia: Los Broos poseen magia primitiva. El Hombre Perverso es el origen de sus shamanes, más que un obstáculo para ellos. Algunos tienen acceso a magia divina.

Enfermedades: Cualquiera que sea herido por un broo portador de enfermedad, se verá expuesto a dicha enfermedad.

Caballo (Equus Caballus)

Hay muchas clases de caballos. Las características que aquí se dan son las del típico caballo para todo uso. el Master quizá quiera diseñar distintos tipos de caballos tomando como base éstos datos.

Los caballos de tiro son bestias dedicadas a la carga. Algunos pueden utilizarse como animales de monta y otros no, pero en cualquier caso, no se les puede forzar a ir más deprisa de un ligero trotecillo, y éso sólo por cortos períodos de tiempo. Su reacción principal ante un combate sería la de huir lo más aprisa posible, y nadie que sepa algo de caballo intentaría usarlos para otras actividades distintas de las aquí descritas.

Los caballos de monta son, prácticamente, todos aquellos en los que pensamos hoy día cuando hablamos de caballos. Un caballo de monta no luchará a no ser que se vea arrinconado, u obligado a luchar con otro caballo.

El término "caballo de caballería" se usa para designar aquellos animales que han sido entrenados para mantenerse tranquilos en combate. No están entrenados para luchar. Si por alguna razón, un caballo de éste tipo comenzara a pelear, su jinete deberá hacer tiradas de Montar a cada asalto, si quiere permanecer a su grupa. Si en el mismo, es capaz de realizar una segunda tirada

de Montar, se le considera capaz también de luchar. La mayoría de los caballos que se usan en combate caen dentro de ésta categoría. Un buen caballo de caballería puede ser entrenado para la lucha, en cuyo caso se convertirá en una montura de guerra.

Los caballos de guerra son animales altamente especializados, casi siempre castrados. Un caballo de guerra luchará en conjunción con su jinete. A éstos caballos se les debe entrenar de modo separado en cada una de las habilidades de combate. Los caballos de guerra suelen atacar en combate a hombres a pié, pero normalmente no a jinetes, y para que luchan con otras monturas, su jinete deberá hacer una tirada de Montar para obligarles a hacerlo. Los caballos de éste tipo son animales poco fiables y pendencieros, y no se les debe dejar en el mismo establo con otros caballos si no queremos arriesgarlos a provocar una lucha. Si una persona desconocida entra en dicho establo y se coloca junto al caballo, realmente se estará jugando la vida.

Un caballo que haga un trabajo moderado, necesita al día unos 5 kgs. de grano y otros 5 de follaje, y de 20 a 60 litros de agua. Las necesidades de agua varían con la temperatura: en un día normal se necesitan unos 24 litros. Un caballo que haga un trabajo duro, necesita dos Kgs. más, tanto de grano, como de follaje.

Ciertas razas de caballos de los tiempos más remotos, eran tan grandes como los modernos caballos (si excluimos a los enormes caballos de tiro). El tamaño no es algo que haya ido incrementándose con el tiempo.



Características		Valor Medio	
FUE	4D6 + 18	32	Mov. 10
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe 22
TAM	4D6 + 18	32	Pt. Fatiga 43
INT	4	10-11	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6 + 6	13	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	2/6 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	2/6 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	2/10 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	2/10 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	2/6 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	2/6 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	2/8 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	6	40 + 7	1D8
Patada	6	25 + 7	1D6 + 3D6
Encabritar	6	10 + 7	2D6 + 3D6
Pisotear	6	75	6D6 (contra biancos caídos)

Notas: Un caballo sólo puede atacar una vez por asalto. Un caballo que no sea de guerra, no ataca en condiciones normales, como ya se ha descrito más arriba.

Habilidades: Trepar 10-9, Saltar 50-9, Oler Intrusos 25-4

Armadura: 2 puntos de piel. Los caballos pueden llevar armaduras especialmente diseñadas para ellos, llamadas bardas.

Dragón (Draco Pyrofer)

Los dragones son reptiles voladores gigantes que vomitan llamas. Tienen garras y colmillos y son muy voraces. Los que aquí se describen son los típicos dragones conocidos en la Europa Occidental.

Los dragones son seres que suelen vivir solos, devastando los alrededores de sus guaridas. Algunos son verdaderamente inteligentes, mientras que otros no pasan de ser animales astutos. El Master es libre de adjudicar a ciertos dragones en concreto una INT normal, aunque la mayoría sólo tienen INT fija.

Los dragones suelen luchar sobrevolando a sus víctimas y vomitando fuego sobre ellas.



Características		Valor Medio		
FUE	20D6	70	Mov.	3/7
CON	10D6	35		en vuelo
TAM	20D6	70	Pt. Golpe	53
INT	10+ 2D5	10	Pt. Fatiga	105
PER	4D6 + 6	20		
DES	3D6	10-11		

Localización de Golpe	Cuerpo a		Puntos
	Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	
Cola	01-02	01	24/14 (.25)
Pata TD	03-04	02	24/18 (.33)
Pata TI	05-06	03	24/18 (.33)
Cuartos T	07-08	04-08	24/22 (.40)
Cuartos D	09-10	09-14	24/22 (.40)
Ala D	11-12	15	24/14 (.25)
Ala I	13-14	16	24/14 (.25)
Pata DD	15-16	17	24/18 (.33)
Pata DI	17-18	18	24/18 (.33)
Cabeza	19-20	19-20	24/18 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño
Aliento	3	60 + 11	llamas
Mordisco	9	25 + 11	3D6 + 8D6
Garras	6	25 + 11	1D6 + 8D6
Coletazo	6	50 + 11	4D6

Notas: Un dragón dispone de dos ataques por asalto: uno de ellos puede ser, bien un mordisco, bien el aliento, y el otro puede ser, bien un ataque de garras, ó bien un coletazo. El mordisco se da tres momentos de reacción después de cualquier otro ataque. Cuando se halla en vuelo, un dragón sólo dispone de su ataque de aliento.

El daño causado por el coletazo es igual a la mitad del modificador de daño del dragón en D6s (redondeando hacia arriba). Es un ataque de barrido área-efecto.

El fuego de un dragón cubre un área de tres metros de diámetro y tiene un alcance en metros igual a la PER del animal.

Las llamas hacen 4D6 puntos de daño a todas las localizaciones de golpe del blanco: se tiran 4D6 una sola vez, y el daño obtenido se aplica a todas las localizaciones de golpe de una manera simultánea. Las armaduras sí protegen contra éste daño.

El dragón debe gastar 1D6 puntos de fatiga para poder lanzar su llamarada.

Habilidades: Escuchar 50 + 15, Buscar 50 + 15.

Armadura: 24 puntos de escamas metálicas.

Magia: Los dragones son seres repletos de magia. Tanto su aliento como su capacidad de volar lo demuestran. Los dragones inteligentes tienen una INT de 4D6 y pueden conocer conjuros, normalmente de magia espiritual ó de hechicería.

Los Elementos

Los elementos son entidades del otro mundo que se manifiestan en éste plano adquiriendo un cuerpo hecho de materiales ó de fuerzas naturales. Los elementos más comunes son los gnomos, las salamandras, las sombras, los sifos y las ondinas, que forman sus cuerpos de tierra, fuego, oscuridad, aire y agua, respectivamente. Sóloamen-

te las salamandras se van a describir con todas sus características a continuación.

Los elementos son entidades incompletas que sólo poseen FUE, TAM, y PER. Sus puntos de golpe están relacionados con su TAM, tal y como se explica más adelante. El TAM de un elemento se expresa como una medida de volumen, en vez de hacerse con un número, y así, un elemento puede tener un TAM de, por ejemplo, 2 metros cúbicos. Los elementos no tienen puntos de fatiga, y por éso nunca se cansan.

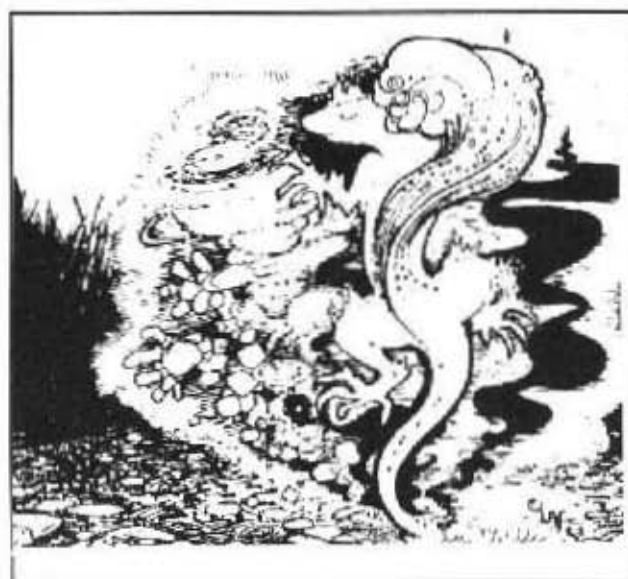
Si en un momento dado se necesita un valor numérico para el TAM de un elemento, se pueden tomar sus puntos de golpe como TAM. Así, si un elemento con 10 puntos de golpe se introduce en una caja y ésta tiene que ser levantada por un aventurero, su TAM se consideraría que tiene el valor 10. Los elementos, al carecer de INT, actúan únicamente desde el punto de vista de las leyes físicas. Se les puede controlar por medio de conjuros, pero cuando se les deja a su libre albedrío harán simplemente lo que en ellos resulta natural: las salamandras se dedicarán a prender todos los materiales inflamables que estén a su alcance, las ondinas tenderán a colocarse en los lugares más declives, los gnomos cristalizarán, las sombras huirán de la luz, y los sifos se dedicarán a soplar por los alrededores.

Muchos elementos son servidores de determinado dios, y los sacerdotes entregados a tales deidades aprenderán a controlar a los elementos apropiados.

Cuando se les invoca es necesario que haya cantidades suficientes de la materia apropiada para que un elemento se manifieste. Por ejemplo, una salamandra de 10 metros cúbicos necesitará un fuego bastante grande, y una ondina de 1 m. cúbico necesitará un barreño grande lleno de agua. Independientemente de cuanta materia se halle disponible, un elemento no puede hacerse con un cuerpo superior a su TAM, si no hay el material suficiente, el elemento no llegará a formarse en absoluto en vez de formarse con un tamaño menor al suyo total.

A todos los elementos se les puede golpear en combate con armas normales, las cuales rompen su constitución física y terminan por deshacerlos. Sólo tienen una localización de golpe y no poseen armadura. Cuando a un elemento se le reduce a cero puntos de golpe, éste queda disuelto y su espíritu regresa al otro mundo, desde donde puede ser invocado de nuevo para que habite otro cuerpo material.

Para golpear a un elemento hay que hacer una tirada de ataque exitosa, aunque el atacante esté totalmente envuelto por la criatura.



Las Salamandras

Las Salamandras pueden ser invocadas a partir de las llamas. Una vez formadas, la salamandra puede moverse a voluntad sin extinguirse, ya que ni siquiera necesita combustible alguno. Sin embargo, una salamandra puede ser sofocada con agua y con arena, igual que una llama normal.

Capacidades: Una salamandra prenderá cualquier objeto inflamable que toque. Calentará los metales (y podrá incluso derretirlos), cocerá la arcilla, hará arder hogueras, y, por supuesto, quemará a los seres vivos. Una salamandra puede usarse también para sofocar fuegos naturales, aunque no a otras salamandras, armas con conjuros igneos, o fuegos mágicos semejantes. La salamandra penetra en el fuego y lo absorbe, apagando las llamas. Esto hace que la criatura reciba 1D6 puntos de daño por cada metro cúbico de fuego absorbido.

Las salamandras pueden flotar en el aire y cruzarlo a la misma velocidad a la que se mueven por tierra. Una salamandra debe tocar un determinado objeto para prenderle fuego.

Formas de Ataque: En combate, una salamandra envuelve en fuego a sus adversarios. Puede cubrir totalmente hasta 10 puntos de TAM de enemigos por metro cúbico de volumen que ella posea.

A cada asalto, una tirada de 3D6 se enfrenta en la tabla de resistencia con la mejor armadura poseída por la víctima. Si el daño vence a la armadura (en la que deben incluirse los conjuros protectores), al ser afectado recibirá todo el daño directamente a sus puntos de golpe totales. Si la armadura resiste el daño, la víctima recibe sólo la mitad de la tirada de 3D6 (redondeando hacia abajo) en puntos de daño. Si una salamandra es demasiado pequeña como para envolver totalmente a un adversario, la tirada que se enfrenta con la armadura de éste es de 1D6 en lugar de 3D6.

Estadísticas: Una salamandra tiene 1D6 FUE, 1D6 PER, y 2D6 puntos de golpe, por metro cúbico. Se mueve a una velocidad de 3 m. por momento de reacción, bien volando, bien arrastrándose por el suelo. el daño que le hace a sus víctimas se contabiliza en el momento de reacción 10 del asalto en el cual la salamandra envuelve a las mismas.

Ejemplos de Salamandras

S 1			S 2		
Característ. Valor Medio			C		
FUE	1D6	3-4	3D6	10-11	
TAM	1 m	-	3 m	-	
PER	1D6	3-4	3D6	10-11	
PG	2D6	7	6D6	21	
Mov.	3	3	3	3	

Elfo (Dendro Sapiens)

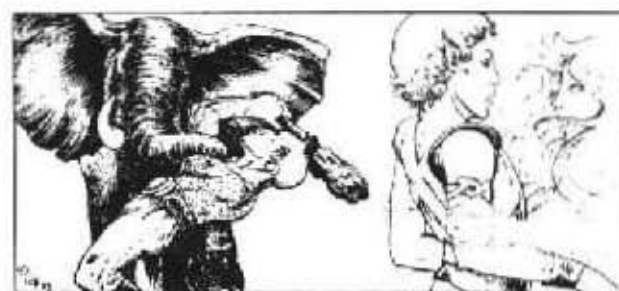
Los elfos son un pueblo de un aspecto semejante al de los humanos que habita en los bosques. Son más delgados y levemente más bajos que los humanos, y poseen orejas puntiagudas. El color de la piel de los elfos es normalmente de un tinte verdoso-pastel. Sus ojos son grandes sin pupilas y sin conjuntivas blancas, y de colores variados, normalmente violeta ó verde pálido. Las mujeres élficas suelen tener figuras poco voluptuosas, casi de muchachos, y los varones carecen de barba. Tanto ellos co-

mo ellas tienen generalmente el pelo corto, de un color verdoso, y fuertemente pegado al cráneo, lo cual le da el aspecto de una capa. No hay diferencias relevantes en tamaño ó fuerza entre ambos sexos.

Los elfos son vegetarianos, y están atados a sus bosques de una manera difícil de entender para un humano. Individualmente, los elfos parecen libres de ir y venir con total libertad, pero las emigraciones élficas en masa sólo se dan en tiempos de grandes tragedias.

Los elfos son viejos enemigos de orcos, trolls y enanos. En ocasiones, algunas patrullas élficas persiguen bajo tierra a sus enemigos.

Existen diferentes razas de elfos. Los Elfos Verdes se encuentran principalmente en latitudes septentrionales, en bosques de pinos. Los Elfos Marrones viven en bosques de árboles de hoja caduca y duermen durante todo el invierno, aunque se hallan despiertos en primavera, verano y otoño. Los Elfos Amarillos habitan junglas tropicales, y los Elfos Negros viven bajo tierra en enormes bosques de setas.



Características		Valor Medio	
FUE	2D6 + 2	9	Mov. 4
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe 10
TAM	2D4 + 4	9	Pt. Fatiga 20
INT	3D6 + 6	16-17	
PER	2D6 + 6	13	
DES	3D6 + 3	13-14	
ASP	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	2/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	2/4 (.33)
Pecho	12	11-15	2/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	2/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	2/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	2/4 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	Pt.
Arco					
Elfico	3/9	25 + 11	1D8 + 1	10 + 5	8
Lanza	7	20 + 11	1D6 + 1	20 + 5	10
Espada					
Corta	9	20 + 11	1D6 + 1	20 + 5	10
Esc.					
Habilidad	9	05 + 11	1D4	20 + 5	8

Nota: Los arcos élficos solamente puede usarlos sus dueños. Se marchitan si son tocados por alguien que no sea un elfo. Los elfos suelen ser muy susceptibles en lo que respecta a sus arcos.

Habilidades: Agilidad +5; Remar 00, Tregar 70, Esquivar 20, Nadar 05, Comunicación +10; Conocimiento +7; Primeros Auxilios 25, Conocimiento Elfico 15, Conocimiento Vegetal 50; Manipulación +11; Ocultar 20; Percepción +10; Escuchar 45, Rastrear 25; Sigilo +2; Esconderse 25, Deslizarse en Silencio 25.

Armadura: Los elfos no poseen ninguna armadura natural. Generalmente prefieren Esquivar los golpes de sus enemigos antes que llevar armaduras. A menudo se les ve llevando 2 puntos de cuero duro y mallas ligeras.

Magia: Los elfos practican la magia divina, adorando a una diosa de las plantas. La diosa surte a sus sacerdotes con muchos tipos de espíritus naturales y de las plantas como siervos y guardianes. Los elfos también tienen acceso a todos los conjuros no rituales de magia espiritual, aunque no tienen shamanes.



Enano (Lithanthropos Mostali)

Los enanos son pequeños humanoides que habitan bajo la superficie de la tierra. Sus cabezas y cuerpos son casi tan grandes como las de los humanos, pero sus extremidades son más cortas, llenas de músculos poderosos, y normalmente retorcidas. Los enanos varones suelen lucir largas barbas.

Los enanos son afamados fabricantes y artífices. Se pasan bajo tierra la mayor parte del tiempo, y sólo los que se sienten aventureros, o en el caso de expediciones guerreras, se aventuran en la superficie. Existe la creencia popular, ampliamente justificada, de que los enanos son extremadamente saludables. Cuando viajan al aire libre, suelen hacerlo fuertemente armados y acorazados. Los enanos son viejos enemigos de orcos, trolls y elfos.

Los enanos pueden orientarse en la oscuridad gracias a un sorprendentemente desarrollado sentido del tacto llamado el "Sentido Terrestre". Pueden detectar la presencia de otros seres por las ligeras corrientes de aire que cualquier movimiento provoca. Son capaces de dirigir golpes en combate detectando el calor que emite el cuerpo de su enemigo, y de Esquivar o Detener sus acometidas percibiendo las corrientes de aire producidas

por dichos movimientos. El Sentido Terrestre, un sistema de detección mixto de corrientes de aire y calor, también lo poseen unas cuantas criaturas habitantes del subsuelo.

Los enanos tienen una gran inventiva, y son famosos por sus ingenios. Odian que sus maravillas mecánicas y sus tesoros caigan en manos de otras razas. Los aventureros enanos no poseen generalmente más objetos especiales o más riquezas que los de cualquier otra raza, pero generalmente están mejor armados, y más fuertemente acorazados.

Los varones y las hembras no se diferencian en tamaño o en fuerza. Las mujeres de los enanos son aún más raras de ver que los varones.

Características	Valor Medio
FUE	4D6
CON	1D6 + 12
TAM	2D6
INT	2D6 + 6
PER	3D6
DES	3D6
ASP	3D6

Mov. 2
Pt. Golpe 12
Pt. Fatiga 30

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	5/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	5/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	5/4 (.33)
Pecho	12	11-15	5/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	5/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	5/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	4/4 (.33)

Arma MR	% Ataque	Dañó	% Det.	PT
Martillo				
1-M 8	25 + 6	1D6 + 2	25 + 6	10
Hacha 8	20 + 6	1D8 + 2	20 + 6	10
Ballesta 3	20 + 6	2D4 + 2	20 + 6	8
Ese.				
Hebilla -	-	-	20 + 6	8

Notas: La ballesta media de los enanos es una ballesta repetidora. Dispara una vez por asalto sin necesidad de recargarse hasta que las cinco saetas del cargador se gastan. Se tardan tres asaltos en recargar el cargador.

Habilidades: Agilidad +6; Remar 00, Tregar 20, Saltar 15, Montar 00, Nadar 05; Comunicación +5; Conocimiento +3; Fabricación (de la piedra y del metal) 25, Valoración de Objetos 40, Conocimiento Animal 00, Conocimiento Enano 25, Conocimiento Mineral 50, Conocimiento Vegetal 00, Leer/Escribir 10; Manipulación +6; Ocultar 15, Inventar 30; Percepción +7; Sentido Terrestre /Otear 25, Sentido Terrestre/Buscar 25, Otear Visualmente 05, Buscar Visualmente 25, Rastrear 00; Sigilo +3.

Armadura: Normalmente llevan una cota de mallas de 5 puntos cubriendo todo el cuerpo, además un casco abierto (4 puntos).

Magia: Los enanos habitualmente aprenden hechicería.

Espíritu de Conjuros

Los espíritus de conjuros solamente poseen INT y PER. Su INT se halla restringida: sólo puede almacenar un conjuro de magia espiritual y nada más. No puede usarse para el pensamiento racional de ningún tipo. Los espíritus de conjuro tienen INT fija igual al número de puntos mágicos del conjuro que transportan, y una PER al menos igual a los mismos, aunque con frecuencia superior.

Un espíritu de conjuros no puede iniciar combate espiritual. Si dispone de los puntos mágicos suficientes, puede lanzar su conjuro más de una vez.

Los espíritus de conjuros tienen siempre unas posibilidades automáticas del 100% a la hora de lanzar su conjuro, independientemente de su PER. Los espíritus de conjuro enfrentan sus puntos mágicos con los de su blanco, y se calculan normalmente las posibilidades de éxito de un conjuro ofensivo.

Si se consigue enredar a un espíritu de conjuro en combate espiritual, y reducir a cero sus puntos mágicos, el vencedor puede obligarle a pasarle el conjuro a él. Así, tal criatura aprende un nuevo conjuro. Al espíritu de conjuro se le deja en tal caso afuncional y vacío y, si se le libera, rápidamente emigrará a la Fuente eterna de la que emana el conjuro, lugar en el que recuperará su magia. Una vez recargado, re-entrará en el plano espiritual.

Por otro lado, si es el espíritu el que vence en el combate espiritual, poseerá a su atacante. El espíritu es incapaz de manejar un cuerpo, por lo que el individuo poseído se encontrará en un estado comatoso, incapaz de comer, de pensar ó de actuar, hasta que el espíritu sea exorcizado.

Características	Valor Medio
INT	uno por conj. varios
PER	3D6 10-11

Notas: La PER debe ser al menos igual al valor del conjuro en puntos mágicos.

Esqueleto

Los esqueletos animados son en realidad artefactos mágicos, y no verdaderos muertos vivientes. Para crear tales horrores, se ha de llevar a cabo un ritual de encantamiento sobre un cadáver ó esqueleto. Por cada punto de PER sacrificado al monstruo, se obtienen 1D6 FUE ó 1D6 DS para el mismo (hay que especificar qué característica se quiere aumentar en concreto, a la hora de realizar el ritual). Para ser capaz de moverse normalmente, el esqueleto debe tener, al menos, una FUE igual a la mitad de su TAM. También debe tener la fuerza suficiente como para poder blandir el arma que su creador le otorgue. Las posibilidades que tiene un esqueleto de golpear con un arma cualquiera, son iguales a su DESx5%.

El cadáver no tiene por qué ser esquelético cuando se lleva a cabo el ritual. Los procesos de putrefacción continúan normalmente independientemente del ritual, y en un año ó así, toda la carne se caerá del cuerpo. En ese momento, el esqueleto se anima, estando sujeto a las órdenes de su creador. Obedece dichas órdenes de un modo tan literal y tan completo como le sea posible.

El creador del esqueleto puede colocar puntos mágicos en él nada más crearlo. Un esqueleto no puede lan-

zar magia alguna, pero con sus puntos mágicos puede resistir conjuros.

Los esqueletos carecen de CON, INT y PER. Cada localización de golpe tiene 1 punto de armadura por cada + D6 de modificador de daño que tenga el esqueleto. Cuando a un esqueleto se le sobrepasa la armadura, la localización de golpe alcanzada queda rota. Puede repararse a través del uso de conjuros normales, ó entablillándola por medio de una tirada de Inventar. El hecho de romper un esqueleto no rompe el encantamiento que pesa sobre él, y una vez que sea reparado, volverá a animarse de nuevo.

Un esqueleto seguirá luchando hasta que se le parta en pedacitos. Si se le destruye el abdomen, perderá también la función de ambas piernas. Si se le destruye el pecho, todo el esqueleto se derrumba. Si se le destruye la cabeza, el esqueleto deja de funcionar. Los esqueletos pueden llevar armaduras que les ayuden a proteger sus frágiles huesos.

Los esqueletos no reciben daño de las armas de acometida, a menos que el impacto sea un empalamiento ó un éxito crítico.

Los esqueletos se mueven a la misma velocidad que lo hacían en vida, pero no pueden nadar ó volar (aunque en vida lo pudieran hacer). No tienen puntos de fatiga y nunca se cansan.

El esqueleto que se describe a continuación es un simple ejemplo; en su creación se han gastado tres puntos de PER en FUE y otros tres en DES.

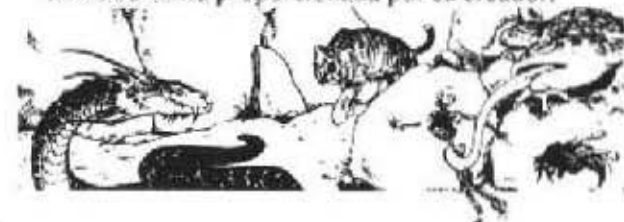
Características	Valor Medio
FUE	3D6 10-11
TAM	2D6 + 6 13
DES	3D6 10-11

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/1 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	0/1 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	0/1 (.33)
Pecho	12	11-15	0/1 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/1 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/1 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/1 (.33)

%%	Ataque	Daño	Detenc.	PTOS
Arma MR				
Espada Ancha 7	45 a 60	1D8 + 1	45 a 60	10
Lanza 2-M 6	45 a 60	1D8 + 1	45 a 60	8
Arco 3/9	45 a 60	1D6 + 1	-	5
Est. Medio -	-	-	45 a 60	12

Habilidades: Esquivar DESx5%

Armadura: La proporcionada por su creador.



Fantasma

Los fantasmas son los espíritus de los muertos. Los que se encuentran en el plano mundano siempre están atados a un lugar u objeto específico, y o bien no pueden abandonarlo, o bien deben volver si lo hacen.

Los fantasmas pueden hacerse visibles a voluntad, y pueden iniciar combate espiritual con los intrusos. Si un fantasma reduce a cero los puntos mágicos de un adversario, le poseerá, haciendo normalmente que la víctima se suicide. Incluso cuando un fantasma posea a alguien, permanecerá atado a su objeto o lugar, y no podrá abandonarlo.

La mayoría de los fantasmas son seres malignos, y odian a los vivos. Normalmente están locos. Los fantasmas sólo poseen INT y PER.



Características		Valor Medio		
INT	2D6+6	13	Mov.	igual a la PER
PER	4D6	14		

Magia: Un fantasma puede poseer cualquier tipo de magia, a discreción del Master.

Gigante (Homo Colossus)

Los gigantes son humanoides enormes y feos, con cierta preferencia por la carne humana. Son seres toscos y poco dignos de confianza. Cuando alcanzan toda su altura, unos 16 m., TAM 24D6+48, los gigantes son seres verdaderamente formidables (afortunadamente, la mayoría de los gigantes son más pequeños). Crecen a la tasa de 1D6 TAM y 1D6 FUE cada cinco años.

En combate, los gigantes usan tremendas cachiporras o troncos de árboles. Los humanos que luchan con gigantes tiran sólo 1D10 a la hora de determinar la localización de golpe alcanzada, salvo en el caso de que se usen armas arrojadas.

Los gigantes son seres tercos por naturaleza. Cualquier intento mágico dirigido a influenciar las acciones o emociones de un gigante (como los conjuros de Desmoralización, Confusión, Fanatismo o Hipnotismo, o como los intentos de posesión por parte de espíritus de Miedo), sólo tiene un 5% de posibilidades de funcionar, independientemente de cuantos puntos mágicos tenga el mago con respecto al gigante. Esto se aplica incluso a los conjuros que pueda lanzar el gigante sobre sí mismo. Esto no se aplica a los conjuros específicamente diseñados para dominar gigantes, ni a conjuros o espíritus capaces de causar locura en lugar de emociones.

Características		Valor Medio		
FUE	(3D6+6)/2m alt	16-132	Mov.	1/1m altura
CON	(2D6+6)/2m alt	13-94		
TAM	(3D6+6)/2m alt	16-132		
INT	3D6	10-11	Pt. Golpe	15-133
PER	3D6	10-11	Pt. Fatiga	29-226
DES	3D6	10-11		
ASP	2D6	7		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	11/15 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	11/15 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	11/15 (.33)
Pecho	12	11-15	11/18 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	11/12 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	11/12 (.25)
Cabeza	19-20	20	11/15 (.33)

Nota: Esta tabla supone un gigante de 6 m. de altura con un modificador de daño de 5D6. Tirar 1D10 en la tabla de localizaciones en combate cuerpo a cuerpo en caso de combate con un gigante, a no ser que su adversario sea también enorme.

Arma MR	% Ataque	% Daño	Det.	PTOS
Cachi- porra 9	25+5/ 25+12	3D6+1D6/ 3D6+15D6	25	11-25



Auténtica) que no tiene un componente igneo, no le hace nada a un gorp. Conjuros como Disrupción ó Relámpagos tienen su efecto normal.

Si un Gorp es asesinado, puede que en su interior (aunque esto es raro) se encuentren metales nobles y otros tesoros insolubles. Sin embargo, cualquiera que intente rebuscar en ese amasijo, recibirá daño ácido en sus manos, aunque la armadura puede ayudar a absorberlo.

Un gorp ataca colocándose junto a su víctima en un asalto. Si ésta falla una tirada de Esquivar ó de Saltar, entonces el gorp le envuelve. Cualquiera que sea atacado por el gorp se ve entonces rodeado y corroído, recibiendo 8 puntos de daño por asalto. La armadura le protegerá hasta que se vea disuelta a su vez. Si el aventurero es aún capaz de moverse después del primer asalto, podrá volver a intentar una tirada de Esquivar ó de Saltar.

Si se usa la habilidad de Esquivar, el aventurero puede atacar normalmente durante ese asalto. Si se intenta una tirada de Saltar, sin embargo, no podrá atacar durante el mismo. Dependiendo de la situación y del criterio del Master, quizá puedan emplearse también otras habilidades de Agilidad.

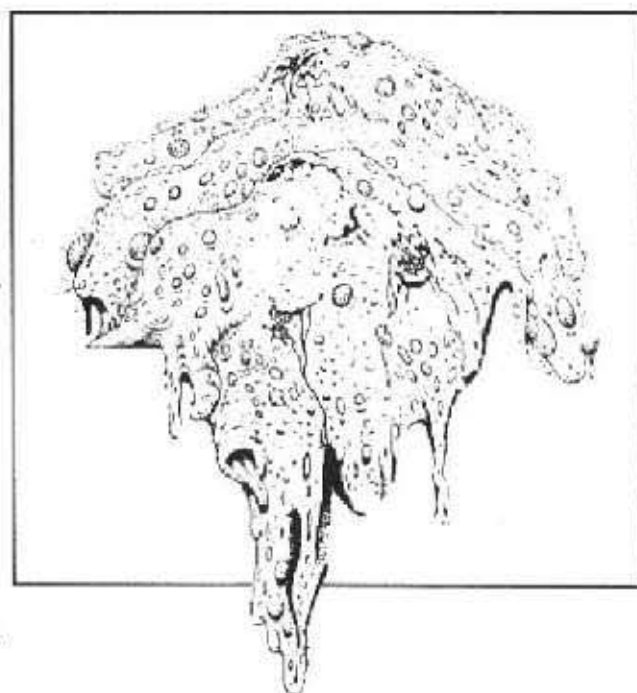
Características		Valor Medio	
FUE	0	-	Mov. 1
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe 16
TAM	6D6	21	Pt. Fatiga n/a
INT	1	1	
PER	3D6	10-11	
DES	0	-	

Localización de Golpe	Proyectiles/Cuerpo a Cuerpo (D20)	Puntos
Cuerpo	01-20	Todos

Arma	MR	Ataque %	Daño
Envolver	1	100	8 pt. ácido

Armadura: Ninguna

Habilidades: Ninguna



Notas: A pesar de su tremendo tamaño, los gigantes son capaces de detener competentemente con sus cachiporras, ya que aprenden a hacerlo cuando son jóvenes e incrementan su habilidad con la edad.

La cachiporra de un gigante tiene unos puntos de armadura iguales a 10, más el número de dados de seis caras que tenga el modificador de daño del mismo.

Habilidades: Oler Sangre 50+4 hasta +10

Armadura: Como armadura, los gigantes tienen una piel dura de 6 puntos, más el número de D6 de su modificador de daño. Un gigante con un modificador de daño de 10D6, tendrá una piel de 16 puntos de armadura.

Algunos gigantes llevan armadura en las piernas (habitualmente de planchas metálicas claveteadas).

Magia: Un gigante es capaz de aprender cualquier tipo de magia, si alguien es lo bastante idiota como para enseñársela.

Gorp (Chaos Amorphous)

Estos borrones informes de tejido pútrido, rezuman a lo largo de los cursos de agua y se filtran a través de las ruinas, destilando ácidos y enzimas corrosivos. Son anfibios.

A un Gorp sólo se le puede matar con fuego ó con magia. Las armas se limitan a pasar a su través, dañándose a causa del ácido, pero sin causar a su vez daño alguno. Debido a la naturaleza corrosiva del gorp ni el ácido ni el veneno tienen efecto sobre él. La magia usada sobre armas (del tipo de Cuchilla Afilada ó de Espada

Grifo (Gryphus Gryphus ó Gryphus Opinicus)

El grifo es un gran carnívoro volador con cuerpo de león, y cabeza, garras delanteras y alas de águila gigante. Les encanta la carne de caballo, y viven en áreas desérticas y en montañas sin mucha vegetación.

A los grifos se le encuentra en grupos familiares de no más de una docena. Habitan en grandes nidos, a menudo sitios en cavernas, ó cavados en la ladera de las montañas. En combate, los grifos se dejan caer desde arriba, agarran a su presa, y se la llevan, clavándole las garras y picoteándola.



Características	Valor Medio		
FUE	10D6	35	Mov. 5/12 en vuelo
CON	3D6 + 12	22-23	
TAM	10D6	35	
INT	6	6	Pt. Golpe 29
PER	2D6 + 6	13	Pt. Fatiga 58
DES	3D6 + 12	22-23	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01	6/8 (.25)
Pata TI	03-04	02	6/8 (.25)
Cuartos T	05-07	03-07	6/12 (.40)
Cuartos D	08-10	08-12	6/12 (.40)
Ala D	11	13-14	6/8 (.25)
Ala I	12	15-16	6/8 (.25)
Pata DD	13-14	17	6/8 (.25)
Pata DI	15-16	18	6/8 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	6/10 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Mordisco	4	50 + 19	1D6 + 3D6
Garras	4	50 + 19	1D6 + 3D6

Nota: En cada asalto, un grifo ataca con las dos garras simultáneamente, y muere tres MRs después.

Habilidades: Esquivar 25-2, Otear 70 + 5.

Armadura: 6 puntos de piel.

Hobbit (Homo Minutem)

Los Hobbits son pequeños humanoides, generalmente robustos, que viven en climas templados. Normalmente viven bajo tierra ó en las laderas de las colinas. Son bastante civilizados, y habitan en aldeas pequeñas y prósperas con gran cantidad de construcciones subterráneas. Sus técnicas avanzadas de almacenamiento de comida y de cocina, son de todos bien conocidas.

Los hobbits son seres flemáticos que evitan los conflictos. A veces, ahogado por una existencia tan bucólica, un hobbit se hace aventurero. Los hobbits se llevan bien con los humanos y pueden llegar a compartir un poblado con ellos. También se llevan moderadamente bien con los elfos y con los enanos, aunque temen y desconfían de los trolls. No existen grandes diferencias en tamaño entre los varones y las hembras.

Características	Valor Medio		
FUE	2D6	7	Mov. 2
CON	2D6 + 12	19	Pt. Golpe 12
TAM	2D3	4	Pt. Fatiga 26
INT	2D6 + 6	13	
PER	2D6 + 3	10	
DES	2D6 + 10	17	
ASP	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	0/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	0/4 (.33)
Pecho	12	11-15	0/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/4 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Detenc.	PT
Espada Corta	7	25 + 9	1D6 + 1-1D4	25 + 12	10
Honda	2/7	25 + 9	1D8	-	-
Piedra	2/7	35 + 9	1D4	-	-

Notas: Los hobbits, cuando tiran piedras, hacen un total de 1D4 puntos de daño; ésta cantidad no se ve reducida por su modificador de daño.

Habilidades: Agilidad +12; Remar 10, Tregar 25, Esquivar 25, Nadar 25; Comunicación +4; Habla Fluida 20, Oratoria 20, Conocimiento +3; Manipulación +9; Trucos de Manos 15, Percepción +8; Sigilo +13; Escondarse 20, Deslizarse en Silencio 30.

Armadura: No tienen ninguna natural, pero pueden llevar cualquiera.

Magia: Los hobbits pueden aprender algo de magia, pero rara vez se convierten en shamanes, sacerdote ó hechiceros.

Hombre-Lobo (Homo Lycanthropus)

Nadie sabe si los hombres-lobo son humanos que se convierten en lobos, ó lobos que se transforman en humanos. Sea como fuere, un hombre-lobo adquiere los sentidos y la fuerza de un lobo a expensas de su inteligencia. Los licántropos pueden cambiar de forma a voluntad, lo cual les lleva un asalto de combate en tiempo. En las noches de luna llena, un licántropo debe cambiar a su forma de lobo.

En contra de lo que preconiza el folklore popular, la mordedura de un licántropo no transmite de ordinario la capacidad de cambiar de forma.

En su forma animal, los hombre-lobo son inmunes a la mayoría de las fuentes de daño, las cuales simplemente rebotan sobre ellos. Sólo la magia, el fuego, y los metales puros como la plata, pueden herirlos. Si una espada normal y corriente con un conjuro de Cuchilla Afilada-3 se usara contra un hombre-lobo, solamente el conjuro le podría hacer algún daño, y la armadura que representa la piel del hombre-lobo, le ayudaría a neutralizar incluso ese daño. Si todo el arma estuviera encantada, como en el caso de una Cuchilla Ignea ó de una Espada Auténti-

ca, todo el daño de la misma contaría (excepto el modificador de daño del aventurero que la blandiera). El veneno puede afectar a un licántropo, siempre que se perfora la piel de la criatura con un arma que pueda hacerlo. Los hombre-lobo necesitan oxígeno como la mayoría de las demás criaturas vivientes, por lo que pueden ser asfixiados ó ahogados.

Los números que se dan entre paréntesis en las características, representan las estadísticas del hombre-lobo en su forma animal. Se da también dos tablas de localizaciones de golpe para el hombre-lobo. Una es para usarla cuando la criatura está en forma humana, y la otra para cuando adopta la forma de lobo.

Características	Valor Medio		
FUE	3D6(x2)	10-11 (20-22)	Mov. 3(7)
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe 12
TAM	2D6 + 6	13	Pt. Fatiga 21(32)
INT	2D6 + 6 (x1/2)	13(7)	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6	10-11	
ASP	3D6	10-11	

Forma Humana

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	0/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	0/4 (.33)
Pecho	12	11-15	0/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/4 (.33)

Forma de Lobo

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/3 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	1/3 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	1/5 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	1/5 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	1/3 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	1/3 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	1/4 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Mordisco	8	50 + 4	1D8 + 1D4

Nota: Su táctica habitual es la de derribar a su adversario por medio de un Empujón, y luego atacarle en el suelo.

Habilidades: Deslizarse en Silencio 50-3, Otear 50-1, Buscar 50-1, Rastrear 50-1.

Armadura: 1 punto de piel, más inmunidad a la mayoría de las armas.

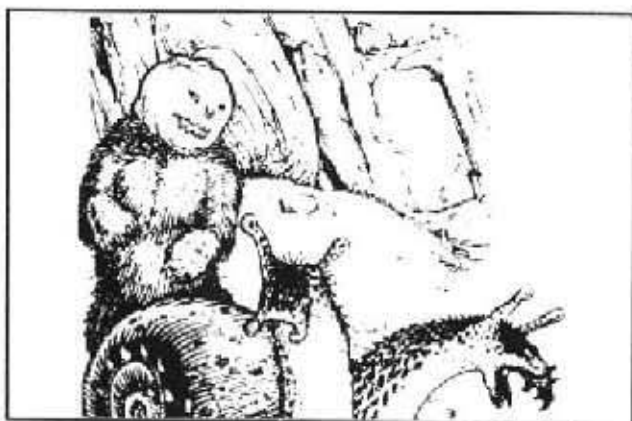


Jack O'so (Joannursus Paralysis)

Estos son monstruos peludos y musculosos, con cabezas hinchadas y de color naranja que semejan calabazas. Los Jack O'sos viven normalmente en bosques y montañas. Son carnívoros caóticos que disponen de una habilidad exótica que no conviene desdenar.

A cada asalto, además de los ataques normales, el jack o'so puede enfrentar sus puntos mágicos con los de un adversario cualquiera. Si la víctima es vencida, queda hipnotizada, como congelada en el sitio e indefensa hasta que el jack o'so muera o el efecto sea disipado. Este efecto hipnotizador funciona como un conjuro divino de 1 punto a instancias de bloqueo o de disipación.

Dicho talento exótico no le cuesta punto mágico alguno al jack o'so, pero si puede potenciarlo para sobrepasar las protecciones mágicas del blanco, lo que ya le cuesta puntos mágicos. Esta criatura puede mantener hipnotizadas al mismo tiempo, a un número de seres vivos igual a la mitad de su PER. El jack o'so no puede liberar voluntariamente a una de sus víctimas.



Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 6
CON	2D6 + 6
TAM	3D6 + 6
INT	2D6
PER	4D6
DES	3D6
ASP	3D6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/5 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	3/5 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	3/5 (.33)
Pecho	12	11-15	3/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	3/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	3/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/5 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Garra D	7	25 + 2	1D6 + 1D6
Garra I	10	25 + 2	1D6 + 1D6
Hipnotismo	1	automático	resistir PM contra PM o quedar paralizado.

Notas: Cada asalto un jack o'so puede usar su habilidad de hipnotismo además de sus garras. Puede golpear con las dos garras en el mismo asalto con 3 MR de separación.

El ataque de Hipnotismo se resuelve siempre en el MR 1, a menos que el jack o'so lo potencie, en cuyo caso se resolverá en el MR 1 más los puntos mágicos usados.

Habilidades: Escondarse 60-10, Deslizarse en Silencio 60-10.

Armadura: 3 puntos de pelaje y de piel dura en la cabeza.

Magia: Hipnotismo caótico. Un jack o'so puede usar cualquier otro tipo de magia, si alguien se lo enseña.

Hay un 5% de posibilidades de que un jack o'so tenga una característica caótica, además de su exótico talento.

Lagarto de las Rocas (Megasauros Vanium)

Estos lagartos gigantes viven en colinas y cavernas. También se les encuentra en ciudades en ruinas. Son carnívoros, pero también aprecian la carroña. En los lugares donde moran, todas las mañanas pueden verse grupo de éstos reptiles al sol. Son básicamente carroñeros y depredadores lentos y estúpidos.

Características	Valor Medio
FUE	2D6 + 6
CON	2D6 + 6
TAM	4D6
INT	2
PER	2D6
DES	2D6 + 3

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Cola	01-02	01	3/4 (.25)
Pata TD	03-04	02-03	3/5 (.33)
Pata TI	05-06	04-05	3/5 (.33)
Cuartos T	07-09	06-09	3/6 (.40)
Cuartos D	10-13	10-14	3/6 (.40)
Pata DD	14-15	15-16	3/5 (.33)
Pata DI	16-17	17-18	3/5 (.33)
Cabeza	18-20	19-20	3/5 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Garra	8	45-6	1D6 + 1D4
Mordisco	8	45-6	1D10 + 1D4

Notas: Un lagarto de las rocas ataca con una garra hasta que consigue un impacto. Una vez hecho esto sostendrá a la presa con esa garra e intentará morderla.

Habilidades: Escondarse 25-1, Rastrear 30-7.

Armadura: 3 puntos de escamas.

León (Panthera Leo)

Estos grandes felinos cazan por zonas áridas y por sabanas. Son los más sociables de los felinos y viven en camadas.

Los leones cooperan entre sí; un par de ellos pueden asustar a sus presas para que éstas se dirijan a donde las espera la camada, por ejemplo. Una camada está dirigida siempre por un macho, el cual gobierna sobre varias leonas y sobre leones adolescentes. Varios hermanos pueden gobernar juntos una camada, y camadas compuestas únicamente de leones sin parejas no son raras. Las leonas son las que hacen la mayor parte del trabajo de cazar, aunque los machos también cooperan algo en este sentido, y también luchan en defensa de la camada.

Los valores que se dan a continuación son para leones macho. Las hembras tienen FUE 4D6+12 y TAM 3D6+12. Por lo demás, ambos sexos son idénticos.



Características	Valor Medio
FUE	5D6+12
CON	3D6
TAM	4D6+12
INT	5
PER	2D6+6
DES	3D6+6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	2/6 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	2/6 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	2/9 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	2/9 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	2/6 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	2/6 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	4/7 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Garra	5	50+12	1D8+2D6
Mordisco	8	40+12	1D10+2D6
Rasgado	5	80%	2D8+2D6

Notas: Un león ataca con una garra y un mordisco cada asalto. El mordisco tendrá lugar tres momentos de reacción después que el golpe de garra. Si ambos logran impactar, el león seguirá mordiendo y rasgará con las patas traseras.

Habilidades: Escondarse 60-12, Deslizarse en Silencio 70-12, Escuchar 50-2, Oler 50-2.

Armadura: 2 puntos de pelaje, y 4 puntos de la melena en el cuello. Las leonas carecen de melena.

Lobo (Canis Lupus)

Los lobos cazan en manadas que pueden tener desde menos de una decena de individuos, hasta unos 40 ó más. Si muchos de ellos mueren ó resultan heridos en un combate, la manada se retirará, a no ser que se hallen muertos de hambre.

Los lobos luchan cooperativamente. Varios de ellos pueden atacar a la misma víctima, asegurándose así de que la mayoría de sus ataques no serán detenidos ó esquivados. Uno ó dos lobos grandes pueden intentar derribar a su blanco, y cuando éste cae, una gran jauría se abalanza sobre él para atacarle mientras está en el suelo.

Los lobos cazan en regiones montañosas y en los bosques septentrionales. Las manadas de lobos pueden estar dirigidas por uno ó más hombres-lobo. Dichas manadas es más probable que ataquen a los humanos, algo que los lobos corrientes sólo intentan cuando están muy hambrientos ó cuando el humano en cuestión se halla herido.

Los perros grandes tienen características semejantes a las de los lobos.

Características	Valor Medio
FUE	2D6+6
CON	3D6
TAM	2D6+3
INT	5
PER	3D6+6
DES	2D6+10

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	2/3 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	2/3 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	2/5 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	2/5 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	2/3 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	2/3 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	2/4 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Mordisco	7	25+5	1D8

Habilidades: Esquivar 25+9, Rastrear 80-3.

Armadura: 2 puntos de pelaje.

Ogro (Homo Anthoropophagus)

Los ogros aquí descritos semejan a los de Cornwall. Tienen un aspecto y un tamaño semejante al de los humanos, aunque normalmente poseen diente puntiagudo parecidos a los de los animales carnívoros. Comen todo tipo de seres inteligentes, y son esencialmente malignos, son muy fuertes, y procuran integrarse dentro de la sociedad humana. Por supuesto, los ogros deben mantener en secreto su verdadera identidad, y abandonarse a sus tendencias caníbales sólo en secreto, ó cuando nadie puede oponerse a ellos.

Son raros, y pueden tener un aspecto agradable y ser hasta guapos. Las hembras tienen la misma talla que los varones, y por ello, son bastante más altas que las mujeres normales.

Características		Valor Medio		
FUE	2D6 + 12	19	Mov.	3
CON	2D6 + 6	13	Pt. Golpe	13
TAM	2D6 + 6	13	Pt. Fatiga	32
INT	2D6 + 6	13		
PER	2D6 + 6	13		
DES	3D6	10-11		
ASP	3D6 + 3	13-14		

Características		Valor Medio		
FUE	4D6	14	Mov.	3
CON	3D6	10-11	Pt. Golpe	3
TAM	2D6 + 2	9	Pt. Fatiga	25
INT	3D6	10-11		
PER	2D6 + 3	10		
DES	4D6	14		
ASP	2D6	7		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/5 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	0/5 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	0/5 (.33)
Pecho	12	11-15	0/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	0/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	0/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	0/5 (.33)

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	4/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	4/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	4/4 (.33)
Pecho	12	11-15	4/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	4/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	4/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	4/4 (.33)

Arma MR	% Ataque	Daño	% Detenc.	PTOS
Todas 5+	tipo + 9	tipo + 1D4	tipo + 3	tipo

Habilidades: Agilidad +3; Comunicación +7; Conocimiento +3; Disfrazarse 50; Manipulación +9; Percepción +7; Sigilo -5.

Armadura: Pueden llevar cualquiera.

Magia: Pueden usar cualquiera; generalmente, se inclinan más hacia la hechicería ó hacia el culto de dioses malignos.

Arma MR	% Ataque	Daño	% Detenc.	PTOS
Cimitarra 8	25 + 7	1D6 + 2	25 + 7	10
Arco Comp. 3/9	25 + 7	1D8 + 1	-	7
Lanza 8	25 + 7	1D8 + 1	25 + 7	8
Esc. Medio -	-	-	25 + 7	12
Pañal 9	30 + 7	1D4 + 2	30 + 7	6

Habilidades: Agilidad +7; Comunicación +0; Conocimiento +1; Manipulación +7; Ocultar 20; Percepción +2; Rastrear 20; Sigilo +5; Esconderse 20; Deslizarse en Silencio 20.

Armadura: Ninguna natural. Normalmente suelen llevar, al menos, una cota de anillos y un casco abierto (4 puntos).

Magia: Debido a que el sistema social de los orcos es muy retorcido y lleno de intrigas, los pocos orcos que consiguen aprender magia poderosa no son muy proclives a enseñársela a sus camaradas. Todos los orcos usan la hechicería.

Orco (Orcanthropes Piltowni)

Bajo éste epígrafe se incluyen una serie de especies humanoides que habitan en las montañas, de piel atezada, brazos largos, y piernas arqueadas. Los orcos son seres nocturnos, y las razas más débiles se ven desmoralizadas (ver conjuro espiritual) a la luz del día. Generalmente habitan en terrenos escabrosos, como montañas y tierras sin cultivar.

Como los orcos no son más que una forma degenerada de los elfos, ambas razas alimentan un odio especial entre sí, y sienten una compulsión racial de combatir.

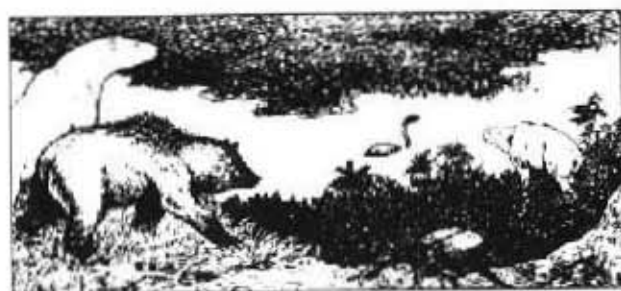
Las distintas variedades de orcos difieren en tamaño, fuerza, y resistencia a la luz del sol. Las razas más débiles se multiplican más rápidamente que las más fuertes, y a menudo no son más que esclavos de ellas. Hasta los orcos más grandes son más pequeños que un hombre bien desarrollado, aunque pueden llegar a ser mucho más fuertes. Conductas innatas a la raza orca incluyen la brutalidad y el canibalismo.

Las características que se dan aquí para los orcos, se han dado pensando en un tipo de orco intermedio. Las razas más pequeñas tendrían una FUE de 3D6 y un TAM de 2D6, mientras que las mayores disfrutarían de FUE 5D6, CON 3D6 + 3, y TAM 2D6 + 4. Por lo demás, todas las razas son idénticas entre sí.

Oso Pardo (Ursus Arctos)

El oso pardo europeo es fuente de gran cantidad de leyendas y cuentos. Es mayor que el oso negro americano, pero ni mucho menos tan gigantesco como el oso grizzly. Hubo una época en la que se le podía encontrar a todo lo largo de Europa y del Norte de Asia, incluido Japón.

Los osos cazan ciervos, y en ocasiones, hasta ganado. Pueden ser muy feroces ó bastante cobardes. Los osos duermen durante el invierno pero éste proceso no es una auténtica hibernación. A intervalos regulares, los osos dormidos salen a buscar alimento. Son seres solitarios.



Los valores que aquí se dan son para osos machos, los cuales pueden volverse peligrosos con más frecuencia, y son más agresivos. Las hembras tienen FUE y TAM de 3D6+12.

Características	Valor Medio
FUE	3D6+15 24-25
CON	2D6+6 13
TAM	3D6+15 24-25
INT	5 5
PER	3D6 10-11
DES	3D6 10-11

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	3/6 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	3/6 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	3/9 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	3/9 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	3/6 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	3/6 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	3/7 (.33)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Mordisco	9	25+4	1D10+2D6
Garra	6	40+4	1D6+2D6

Notas: Un oso puede atacar dos veces por asalto, usando bien dos ataques de garras separados 3 MR entre sí, bien un ataque de garra y un mordisco separados también 3 MR entre sí (rara vez usan el mordisco en primer lugar).

Habilidades: Trepar 30-6, Escuchar 30-2, Rastrear 25-2, Deslizarse en Silencio 30-15.

Armadura: Piel y pelaje por valor de 3 puntos de armadura.

Pato (Anatanthropos Donaldi)

Dicen las leyendas que estas extrañas criaturas recibieron una maldición en tiempos remotos. No está claro si eran seres humanos a los que se maldijo a llevar plumas y pies palmípedos, ó si eran patos normales a los que se condenó a tener inteligencia a cambio de la pérdida de la capacidad de volar. Aunque todos los patos inteligentes pertenecen a la misma especie y pueden cruzarse entre sí, existen varios tipos de coloración entre ellos.

Los patos viven pacíficamente a lo largo del curso de los ríos, en pantanos y en aldeas. Se ganan la vida ejerciendo como guías en los pantanos, como remeros, como pescadores, y como mercaderes. Pueden ser buenos ladrones gracias a su destreza y a su pequeño tamaño. Tienen una cultura organizada de modo semejante a la humana, y existen muchas ciudades en las que coexisten ambas razas.

Características	Valor Medio
FUE	2D6+1 8
CON	2D6+6 13
TAM	1D6+2 5-6
INT	2D6+6 13
PER	3D6 10-11
DES	2D6+6 13
ASP	2D6 7

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/4 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	2/4 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	3/4 (.33)
Pecho	12	11-15	3/5 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	2/3 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	2/3 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/4 (.33)



Arma	MR	% Ataque	% Daño	Detenc.	PTOS
Espada Corta	8	25+5	1D6 +1	25+6	10
Honda Esc.	3/9	30+5	1D8	-	-
Hebilla	-	-	-	25+6	8

Habilidades: Agilidad +6; Remar 25, Tropear 15, Saltar 15, Montar 00, Nadar 80; Comunicación +3; Habla Fluída 25, Cantar 00; Conocimiento +3; Percepción +6; Manipulación +5; Sigilo +6.

Armadura: Generalmente no llevan más que cuero en las extremidades (2 puntos) y cuirbouilli en cabeza y cuerpo.

Magia: Los patos pueden aprender cualquier clase de magia. Los que viven en zonas con población exclusivamente de patos, tienden hacia la magia primitiva. Aquellos que tienen un extenso contacto con los humanos practican con frecuencia la magia divina, sobre todo la de los cultos guerreros. Rara vez un pato aprende hechicería.

Pulpendante (Malapsyche Hybridus)

Esta raza extremadamente caótica se caracteriza por tener cuerpo de hombre, y cabezas que semejan grandes pulpos enteros. Un pulpendante puede atacar con los ocho tentáculos a la vez, usando sus brazos humanos para guardar el equilibrio. Puede atacar hasta a 4 adversarios a la vez, y también puede emitir una nube de gas venenoso similar a la nube de tinta que podría lanzar un octópodo normal.

Los pulpendantes tienen también la capacidad caótica de regenerar daño. No solamente curan sus heridas, sino que hasta las porciones arrancadas de su cuerpo, terminan por reunirse de nuevo, tras arrastrarse por el

suelo, para reorganizar el pulpendante. Ni siquiera el fuego puede evitar esto de forma permanente, aunque sí retrasará la tasa de crecimiento a una décima parte. Sólo la magia poderosa puede destruir permanentemente a un pulpendante, aunque la total obliteración de su organismo (ej: disolución en ácido) también puede ser definitiva.

La tasa de regeneración de un pulpendante es solamente de 1 punto por turno completo; si a un pulpendante se le desmembró, puede que sus atacantes se olviden de él, y no vuelva a molestarles de nuevo hasta que no regresen por el mismo camino horas más tarde.

Los pulpendantes son anfibios y respiran perfectamente bajo el agua. No les gustan los climas secos.

Características	Valor Medio		
FUE	2D6+18	25	Mov. 3
CON	2D6+9	16	Pt. Golpe 21
TAM	2D6+18	25	Pt. Fatiga 41
INT	2	2	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-02	01	4/7 (.33)
Pierna I	03-04	02	4/7 (.33)
Abdomen	05	03-04	4/7 (.33)
Pecho	06	05-07	4/9 (.40)
Brazo D	07-08	08	4/6 (.25)
Brazo I	09-10	09	4/6 (.25)
Tentáculo 1	11	11	4/6 (.25)
Tentáculo 2	12	11	4/6 (.25)
Tentáculo 3	13	12	4/6 (.25)
Tentáculo 4	14	13	4/6 (.25)
Tentáculo 5	15	14	4/6 (.25)
Tentáculo 6	16	15	4/6 (.25)
Tentáculo 7	17	16	4/6 (.25)
Tentáculo 8	18	17	4/6 (.25)
Cabeza	19-20	18-20	4/9 (.40)

Arma	MR	Ataque %	Daño
Tentáculo	6	40+1	2D6
Constricción	1	Automático	2D6
Nube de Gas	1	Automático	Veneno: POT=CON

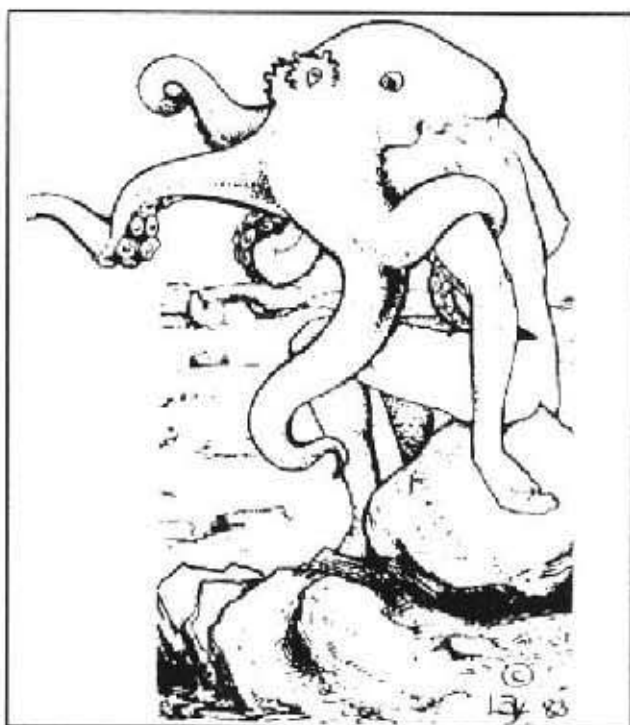
Nota: Cada asalto, el pulpendante ataca con hasta cuatro tentáculos a la vez, haciendo un daño con cada uno igual al modificador de daño del monstruo.

Si dos ó más tentáculos alcanzan a la misma víctima, se aferrarán a ella e intentarán constreñirla, haciendo daño todos los asaltos. La armadura solamente protege hasta que sus puntos de golpe sean sobrepasados, momento en que se rompe.

La nube de gas tiene una POT igual a la CON del pulpendante. Todos aquellos que se hallen en un radio de 3 m. del monstruo deberán intentar aguantar la respiración (siguiendo las reglas descritas para la asfixia). Si el gas es inhalado inmediatamente causa daño; si el gas vence la CON del blanco éste recibe un daño igual a toda la POT del gas. Si es la CON la que vence, el blanco sólo recibe daño igual a la mitad de la POT del veneno. Cada asalto que el gas sea nuevamente inhalado, el blanco debe intentar hacer una nueva tirada de resistencia.

Armadura: 4 puntos de piel.

Magia: Regeneración, gas venenoso.



Troll de las Cavernas (Styganthropus Mutans)

Los trolls de las cavernas son enormes humanoides deformes con una piel áspera de color negro verdoso, brazos y hombros peludos, y largas garras. Viven en bosques y montañas, haciendo sus guaridas en cuevas. Los trolls de las cavernas se agrupan en pequeños grupos familiares y visten ropas bastas fabricadas con pieles. Tienen un agudo sentido del olfato y usan el mismo "Sentido Oscuro", semejante a un sonar, que tienen los trolls negros.

Los trolls de las cavernas tienen la capacidad de regenerar daño. Curan un punto de daño por cada localización herida a cada asalto, a menos que estén muertos. El daño recibido a la luz del sol, ó causado por fuego, no se regenera de éste modo.

Los trolls de las cavernas son carnívoros nocturnos. Un troll de las cavernas de tamaño mediano, puede medir más de 2'5 m. de altura.



Notas: Su táctica habitual es la de golpear con el garrote y luego con la garra, pero entonces no puede detener (éstos son dos ataques que cuentan como tal a la hora de realizar sólo dos acciones en un mismo asalto). El garrote de los trolls es el equivalente a una gran maza de guerra usada a una mano.

Habilidades: Olfatear a la Prensa 50-2, Sentido Oscuro/Otear 50-2, Sentido Oscuro/Buscar 50-2.

Armadura: 3 puntos de piel.

Troll Negro (Styganthropus Uzko)

Esta es una raza de seres cuyo origen es muy remoto, y que incluye formas gigantes y formas enanas. Habitan en cuevas, en moradas subterráneas y en lugares desolados. Los trolls son famosos por su apetito voraz.

Los trolls negros suelen estar algo por encima de los 2m. de altura, y pesan cerca de 130 kgrs. Poseen rostros hocicudos, colmillo y piel de color gris oscuro ó moteado. Sus cuerpos tienden hacia una obesidad de tipo muscular, la cual se ve acentuada por su típica postura agachada y lista para la acción.

Los trolls viven en poblados desvencijados situados en sus oscuras tierras. Los cazadores troll pueden internarse profundamente en territorio de los humanos. Los trolls negros son seres nocturnos, y tienen un sentido semejante al sonar y que se llama "Sentido Oscuro" el cual usan para orientarse en la oscuridad. Funciona de un modo semejante al de murciélagos y delfines.

Las características que se dan a continuación están pensadas para trolls machos. Las hembras, que rara vez abandonan sus moradas, tienen un TAM de 3D6 + 10.

Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 12
CON	2D6 + 6
TAM	4D6 + 12
INT	2D6
PER	2D6
DES	2D6 + 3
ASP	1D6

Características	Valor Medio
FUE	3D6 + 6
CON	3D6
TAM	3D6 + 8
INT	2D6 + 6
PER	3D6
DES	3D6
ASP	3d6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/7 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	3/7 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	3/7 (.33)
Pecho	12	11-15	3/9 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	3/6 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	3/6 (.25)
Cabeza	19-20	20	3/7 (.33)

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	5/5 (.33)
Pierna I	05-08	04-06	5/5 (.33)
Abdomen	09-11	07-10	5/5 (.33)
Pecho	12	11-15	5/6 (.40)
Brazo D	13-15	16-17	5/4 (.25)
Brazo I	16-18	18-19	5/4 (.25)
Cabeza	19-20	20	5/5 (.33)

Arma	MR	% Ataq.	% Daño	% Detenc.	PTOS
Garrote 4	25 +	1D10 +	25-9	12	
	+4	+2 + 2D6			
Garra 7	40 +	1D6 + 2D6	-	-	
	+4				

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Det.	P.
Cachiporra	6	25 + 8	1D10 + 1D6	25-4	10
Honda	3/9	25 + 8	1D8	-	-
Garrote	5	20 + 8	2D8 + 1D6	20-4	16
Esc. Grande	-	-	-	25-4	16

Habilidades: Agilidad -4; Montar 00; Nadar 05; Comunicación +5; Conocimiento +3; Manipulación +8; Percepción +5; Escuchar 35; Sentido Oscuro/Buscar 25; Sentido Oscuro/Otear 25; Sigilo -9; Escondarse 20; Deslizarse en Silencio 20.

Armadura: 1 punto de piel; pueden llevar cualquier armadura (en la tabla de localización de golpe se ha supuesto armadura y casco de cota de anillos).

Magia: Todo tipo de magia está al alcance de los trolls. Como los trolls se hallan muy conectados con elemento de oscuridad, suelen sobresalir en la magia que se basa en la misma.

Unicornio (Unicornus Sylvanus)

El unicornio es una bestia de cascos hendidos, con cabeza y cuerpo semejantes a los de un caballo, una larga cola de aspecto leonino y un cuerno único espiral que surge del centro de su frente. Los unicornios son, casi siempre, de color blanco.

Habitan únicamente en bosques frondosos y son seres solitarios. Son inteligentes, inmortales (a menos que les mate), y sólo se llevan bien con elfas ó mujeres vírgenes.

Características		Valor M.	
FUE	2D6 + 24	31	Mov. 11
CON	2D6 + 6	13	Pt. Golpe 19
TAM	2D6 + 18	25	Pt. Fatiga 44
INT	2D6 + 6	13	
PER	2D6 + 12	19	
DES	2D6 + 6	13	
ASP	4D6	14	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	0/6 (.25)
Pata TI	03-04	03-04	0/6 (.25)
Cuartos T	05-07	05-09	0/9 (.40)
Cuartos D	08-10	10-14	0/9 (.40)
Pata DD	11-13	15-16	0/6 (.25)
Pata DI	14-16	17-18	0/6 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	0/7 (.33)

Arma	% MR	Ataque	% Daño	Det.	PT
Cornada	4	60 + 16	1D10 + 2D6	60-2	14
Patada	6	25 + 16	1D8 + 2D6	-	-
Encabritar	6	25 + 16	2D8 + 2D6	-	-
Pisotear	6	75	4D6	-	-



Notas: Un unicornio puede atacar una vez por asalto, preferentemente por medio de una cornada. Los unicornios pueden detener golpes también con su cuerno, en el mismo asalto en el que lo usan para atacar ó en el que patean.

El cuerno del unicornio es capaz de empalar y, debido a su longitud, tiene un MR básico de 1.

Habilidades: Esquivar 30-2, Otear 75+10, Buscar 75+10.

Armadura: Ninguna natural.

Magia: Un unicornio puede curar heridas con su cuerno simplemente tocando las mismas y gastando un punto mágico por punto de daño a curar. Este tipo de curación puede reemplazar un miembro seccionado si se gastan al menos 6 puntos mágicos.

También pueden curarse puntos de característica perdido a causa de venenos ó de enfermedades, pero esto ya le cuesta al unicornio un punto de PER por cada punto recuperado, por lo que no suelen utilizar éste poder de un modo habitual.

Un unicornio puede detectar la presencia de veneno con un simple toque de su cuerno. Si se fabrica una copa de cuerno de unicornio, dicha copa se romperá si alguien pone veneno en su interior.



un tamaño cercano a los 9 m. de longitud) la tasa de crecimiento es de 1D6 FUE y TAM cada 50 años. Los wyrms pueden vivir durante cientos de años.

Las estadísticas que se dan a continuación son para un wyrm entre 35 y 80 años de edad.

Características		Valor Medio		
FUE	10D6	35	Mov.	2/5 en vuelo
CON	3D6 + 12	22-23	Pt. Golpe	29
TAM	10D6	35	Pt. Fatiga	58
INT	3D6	10-11		
PER	3D6 + 6	16-17		
DES	1D6	3-4		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Cola	01-04	01-03	9/10 (.33)
Abdomen	05-08	04-08	9/10 (.33)
Pecho	09-12	09-14	9/12 (.40)
Ala D	13-14	15-16	9/8 (.25)
Ala I	15-16	17-18	9/8 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	9/10 (.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	7	50 + 5	1D10 + 3D6
Coletazo	7	25 + 5	1D6 + 3D6

Nota: Un wyrm puede atacar una vez por asalto. No puede atacar a blancos que estén en tierra si no aterriza.

Habilidades: Otear 40+12

Armadura: 9 puntos de escamas.

Magia: Los wyrms pueden aprender una gran variedad de conjuros, normalmente de magia espiritual ó de hechicería.

Wyrms (Vermidraco Tarbus)

Los Wyrms son gigantes reptiles alados sin patas. Su armadura ósea y su cabeza draconiana, muestra que están emparentados con los dragones.

Los Wyrms viven en llanuras, estepas y montañas. No se encuentran a gusto cerca de los bosques, aunque a veces se les puede ver cazando cerca de sus linderos. Normalmente cazan en solitario, si bien a veces puede encontrarse un pequeño grupo de wyrms que se han unido con algún propósito especial.

Un wyrm recién nacido tiene una FUE y un TAM de 3D6 (cerca de 2m de longitud) y crece a la tasa de 1D6 cada cinco años hasta que alcanza la edad de 35, a la que dicho crecimiento se ralentiza considerablemente. Después de los 35 años (en cuyo momento el wyrm alcanza



Wyverna (Dracopterus Pelorus)

Las wyvernas son parientes de los dragones. Tienen dos patas y dos alas, carecen de miembros superiores, y disponen de una larga cola equipada con un aguijón venenoso. La cola puede alcanzar a un enemigo situado justo delante del animal, ya que puede arquearse por encima de éste. Las wyvernas viven en colinas y en bosques no muy cerrados. Una wyverna de tamaño mediano es tan grande como un caballo bien desarrollado.

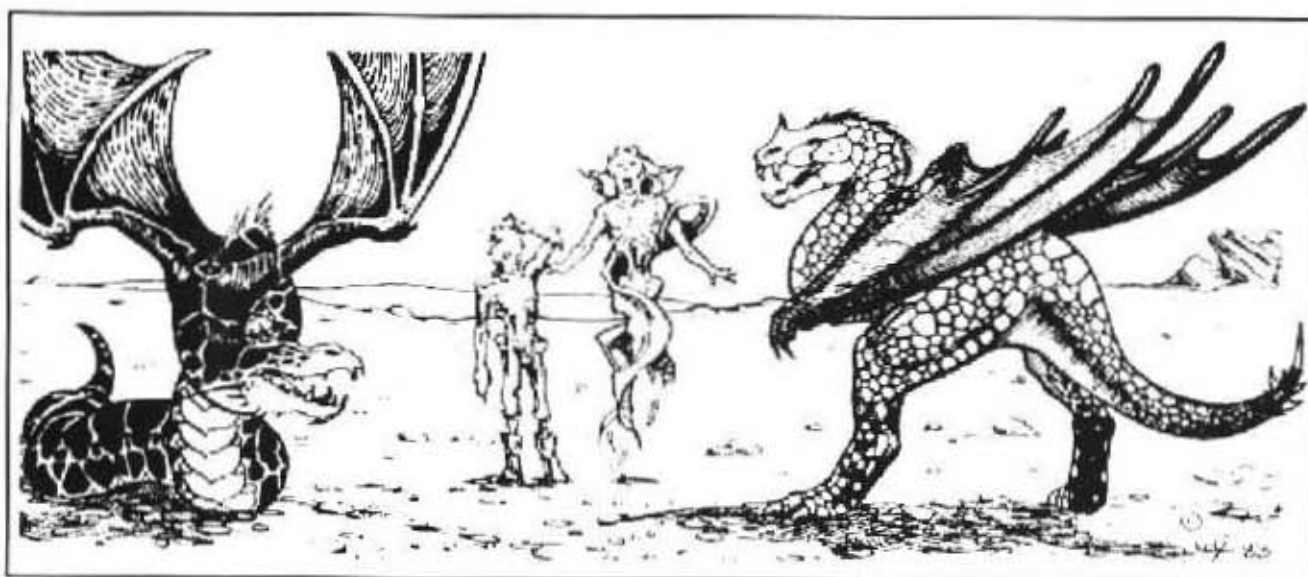
Características	Valor Medio		
FUE	4D6 + 12	26	Mov. 2/8 en vuelo
CON	2D6 + 12	19	Pt. Golpe 25
TAM	2D6 + 24	31	Pt. Fatiga 45
INT	2D6	7	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6 + 6	13	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo (D20)	Proyectiles (D20)	Puntos
Pierna D	01-03	01-02	7/9 (.33)
Pierna I	04-06	03-04	7/9 (.33)
Abdomen	07-08	05-07	7/9 (.33)
Pecho	09-11	08-13	7/11 (.40)
Cola	12	14	7/9 (.33)
Ala D	13-14	15-16	7/7 (.25)
Ala I	15-16	17-18	7/7 (.25)
Cabeza	17-20	19-20	7/9 (.33)

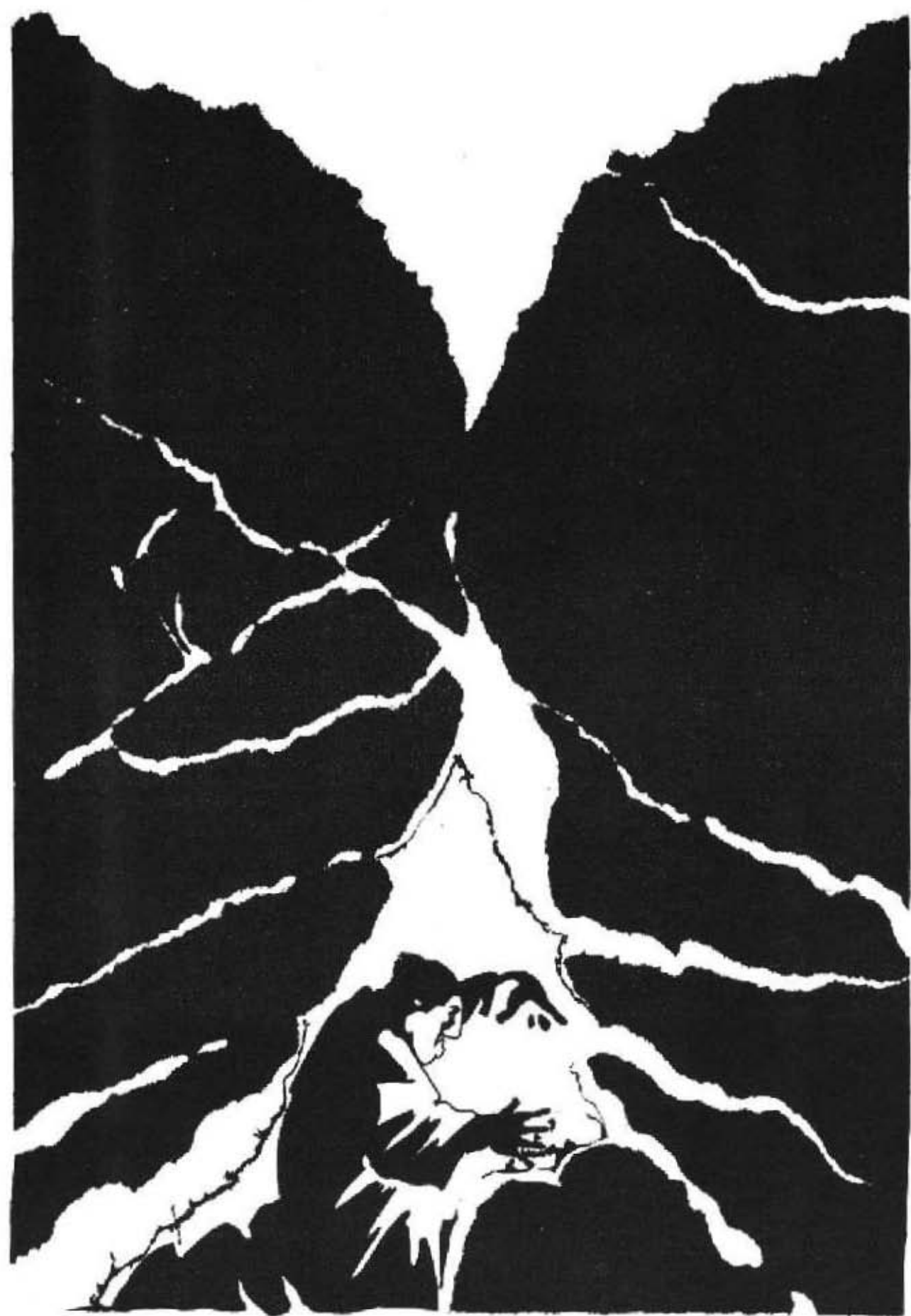
Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	6	40 + 8	1D10 + 3D6
Aguijón	9	60 + 8	1D6 + 3D6

Nota: La wyverna puede morder y aguijonear en el mismo asalto, contra uno ó dos oponentes. Los ataques tienen lugar con 3 momentos de reacción de separación entre sí.

Armadura: 7 puntos de piel.



LIBRO DE MAGIA





Introducción a la Magia



Este libro de Magia recoge tres aproximaciones a perspectivas diferentes, pero compatibles, sobre el empleo de la Magia. Estas aproximaciones sólo se diferencian sustancialmente en la percepción de quienes las utilizan. Tú eres quien debe decidir cuál es el "camino verdadero". Mediante la confección de varios sistemas de magia paralelos, es posible simular con la mecánica del juego, todos los gestos e instrumentos mágicos que conocemos gracias a la literatura y la tradición. Generalmente, los procedimientos, la terminología y los ritos mágicos de las tres perspectivas son iguales. Lo que cambia son las tácticas y los conjuros utilizados.

RuneQuest presenta tres modos distintos de concebir la magia: espiritual, divina y hechicera. Existe, asimismo, un conjunto de métodos común a los tres tipos denominado Magia Ritual. Cada una de las perspectivas saca provecho de las energías mágicas a su manera. Los practicantes de los métodos derivados de cada una de las aproximaciones a la magia, admiten el poder y la autenticidad de los otros puntos de vista pero, exceptuando la magia ritual, es difícil especializarse en más de una clase de magia: la práctica de las distintas perspectivas requiere la asimilación de ciertos conceptos excesivamente divergentes como para que una sola mente pueda abarcarlos.

Este capítulo introductorio describe las tres aproximaciones a la magia y ofrece un boceto de la metafísica del universo. Seguidamente, se definen los rasgos comunes a todos los tipos, tales como el combate espiritual, la posesión, los puntos mágicos y su uso, las clases de conjuros y otras descripciones comunes.

A continuación, el capítulo sobre Magia Espiritual tratará de los shamanes, las corrientes de energía naturales, y cómo comunicarse con los espíritus que viven próximos al mundo físico. La capacidad de extraer energías mágicas de uno mismo se aprende mediante el contacto con los espíritus personales.

Los practicantes de la Magia Divina creen en la existencia de poderes y entes superiores que dominan el mundo. Por la mediación de una entidad, se extraen energías del plano de los dioses y se ponen a disposición de sacerdotes y sacerdotisas. Los pasos que hay que seguir para que esto suceda se describen en el capítulo sobre Magia Divina, que sigue al anterior.

El capítulo dedicado a la Hechicería versa sobre los magos mayores y menores, mortales completos por sí mismos, que sólo reconocen la impersonalidad del universo, sus leyes inmutables y sus aprovechables cualidades. Estos magos manipulan las energías procedentes de numerosas fuentes.

El capítulo final trata de la Magia Ritual, conjunto de métodos mágicos comunes (a diferencia del resto de las

reglas) a las tres perspectivas de las que derivan la magia espiritual, divina y hechicera. Estos métodos formales están compuestos por las habilidades de Ceremoniar, Encantar y Convocar, y cada uno de ellos utiliza poses rituales, invocaciones y gasto de puntos mágicos o de puntos de PER, para obtener unos resultados especiales.

Cada una de las tres aproximaciones a la magia posee algunos conjuros rituales que hay que utilizar en conjunción con estos métodos rituales.

Las Fuentes de la Magia

Todo RuneQuest está impregnado de magia, pues en el juego, todo aventurero (todo personaje) posee la capacidad de manipular poderes invisibles. Sin embargo, los jugadores tendrán un conocimiento mucho más amplio sobre cómo emplear, medir y calacular los poderes mágicos, que cualquier aventurero, incluyendo al mago más grande y al shaman más poderoso que puedan aparecer en el juego.

Aunque la perspectiva mágica de un practicante se modela con sus creencias personales, toda la magia se rige por ciertos principios derivados de la fuerza vital del individuo. La fuerza vital fluye por el universo siguiendo corrientes naturales. Es la percepción individual la que determina sus diversas formas.

La fuerza vital emana de todos los seres vivos, tanto de las criaturas completas como de las incompletas. Los seres inertes carecen de fuerza vital y se les llama "inanimados" o "sin vida". Piedras, espadas y otros objetos no tienen fuerza vital. La capacidad de generar fuerza vital en RuneQuest se mide mediante la PER. El uso de la misma se mide por el gasto de puntos mágicos.

Las Tres Perspectivas

En RuneQuest, los distintos tipos de magia comparten ciertos rasgos. Fundamentalmente, la magia se ocupa del plano espiritual (también llamado "el mundo invisible" o "el otro mundo"). Este otro plano de la existencia es el reino de los espíritus, la magia y los muertos. Los practicantes de la magia escogen un modo concreto de concebir el mundo invisible y viven respecto a esa concepción. El resto de esta sección expone los rasgos principales de las tres aproximaciones o perspectivas sobre la magia contempladas en RuneQuest.



Los Interrogantes

Existen ciertas preguntas fundamentales que todo mortal inteligente se ha formulado desde los orígenes de la humanidad. Cada una de las tres aproximaciones a la magia aporta un modo de responder a estos interrogantes. Tus aventureros, por supuesto, nunca habrán leído un ejemplar de este juego, pero se habrán planteado estas cuestiones en algún momento de sus vidas. Las preguntas básicas son:

1. ¿De dónde surgió el mundo?
2. ¿De dónde venimos?
3. ¿Por qué morimos?
4. ¿Qué hay después de la muerte?
5. ¿Por qué estoy aquí?
6. ¿Cómo puedo hacer magia?
7. ¿Cómo se explica la existencia de otras culturas?

(También se suelen formular dos de estas tres preguntas: ¿Quiénes son los dioses y los sacerdotes?; ¿Qué son los hechiceros?; ¿Qué son los espíritus y los shamanes?)

Los apartados siguientes proporcionan una respuesta a estos planteamientos desde el punto de vista del shaman (magia espiritual), el sacerdote o sacerdotisa (magia divina) y el hechicero (magia hechicera). La parte correspondiente a la magia divina se enfoca desde la perspectiva de una sacerdotisa, pero de igual modo podía haberse tratado de un sacerdote hablando de una deidad masculina.

Las Respuestas del Shamán

"En un comienzo, todo fue creado por el Gran Espíritu. El creó la Madre Tierra y el Padre Cielo, guardianes de la fuerza vital, y todos los espíritus que allí habi-

tan. También creó las personas, los animales y las plantas."

"Al principio todo era confuso pero luego, el Hombre Astado enseñó a la gente a cantar y bailar según los ritmos de la naturaleza. Se formaron tribus, se inventó el lenguaje y el Embaucador robó el fuego para ofrecerlo a la humanidad."

"Nada de este mundo moría, por lo que un tiempo después todo estaba superpoblado. La gente vivía en chozas apiñadas unas sobre otras y se comían a los hijos de los demás. Finalmente, el Hombre Astado les enseñó a todos una nueva danza, y la gente comenzó a morir."

"Esto no era malo, pero el Hombre Perverso les confundió de modo que temieran la muerte. Olvidaron parte de la danza y el miedo fue creciendo en ellos. Ahora, todo aquel que no comprende su papel en el ritmo del universo tiene miedo."

"En la danza de la vida, te vistes con muchos ropajes y te despojas de otros muchos. Primero te pones el taparrabos de la adolescencia, luego el jubón de la madurez y, finalmente, la capa de la vejez. Y en la vida te desprendes de la ignorancia de la infancia, la inexperiencia de la juventud y la inseguridad de la edad adulta."

"Llegará entonces un día en que retires la capa de tu cuerpo y despiertes en el espíritu del Mundo, si tu espíritu goza de buena salud serás como un héroe o un guerrero, pero si tu espíritu está enfermo, serás como un conejo que corre perseguido por los lobos del Hombre Perverso."

"Formas parte del Gran Espíritu, como cada insecto, cada hoja o cada mota de polvo forman parte de El. Estás aquí, y sólo el Gran Espíritu puede explicarte por qué. Tú mismo tendrás que averiguarlo según se va fraguando tu vida."

"Yo soy un shaman, entrenado y probado según los métodos de los espíritus. Al estudiar mi magia te encontrarás con los espíritus (otras porciones del Gran Espíritu) y ellos compartirán contigo sus secretos. Los métodos que enseñan te permitirán reunir tus reservas internas de fuerza vital y lanzarlas al mundo a cumplir tus deseos. Si están bendecido puedes descubrir tu auténtica naturaleza interna y llegar también a ser un shaman."

"Los dioses son los espíritus más poderosos que existen. Son los guardianes de la fuerza vital, los maestros. Aquel que siga los senderos del shaman se encontrará algún día con ellos y conocerá algunos de sus secretos. Los llamamos El Gran Espíritu, Madre Tierra, Padre Cielo, Hombre Astado y Hombre Perverso. Sólo los shamanes podemos comprenderlos en su totalidad. Sacerdotes y sacerdotisas son simples esclavos de estos dioses."

"Los hechiceros son magos poderosos que han perdido el contacto con el Gran Espíritu y que no tienen, por tanto, acceso a la magia pura. Dedicar largos años a aprender artes terribles que ellos no consideran peligrosas, pero que les consumen el alma. Cuando mueren, sus almas se han reducido a cenizas."

Las Respuestas de las Sacerdotisas

"En los primeros días, el mundo fue creado por múltiples dioses. Cada uno hizo una parte (aunque nuestra diosa se encargó de una parte especial). De este modo, el Dios del Sol hizo el sol, la Diosa de la Tierra hizo la tierra, y así sucesivamente."

"Luego, la Diosa nos creó a nosotros. Nos eligió entre el resto y nos guió con sus poderes y conocimientos. Nos mostró sus secretos para que pudiéramos servirla mejor."

"La muerte nos fue impuesta por los Dioses Malvados. Ellos fueron quienes trajeron la muerte, la oscuri-

dad, el frío y la violencia. Cuando nuestra diosa y sus seguidores recurrimos a estas realidades lo hacemos sólo para conseguir fines positivos."

"Aquellos honestos y bienaventurados de entre nosotros, siguen los caminos de la Diosa y son recompensados al ser acogidos en Su seno tras la muerte. Los perversos son desterrados a los reinos de los Dioses Malvados, donde los mayores horrores les acosan por toda la eternidad."

"Estamos aquí para servir a la Diosa lo mejor que podamos, según nuestra individualidad. Cada uno de nosotros ocupa un lugar en su proyecto. Estudia lo que la sacerdotisa te dice y descubrirás el sentido de tu vida."

"Yo he sido favorecida por la Diosa. Soy sacerdotisa, una sabia guía en los caminos del poder mágico. Sé cómo orar y cómo realizar los sacrificios que agradan a la Diosa, por lo que Ella me otorga su propio poder. Soy una vasija rebosante de su magia, preparada para usarla en Su gloria. Si adoras a la Diosa, te enseñaré cómo llegar a ser una con Ella. Entonces podrás convocar a una parte de sus poderes para que obedezcan tus deseos."

"Existen otros dioses, algunos de los cuales son aliados de nuestra Diosa. Como ocurre con todo lo creado, las criaturas que viven en armonía con nuestra Diosa son buenas, y se benefician de su contacto. No ocurre lo mismo con aquellas criaturas neutrales, descuidadas o débiles. Pero aún existen otros dioses, los Dioses Malvados. Estos y las criaturas neutrales, descuidadas o débiles ignoran los caminos del bien, pese a que su poder es, a veces, inmenso y gozan de gran popularidad entre los mal aconsejados."

"Los hechiceros son individuos que emplean la magia con fines egoístas y que carecen de valores morales y respeto por la vida."

"Los espíritus son seguidores de los dioses que no se someten a la armonía de nuestra Diosa, por lo que se han extraviado de la senda de la felicidad eterna. Muchos de estos espíritus extraviados son neutrales e insignificantes y vagan sin propósito por el plano espiritual. Otros son verdaderamente perversos, y por ello nuestra Diosa los ha condenado por toda la eternidad."

"Los shamanes apresan a los espíritus malvados y neutrales para que obedezcan sus órdenes. Los shamanes no pueden ya escuchar la canción de la Diosa, y sus espíritus se extravían cuando mueren."

Las Respuestas del Hechicero

"La creación del mundo surgió, en tiempos prehistóricos, de un crecimiento orgánico natural generado por interacciones de fuerzas místicas. Estas interacciones continúan aún y de ellas resulta nuestro mundo cotidiano, que nosotros denominamos plano mundano."

"Nuestra especie constituye la penúltima forma de existencia surgida de la materia prima de la creación a través de un proceso dirigido por las leyes naturales y las fuerzas impersonales."

"La muerte es un proceso natural en el plano mundano. Todo cambia de materia y de forma al participar en el proceso vital. Todos los seres vivos mueren."

"Al morir, sólo aquellos de voluntad débil caen en el olvido. Los ilustrados que aprenden a comprender y dominar su posición en el mundo, podrán vivir indefinidamente sin miedo a la muerte ni a la enfermedad. Los hechiceros poderosos pueden, incluso, conservar su identidad tras la muerte física, a pesar del plano espiritual y de los celosos dioses."

"Cuando mueres, la materia física del cuerpo se descompone para abonar el crecimiento de nuevos seres, completando así uno de los ciclos del mundo. La materia mágica del espíritu se descomponen para abonar los ci-

elos mágicos del mundo. Podrás comprender y dominar estos ciclos naturales mediante la observación y el estudio de los procesos físicos, este estudio requiere largos años de trabajo."

"Es posible que una persona rompa las restricciones de la vida mortal en el plano mundano, con una rigurosa autodisciplina y un estudio constante. Estamos aquí para dominarnos a nosotros mismos, para dominar nuestro entorno y para ayudar a otros a conseguirlo."

"Yo soy un hechicero, sabio y experimentado en las leyes físicas naturales y en los senderos de la magia. He aprendido a desarrollar mis propias habilidades y no dependo de nadie externo a mí mismo para hacerlas funcionar. Si estudias conmigo, te enseñaré a utilizar tus poderes innatos para manipular las leyes naturales en tu propio beneficio, haciendo del mundo tu esclavo."

"Los dioses son criaturas grandes y poderosas de una era pretérita, que esclavizaron las mentes y las almas de los débiles mortales, antes del comienzo de la Historia. Son peligrosos, pues toman de la humanidad lo que quieren, devolviendo sólo lo que no necesitan. Cada dios es limitado en conocimiento y, por tanto, adolece de puntos débiles, vulnerables."

"Los sacerdotes y sacerdotisas son los esclavos principales de los diversos dioses. Los cultistas son los instrumentos de los dioses y los lacayos del clero."

"Los espíritus son formas de vida inferiores, incapaces de actuar independientemente o de tener una identidad o individualidad propias. Los espíritus suelen carecer de importancia para el hechicero, aunque el poder de un espíritu concreto puede llegar a ser grande y peligroso. Un shaman es alguien que, al no comprender totalmente sus poderes, sigue a los espíritus por error, en lugar de esforzarse en dominarlos, como hacemos nosotros."

Los Planos

El universo se compone de muchos planos. Cada uno de ellos constituye un nivel, una porción o dimensión de la realidad completa. Cada plano es distinto y posee unos límites bien definidos. Las criaturas viven en los diversos planos y rara vez se trasladan de uno a otro. Generalmente, las criaturas de uno de los planos no pueden relacionarse con las criaturas de otro (ver, sin embargo, las reglas shamánicas). Las mitologías hablan de numerosos planos. Todos aquellos distintos del plano mundano, conforman lo que conocemos como "el otro mundo" o "el mundo invisible".

El Plano Mundano

La inteligencia y experiencia mortales tienen lugar en el plano mundano (o físico). Los aventureros de RuneQuest viven en este plano y, habitualmente, tienen escaso o nulo contacto con otros planos. Las vidas de los shamanes, sacerdotes y hechiceros se encuentran en el límite con el mundo invisible.

El Plano Espiritual

Es el lugar de los espíritus incorpóreos. Allí donde van los muertos y donde los espíritus de la naturaleza duermen durante el invierno. Es en este lugar informe, de ensueño, donde parecen surgir amenazas del éter y

de la niebla. El plano espiritual es contiguo (aunque invisible) al plano mundano, en todos sus puntos.

El Plano Divino

Es la morada de los dioses, y también se le conoce como plano de los héroes. Se asemeja al plano mundano, pero es mucho más peligroso y extraordinario en todos sus aspectos, ya sea estos la belleza, el terror o el amor. Este mundo de extremos es el que recibe a sacerdotes e iniciados tras la muerte.

En este plano se hallan los grandes estanques de materia creadora, de la que surgieron los océanos primigénios, las antiguas montañas, los primeros cielos, y todo el resto del plano mundano. Los elementos proceden de estos estanques.

Criaturas del Otro Mundo

Los seres vivos con los que estamos relacionados son de naturaleza corpórea, es decir, tienen un cuerpo físico. En el plano mundano, todo lo que conocemos posee una substancia. Entre los seres incorpóreos se incluyen todo tipo de espíritus (de enfermedad, de curación, de INT, de conjuro, de pasión), fantasmas, espectros, el Hombre Malvado, demonios, ninfas, y elementos. Una criatura es incorpórea cuando carece de TAM. Muchas criaturas del otro mundo pueden formar cuerpo temporalmente como, por ejemplo, un fantasma que se aparece de vez en cuando, o una ninfa que se hace visible y sustancial cuando se la necesita. Sin embargo, la mayor parte de los espíritus permanecen siempre incorpóreos.

Cuando una criatura incorpórea se encuentra en el plano espiritual, es incapaz, generalmente, de lograr una interacción con el plano mundano, puesto que no hay ninguna forma de comunicación natural entre ambos. Estando en el plano espiritual, los espíritus sólo pueden relacionarse con aquello que puedan percibir en su propio plano, igual que las criaturas mundanas sólo pueden interrelacionarse con otras criaturas del plano mundano.

Un espíritu, sin embargo, puede conocer conjuros o habilidades especiales que sean útiles para lanzar conjuros, para el combate espiritual o para comunicarse con el plano mundano. Por supuesto, casi todos los espíritus pueden formar una aparición resplandeciente en el plano mundano. Es posible devolver a estos seres al plano espiritual utilizando conjuros mágicos de Disipar, Disolver o Neutralizar.

Conceptos y Métodos Mágicos

Este apartado engloba las ideas y métodos comunes a todas las aproximaciones a la magia de RuneQuest.

Combate Espiritual

Tiene lugar, exclusivamente, cuando al menos uno de los combatientes es un ser incorpóreo (sin importar que sea o no visible). Se utiliza para aprender conjuros (de cierto tipo de espíritus), para destruir puntos mágicos y, a menudo, para poseer o capturar a la víctima, o involucrarse en otras actividades hostiles (generalmente, provocar daño o poseer a alguien de forma encubierta).

Lo habitual es que los espíritus no entren en combate espiritual con seres vivos. Va contra su naturaleza y, de hecho, muchas criaturas del otro mundo son incapaces de iniciar un combate espiritual. El shamán, en forma incorpórea, es una de las excepciones, según se describe en el capítulo de Magia Espiritual.

Para que pueda producirse un combate espiritual, incluso en condiciones extraordinarias o sobrenaturales, uno de los combatientes ha de ser incorpóreo y poseer la capacidad de entrar en combate espiritual. Solamente el espíritu incorpóreo puede iniciar el combate. Si ataca a una criatura mundana, debe hacerse visible en el plano mundano, al menos durante un asalto completo antes de atacar. Si ambos combatientes pertenecen al plano espiritual, esto no es necesario.

Una vez comenzado, el combate espiritual no puede acabar hasta que ambas partes acuerden el final del mismo, o hasta que una de ellas no tenga ya ninguna posibilidad de éxito en la Tabla de Resistencia (esto sucede si un espíritu o un espectro, por ejemplo, tiene 10 puntos mágicos más que el contrario). Llegados a este punto, el vencedor puede ignorar al derrotado o dominarlo, según desee. El perdedor no tiene tal posibilidad.

Sistemática del Combate Espiritual

El atacante enfrenta sus puntos mágicos a los puntos mágicos del adversario o a la característica que proceda. Ambos hacen una tirada en la Tabla de Resistencia.

Si los dos tienen éxito en la tirada, ambos pierden 1D3 puntos mágicos. Si ninguno de los dos consigue una tirada exitosa, el asalto no habrá tenido consecuencias. Si sólo uno de ellos acierta, el otro perderá 1D3 puntos mágicos.

Si los puntos mágicos de un espíritu encarnado en un cuerpo (un espíritu ligado a un cuerpo físico) llegan a cero, tal cuerpo es susceptible de ser poseído. Si los puntos mágicos de un espíritu que no está encarnado (no está ligado a ningún cuerpo físico) llegan a cero, será susceptible de ser atrapado o ligado. Los espíritus no pierden la conciencia por perder puntos mágicos, pero se vuelven muy vulnerables a los conjuros.

No se pueden usar armas en los combates espirituales, aunque las armas hayan recibido conjuros mágicos para intensificar su potencia. Cuando un aventurero está atrapado en combate espiritual, puede lanzar conjuros si su jugador es capaz de hacer una tirada de concentración. Los conjuros que afectan a la INT o a la PER son bastante efectivos contra casi todos los espíritus.

La Saga de Cormac

Desde la espesura Cormac, Signy y Nikolos divisan una granja abandonada, situada a un kilómetro de distancia. Sólo buscan un techo donde guarecerse de la inminente tormenta.

Mientras Signy y Nikolos registran el exterior para asegurarse de que el refugio es seguro, Cormac se interna en la ruinoso granja, que parece haber sido atacada e incendiada por una banda de broos merodeadores. Sin saberlo Cormac, los repugnantes broos han ligado un espíritu de la enfermedad al cráneo de una de sus víctimas y, ahora, el espíritu ronda por entre los chamuscados escombros. El espíritu, invisible en la oscuridad, ataca a Cormac cuando entra.

Un espíritu que debilita por enfermedad debe usar sus puntos mágicos para superar la FUE, en este caso de Cormac de 17. Cormac tiene que utilizar sus 12 puntos mágicos para superar los 15 del espíritu. Este tiene, por tanto,

un 40% de posibilidades de tener éxito en el ataque y Cormac un 35%, según señala la Tabla de Resistencia.

Si el espíritu gana un asalto, Cormac perderá puntos mágicos. Si gana Cormac, los puntos mágicos los perderá el espíritu. Estas posibles pérdidas cambiarán las posibilidades de éxito de los combatientes. La lucha continuará hasta que, o bien el espíritu huya, o bien Cormac pierda todos sus puntos mágicos.

En el primer asalto, el Master obtiene un 22 en los dados, y el jugador de Cormac un 40: el espíritu tiene éxito y Cormac no. El Master tira 1D3 y saca un 2. Ese es el número de puntos mágicos que pierde Cormac en ese asalto. El jugador de Cormac tiene que tacharlo en la hoja de personaje: el espíritu tiene las mismas posibilidades de atacar (puesto que son sus puntos mágicos y no su FUE lo que ha decendido) pero, en cambio, Cormac va perdiendo terreno. Ahora solo tiene un 25% de posibilidades de dañar a su contrario. El asunto se pone feo.

En el asalto siguiente, el Master saca un excelente 04 en los dados. El pobre jugador de Cormac gime consternado: ha pisado la tirada con un 00. Cormac pierde 3 puntos mágicos y ya sólo le quedan 7. Por si fuera poco, el Master decide que (a causa de la lluvia y la oscuridad y de la pifia de Cormac) el picto se ha torcido el tobillo izquierdo al tropezarse con algún escombros, lo que le supone 1D3 puntos de daño. Cormac cae al suelo estrepitosamente. El jugador de Cormac tacha dos puntos (el resultado del 1D3) tanto de la plementa izquierda de Cormac como de sus puntos de golpe generales.

En el tercer asalto, el espíritu sigue con su 40% de posibilidades. El combativo Cormac, por su parte, tiene sólo un 10%. Los resultados de las tiradas son 39 y 08, respectivamente. Cormac hace que el espíritu pierda 2 puntos mágicos, y el espíritu le hace perder 3 a él. Ahora los puntos mágicos del espíritu son 13, mientras que a Cormac sólo le restan 4.

Siguiendo con su racha de suerte, el espíritu consigue reducir los puntos mágicos de Cormac a 9 en dos asaltos más. Por contra, Cormac no le inflige daño alguno. al asalto siguiente, el espíritu de la enfermedad tendrá un 100% de posibilidades de poseer (ver apartado siguiente) a Cormac, en tanto que éste no puede hacer nada para dañarle.

En su conjunto, este combate duró seis asaltos (un poco más de un minuto). Al final, Cormac se halla tendido en el suelo, inconsciente. Inmediatamente pierde un punto de su FUE actual, y seguirá perdiendo un punto adicional cada día que transcurra hasta que se libere del espíritu o éste muera.

Signy y Nikolos escucharon el alboroto que provocó Cormac al caerse, pero ya era demasiado tarde para ayudarle. Pasaron la fría y solitaria noche cuidando de su moribundo amigo. Para salvar a Cormac es necesario que un shamán le exorcise, o que un espíritu de Curación venza en combate espiritual al espíritu de la enfermedad.

La Posesión

Cuando una criatura del otro mundo habita en el cuerpo de un ser del plano mundano, se considera que ese ser está poseído. Existen dos clases de posesión:

Posesión Dominante: En esta forma de posesión, el poseedor ha suprimido la identidad (INT y PER) del propietario original del cuerpo, y se halla prisionera dentro del cuerpo más allá de cualquier intento de comunicación, de acción, etc. el poseído no puede recuperar puntos mágicos ni curar su cuerpo, pues el poseedor lo controla. Mientras esto sucede, el cuerpo sólo posee las posibilidades básicas de llevar a cabo las habilidades. Ejemplos de posesión dominante son: posesiones demo-

niacas, locura, el Hombre Perverso de la iniciación shamanica, y otras.

Observada con magia, el aura del poseído presenta la forma del aura del poseedor, el alma atada sólo se percibe como una fea mancha en el aura del poseedor.

La posesión dominante se puede producir cuando los puntos mágicos de una criatura han quedado reducidos a cero en un combate espiritual.

Posesión Encubierta: El poseedor no ejerce influencia alguna en las acciones o en la conciencia del propietario natural del cuerpo, pero comparte su forma física. Los ejemplos pueden abarcar a los espíritus de la enfermedad, enviados, espíritus de emociones y obsesiones (incluyendo malos recuerdos y pesadillas), etc.

Mágicamente observada, el aura del ser que sufre la posesión encubierta aparece borrosa en los puntos en que ambos espíritus se superponen.

La posesión encubierta se produce cuando un espíritu se enfrenta a una característica en vez de a los puntos mágicos. La persona poseída no puede expulsar al poseedor aunque recupere sus puntos mágicos habituales. El poseedor sólo puede ser exorcizado por otro espíritu.

Maldiciones

En gran parte de la literatura fantástica, las maldiciones constituyen una forma de venganza contra el enemigo odiado. en RuneQuest la maldición se define como el envío malintencionado de una criatura del otro mundo o de un conjuro de larga duración para atacar y causar malestar a un blanco. Se deben considerar variantes de los dos tipos de posesión.

Recapitulación Sobre los Puntos Mágicos

Los puntos mágicos representan la cantidad de fuerza vital que puede emplear el aventurero en hacer magia. Un punto mágico es la cantidad mínima que se puede utilizar. No existe un máximo, salvo el que impone la propia PER del aventurero que equivale al número de puntos mágicos que puede usar. Los puntos mágicos utilizados en lanzar conjuros se consumen, y habrá que usar otros puntos mágicos si se quiere lanzar otros conjuros. Conforme va gastando puntos mágicos, el jugador debe tacharlos de la hoja de personaje.

Los puntos mágicos se consumen al lanzar conjuros, al orar (los sacerdotes e iniciados) o en los combates espirituales. Cuando los puntos mágicos del aventurero llegan a cero, cae inconsciente. Nunca podrán bajar de esa cifra.

Un aventurero utiliza también sus puntos mágicos para resistirse a los conjuros que le envíen. Un blanco puede siempre intentar resistirse, a no ser que acepte el conjuro voluntariamente. Para averiguar si el conjuro ha superado tal resistencia, hay que comparar los puntos mágicos que poseía el atacante antes de lanzar el conjuro, con los puntos mágicos del blanco, en la Tabla de Resistencia.

Los puntos mágicos se recuperan automáticamente a una tasa equivalente a la PER del aventurero, al día, o a 1/24 de la PER por hora. Los puntos mágicos recuperados nunca pueden sobrepasar la PER del aventurero, aunque éste pueda conseguir, por otros medios, puntos mágicos superiores en número a su PER.

En los siguientes capítulos se detallan otras particularidades sobre los puntos mágicos y su modo de empleo.



Conjuros

Aunque este juego ofrece tres aproximaciones a la magia diferentes, los conjuros de cada sistema poseen características muy similares. Las particularidades de cada uno de ellos se describen en el capítulo correspondiente.

Terminología

Conjuro: En el lanzamiento de un conjuro se combinan la vocalización de frases e interjecciones arcanas, una sutil gesticulación y un gasto consciente de puntos mágicos con el propósito de introducir un cambio pre-

visto, en el entorno del mago, utilizando medios ajenos a los mundanos. Cada sistema de magia requiere observar unos procedimientos levemente distintos en el lanzamiento de conjuros.

Intensidad: Es la medida de la potencia de un conjuro. En la descripción de cada conjuro se especifica el efecto mínimo que puede provocar el conjuro, así como el mínimo de puntos mágicos necesarios para conseguir ese efecto. Un "conjuro de mínimo efecto" se conoce también por "conjuro de mínima intensidad".

Puntos Mágicos Totales: Número total de puntos mágicos que el lanzador de un conjuro debe utilizar para conseguir los propósitos expuestos en la Declaración de Intenciones. En el caso de los hechiceros, los puntos mágicos totales equivalen a la intensidad del conjuro más los puntos mágicos empleados en impulsar el conjuro, más el gasto por manipulación. En el caso de los sacerdotes, los puntos mágicos totales no son relevantes, y sólo se necesitan con ciertos conjuros, o cuando el sacerdote desea impulsar un conjuro divino de modo que supere una barrera defensiva mágica. Los puntos mágicos totales, en el caso de los magos espirituales, equivalen a un punto por conjuro, más los puntos mágicos necesarios para impulsar el conjuro.

Ritual: Es el conjunto de gestos, invocaciones y consumo de energía que lleva a cabo el mago, con el fin de crear las condiciones necesarias para convocar, encantar, o intensificar la habilidad con la que se lanzan los conjuros. La confección de un ritual conlleva mucho tiempo y/o gasto de energía.

Tipos de Conjuros

Esta clasificación establece los requisitos que ha de cumplir el mago para lanzar un conjuro.

Conjuro Activo: Sólo los hechiceros y los shamanes poseen conjuros activos. Estos conjuros necesitan de la concentración del lanzador durante todo el tiempo en que se desee que permanezcan efectivos. Si el lanzador intenta enviar otro conjuro, o entra en combate espiritual, recibe daño tanto físico como mágico, o le sucede algo inesperado, deberá hacer una tirada de concentración (INTx3 como porcentaje) o, de lo contrario, cesará el efecto del conjuro, y tendrá que lanzar el conjuro de nuevo si desea restituir este efecto. Los magos que tratan de mantener activo un conjuro, tienen limitado su movimiento a 0'5 metros por momento de reacción, y no pueden combatir.

Conjuros Apilables/No Apilables: Todos los conjuros divinos requieren un gasto inicial de puntos de PER, cada vez que se quiera lanzarlos. Es probable que un sacerdote aprenda el mismo conjuro varias veces, para poder lanzarlo en sucesivas ocasiones. Si el conjuro es apilable, se puede combinar el uso de varias unidades del mismo para conseguir efectos más importantes. En algunos casos, la posibilidad de apilamiento está limitada, lo cual se especifica en la descripción del conjuro. Si el conjuro no es apilable, no es posible combinar más de una aplicación.

Conjuro Pasivo: Son la mayoría. Una vez que el conjuro afecta al blanco, el lanzador no necesita seguir concentrándose, y puede dedicarse a otras actividades, incluyendo el lanzamiento de otros conjuros.

Conjuro Ritual: Sólo se puede usar durante un ritual (ver capítulo de Magia Ritual) y en ninguna otra circunstancia. Estos conjuros dirigen y definen el ritual. La descripción de cada conjuro ritual, especifica el tipo de ri-

tual al que acompaña, y un conjuro concreto no funcionará en ninguna otra clase de ritual. La habilidad del mago en lanzar estos conjuros equivale siempre al porcentaje que posee en ese ritual concreto, y su habilidad para lanzar el conjuro sólo aumentará en la medida en que se incremente su porcentaje en el ritual. Los conjuros rituales se aprenden de la misma manera que cualquier otro conjuro.

Conjuros Variables/No Variables: Los conjuros variables pueden ser aprendidos y lanzados a distintos niveles de intensidad. Si la potencia del conjuro está limitada, se especificará en la descripción correspondiente. Un aventurero puede aprender un conjuro a una baja intensidad (Protección 1, por ejemplo) y, posteriormente aprender otras versiones más potentes (Protección 2 ó 3). También es posible lanzar un conjuro variable de intensidad débil, aún conociendo una versión superior.

La Saga de Cormac

Nuestra joven iniciada, Signy, ha aprendido el conjuro variable espiritual Curación 4 y va a intentar utilizarlo para ayudar a Cormac. Como en la pelea contra el espíritu de la enfermedad, Cormac sólo recibió dos puntos de daño en la pluma, Signy no va a utilizar más que dos puntos de intensidad de su conjuro. Gasta 2 puntos mágicos (que su jugador tacha de la hoja de personaje) y arregla el tobillo de Cormac, si su jugador consigue una tirada de percentiles menor o igual a la PER x5 de Signy (menos la CAR que transporte en ese momento). El resultado es 44 y, por tanto, un éxito.

Los conjuros no variables tienen un gasto de puntos mágicos específico e invariable. No se pueden aprender ni lanzar más que a la intensidad que aparece en la descripción correspondiente.

Efectos de los Conjuros

Los conjuros se suelen utilizar con el fin de afectar un objeto o un área determinados. En la descripción de cada conjuro se especifica cuáles son los límites del área que resulta afectada al lanzarlo. Todo aquello que se encuentre dentro de esos límites, recibirá los efectos del conjuro. Ciertos conjuros sólo pueden afectar a un ser u objeto individual, tal como se indica en la descripción.

Los efectos sensoriales, visuales y orales, de un conjuro, dependen del mundo de juego. No se incluye una lista de este tipo de efectos para cada conjuro, pero los Masters pueden crear unos patrones generales, tales como rayos de energía surgiendo de las manos del mago, relucientes campos de fuerza, brillantes armas encantadas, etc.

Alcance de los Conjuros

Alcance es la distancia máxima a partir del lanzador, dentro de la cual tiene efecto el conjuro. Todos los blancos del conjuro deben hallarse dentro de este área o, de lo contrario, no se verán afectados. La descripción de cada conjuro indica cuál es su alcance, en esta descripción también se determina el área de efecto. Este área debe estar necesariamente incluida en el alcance del



conjuro. Se distinguen dos tipos de conjuros según el alcance:

Conjuros de Toque: Estos conjuros sólo afectan a la persona u objeto que está físicamente en contacto con el lanzador. Es imprescindible que el lanzador toque la localización sobre la que desea que el conjuro tenga efecto.

No es necesario que el contacto se ejerza sobre la piel, puesto que la energía mágica es capaz de atravesar tejidos e incluso el metal de las armaduras, pero debe estar lo suficientemente próximo para afectar al aura del blanco. El contacto entre el lanzador y el blanco debe mantenerse durante todo el tiempo que dura el lanzamiento.

Aquel que lanza el conjuro se supone que está en permanente contacto consigo mismo.

Conjuros a Distancia: La distancia máxima a la que se pueden lanzar se especifica en metros. Estos conjuros se pueden enviar a cualquier punto, dentro de esa distancia, que el lanzador pueda ver física y mágicamente.

Cada sistema de magia contempla un alcance general para sus conjuros, pero siempre hay excepciones. Todas ellas se mencionan en las descripciones correspondientes.

Duración de los Conjuros

Los efectos del conjuro se mantienen durante una cantidad de tiempo específica.

Conjuros Instantáneos: Su efecto permanece durante un momento de reacción. A este tipo pertenece el conjuro espiritual de Curación. Los efectos de este conjuro, por ejemplo, si se lanza en el MR4, se habrán completado en el MR5. Una vez que el conjuro de Curación ha surtido efecto, no es posible disipar los resultados.

Conjuros Temporales: Su efecto perdura durante un lapso de tiempo concreto, definido en el capítulo de la magia correspondiente y, a partir de ese momento desaparece.

Memorización de Conjuros

Para todos los conjuros espirituales y de hechicería, es necesario reservar una cierta cantidad de puntos de INT, con el fin de poder memorizarlos.

La memorización de este tipo de conjuros es imprescindible para poder lanzarlos sin necesitar otra clase de ayuda. Es importante resaltar, que solamente los conjuros divinos no necesitan INT para ser memorizados.

Memorizar Conjuros: Cada conjuro espiritual o de hechicería precisa de un punto de INT para memorizar (ejecutar correctamente) cada punto mágico necesario en el lanzamiento. (Ejemplo: un shamán debe dedicar 4 puntos de su INT actual a la memorización del conjuro variable Protección 4). Cada conjuro de hechicería necesita un punto de INT para ser memorizado. En ambos casos, el máximo número de puntos mágicos equivalentes a conjuros que se pueden memorizar, es igual a la INT actual del aventurero. Una vez que éste haya memorizado sus conjuros, puede lanzarlos y relanzarlos hasta que agote sus puntos mágicos.

Cambiar los conjuros memorizados: Como los practicantes de la magia espiritual y los hechiceros tienen limitado, por su INT, el número de conjuros que pueden

aprender, si ya han utilizado toda su INT para recordar conjuros y quieren aprender otros, tendrán que olvidar parte de su conocimiento, para dejar sitio en su memoria a la nueva información. Por definición, ya nunca volverá a recordar aquello que ha olvidado. Una vez que un aventurero ha olvidado un conjuro, tendrá que reiniciar el proceso de aprendizaje si quiere recuperarlo. Todos los tipos de conjuros se pueden olvidar intencionadamente a razón de un punto por hora.

INT Libre: Este término se refiere a los puntos de INT que no se han destinado a la memorización de conjuros, y sólo incumbe a los hechiceros.

Presteza en el Lanzamiento: Un mago puede estar preparado para lanzar un conjuro o, por el contrario, puede haber sido sorprendido. En este último caso, el lanzador debe añadir 3MRs al tiempo que, habitualmente, emplea en lanzar el conjuro. En el asalto siguiente a aquel en que fue sorprendido, podrá lanzar conjuros normalmente, sin que se le añada penalización alguna debida a la sorpresa.

Capacidad para Lanzar Conjuros: Depende del tipo de magia y del mago que la practique. Un mago espiritual posee un porcentaje de posibilidades de lanzar conjuros con éxito, equivalente a su PERx5. Un mago divino tiene un 100% de posibilidades de que sus conjuros funcionen correctamente. Un hechicero, en el caso de conjuros simples, sin manipular, tiene unas posibilidades equivalentes a su bonificador mágico, más la experiencia obtenida con ese conjuro. (Conviene recordar que un resultado entre 96 y 99 es siempre un fallo, y que un 00 es siempre una pifia).

El aventurero recibe siempre una penalización a su capacidad de lanzar conjuros si va cargado. Por cada punto de CAR que transporte se resta un percentil de sus posibilidades en cualquier habilidad.

Acierto o Fallo: Independientemente de cuál sea el resultado, los conjuros espirituales y de hechicería exigen el gasto de un punto mágico, como mínimo, por parte de quien los lanza.

Intensificar Conjuros: Al lanzar un conjuro, es posible añadir algunos puntos mágicos adicionales para ayudarlo a superar la magia defensiva. Pero esto aumenta el tiempo necesario para lanzar el conjuro, incluso los de magia divina.

Abortar un Conjuro: Los magos espirituales y los hechiceros pueden detener voluntariamente el proceso del lanzamiento de un conjuro, en cualquier momento previo a la finalización del mismo. Asimismo, puede suceder que un conjuro se interrumpa involuntariamente a causa de una pérdida de concentración por parte del mago, o porque éste haya recibido algún tipo de daño. El tiempo empleado en ese conjuro abortado se pierde, y habrán de transcurrir tres MRs antes de que el mago pueda intentar un nuevo lanzamiento.

Conjuros Combinados: Un aventurero no puede combinar un conjuro con el de otro aventurero. Si un aventurero lanza un conjuro sobre un blanco que está bajo la influencia de otro conjuro, causará efecto el que tenga más puntos mágicos, y el otro se disipará. Si ambos son iguales, permanecerá aquel que se haya lanzado en primer lugar. Si sus efectos han comenzado en el mismo momento de reacción, y son idénticos en potencia, ambos se disipan.

Potencia de la Magia: La potencia de los conjuros espirituales y de hechicería se obtiene sumando los pun-

tos mágicos que han sido necesarios para lanzar el conjuro. La potencia de los conjuros divinos se determina, doblando el valor en puntos del conjuro, y añadiendo 1 por cada punto mágico empleado, si lo hay.

Lanzamiento de Conjuros durante el Asalto

Para lanzar conjuros durante un asalto de combate, se emplea el mismo sistema de momentos de reacción descrito en el capítulo de Sistema de Juego del Libro del Jugador. La intención de lanzar un conjuro y cuál será su blanco, deben concretarse durante la declaración de intenciones. Para fijar el momento de reacción en que tendrá efecto el conjuro, hay que sumar el número de puntos mágicos empleados, más el MRDES del lanzador, más su presteza al lanzar el conjuro. El resultado es el número de MRs que habrán de transcurrir hasta que el lanzador suelte el conjuro. Todo este proceso se resume en la Tabla de Momentos de Reacción de Conjuros que sigue a este apartado. Los conjuros divinos no suponen

gasto de MRs a menos que se hayan empleado puntos mágicos en su lanzamiento.

El lanzamiento de conjuros no cuenta como una de las tres acciones como máximo, permitidas durante el asalto. Un aventurero puede atacar, detener, esquivar (dos de las tres) y lanzar conjuros, en tanto tenga MRs suficientes para ello en ese asalto. El lanzador debe estar concentrado durante todo el proceso del lanzamiento, y puede lanzar conjuros durante un combate espiritual, o a la vez que recibe daño, si supera una tirada de concentración (INTx3).

Si el MR calculado para lanzar el conjuro es superior a 10, significa que será necesario más de un asalto para completar su lanzamiento. Un conjuro que precise 16 MRs, hará efecto en el MR 6 del asalto siguiente a aquel en que comenzó el lanzamiento (suponiendo que comenzara en el MR1). Un conjuro que necesite 25 MRs, llevará dos asaltos y medio concluir su lanzamiento. Si un aventurero es lo suficientemente diestro, podrá lanzar más de un conjuro durante el mismo asalto. Entre uno y otro lanzamiento deberán transcurrir tres MRs, durante los cuales el lanzador no puede hacer otra cosa que prepararse para tirar el siguiente conjuro.

Tabla de Momentos de Reacción para Conjuros

Presteza: preparado = no hay cambios; sorprendido = añadir 3.

<i>DES del lanzador</i>	<i>Momento de Reacción</i>	<i>Puntos Mágicos Totales</i>	<i>+ Momento de Reacción</i>
01-09	4	1	1
10-15	3	2	2
16-19	2	3	3
20+	1	cada +1	+1





Magia Espiritual



Por lo que respecta a las reglas, la Magia Espiritual es la más sencilla de las aproximaciones a la magia presentada en RuneQuest. Asimismo, es la que posee los conjuros menos potentes. La magia espiritual es rápida de aplicar, pero comparada con los otros tipos de magia, tiene menos posibilidades de hacer efecto. Los conjuros que lo consiguen son, comparativamente, breves en duración.

Pero esta magia se puede aprender fácilmente y, en comparación con las otras exige poco tiempo, esfuerzo y dinero. Es muy posible que los jugadores principiantes prefieran llevar un personaje que conozca conjuros espirituales, antes que jugar con iniciados divinos o estudiantes de hechicería.

La Magia Espiritual es, en muchos aspectos, una recopilación rápida de fuerza vital, con el fin de realizar alguna tarea.

Para lanzar un conjuro de Magia Espiritual se necesita un foco sobre el que concentrarse, pronunciar unas palabras, y realizar alguna clase de movimiento corporal (generalmente un gesto con la mano). Por todo ello, es posible evitar que un mago espiritual lance un conjuro, privándole de su foco, de la voz, o de la libertad de movimientos. La pérdida permanente de uno de los brazos reduce a la mitad las posibilidades de lanzar conjuros, por lo menos hasta que el mago vuelva a aprender, después de perder el miembro, los conjuros que ya sabía. Si se pierden ambos brazos, las posibilidades se reducen a la mitad una vez, y luego otra.

El contacto con el plano espiritual es una faceta fundamental de la Magia Espiritual.

La Saga de Cormac

Nikolos y Signy anduvieron tres días buscando a alguien capaz de liberar a Cormac del espíritu que le había poseído. Oyeron rumores de un salvaje, Baobon, que vivía en las colinas. Desolados, bajo la fría lluvia, acertaron a encontrar una cueva, que bien pudo haber sido alguna vez la entrada de algún antiguo túmulo funerario. En su interior encontraron abrigo del aguacero y, también, una atractiva fogata. Atendiendo al fuego, había un hombre desnudo, con el cuerpo cubierto de tatuajes, el shamán Baobon.

Signy y Nikolos le rogaron que salvara a su amigo y le hicieron grandes promesas a cambio de su ayuda. Accedió, pero sólo después de estudiar detenidamente a ambos durante un largo y embarazoso lapso de tiempo. Anadió que establecería el precio cuando hubiese terminado el trabajo.

Esa noche, Signy y Nikolos hubieran jurado que el shamán había muerto, tan inmovil como estaba. Pese a ello, la brillante imagen de una peligrosa cobra cerniéndose sobre su cuerpo, les mantuvo alejados.

Al día siguiente los lamentos de Cormac despertaron a sus amigos. Baobon se había marchado, pero había dejado unos tarros de licor de miel y algo de carne ahumada. Signy y Nikolos cuidaron y alimentaron a un Cormac que, aunque se recuperaba rápidamente, estaba aún débil. Esa noche Baobon regresó para fijar el precio de su trabajo: Cormac tendría que quedarse con él, servirle y estudiar. "Tienes un espíritu fuerte, y yo tengo la necesidad de un espíritu fuerte que me ayude en mi trabajo. Y si quieren que te mantengas vivo y con buena salud, tus amigos deben quedarse también."

Esa fue su única explicación antes de desaparecer de nuevo en la noche.

Aprendizaje y uso de Conjuros

Los espíritus son la fuente de los conjuros de Magia Espiritual. En muchos casos ellos son, literalmente, conjuros, y comprenden al mismo tiempo la matriz y los puntos mágicos necesarios para usarlos. Los conjuros espirituales se aprenden de los espíritus que atacan al aprendiz, espíritus que éste debe vencer si quiere conseguir el conocimiento del conjuro. Solo ciertas clases de espíritus pueden enseñar conjuros. Esta tarea suele estar supervisada por un benévolo shamán que tiene, bajo sus órdenes, algunos espíritus de conjuros que el estudiante puede aprender sin dificultad.

Una vez aprendidos, los conjuros espirituales no se olvidan, a menos que se quiera suprimir voluntariamente su conocimiento; el precio del aprendizaje varía dependiendo del maestro (un shamán) y de si el estudiante es, o no, miembro de la tribu del maestro.

Una persona solicita al shamán de su tribu que le enseñe un conjuro. Uno de sus mayores de la tribu puede recomendarle. Deberá ofrecer un obsequio con la apropiada generosidad: tradicionalmente son 100 peniques por cada punto de conjuro aprendido. Por tanto, el coste de un punto de conjuro supera ligeramente el salario de tres semanas de un trabajador normal.

Las personas ajenas a la tribu deberán permitir que el shamán les conozca primero. Esto se consigue localizándole, ofreciéndole un obsequio por un valor mínimo de 500 peniques por punto de conjuro que se desee, y luego pasar una temporada por la zona, congraciándose con la gente de la tribu mediante gestos amistosos y de protección. Una vez asentada la amistad, el shamán se



atendrá a esa relación en tanto que el estudiante observe las normas de la tribu y trabaje en beneficio de la misma. El shamán sólo solicitará 250 peniques por punto de conjuro al extranjero que desee aprender, más una espera de 3D6 semanas mientras el shamán viaja al otro mundo para capturar el espíritu de conjuro apropiado.

Para aprender un conjuro, el personaje debe entrar en combate espiritual con el espíritu que conoce ese conjuro. La PER del espíritu equivale al valor en puntos del conjuro. El shamán mostrará al aprendiz el lugar donde deberá encontrarse con el espíritu. Este lugar puede ser la propia casa del shamán, o algún lugar desierto, una zona deshabitada u otro sitio tradicionalmente destinado al efecto. Ofrecerá al aprendiz un objeto preparado previamente con el foco para atraer al espíritu adecuado y expulsarlo. Esa noche, el shamán dirigirá al espíritu a la cita con el aprendiz, le obligará a presentarse y a iniciar el combate espiritual. El sistema de combate se describe en el capítulo de Introducción a la Magia.

Si el estudiante consigue reducir a cero los puntos mágicos de espíritu (sin perder todos sus puntos mágicos en el proceso), le arrebatará el conocimiento del conjuro, grabándolo en su propia mente. El espíritu se retirará entonces del combate y regresará al plano espiritual. Si el espíritu regresa al plano espiritual libre de todo control, recupera el conocimiento del conjuro.

Límites a la Memorización de Conjuros

Cada punto de Magia Espiritual necesita un punto de INT para poder ser memorizado. La máxima capacidad de memorización de un aventurero equivale a su INT. Un aventurero puede olvidar voluntariamente un conjuro para hacer sitio a otro nuevo.

Capacidad para Lanzar Conjuros

Un mago espiritual tiene unas posibilidades de lanzar conjuros con éxito equivalentes a su $PER \times 5$. Recibirá una penalización de -1 percentil por cada punto de

CAR que transporte. El mago espiritual no podrá aumentar sus posibilidades de lanzar conjuros a menos que incremente su PER.

La Saga de Cormac

Cinco años más tarde, Cormac ha aprendido mucho del shamán y ha ampliado en gran medida su percepción del mundo. También ha aprendido que está demasiado plétórico de energías y que carece de la paciencia necesaria para llegar a ser un shamán. El combate era siempre un escape para sus tensiones, y este asunto de convertirse en shamán le resultaba demasiado etéreo.

Cuando le cuenta esto a Baobon, el anciano comprende. El ya había previsto esta impaciencia de Cormac, y sabía que este momento tendría que llegar. Cormac había sido un estudiante excelente y habla aprendido mucho. También había obtenido grandes éxitos reclutando a otros estudiantes y ayudantes para el shamán. Cormac y Nikolos habían llegado a ser muy populares en la tribu de Baobon y la habían enriquecido con la venta de antihijos mágicos fabricados por Nikolos (aunque en más de una ocasión los varones de la tribu se habían sentido molestos con las ideas de Signy acerca del papel social de la mujer).

Un fresco día de primavera, tras una lluvia tardía, Cormac, Signy y Nikolos dicen adiós a Baobon y se ponen nuevamente en marcha.

El Foco

Todos los conjuros de Magia Espiritual necesitan un foco para poder ser lanzados. Los focos pueden ser de formas muy variadas, y, aunque las más corrientes sean joyitas o medallones que portan las runas adecuadas, tampoco es infrecuente encontrar focos en piedras, huesos, garras, colmillos, etc.

El foco sirve como recordatorio y símbolo del conjuro. El contacto con el foco, ya sea visual, táctil o mediante cualquier otro sentido, dispara la descarga de energías mágicas del individuo y pone en funcionamiento el conjuro.

Conjuros de Magia Espiritual

Conjuros	Valor
Confusión	2 puntos
Contramagia	variable
Control de Especies	1 punto
Cuchilla Afilada	variable
Cuchilla Ignea	4 puntos
Curación	variable
Dardo Veloz	1 punto
Desmoralización	2 puntos
Detectar (sustancia)	1 punto
Disipar Magia	variable
Disrupción	1 punto
Encantamientos:	
de Armadura	ritual
de Fortalecimiento	ritual
de Ligadura	ritual
de Matriz de Conjuros	ritual
de Matriz de P.M.	ritual
Fanatismo	1 punto
Fuerza	variable
Garrotazo	variable
Invocar (Especies)	ritual
Luz	1 punto
Mano de Hierro	variable
Protección	variable
Reparación	variable

Magia Espiritual

Las posibilidades de lanzar con éxito un conjuro espiritual, se basan en la PER del aventurero, menos un percentil por cada punto de CAR transportado. La Magia Espiritual es memorizable. El conjuro necesita un talismán, que sirve de foco, para dispararse. El lanzamiento de conjuros espirituales requiere un gasto de puntos mágicos. Todos los blancos, excepto los voluntarios, se resisten a los conjuros que se les envían (conjuros ofensivos) y han de ser superados (puntos mágicos contra puntos mágicos) en la Tabla de Resistencia.

Límites de los Conjuros

Todos los conjuros espirituales son pasivos. Una vez lanzados, el mago no necesita prestar más atención para que sigan en funcionamiento. Así, cuando un personaje ha confundido a su adversario, puede luchar, correr, o tirar otro conjuro, o el mismo de nuevo, sin que esto impida que su oponente continúe bajo los efectos de la Confusión. La persona Confusa permanecerá en ese estado durante todo el límite de tiempo del conjuro. Incluso aunque el lanzador resulte herido o muerto, la Confusión se mantiene, a no ser que se disipe.

El alcance de cada conjuro espiritual se precisa en la descripción del conjuro. Este alcance establece la distancia máxima, a partir del lanzador, dentro de la que se produzcan los efectos del conjuro. La Magia Espiritual contempla dos tipos de alcance, el "toque" (el lanzador debe hallarse en contacto físico con el cuerpo del blan-

co), y "a distancia" (50 metros). En el caso de los conjuros de toque, el hecho de tocar la armadura o las ropas del blanco suele ser suficiente, a menos que en la descripción del conjuro se especifique lo contrario.

La duración que aparece en las descripciones define la extensión temporal de los efectos del conjuro, calculada a partir del MR en que se culminó el lanzamiento del conjuro. Todos los conjuros temporales duran 5 minutos (25 asaltos de combate). Los efectos de los conjuros instantáneos sólo se mantienen durante el momento de reacción en que fueron lanzados.

Momento de Reacción de los Conjuros

Para determinar el MR en que se lanza un conjuro, hay que sumar el MRDES del personaje a los puntos mágicos del conjuro, más los posibles puntos mágicos que se empleen en potenciar el lanzamiento. De esta suma se obtiene el MR del conjuro.

Sistemática de la Magia Espiritual

El jugador declara qué aventurero va a lanzar qué conjuro y a qué blanco. El aventurero toca el foco, se concentra en el conjuro y comienza su cántico.

En el MR en que el aventurero completa el proceso del lanzamiento, su jugador hace una tirada de percentiles. El resultado de esta tirada en un D100 debe ser menor o igual a la $PER \times 5$ del aventurero, para que el lanzamiento tenga éxito. Las posibilidades se reducen en un percentil por cada punto de CAR que transporte. Aún si las posibilidades de lanzar conjuros superan el 100%, un resultado de 96 o más es siempre un fallo.

Si la tirada es superior a las posibilidades de éxito, el conjuro no funcionará, pero el mago debe gastar, de todos modos, un punto mágico, independientemente del valor en puntos del conjuro. Se puede volver a intentar su lanzamiento en el siguiente asalto.

En la Magia Espiritual no se contemplan modificadores debidos a éxitos críticos o a pifias.

La Tirada de Resistencia

En el supuesto (bastante frecuente, por cierto) de que se lancen conjuros contra un blanco poseedor de puntos mágicos, que desee oponerse a su efecto, es necesario comprar los puntos mágicos del atacante con los del defensor en la Tabla de Resistencia. Si el atacante gana, el conjuro hará efecto en ese mismo momento de reacción.

La Saga de Cormac

Era un hermoso día. Caminando por entre los riscos con Nikolos y Signy, Cormac se sentía renacer. Una vez concluidos los cinco años de estudio con el shamán Baobon, Cormac estaba ansioso de grandes aventuras.

Para hacer una demostración de su magia, Cormac se apostó con Nikolos todos los tragos de una noche en la taberna más cercana que pudieran encontrar, a que podía contrarrestar su magia con la propia, y ser el primero en hacer daño al otro. Nikolos accedió, confiando en su conjuro de Resistencia de Intensidad 5 que siempre llevaba sobre sí, como defensa de los ataques por sorpresa.

Pero Cormac había aprendido mucho con Baobon y conocía la astucia de los hechiceros y de Nikolos en particular. Sospechando algún tipo de magia defensiva, el Picto

decide lanzar un conjuro de *Disrupción* y potenciarlo con cinco puntos mágicos. El coste total en puntos mágicos del conjuro, entonces, resulta ser 6. El MRDES de Cormac es 4, más un MR por el conjuro, más 5 por los puntos mágicos, suman un total de 10. Cormac habrá completado el lanzamiento del conjuro en ese MR. Su jugador tiene éxito en la tirada, y la táctica funciona. La potente *Disrupción* de Cormac atraviesa la Resistencia de Nikolos y le provoca dos puntos de daño en el abdomen. Bueno, Nikolos tiene suficiente barriga como para soportar un poco de daño en ella. Para cuando el sediento Cormac termine esa noche, el bolsillo de Nikolos también habrá sufrido daños.

Coste de Puntos Mágicos

Lanzar un conjuro cuesta un número determinado de puntos mágicos. A este número se le pueden añadir otros puntos mágicos que se emplean en potenciar el conjuro. Aunque al lanzar un conjuro ofensivo no se haya podido superar al blanco en la tabla de resistencia, los puntos mágicos se pierden igualmente.

Conjuros de Magia Espiritual

Este apartado es una relación alfabética de las descripciones de los conjuros de que disponen los practicantes de Magia Espiritual. Las descripciones presentan un formato similar:

Nombre del Conjuro

Coste de Puntos Mágicos

Alcance, Duración, Tipo de Conjuro

Descripción del conjuro incluyendo el área de efecto

Algunas descripciones presentan, además, un calificador entre paréntesis. Estos calificadores especifican sobre qué tipo de sustancia, especie, sentido o característica tendrá efecto el conjuro. Esto permite describir un amplio número de conjuros en, relativamente, poco espacio. Cuando el calificador indica la palabra "sustancia", se refiere a sustancias naturales que resultarán afectadas por el conjuro. Entre las más comunes se encuentran el oro, la plata, cobre, zafiro, hierro, carbón, estaño, esmeraldas, fuego, diamantes, tierra, arie, madera, cuero, piedra, algodón, ladrillo, bronce, agua, hueso, cristal, cuarzo y oscuridad.

Por supuesto, existen otras muchas sustancias que se pueden añadir si el Master permite esos conjuros en la campaña y los aventureros pueden encontrar un maestro que se los enseñe. El término sustancia no puede nunca englobar seres vivos.

Confusión

2 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro confunde a la víctima que sucumbe a él. No altera sus creencias ni percepciones, pero las enturbia.

Durante la declaración de intenciones, el jugador de la víctima debe indicar que su aventurero intentará sacudirle la Confusión. Eso es todo lo que el aventurero puede hacer en ese asalto. El jugador debe sacar en un D100 un resultado superior a la INTx5 del aventurero. Si la tirada tiene éxito, el conjuro de Confusión queda anulado y el aventurero puede actuar normalmente en el siguiente asalto. Si se falla la tirada, el aventurero perma-

nece Confuso. No puede hacer nada, ni siquiera esquivar o detener.

Si la tirada es una pifia, el aventurero confundirá a sus amigos con enemigos (y viceversa) y actuará en consecuencia, como si ya no estuviera Confuso. Ya que (sólo en el caso de este conjuro) la tirada normal de pifia está por encima de la INTx5 de la víctima, hay que considerar pifias los éxitos críticos de un personaje Confuso.

En cualquier caso, los efectos de este conjuro desaparecen tras un tiempo límite de cinco minutos.

Contramagia

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro defensivo tratará de proteger a su blanco de cualquier otro conjuro que pueda sobrevenirle, incluyendo conjuros de detección, protección e incluso de curación. Sobre armadura o armas, el Contramagia servirá como defensa de otros conjuros que hayan sido previamente lanzados sobre el objeto. No podrá proporcionar protección, en cambio, contra objetos encantados con conjuros anteriormente, tales como una espada con un conjuro de Cuchilla Afilada. No funciona contra espíritus y es incompatible con Protección.

Si el conjuro que sobreviene al blanco protegido con contramagia es dos o más puntos más débil que éste, se elimina y el Contramagia permanece. Si el conjuro que sobreviene es igual o un punto superior o inferior al Contramagia, ambos desaparecen. Si el conjuro atacante es dos o más puntos más potente que el Contramagia, este último se elimina. Si, además, supera la resistencia del blanco, le afectará plenamente.

Control (Especies, normalmente Espíritus)

1 punto

A distancia, Temporal, Activo (hasta que se instruya a la criatura) y después Pasivo

Cada vez que se lanza este conjuro, la criatura indicada queda subyugada a la voluntad del mago. Los shamanes aprenden normalmente a controlar espíritus, y otros conjuros de control sobre otras especies suelen estar fuera de su alcance. De este modo existen conjuros de Control de Espíritus de Conjuro, Control de Fantasmas, etc. Otras criaturas del Otro Mundo controlables con conjuros de este tipo son los diversos elementos.

Para usar un conjuro de Control, el shaman debe primero reducir los puntos mágicos de la criatura en cuestión a cero a través del combate espiritual. Al asalto siguiente, deberá lanzar el conjuro de Control, intentando vencer a los cero puntos mágicos de la criatura con los suyos propios. Si esto tiene éxito, el ser controlado deberá obedecer todas las órdenes que le dicte el shaman. Estas órdenes deben darse, comenzarse y completarse antes de que el conjuro expire. Por ello, los magos espirituales suelen usar sus conjuros de Control, sobre todo, para capturar a criaturas del Otro Mundo en objetos encantados (ver la descripción del encantamiento de Ligadura en el capítulo dedicado a la Magia Ritual en este mismo libro).

La criatura controlada se halla en una forma especial de comunicación telepática con el shaman. Este tipo de comunicación se mantiene siempre que la criatura y el shaman puedan verse entre sí. El shaman deberá usar un conjuro de control si desea conocer información específica acerca de la criatura, como por ejemplo cual es su verdadero nombre, o cuales son los valores de sus características y/o habilidades.

Para darle instrucciones a una criatura controlada, el shaman se debe formar una imagen mental de las accio-

nes que quiere que la criatura lleve a cabo. Para dar órdenes a una criatura, un shaman debe estar un asalto entero; el ser podrá actuar al asalto siguiente.

Cuchilla Afilada

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro se puede lanzar sobre armas cortantes o punzantes. Aumenta las posibilidades de golpear con el arma en 5 percentiles y causa un punto de daño adicional por cada punto de conjuro empleado. Conviene observar que los puntos mágicos, en ocasiones, causan daño a las criaturas mágicas que, de otro modo serían invulnerables al daño de armas corrientes. Los licántropos, por ejemplo, no pueden ser heridos con un arma normal, pero sí con el bonificador mágico que le añade el conjuro.

Cuchilla Ignea

4 puntos

Toque, Temporal, Pasivo

Usado sobre cualquier arma de filo o lanza, este conjuro provoca 3D6 de daño cuando golpea. Este daño sustituye al daño normal del arma. El portador del arma, de todos modos, añade su modificador de daño al golpear. El fuego mágico no deteriora el arma en absoluto. Este conjuro es incompatible con el de Cuchilla Afilada.

Curación

Variable

Toque, Instantáneo

Este conjuro repara el daño infligido a los puntos de golpe. En el caso de criaturas de la misma especie del lanzador, cada punto de Curación restituye 1 punto de golpe. Es necesario tocar la parte del cuerpo que se desea curar. El efecto es inmediato. Para las criaturas de una especie distinta de la del lanzador, hay que emplear dos puntos de conjuro por cada punto de golpe que se quiera reparar.

Dardo Veloz

1 punto

Toque, 1 asalto de combate

Este conjuro añade 15 percentiles a las posibilidades de ataque y 3 puntos de daño, a cualquier arma arrojada. Se debe lanzar en el mismo asalto en que se dispara o se lanza el proyectil, y se mantiene hasta el final de ese asalto.

Desmoralización

2 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo

La víctima de este conjuro pierde la confianza en que, con sus propias capacidades y las de su grupo, puedan ganar una batalla, encontrar un tesoro, rescatar a la princesa, etc. Sólo puede lanzar conjuros defensivos o de curación. Si la Desmoralización entra en funcionamiento antes de que empiece el combate, la víctima no atacará, enfrentado a fuerzas superiores, probablemente intentará la huida o la rendición.

El aventurero puede intentar darse cuenta de que se halla bajo los efectos de un conjuro, y para conseguirlo, su jugador debe hacer una tirada en un D100 y obtener

un resultado igual o inferior a la INTx1 del personaje. Si el aventurero se hace consciente de su situación, puede intentar lanzar un Disipar Magia para contrarrestar el Desmoralización. Hasta que no lo consiga no puede actuar de modo distinto a lo descrito al comienzo. La tirada para que el aventurero intente darse cuenta de que está siendo afectado por un conjuro, sólo puede hacerse una vez, y siempre después de que la Desmoralización haya hecho efecto.

Detectar (sustancia)

1 punto

A distancia, Temporal, Activo

El foco guía al lanzador hasta la fuente más cercana de la sustancia indicada. Este conjuro puede atravesar hasta un metro de piedra, metal, suciedad, etc.

Disipar Magia

Variable

A distancia, Instantáneo

Este conjuro anula la magia. Un punto de este conjuro elimina un punto mágico de conjuros espirituales o de hechicería. Dos puntos eliminan 1 punto de magia divina. En el caso de los conjuros de hechicería, tan sólo es necesario anular la Intensidad del conjuro para destruirlo. Así, para Disipar un conjuro de Confusión, se requieren dos puntos de Disipar, para Disipar un Escudo de 1 punto (conjuro divino) también se necesitan dos puntos, y para Disipar un asfixiar 4 con el doble de alcance y de duración, sólo se necesitan 4 puntos. No es posible Disipar sólo una parte del conjuro, se Disipará, o no, en su totalidad.

Cuando se lanza sobre un blanco sin especificar el conjuro que se quiere anular, el Disipar eliminará siempre, en primer lugar, la magia defensiva, comenzando por el conjuro más potente que pueda afectar. Sin embargo, se puede lanzar sobre un conjuro concreto si el lanzador es capaz de distinguirlo del resto.

Disrupción

1 punto

A distancia, Instantáneo

Este conjuro provoca daño al cuerpo del blanco si se superan los puntos mágicos del mismo. El blanco recibirá 1D3 puntos de daño en una localización de golpe que se determina al azar, utilizando la Tabla de Localización de Puntos de Golpe de Armas Arrojadizas/Conjuros. La armadura no absorbe este daño en absoluto.

Encantamientos

Estos conjuros se describen en el capítulo de Magia Ritual

De Armadura

1 punto (sólo memorización)

Ritual (Encantamiento), Pasivo

De Fortalecimiento

1 punto (sólo memorización)

Ritual (Encantamiento), Pasivo

De Ligadura

3 puntos (sólo memorización)
Ritual (Encantamiento), Pasivo

De Matriz de Conjuros

1 punto (sólo memorización)
Ritual (Encantamiento), Pasivo

De Matriz de Puntos Mágicos

1 punto (sólo memorización)
Ritual (Encantamiento), Pasivo

Fanatismo

1 punto
A distancia, Temporal, Pasivo

Cuando se lanza sobre un ser con INT normal, este conjuro aumenta sus posibilidades de golpear en un 50% de su porcentaje habitual (redondeando hacia arriba). Así, un espadachín con un 33% tendrá, bajo los efectos del Fanatismo, un 50% ($34:2 = 17$; $17 + 33 = 50$). El Fanático no puede detener ni lanzar otros conjuros que no sean de ataque (Disrupción, Ahogar, etc.) Las posibilidades de esquivar del blanco que recibe este conjuro, se reducen a la mitad. Los efectos del Fanatismo se pueden anular con un Desmoralización que, consecuentemente, dejaría al blanco con una moral normal. Si el blanco no desea recibir el conjuro, el lanzador deberá enfrentar sus puntos mágicos a los de aquel.

Fuerza

Variable
Toque, Temporal, Pasivo

Cada lanzamiento de este conjuro añade 3 puntos de FUE al blanco, durante la duración del conjuro. El blanco debe poseer la característica por sí mismo para que el conjuro pueda funcionar. Este conjuro implica cambios en los modificadores de habilidades, en el daño que se ejerce y en la CAR, mientras funciona. Aunque no hay límite de apilamiento para este conjuro, no se puede aumentar la FUE de una criatura más allá del doble del valor de la característica en ese momento.

Garrotazo

Este conjuro se aplica a cualquier tipo de arma contundente. Aumenta sus posibilidades de golpear en 5 percentiles y causa 1 punto de daño adicional por cada punto de conjuro. Es incompatible con los otros conjuros que aumentan la potencia de las armas: Cuchilla Afilada y Cuchilla Ignea.

Conviene observar que el daño que causan los puntos mágicos puede afectar a criaturas mágicas que, de otro

modo, serían invulnerables al daño producido por armas corrientes. Por ejemplo, los licántropos, a quienes estas armas no les afectan, si podrán ser heridos por el daño mágico.

Invocar (Especie)

1 punto (sólo memorización)
Ritual (Invocar), Activo

Los magos espirituales suelen invocar únicamente criaturas espirituales. El procedimiento que se debe seguir para invocar tales criaturas se describe en el capítulo de Magia Ritual.

Luz

1 punto
A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro se debe lanzar sobre un ente físico. Una vara, la punta del dedo o un muro, por ejemplo. Entonces se iluminará un área de 10 metros de radio a partir de ese objeto, con una claridad suficiente como para poder leer, aunque no tanto como la luz del día.

Mano de Hierro

Variable
Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro aumenta el daño y las posibilidades de golpear de cualquier arma natural. Cada punto de conjuro añade 1 punto de daño, y 5 percentiles a las posibilidades de acertar el golpe. Aunque su nombre indica que sólo funciona en las manos, existen diversas criaturas no humanas que poseen conjuros semejantes, tales como Garra de Hierro, Pico de Hierro, Cascos de Hierro, etc.

Protección

Variable
A distancia, Temporal, Pasivo

Cada punto de conjuro añade 1 punto de armadura a la totalidad de un cuerpo o de un objeto. Actúa como cualquier armadura normal. Es incompatible con Contramagia.

Reparación

Variable
Toque, Instantáneo

Este conjuro repara objetos rotos. Todos los componentes del objeto deben estar presentes para que el conjuro pueda hacer efecto. De este modo, se puede arreglar una espada, remozar un escudo y reparar armaduras. Cada punto de conjuro arregla 1D10 puntos de daño. En el objeto quedará una marca de la línea de factura y habrá perdido para siempre 1 punto de golpe.





Magia Divina



Divina es la magia que practican aquellas personas cualificadas para actuar en nombre de un dios o un principio, de quien derivan sus poderes.

Los conjuros de Magia Divina ofrecen unos resultados más rápidos y fiables que ninguna otra de las aproximaciones a la magia de RuneQuest. Sin embargo, renovar estos conjuros requiere acudir a lugares especiales y sacrificar puntos de PER en vez de, simplemente, puntos mágicos.

Los simples seguidores de la Magia Divina son llamados laicos y no se consideran miembros internos. Los laicos no conocen los secretos de la religión, están excluidos de ciertas partes de las ceremonias de culto, y no reciben beneficios mágicos especiales por razón de su fe.

Se consideran miembros laicos aquellos adoradores informales que pertenecen, con mayor compromiso, a otra religión o culto, los niños, y los seguidores que proyectan convertirse en iniciados.

Los especialistas en Magia Divina se conocen como "sacerdotes" e "iniciados". Como parte de su forma de vida, los sacerdotes suelen dirigir una congregación y ocupan la mayor parte del tiempo con asuntos concernientes a su templo. Los iniciados se han comprometido incondicionalmente con la religión o el dios, pero no han alcanzado aún el nivel de responsabilidad, obligaciones y privilegios de los sacerdotes. Aún así, el compromiso es considerable, puesto que un practicante de Magia Divina debe sacrificar PER para optar a formar parte de la religión, no se le permite usar ni aprender conjuros espirituales ni de hechicería, y debe contribuir económicamente al mantenimiento de un templo concreto.

En RuneQuest, las palabras "culto" y "religión" se pueden considerar, a veces, sinónimas. En general, "culto", en este juego, indica que la religión abarca un ámbito solamente local o regional, y aunque pueda tener templos repartidos por todo un continente o por todo el mundo, sus miembros no son numerosos, en ningún caso. La palabra nunca tiene connotaciones de maldad o ilegalidad.

Iniciados

Para formar parte de la organización interna de la religión, un miembro laico debe adoptar un compromiso personal con ella. Este compromiso conlleva, generalmente, una inversión importante de tiempo, esfuerzo, PER, dinero y dedicación. La religión tiene que aceptar este compromiso y, con frecuencia, el miembro laico no es aceptado como iniciado hasta que no ha superado algunas pruebas. A cambio, el nuevo iniciado aprende mu-

chos secretos del dios y recibe protecciones especiales y seguridad por parte de la religión o culto. En las comunidades que practican estas religiones, el hecho de ingresar como iniciado se considera un signo de madurez, y es un acontecimiento que todo joven desea ansiosamente.

Si los padres de tu aventurero son sacerdotes o iniciados de una religión, él puede iniciarse automáticamente a los 15 años. A esa edad ya habrá adquirido la información necesaria, las actitudes adecuadas, y será conocido de los adultos del templo.

Requisitos para ser Iniciado

Si el candidato es desconocido para la jerarquía del templo, debe superar una rigurosa prueba, con el objeto de demostrar sus aptitudes, su sinceridad, su sabiduría, su reputación y su personalidad. Esta prueba reúne los siguientes requisitos básicos: donar 20 peniques al templo, comprender los deberes y obligaciones del iniciado y demostrar que se conocen las habilidades especialmente importantes para la religión. El jugador del candidato debe tirar un D100 por cada una de estas habilidades. Para que el solicitante convenza a sus examinadores de su valía, el jugador debe tener éxito en, al menos, tres de esas cinco tiradas de habilidad.

El ritual de iniciación se cierra cuando el iniciado sacrifica un punto de PER al dios, estableciéndose así un vínculo sagrado con la divinidad que servirá de vehículo para posteriores sacrificios. Tales sacrificios consistirán en ofrendas de puntos mágicos y puntos de PER. Este vínculo permite al iniciado manipular una porción de los poderes del dios, en forma de conjuros divinos. Si un iniciado comete sacrilegio contra el dios, el vínculo sagrado se romperá mediante un ritual de excomunión.

Deberes y Restricciones

Los iniciados deben dedicar un diezmo de sus ingresos anuales y una décima parte de su tiempo libre al templo. Estos diezmos se destinan a cubrir los gastos de mantenimiento, manutención, salarios, sacrificios, parafernalia, etc.

Los iniciados deben velar por su reputación y por la de su dios. Esto último implica una defensa verbal, física y mágica de la religión. Estas obligaciones son susceptibles de una interpretación individual y varían según la religión.

Los iniciados nunca pueden ser shamanes ni hechiceros.

Beneficios

Los iniciados pueden recibir de su dios conjuros divinos de un sólo uso. Los encontrará disponibles a cambio de 20 peniques y del sacrificio de un punto de la PER que tenga en ese momento, por punto de conjuro. Los conjuros divinos de un sólo uso sólo pueden lanzarse una vez. Para poder lanzarlos en otra ocasión es necesario un nuevo sacrificio de puntos de PER.

Se solicitará al iniciado que lea, ante el resto de los miembros de la congregación, las escrituras del templo y también será instruido en diversas tareas administrativas útiles para la religión. Cada año (en el día de la festividad del dios) ganará automáticamente un percentil en Oratoria y otro en Leer/Escribir el Idioma Propio.

Finalmente, cada cinco años, se permite a todo iniciado aprender un punto de la Magia Espiritual que la religión acepte.

Abandonar la Religión

Los iniciados pueden abandonar o renunciar a la religión y, aún así, quedar en buenas relaciones con los dioses. Las razones para abandonarla y las formas de hacerlo son diversas.

Marcha Voluntaria. Siempre es posible alejarse de una religión. Tal decisión cambia inmediatamente la situación del iniciado, que pasará a ser un miembro inactivo incluso aunque continúe entregando los diezmos y asistiendo a los servicios.

Se levantan todas las obligaciones y restricciones y se pierden todos los beneficios, excepto los conjuros de un sólo uso que obren todavía en poder del individuo. Estos conjuros se conservan, y se pueden utilizar, a no ser que el iniciado sea excomulgado oficialmente pero, por supuesto, no se pueden volver a aprender.

Iniciados Inactivos: Es posible que un iniciado deje de cumplir con sus deberes religiosos. Puede convertirse en apóstata por no asistir a la ceremonia anual de la festividad del dios, que es obligatoria, o por dejar de pagar los diezmos, o alguna otra falta similar. Los sacerdotes pueden descubrir si un iniciado es inactivo con sólo usar Visión del Alma. Un iniciado reconocido como inactivo no puede aprender nuevos conjuros, ni puede solicitar intervenciones divinas. Sacerdotes y templos pueden rehusar protegerle. Los conjuros divinos, de un sólo uso, aprendidos previamente, están todavía a su disposición, pero no podrá aprenderlos nuevamente.

A discreción del Master, algunas religiones o algunos templos pueden considerar sacrilegos a estos iniciados inactivos.

Sacrilegio: Es un acto grave completamente contrario a las leyes religiosas.

Las normas religiosas varían según la religión, pero en su mayoría, exigen un respeto absoluto por el dios, por los sacerdotes, por los objetos sagrados y una total obediencia a las prohibiciones relativas a ciertas actividades.

Siempre que un iniciado comete un sacrilegio, se convierte inmediatamente en inactivo. Cualquier sacerdote de la religión que le observe con Visión del Alma, sabrá que es inactivo, pero no que es sacrilego. Sin embargo, ese iniciado será considerado un invasor, un intruso, y como tal quedará registrado a efectos de la protección del templo.

Para reparar el sacrilegio cometido y evitar la excomunión, un iniciado puede aplacar la ira del dios, del templo y de los sacerdotes, realizando aquellas acciones correctivas que ellos consideren oportunas, tales como exigir al profanador que se desprenda de los conjuros divinos que conserve aún, que pague grandes sumas de dinero y que lleve a cabo una penitencia, por ejemplo, solicitar el perdón de toda persona con la que se encuentre durante un año. O bien pueden enviar al sujeto a cumplir alguna difícil misión.

Excomunión: Un sacerdote autorizado puede expulsar a alguien de la religión mediante la ceremonia de excomunión. El sacrilegio es la única razón por la que la excomunión puede producirse.

Esta ceremonia se puede llevar a cabo a cualquier distancia de la víctima. Una vez concluida, el individuo queda totalmente desprovisto de todo rango religioso y pierde para siempre todos los beneficios así como la PER que sacrificó al dios.

La excomunión rompe todos los vínculos establecidos entre el dios y el individuo. Todos los conjuros divinos aprendidos del dios se pierden para siempre, aunque se retienen los conjuros espirituales. Cualquier otro beneficio mágico, tal como objetos encantados etc., perderá su potencia.

Los sacerdotes no pueden saber si un aventurero está excomulgado o no, incluso utilizando Visión del Alma. Pueden, esos sí, reconocer a un excomulgado de vista, o por su reputación.

Iniciados de Varias Religiones

Un aventurero puede iniciarse en más de una religión. Debe superar las pruebas estipuladas por cada una de ellas, siempre suponiendo que las religiones sean compatibles. Debe entregar sus diezmos de tiempo y dinero a todos los templos a los que pertenece, y cumplir debidamente con todos sus deberes y responsabilidades.

Aprender a Usar Conjuros

Para recibir conjuros de Magia Divina, un aventurero tiene que ser iniciado de una religión y debe aprenderlos de un sacerdote que los conozca.

Se necesita una semana completa de estudio en el templo para aprender un conjuro de Magia Divina. El aventurero debería, asimismo, ofrecer un donativo adecuado al templo. Veinte peniques suelen ser suficientes. Al final de la semana, el aventurero sacrificará tantos puntos de PER como puntos valga el conjuro.

A diferencia de los conjuros espirituales y de hechicería, los conjuros divinos no necesitan INT para ser memorizados. Un sacerdote o iniciado puede aprender tantos conjuros como desee, en tanto tenga PER suficiente para sacrificar.

El practicante de Magia Divina cuenta con un 100% de posibilidades de lanzar con éxito un conjuro divino, pero estas posibilidades se reducen en un percentil por cada punto de CAR que transporte. (Aún sin CAR existen todavía posibilidades de errar, si en la tirada de un D100 se obtiene un resultado entre 96 y 00).

Las religiones que se describen en este capítulo conceden un número limitado de conjuros espirituales disponibles a sus adoradores. En el capítulo de Magia Espiritual se describe el modo de aprenderlos y su coste, pues se trata del mismo procedimiento que si se estuvieran aprendiendo con el shamán de la tribu propia.

Los conjuros divinos suelen ser los más potentes que aparecen en este juego y son, sin duda, los más fiables

respecto al lanzamiento. Puesto que es el propio dios del lanzador quien potencia la Magia Divina, no se necesita habitualmente ningún otro gasto de PER ni de puntos mágicos para que el conjuro funcione.

Límites de los Conjuros

A menos que en la descripción del conjuro se especifique lo contrario, los conjuros divinos son siempre de un sólo uso para iniciados y reutilizables para los sacerdotes. Algunos de los conjuros pueden ser de un sólo uso incluso para los sacerdotes. Un conjuro de un sólo uso solamente puede lanzarse una vez. Si el lanzador quiere usarlo de nuevo tendrá que volver a sacrificar PER para aprenderlo otra vez.

Los conjuros divinos pueden tener uno, de entre tres tipos posibles de alcance. El alcance de toque implica que el lanzador debe hallarse en contacto físico con el blanco, si quiere que el conjuro haga efecto. El alcance habitual de la mayor parte de los conjuros divinos es de 100 metros. Los alcances especiales de ciertos conjuros se especifican en la descripción correspondiente.

La duración normal de un conjuro de Magia Divina es de 15 minutos.

Límites de Apilamiento

Todos los conjuros divinos exigen un gasto inicial de un punto de PER por punto de conjuro, lo cual permite un lanzamiento de ese conjuro. Es probable, para mayor comodidad, que el iniciado quiera aprender varios lanzamientos de ese conjuro.

Se pueden apilar conjuros divinos (combinando varias aplicaciones en una), si el lanzador conoce varias unidades del conjuro, y éste se describe como apilable. Esto garantiza un efecto mucho más potente. En algunos casos puede haber un límite para este apilamiento. Todos los conjuros se deben lanzar sobre el mismo blanco y en el mismo asalto.

Al anotar los conjuros divinos que conoce un aventurero, se debe especificar también el número de unidades disponibles. Ejemplo: Escudo 3.

Concentración

Si un conjuro divino requiere un intervalo de tiempo concreto para poder lanzarse, este dato aparecerá en la descripción. Durante este intervalo el lanzador debe estar concentrado en el conjuro. Esto limita sus acciones a un simple movimiento de cabeza para responder preguntas y no podrá avanzar más de medio metro por MR. No puede detener ni esquivar, y si recibe daño mientras se concentra, su jugador tendrá que efectuar una tirada en un D100 igual o inferior a la INTx3 del personaje, o la concentración se perderá.

Si la concentración del iniciado se rompe mientras se lanza el conjuro o mientras se mantiene un conjuro activo, el conjuro se aborta automáticamente. La concentración se pierde, también de forma automática, si el iniciado cae inconsciente o entra en shock.

Potenciar Conjuros

Para potenciar conjuros, el lanzador debe añadir puntos mágicos de modo que tengan más posibilidades de superar la magia defensiva. Puede gastar tantos puntos mágicos como desee para potenciar un conjuro en el



momento en que lo lanza. Cada punto mágico aumenta la fuerza del conjuro en un punto e incrementa el tiempo necesario para el lanzamiento, en un MR. Si estos conjuros reforzados se abortan, no se pierden estos puntos mágicos adicionales.

Uso de Conjuros Divinos

Para utilizar la Magia Divina, un aventurero debe especificar, durante la Declaración de Intenciones, cuales son los conjuros que piensa lanzar, y a qué blancos.

Todos los conjuros divinos se lanzan en el DESMR del lanzador. El valor en puntos del conjuro no retrasa el lanzamiento en absoluto. Sólo se añadirán los MRs si el lanzador piensa potenciar el conjuro, un MR por cada punto mágico que se añada. Los conjuros se mantienen efectivos hasta el final de su duración normal, o hasta que se Disipen.

Se puede lanzar más de un conjuro divino por asalto. El mago debe dejar transcurrir tres MRs tras un lanzamiento, antes de preparar otro conjuro.

En el MR en que el aventurero completa el proceso del lanzamiento, su jugador debe hacer una tirada de

percentiles (D100) igual o inferior a 100 menos la CAR que transporte el aventurero. Si la tirada tiene éxito, el conjuro hará efecto. Si el conjuro era de un sólo uso, el mago perderá la capacidad de lanzarlo de nuevo hasta que vuelva a sacrificar PER por aprenderlo otra vez. Si el conjuro era reutilizable, el aventurero perderá la capacidad de volver a lanzarlo hasta que pase un número de días igual al valor en puntos del conjuro, orando en el templo.

Si la tirada resulta ser mayor de 95 (96-00), el lanzamiento no se produce. Si el aventurero pretendía potenciar el conjuro, perderá un punto mágico. No perderá, sin embargo, la capacidad de lanzarlo nuevamente. No se consideran las pifias ni los éxitos críticos.

El jugador debe restar los puntos mágicos que haya podido utilizar, de la hoja de personaje.

Tirada de Resistencia: Si el blanco sobre el que se lanza el conjuro posee puntos mágicos, el lanzador debe superar estos puntos con los propios utilizando la Tabla de Resistencia que aparece en el capítulo de Sistema de Juego.

Templos

Un templo es un lugar sagrado, consagrado y protegido por la divinidad. Es la conjunción entre el plano divino, donde habitan los dioses, y el plano mundano, donde viven los hombres.

La presencia de un templo permite aprender conjuros a sacerdotes e iniciados, proporciona una protección especial y posibilita la transmisión de las oraciones de los mortales al dios, y los mensajes divinos a los sacerdotes.

Religiones

La magia fantástica recurre a las religiones antiguas en busca de fuentes e inspiración. La literatura está repleta de menciones y descripciones de dioses y siosas para todos los gustos. La siguiente relación de divinidades no es exhaustiva, pretende solamente servir como guía.

Cada dios es origen de una religión o culto, que ofrece ciertos beneficios, incluyendo conjuros, a cambio de la devoción de los iniciados. Los intereses del culto se resumen en las cinco habilidades de RuneQuest cuyo conocimiento se exige para ser iniciado o sacerdote. Los beneficios se materializan en los conjuros que se piden a disposición de los adoradores. Los conjuros rituales son comunes a todas las religiones y cultos.

El formato de las religiones es el siguiente:

Nombre del Dios

Explicación de sus rasgos característicos

Habilidades especialmente importantes para la religión

Conjuros especiales de Magia Divina

Magia Espiritual cuya enseñanza puede proporcionar el templo

La Madre de la Luz

Es la madre de toda la vida humana y la protectora de las mujeres. De ella derivan el alimento y la vida, el calor y el consuelo.

Habilidades: Conocimiento Animal, cualquier Fabricación, Primeros Auxilios, Conocimiento Humano, Oícar.

Magia Divina: Localizar (sustancia), Ordenar (especies), Curación del Cuerpo, Curación de Heridas, Relámpago, Visión del Alma.

Magia Espiritual: Curación, Luz, Reparación.

El Padre de la Oscuridad

Es origen de todo aquello que el hombre teme. Con frecuencia es enemigo de los hombres y recibe la adoración de los hombres malvados y los trolls (sustituyendo Conocimiento de los Trolls por Conocimiento Humano).

Habilidades: Ataque con Arma, Esconderse, Conocimiento Humano, Escuchar, Deslizarse en Silencio.

Magia Divina: Absorción, Ordenar (especies), Miedo, Localizar (sustancia) Curación de Heridas, Visión del Alma.

Magia Espiritual: Contramagia, Desmoralización, Disrupción.

El Señor de la Guerra

Es el dios de las batallas, de los temperamentos fogosos, de las discordias y de los celos.

Habilidades: Primer Ataque con Arma, Primera Detención con Arma, Segundo Ataque con Arma, Segunda Detención con Arma, Detención con Escudo.

Magia Divina: Berserk, Localizar (sustancia), Curación de Heridas, Visión del Alma, Escudo, (Arma) Auténtica.

Magia Espiritual: Cuchilla Afilada, Curación, Protección.

Descripciones de los Conjuros

Para localizar las definiciones de los términos utilizados, recórrase a la Introducción del Libro de Magia.

Absorción

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Este conjuro absorbe los conjuros enemigos, transformándolos en puntos mágicos que, a partir de ese momento, estarán a disposición del lanzador. Entre los conjuros que puede eliminar se incluye el de Absorción.

Cada punto de este conjuro anula un punto de Magia Divina o dos puntos de Magia Espiritual o de Hechicería. El conjuro se Absorbe totalmente, no se puede anular sólo una parte. Si el conjuro que sobrevenga tiene más puntos mágicos totales de los que se pueden Absorber, no puede ser anulado y hará efecto normalmente.

Los puntos mágicos obtenidos de esta manera permanecen en el aura del lanzador para que los use cuando desee. En el momento en que el conjuro expira o se Disipa, desaparecen también los puntos mágicos que exceden de su PER. Este conjuro es incompatible con Escudo.

(Arma) Auténtica

1 punto

A distancia, Temporal, No apilable, Reutilizable

Lanzado sobre un arma de combate concreta, este conjuro duplica el daño normal que inflige el arma. No afecta a los modificadores de daño debidos a un TAM o FUE excepcionales del portador del arma. El jugador del aventurero que lleve este arma, tirará los dados para determinar el daño dos veces, y sumará los resultados.

Berserk

2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable, Reutilizable

Este conjuro hace que el blanco se sienta invadido por una cólera asesina. La seguridad personal y las lealtades más estrechas se dejan a un lado para dejar paso a la furia destructora, pero la energía y las habilidades de combate del blanco se intensifican en gran medida.

Los puntos de golpe generales y por localización del blanco, no varían, aunque su jugador tendrá éxito en cualquier tirada de CON, a menos que el resultado se sitúe entre 96 y 00. El blanco está protegido contra la incapacitación, el shock, la inconsciencia o el cansancio. Eso sí, sufrirá los efectos negativos debidos a la pérdida de una localización descritos en el capítulo Sistema de Juego del Libro de Reglas. Los venenos no causarán al blanco más que un daño mínimo. Morirá cuando pierda todos los puntos de golpe generales.

El aventurero que lleva sobre sí este conjuro dobla su porcentaje de ataque, y si, de este modo, supera el 100%, utilizará las reglas adecuadas para esta circunstancia que se describen en el capítulo de Combate del Libro de Reglas.

Un aventurero en estado Berserk no puede lanzar conjuros, ni detener, ni esquivar. No puede tampoco librarse de estos efectos hasta que no transcurran los 15 minutos de su duración normal, a no ser que el Master considere que concurren circunstancias especiales y permita al blanco liberarse de esta furia guerrera antes de tiempo. En este caso, el jugador del blanco tendrá que conseguir una tirada de INTx1.

Cuando el conjuro concluye, el blanco estará exhausto. Sus puntos de fatiga, en ese momento, serán -100, independientemente de cuantos puntos de fatiga máximos posea habitualmente.

Curación del Cuerpo

3 puntos

Toque, Instantáneo, No apilable, Reutilizable

Este conjuro cura el daño total infligido a un cuerpo, independientemente de la localización que lo haya recibido. El jugador del blanco sólo tiene que borrar todo el daño de los puntos de golpe generales y de las localizaciones. Este conjuro, no obstante, no puede desarrollar ni curar un miembro cortado o lisiado.

Curación de Heridas

1 punto

Toque, Instantáneo, No apilable, Reutilizable

Repara el daño causado a los puntos de golpe de un ser vivo. Funciona del mismo modo, tanto si se trata de un ser completo como si es incompleto, en tanto posea puntos de golpe. Esto incluye personas, animales, plantas, armas inteligentes o ciertas criaturas del otro mundo.

El conjuro convierte puntos mágicos en puntos de golpe. El mago debe lanzar con el conjuro un número de puntos mágicos equivalente a los puntos que desee cu-

Conjuros de Magia Divina

Conjuros	Valor
Absorción	1 punto
(Arma) Auténtica	1 punto
Berserk	2 puntos
Curación del Cuerpo	3 puntos
Curación de Heridas	1 punto
Encantamientos:	
de Armadura	ritual
de Fortalecimiento	ritual
de Ligadura de (Especie)	ritual
de Matriz de Conjuros	ritual
de Matriz de P.M.	ritual
Enseñar Conjuros	ritual
Escudo	1 punto
Excomunió	ritual
Invocar (Especies)	ritual
Localizar (Sustancia)	1 punto
Miedo	1 punto
Ordenar a (Especie)	1 punto
Relámpago	1 punto
Visión del Alma	1 punto

rar. Este conjuro sana el daño de una localización, así como los puntos de golpe generales.

Encantamientos

Estos conjuros se describen en el capítulo de Magia Ritual.

De Armadura

1 punto

Ritual (Encantamiento), Apilable, Reutilizable.

De Fortalecimiento

1 punto

Ritual (Encantamiento), Apilable, Reutilizable.

De Ligadura de (Especie)

1 punto

Ritual (Encantamiento), Apilable, Reutilizable.

De Matriz de Conjuros

1 punto

Ritual (Encantamiento), Apilable, Reutilizable.

De Matriz de Puntos Mágicos

1 punto

Ritual (Encantamiento), Apilable, Reutilizable.

Enseñar Conjuros

1 punto

Ritual (Invocación), No apilable, Reutilizable

Mediante este ritual, el sacerdote o iniciado pueden invocar a un espíritu de conjuros del culto del cual se puede aprender un conjuro espiritual. El ritual debe realizarse en el interior de un templo o de otro lugar sagrado y el receptor del ritual debe estar presente durante todo el proceso. Aparte de la necesidad de llevar a cabo este ritual, el proceso de aprender un conjuro espiri-



tual es idéntico al descrito en el apartado de Aprendizaje de Conjuros del capítulo de Magia Espiritual.

Escudo

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Este conjuro protege del daño a su blanco. Cada punto de Escudo proporciona al portador dos puntos de armadura mágica y dos puntos de Contramagia (equivalente al conjuro espiritual). Los efectos de este conjuro se pueden sumar a los de Protección o Contramagia.

Para traspasar un conjuro de Escudo, los conjuros espirituales o de hechicería deben superarlo al menos en un punto. Este conjuro no desaparece cuando se traspasa. Permanece durante 15 minutos, o hasta que se Disipa.

Es incompatible con Absorción. Si se lanza sobre un blanco protegido con Contramagia, éste último se disipará antes que el Escudo, llegado el caso.

La Saga de Cormac

En un combate, la sacerdotisa que acompaña a Cormac, lanza sobre él un Escudo 2. Temiendo a los shamanes enemigos, Cormac refuerza sus defensas mágicas con un Contramagia 3. De este modo, su defensa contra la magia total es 7.

Uno de los enemigos ataca a Cormac con un Disrupción potenciado con 9 puntos mágicos. Este conjuro supera la protección mágica y Cormac recibe 1 punto de daño debido al conjuro. El Contramagia desaparece, puesto que ha sido superado, pero el Escudo se mantiene.

Excomunión

1 punto

Ritual (Ceremonia), Apilable, Reutilizable

Este conjuro rompe el vínculo que el iniciado establece con la divinidad con lo que el blanco pierde de forma inmediata e irrevocable toda la magia divina de la religión del lanzador, que posca. Este ritual debe ser ejecutado por un sacerdote y es necesaria una hora para completarlo.

Invocar (Especies)

2 puntos

Ritual (Invocación), Apilable, Reutilizable

Los efectos de este conjuro se describen en el capítulo de Magia Ritual de este libro.

Localizar (Sustancia)

1 punto

A distancia, Temporal, No apilable, Reutilizable

Este conjuro informa al lanzador de la presencia de la sustancia que busca, puesto que dicha sustancia brillará casi imperceptiblemente, siendo este brillo sólo visible para el lanzador. Puede detectar objetos formados por esta sustancia aún estando ocultos, a menos que entre el lanzador y el objeto se interponga más de un metro de tierra, piedra o metal. El lanzador será consciente de la presencia del objeto mientras dure el conjuro.

Miedo

1 punto

A distancia, Instantáneo, No apilable, Reutilizable

Hace que en el blanco surga un pánico intenso, incapacitante. Para que tenga efecto, el lanzador debe superar los puntos mágicos de la víctima. Es ineffectivo contra blancos inconscientes o carentes de INT. El grado de éxito al superar los puntos mágicos de la víctima determina los efectos del conjuro. Una vez lanzado, sus efectos no se pueden Disipar.

Ordenar (Especies)

2 puntos

A distancia, Temporal, No apilable, Reutilizable

Mientras perdura, este conjuro permite a quien lo lanza dirigir las acciones y la voluntad de una criatura sin inteligencia (INT fija).

El lanzador debe poder ver (o ser capaz de sentir claramente su presencia) al animal que desea controlar para lanzar el conjuro, y debe superar sus puntos mágicos con los propios. Si tiene éxito, la criatura entrará en una especie de comunicación telepática con el lanzador. Este debe formarse una imagen mental de las acciones que desee ver realizar a la criatura. Este proceso requiere la concentración del lanzador durante un asalto completo.

Tabla del Conjuro de Miedo

Resultado	Efecto
Crítico	La víctima muere a causa del pánico
Especial	La víctima se desmaya durante 20 asaltos menos su CON, y debe superar una tirada de CONx5 o morir, como en el caso anterior.
Éxito	La víctima actúa como si estuviera Desmoralizada (ver conjuro espiritual) durante 20 asaltos menos su CON.
Fallo	No tiene efecto sobre criaturas de INT normal. Las criaturas con INT restringida quedan Desmoralizadas durante 20 asaltos menos su CON.
Pifia	No tiene efecto.

Relámpago

1 punto

A distancia, Instantáneo, Apilable, Reutilizable

Un crepitante estallido de energía se proyecta desde la mano o desde algún instrumento que posea el lanzador (una lanza, una vara, una espada, etc.) hacia el blanco. Cada punto de conjuro utilizado causará 1D6 puntos de daño a una única localización de golpe, si el lanzador supera los puntos mágicos del blanco con los suyos. Las armaduras no pueden proteger de este daño pero sí serán efectivos los conjuros que, tradicionalmente, defienden del daño físico. La descarga del Relámpago es muy brillante, e incendiará los materiales secos e inflamables.

Visión del Alma

1 punto

A distancia, Temporal, No apilable, Reutilizable.

Este conjuro permite a quien lo recibe percibir el aura de PER de los seres vivos, y conocer los puntos mágicos dedicados a conjuros que estén en funcionamiento (como, por ejemplo, conjuros defensivos).

El blanco del conjuro puede también discernir si la persona que ve es un iniciado y, si lo es, si es activo o no. No podrá, en cambio, descubrir si se trata de un sacerdote.







Hechicería



Los hechiceros perciben un universo impersonal. Asimismo, piensan que, entre sus leyes inmutables, existen cualidades que el hombre puede aprovechar. La Hechicería es la más flexible de las aproximaciones a la Magia y sus conjuros son, potencialmente, los más poderosos.

Aprender Hechicería

Puede aprender Hechicería cualquiera que encuentre alguien que pueda enseñarle los conjuros y habilidades hechiceras, siempre que reúna los requisitos necesarios para su estudio. Aquel que desee aprender los conjuros de Hechicería y habilidad de Intensidad, debe convertirse en estudiante. En las regiones en que la Hechicería es la práctica mágica predominante, todos los habitantes son o han sido alguna vez estudiantes con los hechiceros locales. Al aceptar estudiantes, el hechicero se asegura un número estable de ayudantes, y ellos, a cambio, pueden aprender conjuros y habilidades.

Estudiantes

Los estudiantes aprenden conjuros de uso individual y la habilidad de Intensidad, propia de la Hechicería. Generalmente, el estudiante acude al hechicero con el único propósito de aprender conjuros. Aunque quiera utilizar esos conjuros en su vida cotidiana, no tendrá, por ello, que dedicar toda su vida a la Hechicería. A no ser que el estudiante trabaje continuamente con el hechicero, se dedicará a otra profesión mientras aprende conjuros.

Si el aventurero tiene un modificador de magia negativo, no podrá ser estudiante. Pero si este aventurero consigue, en el transcurso del juego, aumentar este modificador hasta que sea positivo, nada entonces le impedirá dedicarse a la Hechicería.

Si un extraño quiere ser aceptado como estudiante, debe conseguir la amistad y solicitarle su admisión como pupilo. Para ello empleará $2D6 + 2$ semanas. Debe tener un modificador de magia positivo. Debe también ofrecerle el tradicional obsequio por un valor mínimo de 100 penique. Tiene que hacer votos de obediencia por el tiempo que dure la instrucción. Finalmente, su jugador ha de tirar con éxito un D100 igual o por debajo de la PERX5 del aventurero.

Si el aventurero anda buscando un maestro adecuado, debe consultar al Master. Los hechiceros son bastante corrientes en las sociedades civilizadas (50% de posibilidades de encontrar un hechicero que pueda ser su maestro, al año) pero, en cambio, son escasos en las culturas primitivas, nómadas o bárbaras (10% de posibilidades al año).

Deberes y Restricciones

Un hechicero puede instruir hasta un límite de siete estudiantes a la vez. A cambio de las lecciones, el estudiante trabaja intensamente para el hechicero y le paga una pequeña cantidad.

Beneficios

El estudiante aprende ciertas habilidades mundanas, conjuros de hechicería y la habilidad de Manipulación de Intensidad, exclusiva de este tipo de magia.

Si el estudiante habita en una región donde la Hechicería es la forma de magia predominante, automáticamente recibirá 1D3-1 conjuros de hechicería al cumplir 15 años. Por cada 5 años (o fracción) que permanezca al servicio de esta magia, recibirá gratuitamente 1 conjuro adicional. Si el estudiante desea ampliar sus conocimientos más allá de lo que, por razón de su condición de estudiante le corresponde, puede hacerlo, por supuesto, pero debe pagar por esta instrucción suplementaria. Al principio, las posibilidades de lanzar un conjuro con éxito equivalen al resultado obtenido en 1D6 más el modificador mágico del estudiante.

Además, todo estudiante puede aumentar en un percentil al año la habilidad de Intensidad o la de Conocimiento del Mundo (a elección del jugador), y le serán concedidos dos percentiles para que incremente cualquiera de sus conjuros.

La Saga de Cormac

Nikolos nació y se educó en las afueras de Bizancio. Su padre era un pequeño mercader con una ruta comercial segura y lucrativa por el mar de Marmara, pasando por Selymbria, Perinthus y Abdera hacia Apolonia. Aunque casi nunca estaba en casa, sus periódicas visitas eran una delicia: siempre venía cargado fabulosos regalos para el pequeño Nikolos y sus hermanos mayores.

Nikolos hizo, en seguida, amistad con el viejo Naws, el hechicero del pueblo, cuando el sabio reunió a los niños para narrarles historias. No tardó Naws en fijarse en Nikolos: en su agudo ingenio, potente aura y buena coordinación. El anciano se mostró encantado cuando Nikolos comenzó a demostrar un interés extraordinario por las artes arcanas. Y aún se sintió más satisfecho al descubrir que el padre de Nikolos poseía una mentalidad abierta, por lo que no tenía inconveniente en admitir hechiceros en su familia. (Los hechiceros tienen fama de realizar actividades peligrosas e irresponsables, así como de ser unos estafadores).

Mese más tarde, el entusiasmo de Nikolos junto con sus repetidos éxitos en Habla Fluída, convencieron a su padre para que acudiera a hablar con el hechicero y le ofreciera el tradicional obsequio por valor de 100 peniques. El jugador de Nikolos obtuvo un 11 en un D100, muy por debajo de la PERc5 (75) de Nikolos. De este modo, el padre de Nikolos y el viejo Naws llegaron a un acuerdo sobre el futuro del chico. El hechicero comenzó a educar a su nuevo estudiante en los fundamentos de la Hechicería.

Uso de la Hechicería

Es posible aumentar, mediante experiencia, el porcentaje de posibilidades que posee un hechicero de lanzar con éxito sus conjuros.

Límites a los Conjuros: Cada conjuro de Hechicería requiere 1 punto mágico para ser lanzado (a menos que

se manipule), y 1 punto de INT para ser memorizado. A menos que se indique lo contrario, el alcance de todos los conjuros es de 10 metros, y la duración de sus efectos de 10 minutos (50 asaltos).

Memorización de Conjuros: Un hechicero puede aprender cuantos conjuros desee en tanto pueda encontrar un maestro que se los enseñe o un libro del que pueda aprenderlos. Memorizar cada conjuro requiere el gasto de 1 punto de INT. Un hechicero no puede aprender más conjuros que los que su INT le permite. Además, también necesitará INT para utilizar las habilidades propias de la Hechicería (ver la Introducción del Libro de Magia, sobre memorización de conjuros).

Aprendizaje de Conjuros: Se pueden aprender nuevos conjuros entrenando bajo las directrices de otro hechicero o mediante el estudio de antiguos volúmenes o pergaminos que contengan dichos conjuros.

Para aprender un conjuro entrenando con un maestro se necesitan 100 horas de estudio. El pago que se debe al hechicero requerirá 200 horas de trabajo o un número de peniques equivalente al salario normal del estudiante por tres semanas de trabajo. Al final del periodo de entrenamiento, el jugador debe obtener en un D100 un resultado igual o inferior a la INTx3 del personaje. Si se consigue, el hechicero habrá aprendido el conjuro y su porcentaje inicial para lanzarlo será de 1D6 más su modificador mágico. Un fallo en la tirada significa que no ha conseguido aprenderlo, por lo que deberá repetir todo el proceso.

Para aprender conjuros mediante el estudio personal se necesitan 500 horas de dedicación por conjuro. Pasado este tiempo, el jugador tiene que conseguir, en un D100, un resultado igual o inferior a la INTx3 del personaje. Si se tiene éxito en la tirada, el hechicero habrá



aprendido el conjuro y su porcentaje inicial para lanzarlo será de 1D6 más su modificador de magia.

Concentración: Mientras dura el lanzamiento de un conjuro, el hechicero debe mantener la concentración. Esto le limita a no poder efectuar más que un simple movimiento de cabeza para responder a preguntas, a no poder desplazarse más de medio metro por MR, y a no poder Esquivar ni Detener en respuesta a ataques físicos que pueda recibir mientras se encuentra efectuando el lanzamiento. Si el hechicero recibe daño, su jugador intentará obtener en un D100 un resultado igual o inferior a la INTx3 del lanzador. Si tiene éxito, el personaje habrá conseguido mantener la concentración. Si se rompe la concentración del hechicero mientras está lanzando un conjuro, este se aborta inmediatamente. La concentración se pierde automáticamente si el personaje cae inconsciente o entra en shock.

Abortar Conjuros: Un hechicero puede abortar voluntariamente un conjuro en cualquier momento del proceso de lanzamiento. Habrá perdido el tiempo necesario para lanzarlo, además de un punto mágico. Una vez lanzado, ya no se puede abortar, aunque los conjuros activos se pueden detener deliberadamente abandonando la concentración.

Potenciar Conjuros: Un hechicero puede potenciar sus conjuros añadiéndoles puntos mágicos. Esto contribuirá a que el conjuro supere las barreras defensivas mágicas. Cada punto mágico adicional incrementa el tiempo necesario para el lanzamiento en un MR. Los conjuros potenciados se pueden abortar sin perder estos puntos mágicos adicionales.

Habilidades de Hechicería

Con estas habilidades, el hechicero puede alterar las cualidades básicas de un conjuro; puede manipular su Intensidad, su Alcance y su Duración. Puede también combinar los efectos de varios conjuros diferentes de forma que todos sucedan en el mismo momento y golpeen al mismo blanco. Estas habilidades aparecen consignadas en el apartado de magia de la hoja de personaje, debajo de los rituales.

Porcentajes Iniciales: El periodo inicial de entrenamiento de estas habilidades equivale a una semana (50 horas). Al final de este tiempo, el jugador obtendrá en un D100 un valor igual o inferior a la INTx3 del personaje. Si tiene éxito, el aventurero conseguirá 1D6 percentiles más el modificador mágico, en la habilidad objeto de estudio.

Incremento de Habilidades: Las habilidades propias de la Hechicería se pueden mejorar mediante estudio y entrenamiento. Para consultar las reglas referidas al entrenamiento y el estudio, referirse al capítulo de Sistema de Juego del Libro del Jugador.

Intensidad

Todos los conjuros de Hechicería tienen una intensidad básica de 1. Mediante esta habilidad, los hechiceros podrán aumentar la intensidad mencionada. Cada punto mágico que se añada al gasto normal del conjuro incre-

mentará la intensidad del mismo en un punto. Cada punto de intensidad adicional dobla el efecto del conjuro, en general. Dos puntos adicionales triplican la intensidad, habitualmente. Ver el apartado de Descripción de Conjuros de este capítulo.

Duración

La duración normal de un conjuro de Hechicería es de 10 minutos. Esta habilidad aumenta la duración de los efectos del conjuro. Cada punto mágico adicional que se use al lanzar el conjuro, duplica la duración del mismo. La Tabla de Coste de la Duración que sigue, resume el gasto de punto mágicos exigido, dependiendo de cuánto se quiera prolongar el conjuro.

Tabla de Coste de la Duración

Duración en minutos	Coste en P.N.	INT Libre
10	0	0
20	+1	1
40	+2	2
80 (1 hora +)	+3	3
160 (2 horas +)	+4	4
320 (4 horas +)	+5	5
640 (10 horas +)	+6	6
1.280 (21 horas +)	+7	7
2.560 (1 día +)	+8	8
5.120 (3 días +)	+9	9
10.240 (1 semana +)	+10	10
20.480 (2 semanas +)	+11	11
40.960 (4 semanas +)	+12	12
81.920 (8 semanas +)	+13	13
163.840 (16 semanas +)	+14	14
327.680 (32 semanas +)	+15	15
655.360 (1 año +)	+16	16
1.310.720 (2 años +)	+17	17
2.621.440 (5 años +)	+18	18
5.242.880 (10 años +)	+19	19
10.485.760 (20 años +)	+20	20

Alcance

Mediante esta habilidad se puede manipular el alcance de un conjuro. El alcance básico de los conjuros de Hechicería es 10 metros. Cada punto mágico que se añada al lanzamiento dobla el alcance del conjuro. Esto se resume en la Tabla de Coste del Alcance.

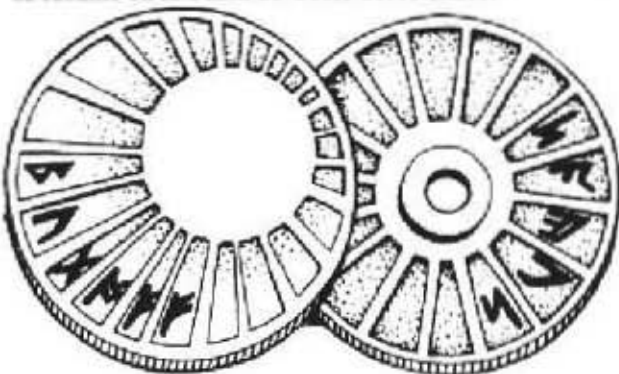


Tabla de Coste del Alcance

<i>Alcance</i>	<i>Coste en P.M.</i>	<i>INT Libre</i>
10 m.	0	0
20 m.	+1	1
40 m.	+2	2
80 m.	+3	3
160 m.	+4	4
320 m.	+5	5
640 m.	+6	6
1.28 Km.	+7	7
2.56 Km.	+8	8
5.12 Km.	+9	9
10.24 Km.	+10	10
20.48 Km.	+11	11
40.96 Km.	+12	12
81.92 Km.	+13	13
163.84 Km.	+14	14
327.68 Km.	+15	15
655.36 Km.	+16	16
1.310.72 Km.	+17	17
2.621.44 Km.	+18	18
5.242.88 Km.	+19	19
10.485.76 Km.	+20	20

Multiconjuro

Mediante esta habilidad, el hechicero puede combinar los efectos de dos o más conjuros de forma que afecten al mismo blanco y en el mismo MR. Primero, hay que determinar los puntos mágicos que requerirá el lanzamiento de cada uno de ellos. Cada uno, individualmente puede ser manipulado con las habilidades de Hechicería. Se suman los puntos resultantes y, el total, será el número de puntos mágicos necesarios para lanzar los conjuros a la vez.

Uso de Conjuros

Para su correcto lanzamiento, los conjuros de Hechicería precisan la ejecución de cánticos, gestos y una adecuada concentración. Todos estos elementos deben estar presentes para que el conjuro funcione. Si un hechicero pierde una mano o la lengua, tendrá que volver a aprender a usar magia y todos sus conjuros y habilidades de Hechicería se reducirán a una cuarta parte de sus porcentajes normales.

Durante la fase de Declaración de Intenciones, el jugador del hechicero declarará que su personaje va a lanzar un conjuro y señalará al blanco.

Cálculo del Momento de Reacción

El número de MRs necesarios para lanzar un conjuro equivale al DESMR del hechicero más un MR por cada punto mágico empleado en el conjuro. El hechicero puede elegir cualquier MR del asalto para comenzar el proceso de lanzamiento. El tiempo que se ha de emplear se

calcula a partir del MR en el que empieza dicho proceso.

Si un conjuro necesita más de 10 MRs para ser lanzado (incluyendo los MRs correspondientes a los puntos mágicos empleados, el DESMR, y los posibles puntos para potenciarlo), se empleará más de un asalto en completar su lanzamiento. Un conjuro que precise de 37 MRs se terminará de lanzar en 3 asaltos más 7 MRs, suponiendo que su lanzamiento comenzase en el MR1.

Cálculo del Éxito del Lanzamiento

Llegado el MR en el que el hechicero culmina el lanzamiento, su jugador efectuará una tirada de percentiles basándose en las posibilidades que posea el personaje en lanzar tal conjuro. Si el resultado es igual o inferior a dichas posibilidades de éxito, el conjuro hará efecto. El jugador tachará los puntos mágicos empleados en el proceso. Si el resultado es un éxito crítico, el conjuro sólo habrá supuesto el gasto de un punto mágico y hará efecto de modo habitual.

Si el resultado es superior a las posibilidades del personaje, pero sin llegar a ser una pifia, sólo se pierde un punto mágico, pero el conjuro no hará efecto. Si la tirada es una pifia, se pierden todos los puntos mágicos que el conjuro requería y, además, no hace efecto.

Uso de las Habilidades de Hechicería

El hechicero puede utilizar una o más habilidades de Hechicería para manipular un conjuro. El gasto de puntos mágicos del conjuro equivaldrá a la suma del gasto que suponga cada habilidad empleada. Para determinar las posibilidades de éxito en el lanzamiento de un conjuro se escogerá el menor de todos los porcentajes involucrados en el lanzamiento, incluyéndose habilidades de hechicería y el porcentaje del propio conjuro.

Límites a la Manipulación de Conjuros

El número de manipulaciones que se pueden efectuar sobre un conjuro está limitada por la INT libre del lanzador. Cada aumento en los niveles de Intensidad, Duración y/o Alcance, precisan del empleo de un punto de INT libre. Los hechiceros no pueden lanzar conjuros para los cuales se necesite más INT libre de la que poseen. Pueden sin embargo olvidar conjuros que conozcan (a una tasa de un conjuro por hora), para recuperar INT libre.

Sustracción de Puntos Mágicos

Una vez lanzado el conjuro, el jugador debe tachar de la hoja de personaje los puntos mágicos empleados en el lanzamiento. El número de puntos que hay que eliminar equivaldrá al coste total en puntos del conjuro.

Conjuros de Hechicería

Este apartado muestra una relación de las descripciones de los conjuros a disposición de los hechiceros. Son ampliamente conocidos, en su mayoría, y son fáciles de aprender para los estudiantes.

Calificadores de Conjuros

Antes o después del nombre del conjuro, puede aparecer un calificador entre paréntesis. Este término se emplea para especificar una sustancia, especie, sentido o característica concretas, a la cual afecta el conjuro. Utilizando el nombre genérico que aparece entre paréntesis, se pueden describir a la vez muchos conjuros que causan el mismo efecto. Un calificador de característica, por ejemplo, indica que el conjuro puede afectar a la FUE, CON, TAM, INT, PER, DES, ó ASP. El jugador escogerá sobre cuál de ellas desea aprender el conjuro.

Un calificador de especie indica que el conjuro afecta a una especie concreta de animales.

Un calificador de sentidos se refiere normalmente a uno de los cinco sentidos humanos, pero también puede afectar a los sentidos especiales de los enanos o trolls si el aventurero puede encontrar quien le enseñe esa variante del conjuro.

Los calificadores de sustancia se refieren a sustancias que se encuentran en la naturaleza. El término sustancia no incluye tejido humano, ni huesos, etc. Entre las sustancias más frecuentes se encuentran: oro, plata, cobre, amatista, hierro, carbón, estafío, esmeralda, fuego, agua, tierra, aire, madera, cuero, fuego, piedra, algodón, ladrillo, bronce, agua, huesos muertos, cristal, cuarzo y oscuridad.

Por supuesto, existen otras muchas sustancias que pueden conformar otras variantes del conjuro, y si el Master los desea, puede incluir estos conjuros en las campañas siempre y cuando los aventureros puedan encontrar quien se los enseñe.

Conjuros de Hechicería

Aumentar Daño
Cambiar de Forma de (Especie) a (Especie)
Dominar (Especie)

Encantamientos:

de Armadura
de Fortalecimiento
de Ligadura
de Matriz de Conjuros
de Matriz de Puntos Mágicos

Estupefacción
Formar/Colocar (Sustancia)
Invocar (Criatura)
Neutralizar Magia
Paralizar
Presentir (Sustancia)
Proyección (Sentido)
Resistencia a Conjuros
Resistencia al Daño
Succionar (Característica)
Tratamiento de Heridas
Veneno
Visión Mística

Descripciones de los Conjuros

Las descripciones de los conjuros que aparecen a continuación, presentan un formato similar.

Nombre del Conjuro

Alcance, Tipo, Duración

Descripción del conjuro incluyendo el área de efecto, si es ofensivo (y necesaria una tirada de puntos mágicos contra puntos mágicos en la Tabla de Resistencia), y otras puntualizaciones convenientes.

Aumentar Daño

A distancia, Pasivo, Temporal

Se puede lanzar sobre cualquier objeto que se emplee como arma: una espada, un puño, la pata de una silla, una jarra de cerveza, etc. Afectará a cualquier arma, siempre que no exceda de CAR 5.

Cada nivel de intensidad añadirá un punto de daño al que habitualmente inflige el arma, durante la duración del conjuro. Se puede intensificar de modo que pueda afectar a armas excepcionalmente voluminosas a una tasa de 5CAR por punto de Intensidad.

Cambiar de Forma de (Especie) a (Especie)

Toque, Pasivo, Temporal

Cuando uno aprende este conjuro, debe especificarse la especie de criatura a la que puede afectar, y la especie en que es capaz de convertirla. Este conjuro solamente funciona sobre criaturas vivas.

Para que este conjuro sea efectivo debe tener una Intensidad igual ó superior a los puntos de golpe del blanco, y el mago deberá además vencer los puntos mágicos del mismo con los suyos propios valiéndose de una tirada de resistencia. Si todo ello se lleva a cabo con éxito, el blanco se verá cambiado biológicamente, aunque su TAM permanecerá constante. La criatura en cuestión ganará las habilidades naturales de la nueva forma con posibilidades básicas (ya que le resultan totalmente desconocidas), pero no ganará ninguna de sus capacidades mágicas. La INT y los recuerdos de la criatura quedarán invariables.

Dominar (Especie)

A distancia, Activo hasta efectuar la orden, luego Pasivo, Temporal.

Este conjuro se utiliza para conseguir autoridad sobre una especie concreta de criaturas. La criatura puede ser completa o incompleta, inteligente o no. Este conjuro no funcionará con criaturas que contengan dos personalidades (seres poseídos) o cuya personalidad haya sido alterada artificialmente (p. ej. familiares).

Para usar el conjuro de Dominar, el hechicero debe enfrentar la intensidad del conjunto a los puntos mágicos de la criatura en la Tabla de Resistencia.

Si el resultado es satisfactorio, la criatura deberá obedecer las órdenes del hechicero mientras dure el conjuro. La criatura controlada se halla en una especie de comunicación telepática con el hechicero. Este tipo de comunicación se mantiene en tanto que la criatura y el hechicero puedan verse mutuamente. Este conjuro puede utilizarse también para interrogar a las criaturas con el fin de que el mago averigüe información específica acerca de las mismas, como p. ej., cual es su nombre verdadero (ver el capítulo de Magia Ritual, y su apartado

sobre Consecuencias de las Invocaciones) o cuales son los valores de sus características y habilidades. Para dar órdenes a una criatura el hechicero ha de formarse una imagen mental de las acciones que desea que ésta lleve a cabo, lo cual le llevará un asalto entero antes de que la criatura pueda empezar a actuar.

Si el resultado de éste conjuro es un fallo, entonces la criatura es libre para actuar como prefiera. Si resulta ser agresiva, intentará atacar al hechicero que intentó dominarla. De otro modo, simplemente procurará huir. Un hechicero puede intentar dominar a una criatura mientras disponga de los puntos mágicos necesarios y mientras dicha criatura siga dentro del alcance del conjuro.

Un hechicero puede construir objetos encantados que le permitan ligar a ciertas criaturas durante prolongados períodos de tiempo. Consúltase el capítulo de Magia Ritual.

Ciertos conjuros de Dominar (Especies) son más comunes que otros, y por tanto, su disponibilidad es mayor. Por ejemplo, Dominar Elemento o Dominar Fantasma son conjuros comunes, pero Dominar Humano es un conjuro bastante raro y exótico.

Encantamientos

Todos éstos conjuros se describen detalladamente en el capítulo de magia ritual.

De Armadura

Ritual (Encantamiento)

De Fortalecimiento

Ritual (Encantamiento)

De Ligadura de (Especie)

Ritual (Encantamiento)

De Matriz de Conjuros

Ritual (Encantamiento)

De Matriz de Puntos Mágicos

Ritual (Encantamiento)

Estupefacción

A distancia, Pasivo, Temporal

Para que éste conjuro sea efectivo, su intensidad deberá ser igual o superior a la INT-libre de su blanco. Si el mago consigue superar los puntos mágicos de su víctima, el conjuro hará que ésta se detenga y deje de hacer lo que quiera que estuviera haciendo, manteniéndose simplemente de pie sin mostrar interés alguno en lo que sucede a su alrededor. Se la puede obligar a caminar, a comer, o a sentarse, pero no llevará a cabo actividad alguna por cuenta propia. Quizá comience a balbucear frases incoherentes. La víctima permanecerá en éste estado hasta la expiración del conjuro o hasta que sufra algún tipo de daño, bien físico, bien mágico.

Formar/Colocar (Sustancia)

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro de Formar/Colocar le permite al mago dar forma a 1 Kg. de sustancia sólida, o a 1 m. cúbico de fuego, oscuridad, y otras sustancias etéreas. Para conseguir formas sencillas deberá concentrarse durante un asalto (pelotas, palos, mazas), para formas más complicadas durante dos asaltos, y tardará hasta un máximo de cinco asaltos (a discreción del Master) en conseguir las formas más complejas. El hechicero deberá hallarse familiarizado con la forma que intente obtener.

Una vez terminado el proceso de formación, la forma así obtenida quedará fijada hasta que el conjuro expire. El hechicero puede en cualquier momento volver a concentrarse en la materia en cuestión y reformarla de nuevo, siempre que el conjuro aún esté activo, por supuesto. Aquellas sustancias que suelen retener las formas (piedra, metales) seguirán guardando la forma dada por el mago incluso después de que el conjuro llegue a su fin. Por el contrario, las sustancias fluidas perderán dicha forma cuando el conjuro expire. La forma deseada se le aplicará a la sustancia en el mismo momento de reacción en que se lanza el conjuro. Una vez conseguida, solamente se podrá modificar cuando el mago vuelva a concentrarse, y sólo si el conjuro no ha expirado aún.

Un hechicero puede usar éste conjuro para arreglar el daño recibido por la piedra o el metal. Para reparar un objeto deberá rehacerlo por completo, con lo que éste volverá a tener todos sus puntos de golpe.

Mientras el hechicero se halle manipulando la sustancia apropiada con su conjuro de Formar/Colocar (Sustancia), podrá hacer que la misma salga disparada como un proyectil hacia un determinado blanco al costo de 1 punto mágico por metro cúbico de sustancia lanzado. La lanza de material mágico tiene unas posibilidades de golpear a su blanco iguales a la DESx3 del mago. Si tiene éxito, el daño causado es de 1D3 puntos de daño por cada metro cúbico arrojado. Aunque el ataque de la lanza yerre, el hechicero perderá los puntos mágicos empleados en el mismo. La armadura y los conjuros que protejan contra el daño físico funcionarán normalmente. La sustancia que se halle bajo el control de Formar/Colocar podrá usarse como lanza una y otra vez, mientras dure el conjuro en cuestión.

Invocar (Criatura)

Ritual (Invocación)

Los efectos de éste conjuro se describen en el capítulo de Magia Ritual.

Neutralizar Magia

A distancia, Activo, Instantáneo

El hechicero deberá enfrentar la intensidad de éste conjuro con los puntos mágicos del que quiere neutralizar en la tabla de resistencia. Si el ataque del conjuro de Neutralización tiene éxito, entonces el conjuro mágico atacado es eliminado. Si falla, el conjuro de Neutralizar Magia no tendrá efecto alguno.

Cuando se lanza contra un blanco determinado sin especificar a qué conjuro debe atacar en concreto, un Neutralizar Magia destruirá primero los conjuros defensivos, empezando con los más poderosos que pueda neutralizar. Sin embargo, se le puede lanzar contra un conjuro concreto siempre que el mago pueda discernir, mágicamente o por otros medios, los conjuros que cierto blanco tiene sobre sí.

Paralizar

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro afecta al sistema nervioso de la víctima si el mago consigue superar sus puntos mágicos con los suyos propios. Cada lanzamiento del conjuro inmovilizará una localización de golpe de la víctima al azar si la intensidad del mismo es mayor que los puntos de golpe poseídos por la localización en cuestión. Si se ven afectados cabeza, pecho o abdomen, los resultados son los mismos que si tales localizaciones hubieran sido reduci-

das a cero puntos de golpe, aunque tal reducción de puntos de golpe no es real.

Presentir (Sustancia)

A distancia, Activo, Instantáneo.

Este conjuro hace que todas las fuentes de la sustancia en cuestión que se hallen dentro del alcance del conjuro comiencen a brillar con un color sólo detectable por el mago. El oro brillará como el sol, el carbón lo hará en la oscuridad, y las gemas destellarán. Por cada nivel de intensidad, el conjuro penetrará 1 metro de roca, madera o suelo. Si la fuente de sustancia en cuestión está tras una pared de roca o de madera, o bajo la tierra, y el conjuro puede penetrarla, entonces el brillo aparecerá por un momento en la superficie más cercana al mago.

Proyección (Sentido)

A distancia, Activo, Temporal



Usando este conjuro, el mago podrá extender el sentido en cuestión hasta cualquier lugar dentro del alcance del conjuro. Este conjuro forma una especie de punto-receptor, a través del cual opera el sentido elegido. Este punto de visión es una pequeña ranura de unos 10 cm. de anchura y que puede moverse a la velocidad de 1m. por momento de reacción. El mago podrá usar sus habilidades normales de Percepción cuando use este conjuro, tales como Buscar, Escuchar, Otear, etc., dependiendo del sentido proyectado por el mismo. El mago puede lanzar conjuros a través de esta ranura mágica, y el alcance de los mismos se medirá desde ella. Los magos que usen sistemas de visión mágica pueden localizar dicha ranura y atacarla. Las armas mágicas y los conjuros usados contra la ranura mágica afectarán al mago que lanzó la Proyección en localizaciones de golpe aleatorias, dependiendo del ataque en cuestión.

Resistencia a Conjuros

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro protegerá a un determinado blanco, y no a las posesiones que lleve sobre su persona. Cualquier conjuro lanzado contra la persona o el objeto protegido por un Resistencia a Conjuros, deberá vencer la intensidad del mismo usando la tabla de resistencia. Para calcular la fuerza ofensiva se tomará el número de puntos mágicos que costó lanzar el conjuro atacante. Si éste logra vencer al conjuro de Resistencia, afectará a su blanco normalmente. Si no logra hacerlo, no tendrá efecto sobre su blanco. En cualquier caso, la Resistencia a Conjuros seguirá siendo efectiva hasta que cesen sus efectos.

Resistencia al Daño

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro solamente protegerá al cuerpo del blanco (no a las posesiones que pueda llevar sobre su persona). El daño total recibido por la criatura protegida deberá vencer a la intensidad de este conjuro usando la tabla de resistencia. Si lo consigue, todo este daño afectará normalmente al blanco. En tal caso, la armadura que pueda llevar éste le protegerá todo lo posible. Si el daño no consiguiera vencer a la Resistencia, entonces el golpe no conseguiría afectar a su víctima, aunque ésta sí podría verse abocada al típico Empujón.

El conjuro de Resistencia al Daño protegerá al blanco durante toda su duración. Si se combina con el conjuro divino de Escudo y/o con el conjuro de magia espiritual de Protección, el daño recibido se enfrentará primero con el conjuro de Resistencia y, sólo si lo sobrepasa, la armadura del blanco y los conjuros de Protección y de Escudo intentarán absorber todo el daño que puedan.

Succionar (Característica)

Toque, Activo, Temporal

Este conjuro le permite al mago transformar, de forma permanente, puntos de características en puntos mágicos o en puntos de fatiga, lo que el mago prefiera. Para ello el mago deberá ser capaz de tocar a la criatura elegida si quiere succionar alguna de sus características. Lo cual indica que no se puede Succionar a una criatura que carezca de TAM. En el caso de que un mago intente Succionar a una criatura poseída por otra, lo que conseguirá será reducir la INT y la PER de la criatura dominante. Con el mismo conjuro un mago no puede obtener puntos mágicos y puntos de fatiga, los dos tipos a la vez, al Succionar a una criatura, y además existe un límite a la

cantidad de dichos puntos que puede recibir. Los puntos mágicos sólo se pueden incrementar hasta un límite igual a la PERx2 del mago, y la fatiga, solamente hasta el doble de la fatiga normalmente poseída por el mismo. Un mago puede Succionar sus propias características.

Antes de aprender el conjuro, el mago debe decidir qué característica va a aprender a Succionar. La víctima del conjuro pierde los puntos de característica succionados de manera permanente, ninguna característica puede succionarse hasta caer por debajo de 1 punto. Como resultado de este conjuro, pueden verse alterados los modificadores de las categorías de habilidades.

Dependiendo de la característica que el hechicero sepa como Succionar, éste deberá usar uno ó más niveles de intensidad para transformar 1D6 puntos de característica en un número igual de puntos mágicos ó de fatiga. Estas características transformadas se añaden a los puntos mágicos ó de fatiga del mago en las tablas que a tal efecto se destinan en la Hoja del Aventurero. Si el total obtenido de puntos mágicos ó de fatiga exceden el límite normal del mago, los puntos suplementarios ólamente estarán disponibles hasta la expiración del conjuro. Los puntos mágicos ganados de este modo se comportan exactamente como puntos mágicos normales (es decir, servirán para aumentar las posibilidades del mago de vencer la resistencia a conjuros del blanco), con la diferencia de que no se regeneran con el descanso. Los puntos de fatiga obtenidos por medio de este conjuro se comportan en todo como puntos de fatiga normales.

Sólo pueden Succionarse las siete características principales (FUE, CON, TAM, INT, PER, DES, ASP). Sin embargo, no todas ellas son igualmente rentables a la hora de proporcionar puntos mágicos ó puntos de fatiga. Tal y como se explica en la tabla siguiente, para Succionar 1D6 puntos de INT se necesita un conjuro

de Succionar INT de intensidad -5, mientras que para Succionar PER sólo hace falta un conjuro de Succionar PER de intensidad -1.

Beneficios de Succionar

Característica	Intensidad Requerida
FUE	2
CON	3
TAM	3
INT	5
PER	1
DES	2
ASP	4

Tratamiento de Heridas

Toque, Pasivo, Una Hora

Este conjuro puede usarse para reparar el daño recibido por una localización de golpe en concreto, incrementando la tasa natural de curación del blanco. No puede usarse para curar el daño causado por ácido, veneno, u otras sustancias que se comparan con la CON. Una herida tratada con un Tratamiento de Heridas de una intensidad mínima de 2, dejará de sangrar inmediatamente. La criatura tratada recuperará un punto de golpe general y un punto de golpe en la localización afecta-



da por hora, hasta que la herida sane del todo. En ese momento cesan los efectos del conjuro. La localización curada será la que el mago haya tocado. La duración del conjuro aumenta automáticamente con la intensidad.

A menudo, el Tratamiento de Heridas requiere el uso de algún tipo de componente para resultar efectivo. Quizá tengan que usarse raíces especiales, hierbas, órganos de animales ó extraños minerales.

Veneno

A distancia, Pasivo, Instantáneo

El blanco se ve afectado por un veneno de POT igual a la intensidad del conjuro, si el mago consigue vencer los puntos mágicos del mismo. Entonces la víctima podrá intentar resistir la POT del veneno con su CON. Si no lo logra, recibirá toda la POT del veneno en daño a sus puntos de golpe generales. Si lo consigue, sólo la mitad.

Visión Mística

A distancia, Activo, Temporal

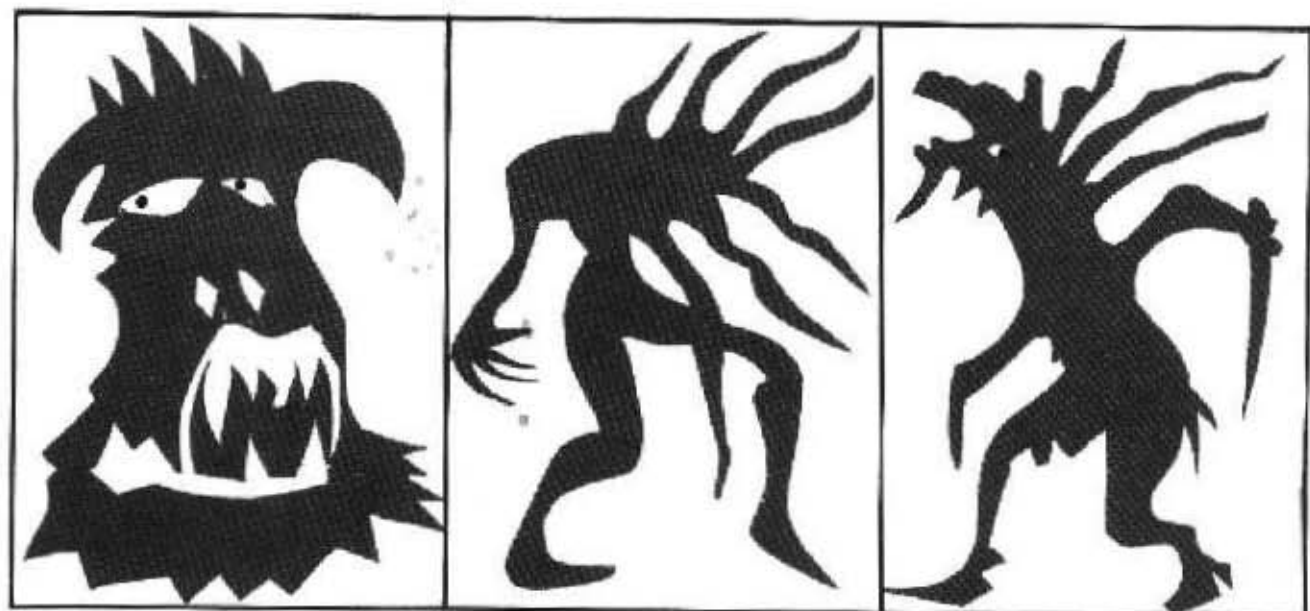
Este conjuro incrementa la capacidad visual del blanco. Será capaz de percibir tres cosas superpuestas sobre

las imágenes normales: el aura de las criaturas u objetos que poseen puntos mágicos, objetos mágicos que poseen puntos mágicos aunque no puedan regenerarlos por si mismos, y conjuros u objetos sobre los que se han lanzado conjuros aún en funcionamiento. Con un poco de práctica, el blanco de este conjuro podrá distinguir automáticamente estos tres aspectos.

Si se utiliza cuando el blanco se encuentra en un recinto oscuro o en un lugar donde sus órganos de los sentidos no puedan funcionar, no será capaz de ver ni tan siquiera los objetos mágicos. Este conjuro aumenta la capacidad normal de Buscar u Otear.

El blanco conocerá, aproximadamente, cual es la potencia de cada aura o conjuro que perciba. El Master ofrecerá al jugador el dato de cuál es el intervalo de 10 puntos en el que están incluidos los puntos mágicos que ha percibido (por ejemplo 1-10, 11-20, 21-30, 31-40 etc).

Aumentando la intensidad de este conjuro, el blanco podrá conocer la naturaleza de la magia que está viendo. Con una intensidad de 5 "verá" el propósito básico de la magia, y cuanto más tiempo mantenga su atención en ella, irá descubriendo otros propósitos más sutiles, uno por asalto. Con 10 niveles de intensidad podrá incluso "ver" la imagen del creador del objeto mágico y distinguir las condiciones impuestas sobre el mismo.







Magia Ritual



Un ritual se define como un poderoso procedimiento mágico cuya realización lleva algún tiempo. La magia ritual es parte de todas las aproximaciones a la magia definidas en RunicQuest; todos los magos, sin excepción, aprenden a llevar a cabo los mismos tipos de rituales. A la magia ritual se la ha considerado a menudo como un cuarto tipo de sistema de magia, aunque desde el punto de vista práctico no es más que algo subyacente a los otros tres.

Durante un ritual de Encantamiento ó de Invocación, el mago deberá usar a la vez alguno de los conjuros específicos rituales para definir el propósito de la magia que realiza. Un ritual de Ceremonia, incrementa las posibilidades de lanzamiento de conjuros, rituales ó no, aunque puede usarse también en conjunción con conjuros rituales con otros propósitos.

Para llevar a cabo un ritual de modo efectivo, el mago debe hallarse en un lugar de relativa calma (quizá en un tranquilo claro de bosque, ó en la austera torre de un castillo), en el que pueda mantener la concentración sin que le molesten. Este requisito de calma y tranquilidad suele prohibir la realización de rituales muy largos durante el curso de un combate.

Todo ritual necesita una serie de componentes y de accesorios (velas, incienso, etc.) capaces de establecer el ambiente y la atmósfera necesarios para la práctica correcta del mismo. Si un ritual concreto necesita de algún accesorio concreto adicional, éste se verá descrito en la explicación de dicho ritual.

En la Hoja del Aventurero, los rituales típicos se enumeran en la sección de magia positiva para empezar su aprendizaje.

Porcentajes Iniciales en Rituales

El ritual de Ceremonia es el único que comienza con unas posibilidades básicas positivas de un 5%. Así, las posibilidades básicas de todo aventurero en Ceremonia son iguales a su modificador de magia más cinco porcentajes. Si el resultado de tal suma es un número positivo, entonces ese personaje podrá usar esta habilidad ritual y podrá incrementar sus posibilidades a través del estudio.

El resto de los rituales tienen unas posibilidades básicas de cero. Un aventurero que quiera usar las habilidades de Encantamiento ó de Invocación, deberá recibir el entrenamiento adecuado en las mismas. Sin un mínimo estudio inicial, ningún aventurero puede Invocar a criatura alguna del Otro Mundo, ni Encantar ninguna clase de objeto, independientemente de cual sea su modificador de magia.

Para obtener porcentajes iniciales en Invocaciones y/o Encantamientos, el aventurero deberá pasarse una

semana entera estudiando ininterrumpidamente bajo la supervisión de un maestro, ó bien tendrá que emplear un mes entero de estudio en solitario. Una vez completado este período, el aventurero ganará un porcentaje inicial en tal ritual igual a su bonificador mágico. Tal número se escribirá en el espacio destinado a tal efecto, junto al nombre del ritual, en la sección de magia de la Hoja del Aventurero. Si el modificador mágico resulta ser un número negativo, la habilidad aprendida es inútil; para poder aprender éstos rituales, un aventurero deberá elevar antes, de algún modo, su modificador mágico.

Cómo Incrementar las Posibilidades en Magia Ritual

Las habilidades rituales no pueden incrementarse a través de la experiencia. Un aventurero deberá estudiarlas (tal y como se describe en el capítulo del Sistema de Juego del Libro de Reglas), ó encontrar un maestro lo suficientemente experimentado como para entrenarle.

Cómo Aprender los Conjuros de Magia Ritual

Un aventurero aprende conjuros rituales del mismo modo que aprende cualquier otro tipo de conjuros. Toda la información necesaria ya se ha dado en los capítulos anteriores en cada uno de los tres sistemas de magia, a pesar de que la descripción de los conjuros rituales se haga en este mismo capítulo.

Pérdidas de Fatiga Durante los Rituales

Normalmente un ritual tarda varias horas en llevarse a cabo, lo cual puede llegar a ser extenuante, ya que la concentración ha de ser constante ó toda la energía y el esfuerzo empleados habrán sido gastado en vano. Todo ritual exige que 11 de cada 12 horas empleadas, lo sean de un modo totalmente activo. La hora restante puede utilizarse para descansar, comer, ó para echar una cabezada. El mago perderá un punto de fatiga por cada hora empleada en realizar el ritual; los puntos de fatiga no podrán recuperarse hasta que se complete el ritual (a menos que se utilice una poción ó un conjuro reconstituyente).

El Ritual de Ceremonia

Este ritual tiene dos posibles usos: puede usarse en conjunción con los conjuros rituales de Ceremonia del mismo modo que otros rituales, ó puede emplearse para incrementar las posibilidades de lanzar conjuros de un mago a cambio de tiempo. Las Ceremonias no pueden usarse para aumentar las posibilidades de lanzar conjuros en los que el mago tiene un porcentaje igual ó inferior a cero.

Tiempo Requerido

Cuando se usa con conjuros rituales, el tiempo necesario para completar la Ceremonia se especifica ya en la descripción de cada conjuro en cuestión.



Tabla de Tiempo-Habilidad en Ceremonias

<i>Duración</i>	<i>Tirada</i>	<i>Duración</i>	<i>Tirada</i>
1	1D6	144	11D6
2	2D6	233	12D6
3	3D6	377	13D6
5	4D6	610	14D6
8	5D6	987	15D6
13	6D6	1597	16D6
21	7D6	2587	17D6
34	8D6	4181	18D6
55	9D6	6768	19D6
89	10D6	10949	20D6

Cuando se trata de aumentar las posibilidades de éxito de un conjuro no ritual, la columna de la izquierda representa asaltos de combate de tiempo. Cuando se trata de aumentar las posibilidades de éxito de un conjuro ritual, la columna de la izquierda se refiere a horas.

Si un aventurero intenta aumentar sus posibilidades de lanzamiento de conjuros no rituales, deberá emplear varios ASALTOS en el lanzamiento de conjuros no rituales, deberá emplear varias HORAS en el lanzamiento para obtener tal incremento en sus porcentajes. El ritual de Ceremonia puede usarse de manera simultánea para lanzar un conjuro ritual de Ceremonia, y para aumentar las posibilidades del aventurero de lanzar dicho conjuro.

Procedimientos

El conocimiento del ritual de Ceremonia no requiere INT libre. Además, no se necesita tirada alguna para ver si el mago usó con éxito su habilidad a la hora de aumentar sus posibilidades de lanzamiento de conjuros. Se necesita una tirada de Ceremonia para lanzar conjuros rituales de Ceremonia.

Cómo Aumentar las Posibilidades de Éxito

Para utilizar la Ceremonia con la idea de incrementar las posibilidades de éxito de un conjuro durante una partida, el jugador en cuestión deberá anunciar su intención de emplear su aventurero en ceremoniar (en asaltos u horas), y luego determinar en la columna de la derecha cuantos dados de 6 caras tendrá que lanzar a la conclusión del ritual. El número obtenido en ésta tirada se sumará a las posibilidades de éxito del aventurero a la hora de lanzar el conjuro que pretendía asegurar.

Límites al Incremento por Ceremonia

El valor total en percentiles añadido a las posibilidades de éxito de un aventurero a la hora de lanzar un conjuro usando el procedimiento anteriormente descrito, no puede ser mayor que su porcentaje en la habilidad de Ceremonia. Si el total obtenido en la tirada de D6's es superior al porcentaje poseído en tal ritual, el exceso se ignora.

El conjuro cuyas posibilidades se han incrementado con la Ceremonia, se lanza inmediatamente después de la conclusión del ritual.

El Ritual de Invocación

El ritual de Invocación ha de usarse con los conjuros rituales de "Invocar (Especies)" para que el lanzador pueda llamar hacia sí a criaturas de Otro Mundo. Estas criaturas (ya definidas en el capítulo introductorio de este Libro) no suelen habitar en el plano mundano (físico), y los magos deben emplear éstos conjuros de Invocar (Especies) para atraerlas hacia él. Una vez hecho esto se ha de intentar controlar mágicamente a la criatura usando conjuros apropiados de Controlar, Ordenar ó Dominar.

Aunque los seguidores de cada una de las tres aproximaciones a la magia van a tener que aprender los conjuros de Invocar (Especies) de maneras distintas, el caso es que todos éstos conjuros funcionan de igual modo.

Requisitos de los Rituales de Invocación

Además de un entorno tranquilo y del humo del incienso, algo común de manera invariable a todos los rituales, el invocante debe tener siempre en mente la imagen de la criatura a la que desea invocar. Normalmente se usa un dibujo de la misma, ó bien se colocan en el cuerpo, se sostienen en las manos, ó se miran fijamente algunas porciones del organismo de otros seres similares. Así, se pueden usar brascos llenos de llamas crepitantes para invocar a una salamandra, ó la piel y los dientes de un lobo para invocar a un demonio-lobo.

Cómo Invocar a Criaturas del Otro Mundo

El invocante sólo puede llamar a una criatura que no resida habitualmente en el plano mundano. Ejemplos de seres que pueden ser invocados antes de que el mago pueda intentar usar sus conjuros de control son fantasmas, todos los espíritus, todos los elementos, espectros y demonios. Un jugador que desee que su aventurero invoque a criaturas del Otro Mundo deberá seguir el procedimiento detallado a continuación.

El jugador informa al Master de qué conjuro de Invocar (Especies) va a usar su aventurero, y también le refiere cuales son sus posibilidades en el ritual de Invocación.

Si el aventurero quiere invocar a un elemento, el jugador deberá también especificar el tamaño de dicha entidad. el aventurero deberá tener a mano la suficiente cantidad del material apropiado para que el elemento pueda formar su cuerpo una vez materializado (por ejemplo, fuego si se quiere invocar una salamandra). Si el aventurero carece del material apropiado en la cantidad necesaria, entonces el ritual falla de modo automático.

El jugador del aventurero en cuestión deberá entonces intentar una tirada de 1D100 igual ó inferior a las posibilidades en el ritual de Invocación del mismo. Si tuviera éxito, entonces el Master pasará a generar de modo aleatorio una criatura del tipo deseado.

A continuación el jugador ha de declarar el número de puntos mágicos empleados en el ritual por su aventurero. Si éste número es inferior al de puntos mágicos poseídos por la criatura concreta a la que se ha invocado tal y como fué generada por el Master, el ritual falla de manera automática.

Los puntos mágicos empleados en el ritual, se gastan independientemente de que la Invocación sea un éxito ó no. El invocante no podrá emplear más puntos mágicos que los que tenga disponibles. El ritual tardará en llevarse a cabo una hora por cada punto mágico gastado intentándolo.

Resultados de las Invocaciones

Éxito: Normalmente aparecerá mágicamente, en el lugar donde se lleva a cabo la Invocación, un espécimen cualquiera del tipo deseado un asalto después de que el ritual sea completado. Durante los momentos que sigan a su llegada, la criatura estará desorientada, y será incapaz de actuar hasta que el Master consiga lanzar en 1D100 por debajo de sus puntos mágicos (esta tirada se realizará en el momento de reacción 1 de cada asalto a partir de la aparición del ser). Una vez plenamente activa, la criatura puede comenzar a actuar. Las criaturas que se invocan desde el Otro Mundo siempre son hostiles al que las invoca y a todo aquel que pueda hallarse en los alrededores del lugar elegido para el ritual. Dependiendo de la peligrosidad de la entidad convocada en comparación con la del mago invocante, el Master puede hacer que la criatura ataque ó no a éste último, huya y permanezca en el plano mundano, ó vuelva al Otro Mundo. No se reciben beneficios especiales por conseguir un éxito crítico al realizar una invocación.

Alrededor del 10% de las veces, el mago consigue invocar a una entidad mucho mayor ó más poderosa de lo que él esperaba. Del mismo modo que en la Tierra hay señores poderosos y reyes, en el Otro Mundo hay también criaturas que en su entorno son igualmente poderosas. Estos seres pueden aprovechar esta puerta de entrada al plano mundano que se les ofrece aundo un mago estúpido les muestra el camino al intentar invocar a uno de sus súbditos menores. Las características que se dan en la descripción de las criaturas incorpóreas y de los elementos, sólo cubren alrededor del 30% de la población de dichas entidades del Otro Mundo. Hay espíritus con PER de 35, 50 y 100, aunque no muchos. También existen elementos de tamaño colosal, y espectros y demonios bastante desagradables.

Fracaso: No aparece criatura alguna. Los puntos mágicos empleados se gastan como si el ritual hubiera tenido éxito. Si la tirada se pifió, el Master quizá quiera hacer aparecer una entidad especial ó muy poderosa capaz de dar algún quebradero de cabeza al mago en cuestión.

Otros Usos y Consecuencias del Conjuro

Un aventurero puede averiguar el Auténtico nombre de cualquier criatura invocada lanzando con éxito un conjuro de Controlar/Ordenar/Dominar, y haciendo luego la pregunta. La respuesta obtenida se extrae directamente del inconsciente del ser. Con este método, uno puede conseguir también información específica acerca de las características y de las habilidades de las criaturas invocadas.

A veces, un mago desea invocar a una criatura a la que ya ha llamado con anterioridad, quizá por que sabe

que es lo bastante poderosa como para realizar determinado trabajo, pero no lo bastante peligrosa como para ponerle en aprietos. Esta tarea sólo es posible si el invocante conoce cual es el verdadero nombre de la criatura en cuestión (El Nombre Auténtico es el nombre mágico y único que todo ser tiene de un modo absolutamente individual, y que habitualmente es desconocido a nivel consciente). La Invocación de una criatura ya conocida se realiza de modo semejante a cualquier otro ritual de éste tipo, con la excepción de que se llama a la criatura por su nombre. Esto es también más seguro que una Invocación al azar, ya que uno no se va a encontrar con monstruosidades inesperadas.

Un aventurero puede llegar a perder el control de una criatura invocada de varias maneras. La criatura puede resultar destruida a través de la pérdida de características ó de puntos de golpe. En cualquier momento en el que falla un conjuro de los del tipo de control, la criatura invocada queda libre. Un aventurero puede robar el control de una criatura invocada disipando el conjuro de control que la liga y lanzando él el suyo propio, ó lanzando un conjuro de control sobre una criatura encerrada en un objeto que el aventurero pueda usar (ver Encantamientos y sus condiciones).

El Ritual de Encantamiento

El ritual de Encantamiento ha de usarse con los conjuros rituales de Encantamiento para almacenar el conocimiento de conjuros en objetos físicos, defender lugares de un modo mágico contra profanaciones, obtener el control sobre ciertas criaturas, y para muchos otros propósitos. Más adelante, en éste mismo capítulo, se describen los conjuros rituales de Encantamiento que se hallan al alcance de los tres tipos distintos de magos.

Condiciones y Definiciones Generales

A través de un Encantamiento, se busca la realización de un cambio mágico permanente en el entorno. El tipo de Encantamiento que se lleva a cabo depende del conjuro ritual usado para dirigir el procedimiento. Un Encantamiento requiere que el mago pierda algo de modo permanente para que se produzca el cambio deseado; normalmente, ése algo son los puntos de PER. Como tal cambio permanente, un encantamiento no se puede disipar ni neutralizar, aunque las runas que lo definen sí pueden romperse, cancelándose así la magia del Encantamiento.

Cualquier cosa puede encantarse: una ó más localizaciones de golpe de criaturas completas, incompletas ó del Otro Mundo, y todo tipo de objetos inanimados (hasta 25 puntos de TAM por cada punto de PER utilizado en el Encantamiento). Para Encantar un área, un objeto, ó una criatura, el mago debe inscribir las runas del Encantamiento sobre, en, ó alrededor del objeto ritual. La habilidad de Fabricación de Inscripciones sobre el material apropiado, poseída a un nivel de habilidad igual ó superior al 30%, se considera suficiente para que el mago puede inscribir las runas sin ningún problema. También puede encargarse a alguien con una habilidad de Fabricación superior, la tarea de la inscripción, pero en cualquier caso es el mago en cuestión el que debe llevar a cabo el ritual.

Por regla general, los objetos encantados son fáciles de llevar y de manipular. No hay definido un límite para el número de encantamientos que determinado objeto

puede llevar sobre sí. Es bueno recordar, sin embargo, que los objetos encantados pueden perderse ó ser robados, lo que les hace algo vulnerables. Normalmente, los objetos encantados guardan algún significado mágico ó simbólico para sus poseedores ó para sus usuarios. Objetos que se encantan de modo habitual son anillos, amuletos, varitas y cayados. Los aventureros pueden intentar encantar determinado objeto, siempre bajo la supervisión del Master.

A menos que el encantamiento incluya condiciones de uso limitantes (ver más adelante) que indiquen otra cosa, cualquiera puede usar un objeto mágico encantado.

Un lugar también puede estar encantado. Quizá los intrusos provoquen la activación de uno ó más conjuros, ó quizá un aventurero haya almacenado punto mágico ó conjuros en determinada localización. Ejemplos de lugares encantados pueden ser la cañada donde habita un duende, una tumba maldita, la guarida de un fantasma, el estudio de un hechicero, el altar de un templo, ó el matorral de espinos que protege el sueño de una bella durmiente.

Preparaciones para un Encantamiento

El mago debe inscribir las poderosas runas que enfocaran las energías que serán liberadas durante el ritual. Si se trata de encantar un lugar, las runas tendrán que inscribirse en el suelo, en los árboles, en las rocas, ó en otros objetos que se hallan alrededor del área a encantar. Los símbolos no necesitan ser visibles, pero sí deben ser materiales, sustanciales. Los encantamientos que afectan a animales y a personas deben llevarse a cabo por medio de runas tatuadas sobre la criatura a la que afectan en particular. Es necesario que las runas se inscriban de un modo tan duradero como ello sea posible, ya que si dichos símbolos son destruidos, también se destruye el encantamiento.

Procedimiento para un Encantamiento

El jugador del aventurero en cuestión debe informar al Master que éste va a intentar encantar un objeto ó un lugar determinado, y debe indicar cual va a ser éste.

El jugador debe anunciar a continuación qué conjuro ritual de encantamiento va a usar su aventurero, las condiciones que incluirá en el mismo, y la cantidad de PER que empleará.

Por cada punto de PER empleado, debe gastarse una hora en la realización del ritual.

Al final de ése tiempo, el jugador deberá tirar 1D100 y obtener un resultado igual ó inferior a la habilidad ritual del mago en Encantamiento.

La PER usada en el Encantamiento se perderá al final del mismo, se haya realizado ó no con éxito la tirada de 1D100.

Si el Encantamiento tiene éxito, se gasta la PER, y el objeto ó lugar queda encantado tal y como se deseaba. Si la tirada de habilidad ritual falla, también se pierde toda la PER empleada, y el objeto ó lugar no queda encantado. No hay penalización adicional por pisar la tirada, ni bonificaciones por conseguir un éxito crítico.

Cómo Romper las Runas de un Encantamiento

Como un Encantamiento es un cambio mágico permanente del entorno del mago, no puede ser disipado ni neutralizado por conjuro alguno. para levantar un En-



cantamiento es necesario romper las runas usadas para enfocar y concentrar las energías mágicas que lo hicieron posible. Para hacer esto, lo primero que tiene uno que hacer es encontrarlas (lo cual puede llevar algún tiempo si el mago que hizo el ritual era inteligente). Luego, el objeto que porta las runas, ó en el que éstas se hallan inscritas debe ser destruido, lo cual se consigue eliminando todos sus puntos de golpe; sólo entonces se rompe el Encantamiento.

Cómo Restablecer Encantamientos Rotos

Un objeto mágico encantado que se haya roto puede repararse sin necesidad de tener que rehacer todos sus Encantamientos. En primer lugar deben reunirse todas sus piezas, colocándolas en su lugar y pegándolas entre sí de alguna manera. Entonces, para restablecer los En-

cantamientos en él contenidos, un aventurero capacitado para usar el objeto deberá sacrificar un punto de PER por cada conjuro ritual que se usó en su día para encantarlos. (Independientemente de los puntos de PER empleados originariamente para impulsar dichos conjuros rituales). Con este procedimiento también se restablecen todas las condiciones que se impusieron originariamente para impulsar dichos conjuros rituales). Con este procedimiento también se restablecen todas las condiciones que se impusieron originariamente sobre el objeto. Sólomente se puede restablecer la totalidad del Encantamiento. Un mago no puede restablecer sólomente parte del mismo.

La Saga de Cormac

A Nikolos se le ha caído su único objeto mágico, un amuleto de oro. Después de recoger todas sus piezas, Nikolos usa su conjuro de Formar/Colocar Oro para re conectarlas entre sí. Luego, con un ritual de Encantamiento, gasta 3 puntos de PER para restablecer los tres Encantamientos que el amuleto posela (uno para cada uno de los dos conjuros Curación-2 y Proyección (Visual), y el otro para la capacidad de almacenamiento de 10 puntos mágicos). La condición de que sólomente los antiguos aprendices del Viejo Naws pueden usar el amuleto también se restablece, lo cual no cuesta sacrificio alguno de PER.

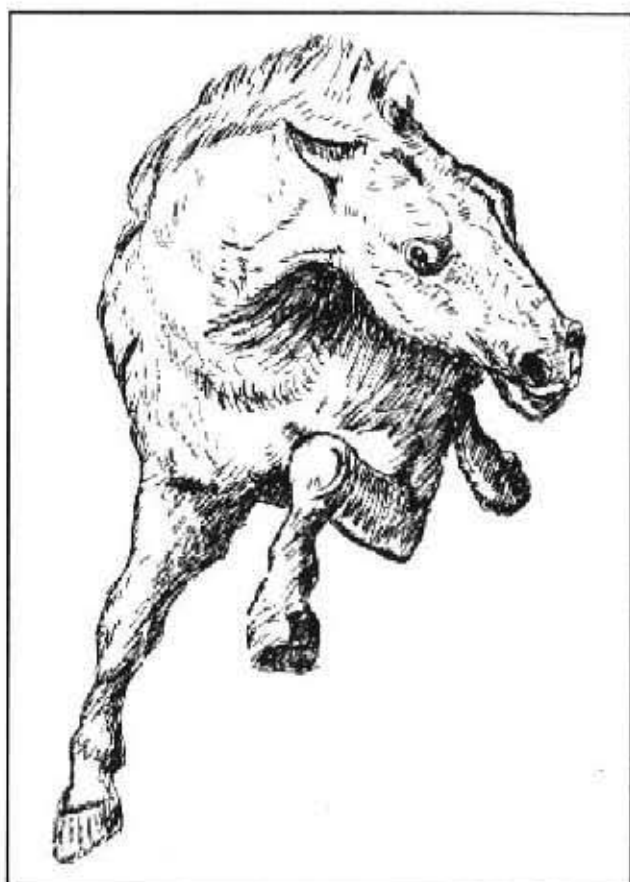
Condiciones de un Encantamiento

Todos los Encantamientos pueden ser modificados introduciendo una serie de condiciones durante el ritual. Un mago aprende cómo añadir tales condicionantes como parte de su entrenamiento. El jugador que lleva al mago en cuestión declara las condiciones deseadas y gasta la apropiada cantidad de puntos de PER cuando realiza la tirada de 1D100. una vez se añade una condición a un Encantamiento, ésta nunca puede ser anulada ó flexibilizada, aunque sí puede hacerse más restrictiva posteriormente.

Existen seis clases ó tipos distintos de condiciones. Cada una de ellas cuesta el sacrificio de un punto de PER al ser incluidas en el Encantamiento, pero sólomente uno (a excepción de las Condiciones de Área de Efecto), independientemente de lo complicada que sea la condición declarada. Naturalmente es el Master el que tiene la última palabra en cuanto a cuantas clases de condiciones distintas se han incluido en determinada declaración, y cada una cuesta el punto de PER correspondiente.

Condiciones de Área de Efecto: En éste caso el Encantamiento deberá afectar a un área más que a un sólo objeto; el tamaño del área en cuestión viene dado por el número de puntos de PER gastados en ésta condición. Un Encantamiento de área que use un sólo punto de PER afectará 1 metro cúbico de terreno. Y un Encantamiento de área de 3 puntos de PER afectará a un volumen de 3 metros cúbicos. Y así progresivamente. Cualquier persona, a la que las condiciones del encantamiento no le prohiban expresamente hacerlo, puede usar los conjuros ó los puntos mágicos almacenados en determinado lugar en virtud de un Encantamiento. La fuerza mágica de un ataque producido por un Encantamiento de Área de Efecto viene dado por los puntos de PER empleados en el mismo.

Condiciones de Ataque: Una condición de ataque añadida a un conjuro encantado hace que éste sea lanzado cuando un determinado blanco señalado en la decla-



ración de condiciones viola el espacio protegido, ó toca el objeto encantado.

Condiciones de Ligadura de Conjuros: Este Encantamiento intenta combinar varios conjuros a un tiempo para crear efectos mágicos especiales. El gasto de un punto de PER le permite al mago ligar entre sí algunos, ó todos los conjuros encantados en el objeto. Esencialmente, éste procedimiento lo que hace es crear conjuros sumamente complejos. Lanzar uno de los conjuros que forman parte del grupo de los que se hallan ligados significa lanzarlos todos. Si, en alguna ocasión posterior, el mago desea ligar más conjuros de los encantados en el objeto, deberá volver a gastar otro punto de PER.

Condiciones de Ligadura de Puntos Mágicos: Este encantamiento liga la capacidad de almacenamiento de puntos mágicos de determinado objeto encantado, con un conjuro ó grupo de conjuros (si los conjuros también se hallan a su vez ligados entre sí), de modo que cuando los conjuros se lanzan, los puntos mágicos necesarios para impulsarlo se toman automáticamente de tal almacén. Naturalmente, para que dichos puntos mágicos puedan extraerse de tal fuente, en primer lugar deben encontrarse allí.

Condiciones del Blanco: Este tipo de condiciones se usa para definir exactamente quién no se verá afectado por determinado objeto encantado. Si no se definen Condiciones del Blanco, el objeto funcionará contra cualquiera que éste a mano. Si se incluyen Condiciones del Blanco durante el proceso de Encantamiento, entonces los conjuros incluidos en el objeto no podrán ser activados por blanco alguno que cumpla las condiciones. Si tales conjuros son lanzados por alguien que use el objeto, fallarán automáticamente contra los blancos que hayan ido protegidos por las condiciones.

Condiciones del Usuario: Normalmente, cualquiera puede usar un objeto mágico. Las Condiciones del Usuario le permiten a un mago el restringir el uso de determinado objeto encantado. Un punto de PER gastado en estas condiciones le permiten al creador del objeto evitar que determinada persona o grupo de personas lo usen. Tal grupo de personas puede ser todo lo numeroso que se quiera siempre que se halle claramente identificado. Puede llegar a ser tan numeroso como para excluir a todo el mundo excepto al mago. Una vez que esta condición se incluye en un objeto, las personas involucradas nunca podrán emplear el objeto. Si más adelante, el mago desea restringir el uso del objeto a más personas, deberá gastar de modo permanente otro punto más de PER en un ritual de Encantamiento. Si aparte del mago, nadie puede usar el objeto mágico, éste se vuelve inútil cuando el mago muere. Sólomente las personas autorizadas a usar determinado objeto mágico pueden modificar los Encantamientos o añadir condiciones adicionales a los mismos.

Es posible que determinada condición esté ligada sólo a parte de los Encantamientos que conformen un objeto mágico; así, por ejemplo, mientras que cualquiera podría usar los puntos mágicos almacenados en una espada ritual, quizá sólo un sacerdote del dios de las tempestades podría usar el conjuro de Chuchilla Afilada en ella encantado.

Conjuros Rituales de Encantamiento

Existen varios efectos comunes que todos los conjuros de encantamiento poseen, tal y como se describe a continuación. Un mago puede aprender cada una de estas cosas de forma individual cuando aprende a usar el conjuro ritual de Encantamiento adecuado.

Encantamiento de Armadura

Este encantamiento se usa para incrementar los puntos de armadura de un objeto, o para darle puntos de armadura a un objeto que antes no los tenía. Cada punto de PER sacrificado en el encantamiento, imbuje al objeto con el equivalente a 1D6 puntos de armadura. Estos puntos de armadura se hacen uno con el objeto. Si éste encantamiento se usa para incrementar los puntos de armadura de una criatura viviente (o para dotarla de ellos), cada una de las localizaciones de golpe se tiene que tratar por separado. Si se usa para aumentar los puntos de armadura de una armadura, entonces sólo afectará a una sola localización de golpe.

Encantamiento de Fortalecimiento

Con éste encantamiento pueden aumentarse los puntos de golpe de una determinada criatura. No puede usarse en objetos, armas, o criaturas que carezcan de puntos de golpe. A discreción del mago, cada punto de PER gastado durante el ritual incrementará en 1D6 los puntos de golpe totales, o los puntos de golpe de una determinada localización. Naturalmente, si se incrementan los puntos de golpe generales, los puntos de golpe por localización posiblemente aumentarán también.

Encantamiento de Ligadura (Especies)

Este encantamiento sirve sólomente para ligar a criaturas del Otro Mundo a determinados lugares u objetos.

Cómo Capturar Criaturas en Objetos: Para capturar a una criatura en un objeto, éste deberá estar encantado con un punto de PER por cada tipo de característica poseída por la criatura. El mago atraparás así no sólo el espíritu de la criatura, sino también su forma física si la tuviera, dentro de la materia que forma el objeto en cuestión. Las pocas criaturas del Otro Mundo que poseen TAM, no aportan peso alguno al objeto mágico, así como tampoco aportan calor las salamandras, etc.

El hecho de capturar a una criatura en un objeto mágico viola todos sus instintos naturales, y para llevarse a cabo necesita el lanzamiento con éxito de un conjuro de Controlar/Ordenar/Dominar. Los Encantamientos de Ligadura son específicos para cada especie, es decir, un Encantamiento empleado para ligar cierto tipo de criatura no puede usarse para intentar ligar a otro tipo o especie. Una vez que una criatura se halla dentro del objeto en cuestión, permanecerá en él hasta que éste sea destruido, o hasta que se la libere. La destrucción de una criatura en concreto que se hallaba ligada a determinado objeto no implica que a partir de ese momento dicho objeto quede ya inservible, pero si que su poseedor deberá Controlar/Ordenar/Dominar otra criatura del mismo tipo para obligarla a ocupar el lugar de la anterior.

Una criatura encerrada en el interior de un objeto mágico no posee sentidos naturales funcionantes, y no puede percibir el mundo que la rodea a menos que use magia. Las personas que se hallen en contacto con un objeto mágico podrán comunicarse mentalmente con la criatura que esté encerrada en su interior (si no existe condición alguna que lo impida), y ordenarla de modo automático que use sus habilidades.

Algunas criaturas poseen conocimientos y habilidades que su poseedor puede usar aunque éstas se hallen encerradas dentro del objeto mágico (espíritus que puedan lanzar sus conjuros, o que los memoricen). Sin embargo, muchas otras criaturas no son muy efectivas mientras se hallan así atrapadas, y para resultar útiles han de ser liberadas (elementos, fantasmas, etc.). Si no se usa un conjuro de control o dominio, una criatura puede ser liberada de determinado objeto para llevar a cabo una tarea, pero luego es libre de marcharse. Si un conjuro del tipo de control se usa antes de liberar a la criatura, entonces el mago puede ordenarla que realice una serie de acciones para luego regresar al interior del objeto mágico. Los conjuros del tipo control funcionan de manera automática contra las criaturas que están ligadas en el interior de un objeto.

Un conjuro del tipo control también puede saltarse el control natural que el Encantamiento ejerce sobre la criatura. Un mago que no ponga condiciones al uso de sus objetos mágicos puede encontrarse de pronto con que le han robado sus criaturas ligadas o con que las han vuelto contra él usando los conjuros de control adecuados. Cualquier persona que pueda manejar un objeto mágico, podrá también lanzar conjuros sobre las criaturas encerradas en su interior, y no necesitará para ello hallarse en contacto físico con dicho objeto. Si deberá usar procedimientos mágicos que le den una especial visión del plano mundano (Visión del Alma, por ejemplo) para apuntar sus conjuros contra una criatura ligada.

Los elementos y otras criaturas atrapadas en el interior de objetos, no podrán recuperar sus puntos de golpe perdidos hasta que consigan volver al Otro Mundo.

Cómo Capturar Criaturas en Lugares: Ligar a una criatura a un lugar determinado significa restringir los movimientos de la misma dentro de un volumen de espa-

cio dado. El costo en PER de Encantar un área de este modo es el mismo que el usado a la hora de Encantar un objeto, más lo que cueste usar la condición de Área de Efecto. Las criaturas ligadas a un lugar determinado pueden usar sus sentidos naturales para observar lo que hay a su alrededor, independientemente de que se halle dentro o fuera del volumen encantado.

Encantamientos de Matriz de Conjuros

Usando una matriz de conjuros, un mago puede almacenar en el interior de un objeto el conocimiento de determinado conjuro. Cualquiera que pueda usar el objeto gana el conocimiento del conjuro en el momento en que toca físicamente el objeto, aunque lo vuelve a perder cuando abandona el mismo.

Aunque los practicantes de los distintos sistemas mágicos usan los mismos procedimientos a la hora de encantar un objeto de este modo, los resultados del Encantamiento varían para cada uno de ellos. Los magos espirituales y los hechiceros no pierden el conocimiento de los conjuros para los que crean matrices. Los sacerdotes divinos sí lo pierden.

Matriz de Conjuros Espirituales: El poseedor de un objeto así encantado tiene unas posibilidades de lanzar los conjuros encerrados en el mismo iguales a su PERx5. También es necesario el sacrificio de 1 punto mágico por punto de conjuro lanzado.

Matriz de Conjuros Divinos: Un conjuro divino encantado en un objeto tiene un 100% de posibilidades de ser lanzado. Si dicho lanzamiento falla, el poseedor del objeto podrá volver a intentarlo en el asalto siguiente. Una vez usado, dicho objeto tendrá que ser llevado de nuevo hasta el templo apropiado donde, a través de un ritual de adoración, el conjuro volverá a estar disponible. Esencialmente, el conjuro divino Encantado funciona como la magia sacerdotal normal.

Sólo los sacerdotes pueden Encantar conjuros divinos en el interior de objetos mágicos. Los conjuros de un solo uso no pueden encantarse. Cuando se completa el ritual de Encantamiento el sacerdote pierde el uso de sus conjuros reutilizables, pero siempre puede sacrificar PER y adquirir conjuros nuevos.

Matriz de Conjuros de Hechicería: Una persona que quiera utilizar un objeto en el que se hayan encantado conjuros de hechicería deberá desarrollar sus propias posibilidades y su propia habilidad de lanzamiento. Empezará con unas posibilidades de lanzamiento de los conjuros encerrados en el objeto iguales a su modificador de magia, y mejorará su habilidad solamente a través de la experiencia. Si más adelante aprende a lanzar tal conjuro por sus propios medios (de modo que no necesita el objeto para poder lanzar el conjuro), retendrá las posibilidades ya alcanzadas.

Si el hechicero ya tuviera posibilidades desarrolladas en alguno de los conjuros del objeto mágico, podrá usar las mismas de modo normal.

La Saga de Cormac

Supongamos que Nikolos descubre un antiguo amuleto que contiene matrices de tres conjuros: Cuchilla Afilada-3 (magia espiritual), Neutralizar Magia (hechicería) y Berserk (un conjuro de 2 puntos de magia divina), y que el objeto no tiene limitación alguna acerca de quien lo puede usar. Aunque Nikolos no haya usado en su vida magia espiritual, tendrá unas posibilidades de PERx5 de lanzar el

conjuro de Cuchilla Afilada siempre que conserve el amuleto en su poder y gaste 3 puntos mágicos. Como ya ha utilizado con anterioridad el conjuro de Neutralizar Magia (aunque actualmente no lo tenga memorizado), puede usar sus posibilidades ya desarrolladas con el mismo de 46%, y deberá gastar al menos 1 punto mágico para lanzarlo. Si quiere puede usar sus habilidades de hechicería para manipular el conjuro. Si quisiera usar el conjuro de Berserk, tendría un 100% de posibilidades de que funcionara, pero antes de poder reutilizarlo, Nikolos tendría que llevarlo hasta el templo del dios apropiado, y allí realizar un servicio de adoración para él desconocido.

Una vez que un conjuro ha sido encantado en un objeto, ya no se puede sustituir por otro, aunque si se pueden añadir al objeto más conjuros más adelante. Un punto de PER gastado durante el ritual formará una matriz para un punto de conjuro. Se pueden apilar en un mismo objeto varios puntos del mismo conjuro divino (creando así en un mismo objeto versiones muy potentes del mismo conjuro). Los conjuros espirituales de potencia variable pueden encantarse dentro del objeto poco a poco, un punto cada vez. Un Cuchilla Afilada-1 tendrá que continuarse con un Cuchilla Afilada-2, y un Cuchilla Afilada-7 seguirá a un Cuchilla Afilada-6. Si añadimos un Cuchilla Afilada-1 a otro Cuchilla Afilada-1, solamente obtendremos dos matrices idénticas de Cuchilla Afilada-1. Un conjuro de hechicería encantado en un objeto puede manipularse para hacerlo más poderoso (lo cual, naturalmente, incrementará la PER que se ha de sacrificar). Un conjuro de hechicería manipulado encantado en un objeto, no hará que el hechicero gaste INT-libre a la hora de utilizarlo. De este modo, si Nikolos fabrica o se encuentra un objeto encantado con una matriz de Aumentar Daño con Intensidad-5, todavía puede usar toda su INT disponible, 10 puntos, para manipular el conjuro aún más. Los cinco niveles de intensidad ya encantados en el objeto pueden utilizarse sin necesidad de un gasto de INT-libre adicional.

Encantamiento de Matriz de Puntos Mágicos

Cada punto de PER sacrificado en este Encantamiento puede usarse para crear un almacén de 1 punto mágico. Estos puntos mágicos almacenados pueden usarse para impulsar o para potenciar conjuros por parte de cualquier persona capaz de usar el objeto. Los puntos mágicos almacenados en objetos encantados no se regeneran por sí mismos (ya que el objeto no posee PER), pero el poseedor del objeto en cuestión puede rellenar la carga de puntos mágicos con los suyos propios (que si son regenerables). Para almacenar un punto mágico en una matriz de un objeto mágico, la persona en cuestión ha de emplear un asalto de combate completo. Un objeto Encantado no puede almacenar más punto mágicos de los que su matriz le permite contener.

Algunas Notas Sobre los Rituales

A continuación se dan una serie de consejos para que los jugadores cuyos personajes emplean magia ritual puedan aprovecharlos. Dichos consejos evitan que los

jugadores cometen ciertos errores típicos a la hora de completar los rituales.

Notas Sobre las Ceremonias

Los magos espirituales usan a menudo el ritual de Ceremonia para aumentar las posibilidades de lanzar conjuros de Curación u otro tipo de conjuros de efectos permanentes. Usar este ritual para lanzar conjuros espirituales de tipo temporal, suele ser bastante antieconómico, ya que la Ceremonia puede llevar más tiempo del que va a durar el conjuro en sí.

Los sacerdotes deben usar la Ceremonia con el resto de los rituales para asegurarse de su éxito, ó, si se hallan muy cargados, para evitar la penalización en percentiles que la CAR les podría suponer.

Los hechiceros suelen encontrar muy útil este ritual, particularmente al principio de sus carreras, momento en el cual sus porcentajes de lanzamiento son especialmente reducidos.

Notas Sobre las Invocaciones

Normalmente, es mucho más seguro, a la hora de realizar una Invocación, que dos magos colaboren en la misma. Uno de ellos puede invocar a la criatura deseada, mientras el otro se prepara para lanzar el apropiado conjuro de Controlar/Ordenar/Dominar (Especies) que debe usarse. Los conjuros de Control suelen llevar bastante tiempo, sobre todo en el caso de los hechiceros, y la criatura invocada podría tener tiempo de atacar al invocante antes de que éste pudiera lanzar dicho conjuro de control. El control permanente de una criatura puede lograrse capturándola dentro de un objeto Encantado con el Encantamiento de Ligadura apropiado. Tal objeto debe prepararse antes de que los magos lleven a cabo la Invocación. Un sólo hechicero podría combinar el ritual de Invocación. Un sólo hechicero podría combinar

el ritual de Invocación con un conjuro del tipo de control a través del uso de la habilidad de Multiconjuro. En tal caso el conjuro de control se lanza inmediatamente después de completarse el ritual de Invocación, lo cual ahorra un tiempo valiosísimo cuando uno se enfrenta a una criatura hostil.

Notas Sobre los Encantamientos

Un mago puede ahorrarse tiempo y PER si determina las condiciones que quiere colocar sobre un objeto que va a encantar al tiempo que lleva a cabo el ritual. Si así lo hace, sólo necesitará hacer una tirada para crear el Encantamiento y establecer sus condiciones. Si el mago quiere posteriormente añadir condiciones por separado del rito inicial (gastando inicialmente menos puntos de PER), deberá realizar otra tirada exitosa de Encantamiento.

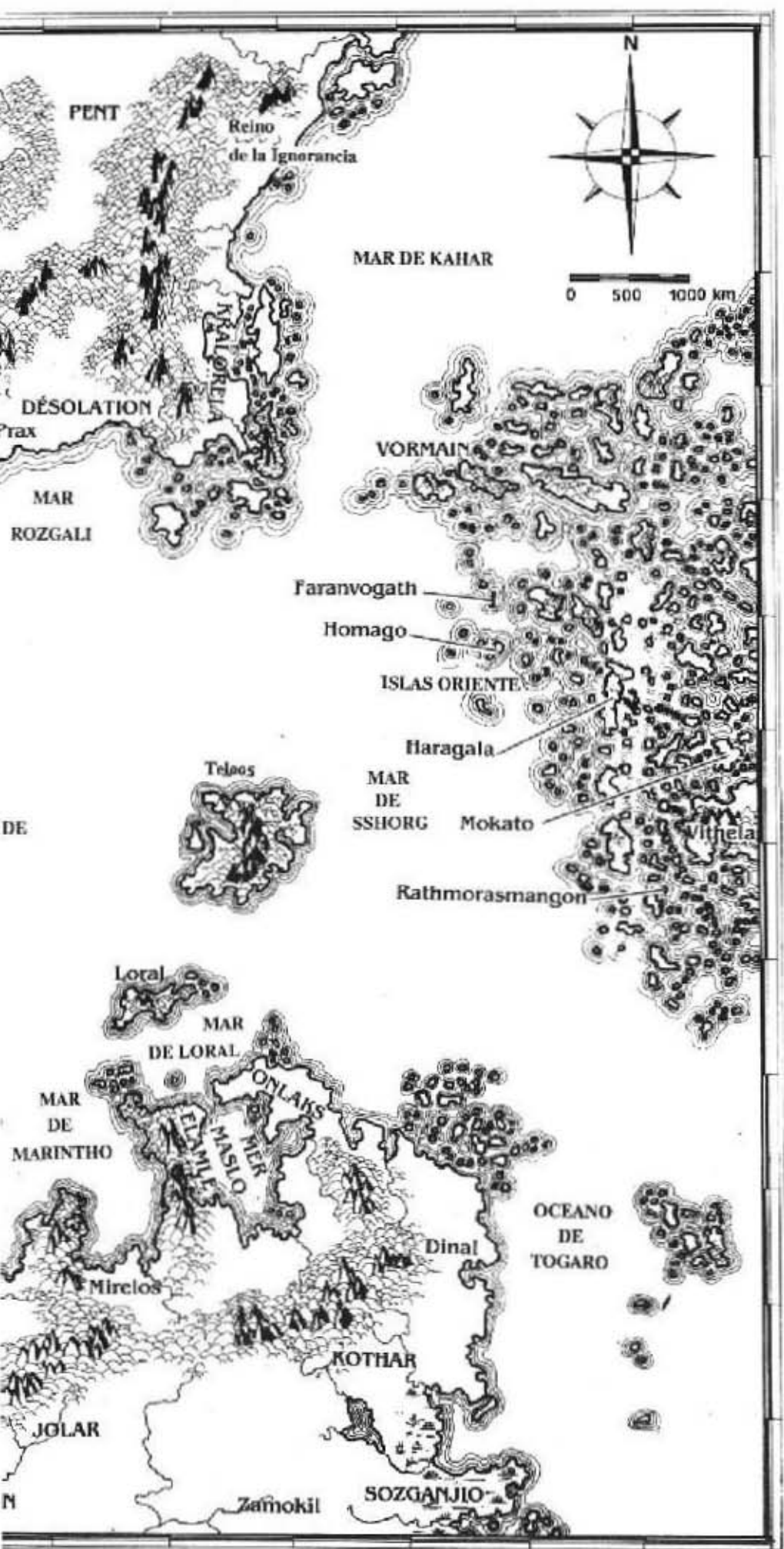
Sobre las Criaturas Ligadas

Un mago que maneja criaturas ligada ha de ser muy cuidadoso. A pesar de que en un momento dado, una criatura sólo puede estar bajo los efectos de un único conjuro de control, otro mago puede conseguir dominar a la criatura disipando el conjuro previo y lanzando el suyo propio, ó lanzando directamente un conjuro de control más poderoso usando las reglas sobre Combinación de Conjuros que se dan en el capítulo introductorio a este libro.

Una criatura ligada a un objeto puede ser liberada, y se la puede ordenar llevar a cabo una acción (compatible con el tipo de criatura en cuestión) como resultado del control innato ofrecido por el ritual de Ligadura. De ahí en adelante, la criatura es libre de la Ligadura. El mago deberá lanzar con éxito un nuevo conjuro de control para obligar a la criatura a volver al objeto mágico, ó para hacer que ésta lleve a cabo más de una acción.









La Hechicera Negra

por Mike Olson (Adaptación de Luis Serrano)

Esta es una buena aventura para que los jugadores se inicien en el sistema de juego de *RuneQuest*, aunque será el Master quien deberá decidir sobre la conveniencia de jugarla o no. La aventura comienza en un pequeño pueblo llamado Jotenheim, el cual puede localizarse en cualquier mapa, en cualquier mundo. Si se localiza en Glorantha, puede estar cerca del Paso del Dragón en Sartar, y así podemos entroncar con suplementos como *Apple Lane* o *La Isla de los Grifos*. Pero depende totalmente del Master el ajustar la situación de este escenario a su particular mundo de juego.

Como Master, debes conseguir que un grupo de personajes iniciales tengan una buena razón para hallarse juntos en Jotenheim. Una vez sus motivos estén claros, comenzará la Primera Parte de la aventura. Puedes dejar incluso que los aventureros vivan en el pueblo pacíficamente durante unos cuantos días antes de que empiece la acción, dándoles ocasión de explorar, comprar equipo, o buscar trabajo. Durante este periodo, lo ideal es que alquilen habitaciones en la Posada del Pulgar del Gigante. Una vez que todo esté dispuesto, la aventura puede comenzar.

NOTA: En algunas partes de esta aventura se habla de que los personajes encuentran libros que les enseñan determinadas habilidades. Si los aventureros estudian estos libros, se considerará que es como si estuvieran entrenando con un maestro capaz de enseñarles la habilidad hasta los límites fijados, y se seguirán las reglas a tal efecto dadas en el capítulo de Sistema de Juego. Un personaje solamente podrá aprender con un libro hasta tener unas posibilidades iguales a las que posee en Leer el idioma en el que el libro está escrito.

Primera Parte: Jotenheim

Para que esta aventura pueda jugarse de un modo sencillo y sin complicaciones, es necesario hacer una descripción de Jotenheim algo detallada. En este módulo no vamos a intentar describir a todos los habitantes del poblado, ni hablar de todas sus características. Eso nos llevaría volúmenes enteros y sería tedioso e innecesario. En lugar de eso, nos limitaremos a hacer una descripción de lo más elemental. Si los jugadores se encuentran con alguien no mencionado aquí, o van a un lugar que no haya sido específicamente descrito en estas líneas, el Master habrá de emplear su sentido común para resolver el encuentro.

La Historia de Jotenheim

Jotenheim fue fundado hace 200 años por Remahd el Grande. Su fin primordial fue el de convertirse en un cen-

tro de comercio y se asienta sobre un manantial subterráneo que le proporciona agua fresca. Al principio, los bandidos la saqueaban con cierta regularidad, pero cuando terminó de asentarse, se desarrollaron sistemas defensivos, y las incursiones dejaron de producirse. Desde entonces, el pueblo ha crecido y ha prosperado. Jotenheim depende en gran medida del comercio, y está habitado por gran número de proscritos y de villanos que se aprovechan de esta circunstancia.



Sus Habitantes

Jotenheim tiene una población urbana de 300 personas, y en sus alrededores habitan otras 400. Estos 700 habitan-

tes están gobernados por el Barón Cane, el cual tiene a sus órdenes a dos caballeros, un sheriff, veinte agentes del orden, diez guardias personales, y toda una milicia de gente local (unos 50) que le ayudan a ejercer su dominio. Todos ellos, excepto los milicianos disponen al menos, de una montura de caballería.

Economía

Jotenheim depende del comercio. Gran parte de sus habitantes (incluido el Barón) son gente corrupta. Cualquiera puede llevar a cabo cualquier acción fuera de la ley, incluso un asesinato, y salir con bien de ello. De hecho, muy pocos asesinatos se investigan a fondo. Todo tipo de armas son legales en Jotenheim. Muchos indeseables habitan en el pueblo, como el propio Barón Cane, Sheryll la Hechicera, Atticus el Asesino, Radrar el Ladrón, y Solomán el Mercenario, por mencionar solamente los más representativos. La única persona de la población que es rica y honesta es Lanza Oscura el Caballero, pero no es que pueda hacer gran cosa acerca de la corrupción; prefiere no verse mezclado en nada hasta que "llegue el momento oportuno".

El Sistema Legal

En teoría, el sistema legal es muy parecido al existente en la mayoría de las tierras civilizadas del mundo. Un Juez (el Barón), una corte y un jurado deciden los casos. A los convictos se les hace cumplir sus penas en una prisión de las afueras del poblado (no son raras las sentencias a Trabajos Forzados Perpetuos). Lo malo, es que el sistema está totalmente corrompido. Tanto los agentes como el sheriff aceptan todo tipo de sobornos, y un gran

porcentaje de los mismos acaban engrosando las arcas del propio Barón.

Los Principales Habitantes

En esta sección describimos a los personajes no jugadores más importantes que uno se puede encontrar en este módulo. A lo largo del mismo todos ellos van a ir apareciendo. Si los personajes interaccionan con alguna otra persona, el Master puede inventar sus propias estadísticas o utilizar los valores humanos medios.

Atticus el Asesino

Características	Atributos
FUE 10	Mov.: 3
CON 10	Pt.Golpe: 10
TAM 9	Pt.Fatiga: 20-5= 15
INT 13	Pt.Mágicos: 13+5= 18
PER 13	MR-DES: 2
DES 18	
ASP 12	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	1/4
Pierna I	05-08	04-06	1/4
Abdomen	09-11	07-10	1/4
Pecho	12	11-15	1/5
Brazo D	13-15	16-17	1/3
Brazo I	16-18	18-19	1/3
Cabeza	19-20	20	0/4

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Detenc.	PTOS
(3) Cuchillo					
Arroj.	2/7	95%	1D4+veneno*	65%	4
Daga (mano i.)	8	80%	1D4+2	65%	6
Rapier (mano d.)	7	70%	1D6+1	85%	8

*- Las dagas tienen el filo bañado en un veneno incapacitante de POT-20. Si la víctima resiste la droga con su CON en la tabla de resistencia, su FUE y su DES quedan reducidas a la mitad durante las próximas 24 horas. Si no, queda inconsciente durante el mismo tiempo.

Habilidades: Destizarse en Silencio 100%, Esconderse 65%, Escuchar 70%, Esquivar 60%, Rastrear 70%, Trepas 60%.

Hechicería: (INT-libre=12; Intensidad 60%) Aumentar Daño 60%.

Objetos: Colmillo de tigre colgado al cuello que es una matriz de PM capaz de almacenar 5 PM.

Armas y Armadura: lleva siempre su rapier, su daga, y tres cuchillos equilibrados para ser lanzados e impregnados en su droga incapacitante. Viste cuero blando en todo el cuerpo, pero lleva la cabeza descubierta.

Personalidad: Atticus es un hombre educado y de modales tranquilos. No habla mucho. Se hace difícil de creer que sea un asesino, pero nunca olvida una ofensa ni perdona a un enemigo, y siempre intenta vengarse por todos los medios a su alcance.





El Barón Cane

Características

FUE 14
CON 12
TAM 10
INT 15
PER 12
DES 13
ASP 12

Atributos

Mov.: 3
Pt.Golpe: 11
Pt.Fatiga: 26-17=9
Pt.Mágicos: 12+3=15
MR-DES: 3

Localización de Golpe

	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/4
Pierna I	05-08	04-06	2/4
Abdomen	09-11	07-10	7/4
Pecho	12	11-15	7/4
Brazo D	13-15	16-17	5/3
Brazo I	16-18	18-19	5/3
Cabeza	19-20	20	8/4

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Detenc.	PTOS
M.C.					
Bola-Cadena	7	90%	1D10+1	45%	8
Espada Ancha	7	70%	1D8+3	40%	10
Esc. Heraldo	8	20%	1D6	88%	12

Habilidades: Deslizarse en Silencio 30%, Escondarse 35%, Escuchar 55%, Habla Fluida 65%, Inventar 45%, Oratoria 60%.

Hechicería: (INT-Libre= 12; Intensidad 60%, Alcance 50%) Paralizar 55%, Resistencia a Conjuros 40%, Tratamiento de Heridas 35%.

Notas: Suele llevar las armas reseñadas encima. Lleva una armadura de cuero duro en las piernas, cota de mallas en el torso, cota de anillos en los brazos, y un espectacular casco negro de coraza que le da a su rostro un siniestro aspecto.

Objetos: Su espada ancha hace dos ptos. de daño más de lo normal debido a un conjuro de *Aumentar Daño*, de Duración indefinida (en realidad todavía le quedan 10 años de actividad) que un día le lanzó un hechicero a cambio de su libertad. En la misma espada hay una matriz capaz de contener 3 PM.

Personalidad: El Barón Cane es una persona cruel y perversa con un sentido del humor sádico y una risa estridente. Ha aprendido a defenderse bien, algo que le es muy necesario a alguien tan odiado como él. Después de Lanza Oscura, es el guerrero más habil del poblado. Lo que más desea en la vida es hacer la mayor cantidad de dinero posible y acumular todo el poder que pueda, sea cual sea el precio.



Broamar el Holgazán

Características

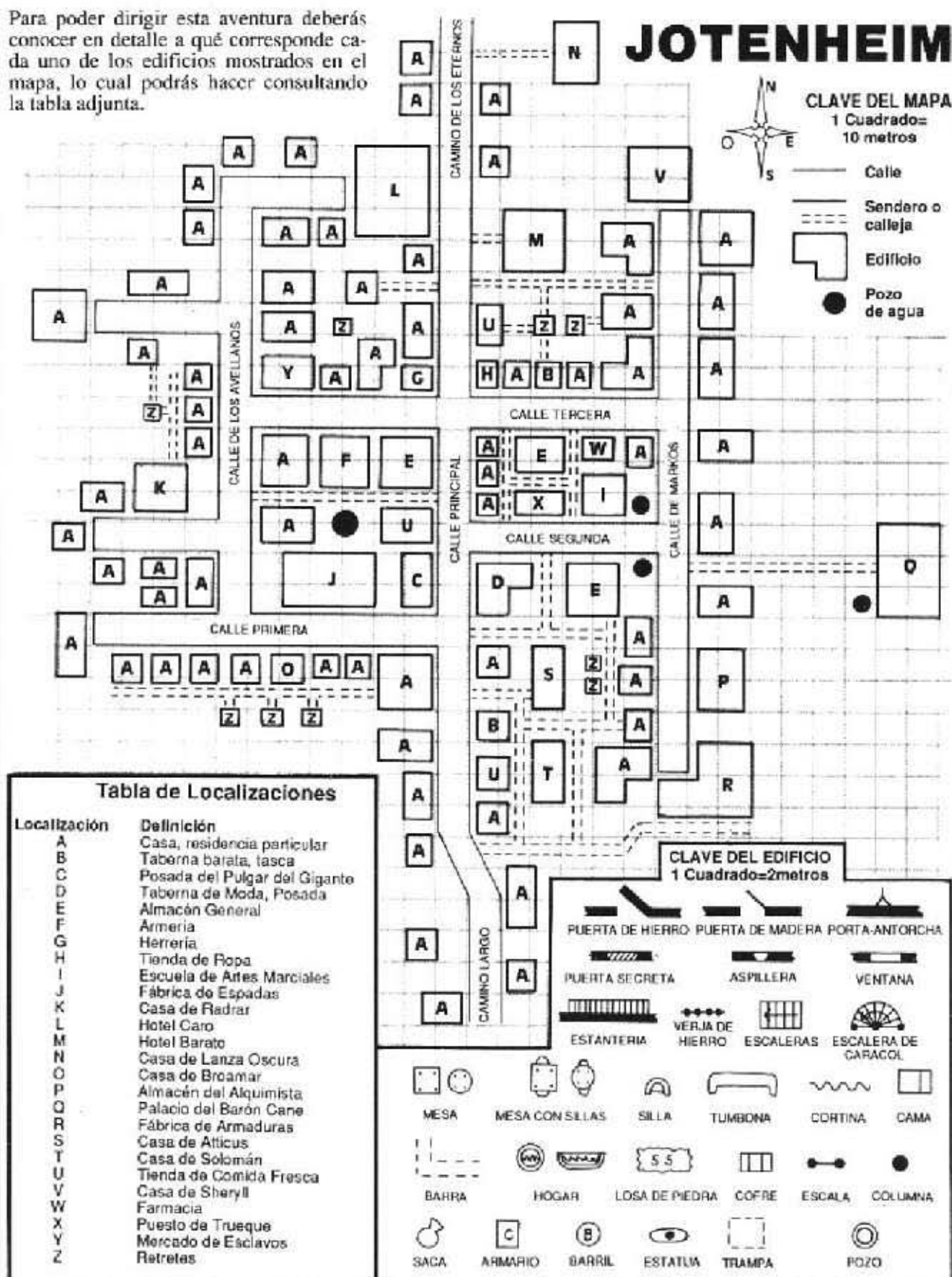
FUE 8
CON 8
TAM 10
INT 15
PER 12
DES 16
ASP 10

Atributos

Mov.: 3
Pt.Golpe: 9
Pt.Fatiga: 16-3=13
Pt.Mágicos: 12
MR-DES: 2

MAPA (Master)

Para poder dirigir esta aventura deberás conocer en detalle a qué corresponde cada uno de los edificios mostrados en el mapa, lo cual podrás hacer consultando la tabla adjunta.



Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/3
Pierna I	05-08	04-06	0/3
Abdomen	09-11	07-10	0/3
Pecho	12	11-15	0/4
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/3

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Detenc.	PTOS
Daga	7	50%	1D4+2	25%	6

Habilidades: Deslizarse en Silencio 51%, Escondarse 50%, Esquivar 65%, Fabricación/Carpintería 50%, Saltar 55%, Tregar 65%, Trucos de Manos 55%.

Magia: no posee.

Personalidad: Broamar es, básicamente, una buena persona. Su conversación es agradable, pero a menudo se mete en líos gracias a su amor por lo ajeno y a su apego a la mendicidad.



Lanza Oscura el Caballero

Características	Atributos
FUE 17	Mov.: 3
CON 12	Pt.Golpe: 14
TAM 16	Pt.Fatiga: 29-11= 18
INT 13	Pt.Mágicos: 11
PER 11	MR-DES: 4
DES 9	
ASP 15	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	1*/5
Pierna I	05-08	04-06	1*/5
Abdomen	09-11	07-10	3*/5
Pecho	12	11-15	3*/6
Brazo D	13-15	16-17	2*/4
Brazo I	16-18	18-19	2*/4
Cabeza	19-20	20	0*/5

*- Cuando Lanza Oscura tiene idea de que va a haber pelea, o de siente amenazado, se coloca su coraza completa, que le protege 8 pto. en todas las localizaciones. Sus PF son entonces -7, y sus posibilidades de lanzar magia espiritual y divina son 19% y 64%, respectivamente.

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Detenc.	PTOS
Hacha Combate					
1M	7	80%	1D8+2+1D6	55%	8
Esp. Bastarda					
1M	7	105%	1D10+1+1D6	80%	12
Esc. Heraldo	8	32%	1D6+1D6	102%	12

Habilidades: Buscar 45%, Escuchar 45%, Oír 45%, Primeros Auxilios 65%.

Magia Espiritual (44%): Cuchilla Afilada-3, Curación-2, Funatismo (1), Protección-2.

Magia Divina (89%): Escudo x2, Espada Auténtica x2 (Lanza Oscura es iniciado del Dios de la Guerra; al no ser sacerdote, sus conjuros divinos son de un solo uso).

Armadura: Lo normal, cuando no presiente que va a haber jaleo, es que lleve pantalones de cuero, con brazaletes de cuero duro y un peto de cuirbouilli que se ajusta a su atlético torso.

Personalidad: Lanza Oscura es un hombre muy popular. Le gustan las mujeres y el vino. Posee un alto sentido del honor y nunca infringe las leyes. Odia a las personas corruptas y cuando su cólera se desata, nada es capaz de frenarle.

Lun Woe, el Maestro de Artes Marciales

Características	Atributos
FUE 8	Mov.: 3
CON 8	Pt.Golpe: 9
TAM 9	Pt.Fatiga: 16-1= 15
INT 16	Pt.Mágicos: 9
PER 9	MR-DES: 1
DES 20	
ASP 8	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/3
Pierna I	05-08	04-06	0/3
Abdomen	09-11	07-10	0/3
Pecho	12	11-15	0/4
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/3



Arma	MR	% Ataque	Daño	% Detenc.	PTOS
Puñetazo					
Dcho.	7	91%	1D3	75%	3
Puñetazo Izdo.	7	74%	1D3	86%	3
Patada (D o I)	7	87%	1D6	—	—
Lucha	7	60%	1D6	—	—
Cabezazo	7	48%	1D3	—	—
Shuriken	1/5/9	95%	1D3	—	—

Habilidades: Artes Marciales 81%, Buscar 32%, Deslizarse en Silencio 43%, Escondarse 44%, Escuchar 82%, Esquivar 79%, Otear 45%, Rastrear 31%, Preparar 81%.

Magia Espiritual (44%): Fuerza-3 (le da un mod. de daño de +1D4, 8 PF más, y aumenta +4% en todas las habilidades de manipulación, agilidad y combate), Mano de Hierro-3.

Magia Divina (99%): Berserk, Miedo (Lun es un iniciado de un oscuro dios oriental; al no ser sacerdote sus conjuros son de un solo uso).

Notas: Lun no lleva más que un ligero kimono de seda, y entre 5 y 7 shurikenes o estrellas de ninja. Cada shuriken pesa 0.1 CAR, su alcance efectivo es de 20 m., el máximo es 30 m., sus posibilidades básicas son 05%, y la DES mínima para poder usarlos sin penalización es 13.

Personalidad: Lun Woe habla siempre usando viejos proverbios y planteando extraños acertijos. Es un anciano sabio y amable, honesto y pobre, bastante más agil y peligroso de lo que parece.

Radarr el Ladrón

Características	Atributos
FUE 10	Mov.: 3
CON 15	Pt.Golpe: 12
TAM 8	Pt.Fatiga: 25-5= 20
INT 12	Pt.Mágicos: 8
PER 8	MR-DES: 2
DES 18	
ASP 9	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	1/4
Pierna I	05-08	04-06	1/4
Abdomen	09-11	07-10	2/4
Pecho	12	11-15	2/5
Brazo D	13-15	16-17	2/3
Brazo I	16-18	18-19	2/3
Cabeza	19-20	20	0/4

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Detenc.	PTOS
Cuchillo Arroj.	2/7	82%	1D4	55%	4
Gladius	7	71%	1D6+1	68%	10

Habilidades: Buscar 80%, Deslizarse en Silencio 55%, Escondarse 55%, Escuchar 90%, Esquivar 82%, Habla Fluida 51%, Inventar 100%, Nadar 48%, Ocultar 60%, Saltar 71%, Preparar 90%, Trucos de Manos 79%.

Habilidades Mágicas: Ceremonia 50%, Encantamiento 50%, Invocación 65%.

Magia Espiritual (35%): Control de Fantasma (1), Encantamiento de Ligadura de Fantasma (Enc.), Invocar Fantasma (Inv.).

Notas: Radrar viste pantalones de cuero blando, y lleva un peto y unos brazaletes de cuero duro viejo. Además del gladius, lleva siempre dos cuchillos para arrojar. A Radrar le apasiona la magia ritual y le encanta entrar en contacto con el "Otro Mundo". Aunque no es un mago experto, se las ha apañado para aprender a invocar y dominar fantasmas. Actualmente tiene dos fantasmas ligados, cada uno en un anillo mágico que lleva en el dedo anular de cada mano. Los envía contra sus adversarios cuando éstos le superan en número o cuando su vida peligra: son una especie de seguro adicional. (Fantasma 1: INT-12, PER13; Fantasma 2: INT-11, PER-11; ninguno de los dos conoce conjuro mágico alguno: los especímenes espirituales que Radrar es capaz de invocar no son precisamente señores del más allá).

Personalidad: Radrar es un perdonavidas que siempre se está quejando por todo. Es bastante cobardica, pero es buen guerrero. Le gusta practicar con sus cuchillos, sobre todo si los blancos son gente indefensa. Haría CUALQUIER COSA con tal de salvar el pellejo.



Sheryll, la Hechicera Negra

Características

FUE 8
CON 13
TAM 10
INT 17
PER 20
DES 16
ASP 18

Atributos

Mov.: 3
Pt.Golpe: 12
Pt.Fatiga: 21-3= 18
Pt.Mágicos: 20+25= 45
MR-DES: 2

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	8/4
Pierna I	05-08	04-06	8/4
Abdomen	09-11	07-10	6/4
Pecho	12	11-15	6/5
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/4

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Detenc.	PTOS
Daga	7	62%	1D4+10	40%	6

Habilidades: Deslizarse en Silencio 40%, Escondarse 45%, Escuchar 65%, Esquivar 70%, Habla Fluida 65%, Inventar 55%, Primeros Auxilios 55%.

Habilidades Mágicas: Ceremonia 80%, Encantamiento 77%, Invocación 60%.

Hechicería: (INT-libre= 15; Alcance 75%, Duración 85%, Intensidad 90%, Multiconjuro 42%) (memorizados por ella) Crear Vampiro (Encant.), Dominar Humano 70%; (en un collar de 5 perlas negras, cada perla es matriz de uno de los conjuros siguientes) Encantamiento de Armadura (Encant.), Formar/Colocar Tierra 90%, Succionar FUE 54%, Veneno 60%, Visión Mágica 35%; (en una matriz tatuada en su muñeca izquierda) Aumentar Daño 65%.

Notas: Sheryll va vestida con un cuerpo negro, una falda corta ceñida del mismo color, y unas botas altas de cuero. Todas estas prendas están encantadas con 6 PA adicionales.

Su daga posee un Aumentar Daño-8 que todavía ha de durar 1 semana.

La matriz de conjuros de su muñeca izquierda tiene el conjuro de Aumentar Daño ya manipulado con Intensidad 5, lo cual le permite renovar el conjuro de la daga cada 2 semanas.

Sheryll lleva su larga cabellera morena recogida con una simple diadema de hueso, aparentemente sin valor. Pues bien, es una matriz que almacena nada menos que 25 PM.

A elección del Master, Sheryll también puede conocer un conjuro de *Teletransporte* (o poseer un objeto que le permita utilizarlo) para poder escapar al final de la aventura; consultar el desenlace de la misma.

Personalidad: Sheryll tiene 24 años, y para ser tan joven es una de las brujas más malignas que uno puede encontrarse. Todavía tiene mucho que aprender, pero no piensa detenerse hasta convertirse en la hechicera más poderosa de todo el mundo, y tiene posibilidades, talento y mucho tiempo. Haría cualquier cosa, utilizaría a cualquiera para conseguir sus fines. Si alguien no hace lo que ella desea, se pone furiosa como una gata montesa. Actualmente planea conseguir la mejor compañera. Ha oído hablar de Torrente, una jovencita de unos 12 años con un aura mágica terrible. Sheryll sabe cómo convertirla en su familiar (un ser que estaría en constante comunicación mental con ella, que le podría almacenar sus conjuros y cederle sus PM, y que sería su más fiel servidora); además sabe cómo convertirla en una vampira, lo cual la haría la guardaespaldas perfecta. Sólo necesita hacerse con la chica, llevar a cabo el ritual y sacrificarla para que se convierta en su esclava muerta-viviente.

Los Guardianes de Sheryll

Hay gente que tiene perros como mascotas. Sheryll tiene un lobo (Kugar) y un león (Brutus). Emplear dos animales de características medias como los descritos en el Libro de Criaturas.



Solomán el Mercenario

Características

FUE 9
CON 11
TAM 10
INT 13
PER 10
DES 12
ASP 8

Atributos

Mov.: 3
Pl.Golpe: 11
Pl.Fatiga: 20-6= 14
Pl.Mágicos: 10
MR-DES: 3

Localización de Golpe

	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4
Pierna I	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	5/4
Pecho	12	11-15	5/5
Brazo D	13-15	16-17	2/3
Brazo I	16-18	18-19	2/3
Cabeza	19-20	20	6/4

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Detenc.	PTOS
Rapier	7	68%	1D6+1	65%	8

Habilidades: Buscar 45%, Con. Mineral 72%, Deslizarse en Silencio 38%, Escondarse 42%, Esquivar 63%, Habla Fluida 54%, Inventar 25%, Ocultar 65%, Rastrear 40%, Valoración de Objetos 98%.

Magia Espiritual (44%): Curación-1, Protección-3.

Notas: Solomán lleva un peto de cota de anillos en el



torso, cuero duro en los brazos, y un casco metálico que tiene una armadura equivalente a 6 pto.

También lleva unas muñequeras de bronce grabadas con una estrella central. Esto tendrá cierto valor durante la aventura.

Personalidad: Solomán está siempre a la que salta para ganarse un penique. No tiene moral ni escrúpulos. Hará cualquier cosa con tal de salvarse a sí mismo. Es un astuto mercenario que suele contratar a otros para que hagan su trabajo.

Torrente

Torrente es una jovencita que acaba de cumplir doce años. Sus padres perecieron en una incursión de bandidos sobre la granja que habitaban en los alrededores de Jotenheim. Desde entonces ha vagado por las calles del poblado en compañía de Broomar, el cual la recogió por lástima y se ha convertido en su protector. Las características y habilidades de Torrente no son relevantes: es sólo una niña de TAM 5, esquelética y aún feucha, con unos enormes ojos azules y tristes. Apenas habla. Lo verdaderamente excepcional acerca de ella es que al nacer, se combinaron una serie de factores astrológicos, genéticos y mágicos, y el aura vital de la muchacha es absolutamente deslumbrante para quien, como Sheryll, pueda darse cuenta de ella con los conjuros apropiados (Visión Mística, Visión del Alma, etc.). Torrente tiene PER-40; quizá sea la única persona del mundo con un poder mágico semejante. Con el tiempo es posible que ella misma le diera algún uso a su potencial, pero a Sheryll no se le ha escapado el hecho de que si pudiera convertirla en su esclava-familiar, tendría a su disposición una fuente de PM importantísima. Si además la convierte en vampiro, la muchacha sería todavía más útil. Y ¿quién sabe si se revelarán nuevos poderes mágicos en el



futuro? Torrente no es más que una niña asustada, y desde luego absolutamente inconsciente del revuelo que está armando. Una cosa parece clara: la niña no es malvada ni cruel, y de seguir su vida normal, lo probable es que usara su poder de un modo beneficioso para los demás.

La Posada del Pulgar del Gigante

En este establecimiento se lleva a cabo una importante porción de la aventura. A continuación describimos sus estancias principales tal y como se muestran en el esquema.

(1) Taberna

Esta estancia se halla muy bien amueblada. Posee dos mesas pequeñas para 4 personas cada una, una grande en la que caben hasta 7, y una barra en la que se pueden sentar 5. Durante el día la taberna está iluminada por la luz que entra por las ventanas; de noche, la iluminan las antorchas. Un camarero gordinflón es quien sirve. Tras él se halla una larga estantería que contiene casi cualquier bebida que los personajes puedan imaginar. Siempre suele haber unos 2D6 clientes en el interior del bar.

(2) La Oficina

Esta habitación no tiene ventanas. Se halla iluminada por cuatro antorchas. La llenan un escritorio, una silla, dos barriles y un pequeño cofrecillo. Uno de los barriles está lleno de vino, y el otro contiene cerveza. En el cofre se suelen encontrar las recaudaciones del día 10-100 p. Encima del escritorio hay papel y registros de ingresos y gastos.

(3) Habitaciones de Alquiler

Las habitaciones están amuebladas solamente con lo más indispensable (cama, escritorio, silla y antorchas). Durante el día se hallan iluminadas por la pobre luz que entra

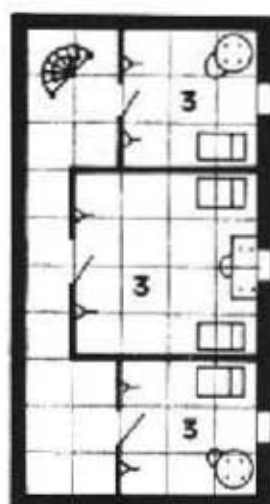
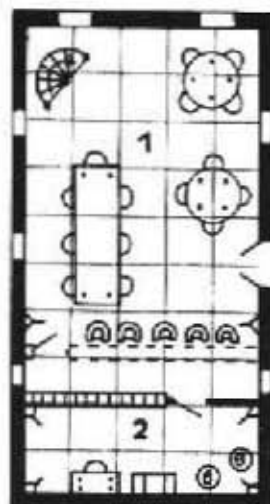


a través de la única ventana, la cual tiene barrotes. Las dos habitaciones pequeñas pueden alquilarse por un penique por noche. La grande cuesta dos peniques por noche. En este precio no se incluyen las comidas, las bebidas u otros servicios. Cuando los personajes llegan a la posada, las habitaciones están vacantes.

La posada del pulgar del gigante

NIVEL 0

NIVEL 1



La Pelea

Después de que los jugadores hayan pasado un día o dos en Jotenheim, tiene lugar su primer encuentro desagra-

dable. Éste sucede en la planta baja de la Posada del Pulgar del Gigante, por la tarde, cuando los aventureros se hallan reunidos saboreando una bebida en una de las mesas, y quizá divirtiéndose un poco, contando cada uno su historia de cómo ha llegado hasta aquí o alguna otra batallita. En la taberna hay otros siete clientes. Cuatro de ellos se encuentran sentados en la mesa pequeña de la esquina norte. Otros dos, una especie de vagabundo o mendigo, y una chiquilla (Torrente y Broamar) se sientan en el extremo de la mesa larga. El último de los clientes está sentado en la barra; se trata de un tipo rechoncho de mediana edad (Solomán) que, por alguna razón desconocida, da la sensación de ser más peligroso de lo que parece. Cualquier personaje que haga una tirada exitosa de *Otear* (siempre que tenga un buen ángulo de visión) se da cuenta de que los 4 hombres sentados en la mesa no dejan de mirar al mendigo y a la muchacha, como si los estuvieran estudiando. No tiene buen aspecto, las miradas son demasiado inquisitivas.

Deja que los jugadores vayan entrando en el climax de la situación. Quizá no les interese. Quizá en el grupo esté el típico "idiota legal" siempre dispuesto a dar su vida por salvar a los inocentes y a los oprimidos, el cual se hallará más preocupado que los demás. Menos de un minuto después, se oye un fuerte "¡crack!" y sonidos de loza rota. Los ladrones se han levantado de un modo bastante poco fino, volcando la mesa y tirando las jarras de cerveza, una de las cuales sale volando con tan mala suerte que va a caer justo en medio de la mesa que ocupan los aventureros, empapándoles de cerveza a todos. Quizá esto sea bastante para que tus chicos empiecen a enfadarse; esto y el hecho de que los cuatro rufianes sacan sus armas y se dirigen directamente hacia Torrente y Broamar.

Pero no es tan seguro que los personajes intervengan; hay gente que tiene mucho aguanete.

Torrente trata de escudarse tras Broamar, quien intenta defenderse del ataque con un simple cuchillo largo.

El jefe de los otros tres rufianes es Radrar el Ladrón, que se dirige hacia sus víctimas con una sonrisa confiada. Sus camaradas son humanos típicos de tipo medio (FUE-10, CON-11, TAM-12, INT-13, PER-10, DES-11, ASP-9; Pt. Golpe totales= 12). No llevan armaduras, y portan dos gladius, uno en la mano derecha (50% Ataque/30% Detenc.) y otro en la izquierda (40% Ataque/49% Detenc.). Los ladrones son tipos bastante cobardes, pero se les paga bien y no huirán a menos que Radrar lo haga o muera. Radrar huirá si dos de sus hombres caen o si él recibe dos o más heridas.

Sheryll quiere a la chica y para eso ha contratado a Solomán, pagándole una bonita suma. Éste prefiere actuar en la sombra, por lo que a su vez ha pagado a Radrar y su chusma para que le hagan el trabajo sucio. Además ha sobornado a algunos de los agentes del Barón por si hay líos. Desde su posición en la barra puede presenciarse todo en primera fila sin verse mezclado, e intervenir sólo en caso de que sea totalmente necesario.

Es de esperar que los jugadores ayuden a Broamar y a la muchacha. Si no, siempre se puede intentar una provocación más directa, como p. ej., que el más borracho de los ladrones se vuelva hacia ellos y les espete: "Y vosotros, ¿qué diablos estáis mirando?", tras lo cual golpee con su gladius la mesa con aire de amenaza. Si con ello los personajes siguen sin reaccionar, tómales el pulso a los jugadores.

Tras la lucha, que los personajes deben ganar a poco que sean un poco competentes (recordar que para muchos jugadores ésta es su primera pelea; a ver si no empezamos mal ya desde el principio), Broamar se presenta a sí mismo y a la joven Torrente, da las gracias a los personajes y se ofrece a invitarles a una ronda como muestra de gratitud. La chica no habla y mira a su alrededor con ojos temerosos. El mismo Broamar no parece muy comunicativo, y desconoce por qué fueron atacados; todo el mundo en el



poblado sabe que es poco menos que un indigente (hasta para pagar la ronda de bebidas tiene que hacer acopio de monedas por entre sus muchos bolsillos).

Sobre Torrente dice que la encontró en la calle hace ya algunos años, y que ha cuidado de ella desde entonces. "Una chica muy extraña, Torrente. Pero muy buena. ¡Lástima que yo solamente sea un mendigo y no la pueda criar como debería! Pero la fortuna me sonreirá algún día. ¡Ya lo creo que sí!".

Mientras tanto Solomán se ha escabullido nada más concluir la pelea, hecho que no escapará a nadie que pregunte específicamente por "el tipo que estaba en la barra"; se permite que los personajes hagan una tirada de *Buscar* con una penalización de -10% (están muy excitados por la pelea como para andar fijándose en cosas raras) para darse cuenta de su ausencia. Pero no tiene por qué extrañar a nadie, los jaleos no suelen ser santo de devoción de nadie.

En realidad se ha escabullido para llevar a cabo su plan "B": apostarse en la esquina de la Calle Principal con la Calle Tercera, en las sombras de las balconadas de la Taberna de Moda. Allí esperará a que pasen el mendigo y la muchacha para saltar sobre ellos. Para poder cubrirse las espaldas, como ya se ha comentado, avisará a los sobornados guardias del Barón.

La Captura

Poco después, Broamar y Torrente se despiden de los personajes. Ya han tenido bastantes emociones por hoy. Broamar rechaza educadamente posibles ofertas de protección (realmente él no ve por qué tiene que haber una amenaza; sigue pensando que los hombres que los han atacado no eran más que borrachos con ganas de pelea) o de dinero (tiene su dignidad). Con nuevas palabras de agradecimiento, y reiterando que espera poder devolverles algún día el favor, él y la muchacha desaparecen por la puerta de la taberna.

Unos segundos más tarde, por la puerta entra un grupo de hombres armados (dos menos que aventureros haya), con sus espadas anchas en la mano. Echan un rápido vistazo hacia el interior e inmediatamente se dirigen hacia los aventureros, quitando violentamente de en medio las sillas y las mesas que puedan hallarse en su camino. Cuando se hallan a menos de 2 m. de distancia, se detienen y uno de ellos habla en voz alta con tono de sorna:

"Muy bien. ¡A mí me parece que aquí ha habido un asesinato! Si nuestro jefe el Barón se enterara, ciertas personas podrían pasarlo muy mal. Claro que siempre hay posibilidades de mantener las cosas en secreto. ¡Solad 300 p. cada uno o sois hombres muertos!"

En ese mismo momento, se oye con claridad el grito de una muchacha procedente del exterior. Solomán ha atacado a Broamar y le ha herido mortalmente, capturando a Torrente. Esto no lo saben aún los personajes pero se pueden imaginar que algo no anda del todo bien tras oír el chillido.

Los personajes pueden también identificar a estos hombres como parte de la guardia del Barón a poco que hayan pasado dos o tres días en Jotenheim, a pesar de que ellos no se presentan como tales en ningún momento de un modo específico. Lo normal es que los personajes intenten salir inmediatamente para ver qué es lo que ha pasado, y para ello tendrán primero que deshacerse de los guardias del Barón que les cierran el paso. Los Guardias son humanos normales (ver los rufianes de Radrar más arriba) en sus características, pero poseen armaduras completas de cuero duro acolchado (3 pto.) y portan espadas anchas en la mano derecha (51% Ataque/ 50% Detenc.) y hachas de mano en la mano izquierda (45% Ataque/ 44% Detenc.).

Matar a un componente de la Guardia del Barón significa meterse en un auténtico lío. Pero es difícil que las cosas sucedan de otra manera. Cuando se oye el grito, en ese asalto Broamar ha recibido 6 pto. de daño en el abdomen

por un golpe de rapier, lo cual le deja incapacitado y perdiendo sangre a razón de 1 PG por asalto. Los personajes tienen pues tres asaltos para llegar hasta él antes de que muera. Si lo consiguen pueden incluso llegar a salvarle la vida con *Primeros Auxilios* o con *Curación*. Si así sucede, Broamar les contará que le atacaron por la espalda a traición y luego se llevaron a Torrente. Fue un solo hombre, y él no pudo hacer nada. No le vio la cara.

Si no llegan a tiempo, solamente podrán ver el cadáver reciente de Broamar tumbado en la calle.

Si los personajes registran la zona, una tirada exitosa de *Buscar* (-20% por la oscuridad) les hace encontrar una muñequera de bronce con una estrella grabada, que se le cayó a Solomán durante la refriega. Con una tirada de PER x5, el personaje en cuestión recordará haberla visto en algún sitio. Si la tirada resulta ser especial, recordará que la llevaba el tipo apoyado en la barra durante la primera pelea en la taberna.

Si Broamar sobrevive, puede acompañar a los personajes el resto de la aventura si éstos se lo permiten y está en condiciones de hacerlo. Su preocupación principal será encontrar a Torrente.

Amigos

Tras eliminar a los corruptos guardias del Barón, quizá los personajes quieran subir a sus habitaciones a descansar de los trabajos del día, a terminar de curar a Broamar, o a diseñar una estrategia para hacer frente a los acontecimientos que sin duda se preparan. Si se dedican a intentar hacer averiguaciones por el pueblo, no conseguirán sacar nada en limpio, salvo que hagan éxitos críticos en tiradas de suerte (PER x5) en cuyo caso alguien reconocerá a Solomán por la muñequera perdida o por la vaga descripción que de él hacen los personajes. Posteriores tiradas de *Habla Fluida* conseguirán que los personajes averigüen que es un conocido mercenario cuyas actividades actuales son desconocidas.

Cuando los personajes llegan a sus habitaciones, en la puerta de una de ellas hay una nota clavada. Esperemos que alguien sepa leer al menos al 30%, por que si no van a tener que buscarse alguien que les diga lo que pone. Si las cosas se ponen feas y nadie sabe, Broamar puede leer la nota si aún vive.

Esta dice: "Venid dentro de una hora a la Escuela de Artes Marciales de Lun Woe. Os espero en la sala de prácticas. Un amigo."

Es de esperar que a los jugadores les pique la curiosidad y acudan a la cita.

La Escuela de Artes Marciales

Cuando los personajes acuden a la Escuela, se encuentran la puerta abierta.

(1) Recibidor

La habitación contiene una mesa y dos sillas. Dos ventanas abiertas dejan entrar la brisa nocturna. Durante el día aquí se halla siempre un empleado tras el escritorio. Por la noche no hay nadie.

(2) La Oficina

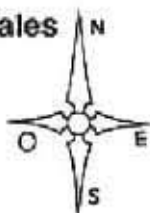
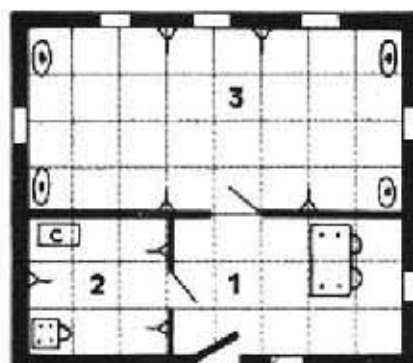
En esta habitación hay una mesa, una silla y un armario. Dentro del armario hay un panel oculto (-55% a la tirada de *Buscar*) en el que se guardan las ganancias semanales de la escuela (entre 10 y 120 peniques). Sobre la mesa hay papeles en blanco.

(3) La Sala de Prácticas

Esta estancia es bastante grande. En cada una de sus esquinas hay una estatua (un ninja, un samurai, un monje y

una imagen de Ninjitsu, semidiós de las Artes Marciales). La habitación posee cinco ventanas con barrotes, y de noche la iluminan cuatro antorchas.

La escuela de artes marciales



Si los personajes acuden a la cita, en la sala de prácticas ven a dos hombres de pie en el centro de la habitación. El que se halla a la izquierda lleva una costosa coraza completa cuyo casco tiene el visor alzado, lo que revela el rostro de un hombre de unos 35 años y con el pelo rubio. En su brazo derecho lleva un escudo de heraldo, a la espalda un hacha de combate, y enfundada en el cinto, a la derecha, una espada bastarda de excelente aspecto. A su lado hay un anciano vestido con un kimono de seda, aparentemente desarmado, de talla corta y aspecto oriental, cuyos pequeños ojos oscuros revelan una gran sabiduría.

Naturalmente, el de la armadura es Lanza Oscura, y el oriental Lun Woe. No son enemigos de los jugadores, pero si éstos cometen la estupidez de atacarles, naturalmente se defenderán.

Será Lanza Oscura quien inicie la conversación.

"Soy Lanza Oscura. Mi amigo se llama Lun Woe. Quizá no os deis cuenta del peligro en el que os halláis. Matar a aquellos rufianes que atacaron al mendigo y a la muchacha fue hasta un acto de santidad pública; ya hay bastantes ratas en la ciudad. Pero resulta que también os cargasteis a algunos de los hombres del Barón, y eso, amigos míos, hace que vuestras cabezas ya tengan puesto precio en Jotenheim."

Tras una pausa, Lanza Oscura continúa. *"El Barón Cane es quien gobierna la región. Es un hombre corrompido, y el sistema legal que se aplica aquí refleja este hecho. Sus oficiales siempre están esperando y aceptando sobornos para hacer la vista gorda de los crímenes que aquí se cometen; gran parte de los sobornos se los embolsa el propio barón. Pero vosotros no sólo habéis desafiado sus reglas, sino que os habéis cargado a algún que otro guardia, y eso es algo que el Barón no va a olvidar. Seguro que va a por vosotros. Además está el tema de esa muchacha; me huele a chamusquina. Aquí hay algo más que no sabemos, pero seguro que Cane sí lo sabe."*

Tras otra pausa, Lanza Oscura avanza unos pasos y tiende su mano derecha. *"El hecho de que seáis enemigos del Barón os convierte en amigos nuestros. Juntos podemos matar a Cane, averiguar qué maldad se esconde tras el secuestro de la muchacha, y librar a Jotenheim de la raíz de todos sus males. ¿Qué me contestáis?"*

A poco que los personajes sean un poco despabilados, deberán contestar afirmativamente a la sugerencia de Lanza Oscura. Si lo hacen, él les dirá lo siguiente:

"Atacaremos su casa mañana por la noche. Lo tendré todo preparado para entonces. Entraremos aprovechando

la oscuridad, y haremos un trabajo rápido y limpio. Quedaremos en mi casa mañana a la misma hora."

Si los personajes no acceden, Lanza Oscura se mostrará decepcionado, y les recordará que el Barón les buscará a ellos y que nunca encontrarán a la muchacha.

También puede ser que los personajes hagan objeciones acerca de la clase de justicia que pretende hacer Lanza Oscura, y accedan a capturar al Barón, pero no a matarle; en tal caso, Lanza Oscura aceptará a regañadientes ("esa escoria no merece vivir"), pero terminará reconociendo que todo el mundo merece tener un juicio justo. Al fin y al cabo es un hombre de honor.

Tras la conversación, los dos hombres acompañan a los aventureros al exterior, cerrando la puerta tras ellos.

La Venganza del Barón

Al día siguiente todo transcurre con normalidad durante las horas de luz. Lo único que notan los aventureros es que, cuando salen a la calle, la gente se aparta a su paso y murmuran entre ellos mirándoles fijamente. Algo se prepara.

Los verdaderos problemas empiezan por la noche, cuando los aventureros se dirigen hacia la casa de Lanza Oscura para llevar a cabo el plan común. Según se acercan a la misma, un grupo de hombres armados les cierra el paso.

El Barón ha descubierto quién mató a sus guardias, y envía al Sheriff y a 6 hombres a que administren la sentencia de muerte a los ofensores. Los hombres que van con el sheriff son del mismo tipo que los que atacaron a los personajes anoche en la posada. El sheriff se diferencia de ellos en que usa una Espada de Doble Puño (70% Ataque/ 65% Detenc.). Si los personajes consiguen eliminar a 4 de sus atacantes, o a 2 más el sheriff, el resto huirá. Si las cosas se ponen feas para los aventureros, de repente se oirá un grito de combate lanzado a todo pulmón: Lanza Oscura y Lun Woe se aprestan a rescatar a sus aliados de la emboscada urdida por el Barón.

El Palacio del Barón Cane

(1) Recibidor

En esta habitación hay dos sillas y dos estatuas. De las paredes cuelgan bellos tapices. Hay dos guardias estacionados aquí permanentemente. Solamente se diferencian de los encontrados ya con anterioridad en que usan Lanzas Largas a 2M (50% Ataque/ 47% Detenc.).

(2) Habitaciones de los Guardias y de los Esclavos

Son enormes estancias llenas de literas. La que se halla más al norte es la de los guardias. En ella siempre hay 1D3 guardias a todas horas descansando. Son del mismo tipo que los que guardan la entrada, pero no llevan puesta la armadura, y sus lanzas están dispersas por ahí (apoyadas contra la pared, tiradas en el suelo junto a la cama, etc.); no las llevan en la mano.

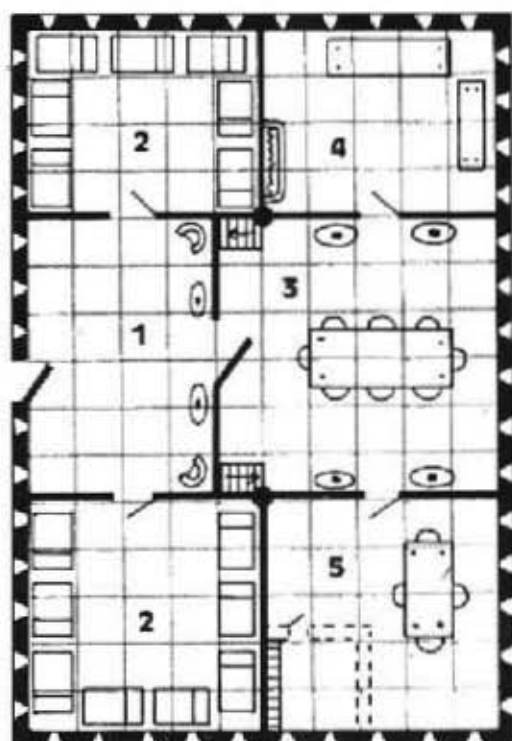
En la habitación meridional duermen los esclavos. Ni están armados, ni tienen intención alguna de pelear.

(3) Sala de Reuniones

Aquí hay una larga mesa con sillas en el centro. Bordeando las puertas septentrional y meridional hay dos estatuas. Aquí hay siempre un guardia de características idénticas a las descritas para los de la habitación (1).

(4) Cocina

Aquí podemos ver un hogar encendido y dos mesas, las cuales están cubiertas de utensilios de cocina, y de comida. Normalmente siempre hay aquí 1D3 esclavos trabajando, aunque ni lucharán ni colaborarán con los aventureros a no ser que éstos se pongan verdaderamente persuasivos.



El palacio del Barón Cane

(5) Bar Privado

En esta estancia hay una mesa con sillas y una barra con estanterías alineadas en su parte posterior. Las estanterías están llenas de botellas (de licor, de vino, etc.), todas ellas de gran calidad y caras. Hay unas 30; valen unos 5 p. de media, y pesan 1/2 CAR.

(6) Descansillo

Dos guardias de élite protegen este área. Nunca se apartan de las escaleras. Sus estadísticas son:

Características

FUE	12
CON	12
TAM	14
INT	13
PER	11
DES	12
ASP	10

Atributos

Mov.:	3
Pt.Golpe:	13
Pt.Fatiga:	24-13= 11
Pt.Mágicos:	11
MR-DES:	3

NIVEL 0

Localización de Golpe

Pierna D
Pierna I
Abdomen
Pecho
Brazo D
Brazo I
Cabeza

Cuerpo a Cuerpo

01-04
05-08
09-11
12
13-15
16-18
19-20

Proyectiles

01-03
04-06
07-10
11-15
16-17
18-19
20

Puntos

2/5
2/5
5/5
5/6
6/4
6/4
8/5

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Detenc.	PTOS
Lanza					
Larga 2M	6	60%	1D10+1+1D4	58%	10

Habilidades: Escuchar 38%, Otear 38%.

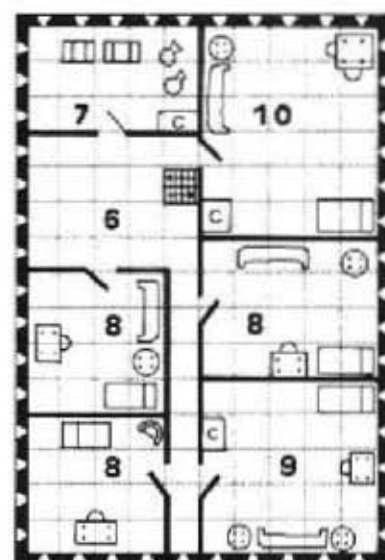
Magia Espiritual (42%): Curación-2.

Notas: Estos guardias llevan cuero duro en las piernas, un peto de cota de anillos en el torso, abrazaderas de cota de anillos acolchadas, y un casco de coraza con su visor.

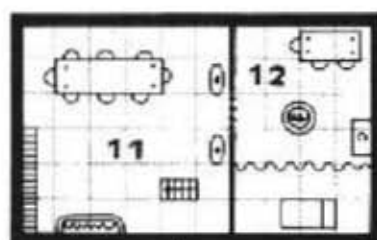
Atacarán hasta la muerte si descubren al grupo.

(7) Pequeña Cámara del Tesoro

En esta habitación pueden encontrarse dos bolsas, dos cofres y un armario. Los cofres están llenos de monedas de oro. Cada uno de ellos contiene 640 monedas y pesa 10 CAR. Las bolsas contienen 250 monedas cada una, y pesan 3 CAR. Cada moneda de oro equivale a 12 p. El armario está repleto de documentos que demuestran la corrupción existente en el poblado y en sus alrededores: cuentas de sobornos, extorsiones, impuestos injustos, etc.

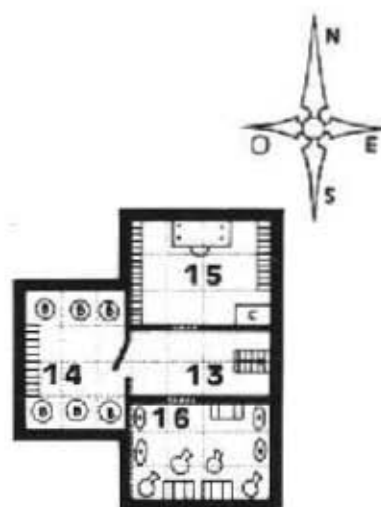


NIVEL 1



NIVEL 2

El palacio del Barón Cane



NIVEL 3

(8) Habitaciones de los Visitantes

Estos aposentos tienen el mobiliario típico de un dormitorio, es decir, armarios, camas, mesas, sillas, etc.

(9) Aposentos del Capitán de la Guardia

Esta habitación se halla muy bien equipada. Hay una cama, una tumbona, mesillas, un escritorio y un armario. Cuando el grupo entra, el Capitán de la Guardia está en ella, escribiendo en el escritorio; tiene sus armas a mano.

Características	Atributos
FUE 13	Mov.: 3
CON 13	Pt.Golpe: 14
TAM 14	Pt.Fatiga: 26-7= 19
INT 15	Pt.Mágicos: 12
PER 12	MR-DES: 3
DES 13	
ASP 12	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	1/5
Pierna I	05-08	04-06	1/5
Abdomen	09-11	07-10	3/5
Pecho	12	11-15	3/6
Brazo D	13-15	16-17	2/4
Brazo I	16-18	18-19	2/4
Cabeza	19-20	20	0/5

Arma	MR	% Ataque	% Daño	% Detenc.	PTOS
Gran Martillo	6	65%	2D6+2+1D4	63%	10

Habilidades: Buscar 30%, Escuchar 45%, Otear 45%, Rastrear 30%.

Hechicería: (INT-Libre= 13; Intensidad 55%) Aumentar Daño 50%, Resistencia al Daño 60%.

Notas: Normalmente, el capitán lleva una armadura superior, pero en estos momentos no viste más que la ropa de "andar por casa". Ésta consiste en botas altas de cuero blando, mangas de cuero duro, y un peto de cuirbouilli.

El capitán es un soldado leal, un hombre de palabra. No es que el Barón le caiga especialmente bien, pero cumplirá con su deber y atacará a los personajes si los encuentra en la casa.

(11) Salón

Esta habitación posee una enorme mesa de roble rodeada por ocho sillas barnizadas. A lo largo de la pared occidental hay una estantería llena de libros. En la pared sur hay una chimenea, y en la oriental dos estatuas.

Dos guardias de élite montan guardia permanentemente junto a la verja metálica que separa este área de la (12). Tienen las mismas características que los de la estancia (6).

En la estantería, entre otros libros (tirada de *Buscar*) hay tratados que enseñan las siguientes habilidades:

- Ataque y Detención con Espadas 2M al 55%.
- Ataque con Mazas Campesinas 1M al 55%.
- Detención con Escudo al 50%.

(12) Aposentos del Barón

Una pequeña chimenea en el centro de la habitación, ilumina todo el área. En la esquina noreste se halla una mesa con sillas; un poco hacia el sur de la mesa vemos un armario. La porción más meridional de la estancia está tapada por una cortina que va de un lado a otro.

Aquí se halla el Barón Cane. Cualquier combate que se

lleve a cabo en (11) alerta inmediatamente al Barón. Si los personajes son especialmente silenciosos y despachan a los guardias antes de que éstos puedan abrir la boca, pueden intentar coger al Barón dormido y por sorpresa, pero es difícil, porque la verja metálica hace bastante ruido al abrirse (el Barón hará una tirada de *Escuchar* al doble de posibilidades). Si el Barón oye algo sospechoso, se preparará adecuadamente.

Y la preparación consistirá en lanzar sobre sí mismo un *Resistencia a Conjuros* de Intensidad 4. En cuanto vea a los aventureros, incluso a través de la verja, intentará un *Paralizar* de Intensidad 6 sobre el guerrero aparentemente más poderoso. El resto de los PM se los reservará para protegerse contra los conjuros de sus adversarios y para lanzarse *Tratamiento de Heridas* en caso de ser necesario.

Si puede, atacará directamente al primer aventurero que cruce la verja, e intentará volver a cerrar la misma desde dentro. Luchará con valentía, pero no hasta la muerte.

NOTA: La verja levadiza metálica es un obstáculo importante para los aventureros:

A) Posce 20 PA

B) Pesa 145 kgs., TAM 20.

C) Para abrirla una o más personas deberán hacer una tirada de resistencia, enfrentando su FUE al TAM de la verja.

(13) Antecámara

Aquí solamente hay un guardia típico, como los descritos en (1).

(14) Almacén

En esta habitación hay 6 barriles (3 de cerveza, y 3 de agua), y una estantería llena de libros de aventuras sin valor.

(15) Estudio Secreto

La puerta secreta se abre a un estudio pequeño. Hay una mesa y una silla junto a la pared norte. En la esquina sureste hay un armario, y se ven estanterías en las paredes este y oeste.

Todos los libros de la habitación son de valor nulo, excepto uno. Se trata de un tomo que hay dentro del armario, que enseña Intensidad al 50%, Resistencia a Conjuros al 40%, Alcance al 45% y Paralizar al 40%.

(16) Habitación Grande del Tesoro

La puerta secreta se abre, y revela todo un tesoro. Hay tres cofres, tres bolsas y cuatro estatuas enjovadas en la estancia.

Cada bolsa contiene 500 monedas de oro y pesa 7 CAR. El cofre que hay junto a la puerta pesa 25 CAR, y contiene 10 lingotes de oro que valen 110 p. cada uno. El cofre de la izquierda en la pared sur contiene 10 lingotes de oro de 220 p. cada uno, y pesa 30 CAR. El cofre de la derecha contiene gemas por valor de 2500 p., y pesa 10 CAR. De las estatuas se pueden extraer hasta 12 piedras preciosas de gran calidad, por un valor total de 200 p. y un peso de 1/2 CAR.

Nota Final

Una vez que termina el encuentro con el Barón, los jugadores deberían saber ya que Sheryll tiene a Torrente. El Barón dirá cualquier cosa con tal de salvar la vida. Si los personajes matan al Barón y no consiguen la información, lo pasarán mal gracias a su estupidez. El Master está en su derecho de hacerles fracasar en su misión de rescate. Pero si se quiere seguir el escenario, los aventureros pueden conseguir información en el pueblo (pagando bastante dinero; las tonterías se pagan) de que Solomán ha sido visto saliendo de la casa de la hechicera.

Sheryll intentará su ceremonia mágica al día siguiente por la noche.

La Casa de Sheryll

(1) El Recibidor

Esta gran sala tiene forma de "T" invertida. Por la noche se halla en la más total oscuridad. A la derecha de la doble puerta de entrada hay una estatua que representa a un ser demoníaco. Sus pétreos ojos recorren con su mirada todo el estrecho corredor. En la pared oeste del recibidor se halla montando guardia una de las dos mascotas de Sheryll; se trata de Kugar, el lobo. Si detecta a los aventureros comenzará a aullar y atacará al grupo hasta la muerte, lo cual alertará sin duda alguna a Sheryll, quien estará preparada para cuando lleguen a su escondite. Sin embargo, si el grupo le silencia con rapidez o se las apaña para no llamar su atención, la entrada en la casa no será detectada.

En el recibidor hay una trampa mágica. Si un jugador cuyos ojos no se hallen cubiertos por su mano IZQUIERDA pisa el cuadrado marcado en el dibujo por líneas discontinuas, la trampa se disparará. Se trata de una matriz (situada en el ojo derecho de la estatua, donde se pueden ver runas marcadas) que posee el conjuro *Paralizar*, Intensidad 7 y Duración 3, el cual se lanzará automáticamente sobre el primer personaje que no cumpla las condiciones arriba descritas. El conjuro ataca a los PM de la víctima como si la estatua tuviera PER-10; en el otro ojo está la matriz de PM que impulsa el conjuro; posee 20 PM (es decir, solamente puede lanzarse el conjuro dos veces).

(2) La Cocina

En esta estancia hay dos mesas largas sobre las cuales se pueden ver una serie de utensilios de cocina. En el centro del suelo hay un fuego utilizado para cocinar alimentos.

(3) Sala de Reuniones

En la habitación hay una mesa y cuatro sillas.

(4) Sala de Reposo

Contra la pared oriental hay una tumbona y una mesa. Tapices llenos de colorido cuelgan de todas las paredes.

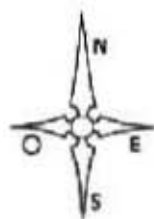
(5) Habitación de Invitados

En la esquina noroeste hay una cama. En la sureste hay un sillón, y en la suroeste vemos una mesa grande con su silla correspondiente. En la última esquina se halla un armario.

Cuando Sheryll tiene aprendices, éstos viven aquí. Actualmente la habitación la usa Solomán el Mercenario, quien estará en la cama cuando el grupo entre, y atacará si se da cuenta de su presencia.



NIVEL 0



La casa de Sheryll

(6) Habitación del Tesoro

En esta pequeña estancia hay tres cofres apoyados contra la pared norte. El de la izquierda contiene 640 monedas, el del centro contiene joyas de todo tipo por valor de 1280 p., y el de la izquierda contiene 10 barras de oro cada una de las cuales vale 220 p. Los dos primeros cofres pesan 10 CAR cada uno, y el último 30 CAR.

(7) Almacén

Aquí se guardan tres barriles, dos de cerveza y uno de agua, y algunas herramientas.

(8) Estudio

En el centro de la habitación vemos una mesa con cuatro sillas. En las paredes septentrional y occidental hay una serie de estanterías repletas de libros, la mayoría de los cuales hablan de magia pero no enseñan habilidad alguna. Se pueden encontrar si se busca bien un par de ellos que enseñan a manejar la daga en ataque al 45%, y la honda al 30%.

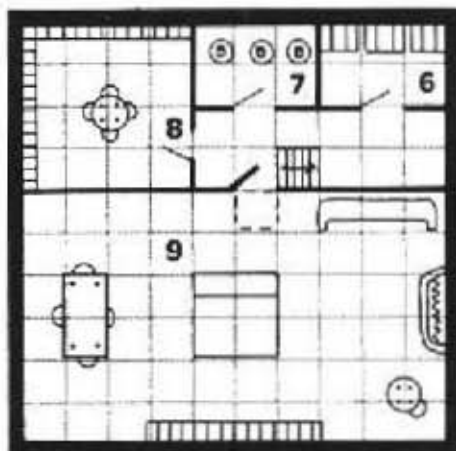
(9) Dormitorio de Sheryll

Esta habitación es bastante grande. En su centro se halla una cama con colchas de seda. En la esquina noreste hay una tumbona. A ambos lados de la habitación hay una mesa con algunas sillas, y sobre la pared sur se encuentran estanterías llenas de libros. La puerta de acceso está cerrada con llave y la cerradura tiene trampa mágica: se trata de un conjuro de *Veneno*, Intensidad 8, que ataca a todo aquel que toque la cerradura y al que Sheryll no le haya dado permiso expresamente. El conjuro ataca como si tuviera PER-10, y tiene bastantes PM como para lanzarse en 3 ocasiones. La mayoría de los libros no tienen interés. Solamente uno de ellos puede servir de algo y enseña tres conjuros de hechicería: Encantamiento de Armadura, Aumentar Daño (40%) y Visión Mística (40%).

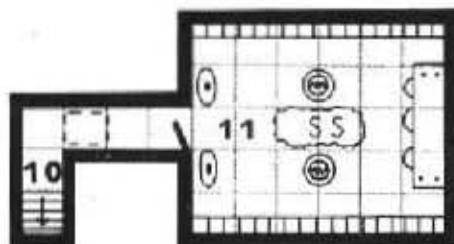
(10) Pasillo Subterráneo

Brutus, el león mascota de Sheryll monta guardia al pie de las escaleras, y atacará a los personajes en cuanto les detecte. Como ocurría con Kugar, el sonido de pelea alertará a Sheryll. Brutus lucha hasta la muerte.

En el lugar señalado en el dibujo hay otra trampa mágica. Esta vez es un conjuro de *Disrupción* centrado en la pared izquierda. Cualquiera que pase por este lugar y que no



NIVEL 1



NIVEL 2

lleve los ojos cubiertos por su mano izquierda lo dispare. El conjuro ataca como si tuviera una PER de 10, y hay bastantes PM como para que se pueda lanzar 2 veces.

(11) Laboratorio Secreto

Esta es una gran estancia subterránea. Las paredes norte y sur están llenas de estanterías y de libros. Contra la pared oriental hay una mesa larga con tres sillas, y en el centro, se puede ver una especie de losa de piedra con chimeneas redondas a ambos lados de la misma. Atada a la losa está Torrente. A ambos lados de la puerta se halla la estatua de un demonio.

Aquí están Sheryll y Atticus. Si han oído las pelcas de Brutus o Kugar con los personajes, estarán listos para recibirlos. Atticus intentará esconderse tras una de las estatuas, y Sheryll tras la otra, intentando sendos ataques por la espalda y por sorpresa. Atticus intentará lanzar antes de que entren los aventureros un conjuro de *Aumentar Daño* sobre su Daga de Intensidad máxima posible. Sheryll tendrá preparado también el conjuro *Formar/Colocar Tierra* para bombardear a sus asaltantes con proyectiles de tierra sólida que les harán 1D3 ptos. de daño. Sheryll intentará un primer golpe por sorpresa, pero inmediatamente procurará desligarse de cualquier combate, e intentará luchar a distancia por medio de conjuros de *Veneno* y de *Succión*.

En último caso amenazará con matar a Torrente (si los personajes jugadores aún no la han desatado de la losa) si no la dejan escapar.

El Master debe considerar seriamente la posibilidad de que Sheryll escape, por dos motivos principales. Primero, porque lleva encima gran cantidad de objetos mágicos muy poderosos, y quizá el Master no estime oportuno que sus personajes iniciales se hagan con ellos así, sin más. Segundo, porque así puede convertirse en una enemiga ancestral del grupo y ser utilizada en sucesivas aventuras. En último

caso, puede utilizar un conjuro de *Teletransporte* (descrito en RQA) para desvanecerse si lo ve todo muy mal, pero esta decisión le corresponde por completo al director de juego; en cualquier caso, dicho conjuro no tarda en lanzarse, menos de 15 MR.

No obstante, siempre se la puede capturar, y ella puede escapar días más tarde.

El Final

Si todo sale bien, Torrente estará sana y salva. Lanza Oscura tomará posesión de su cargo como nuevo Barón de Jotenheim, y los malos serán juzgados por sus crímenes (si es que siguen vivos, lo cual, considerando la fogosidad de los grupos que suelen jugar a rol, no es algo digno de tenerse muy en cuenta).

En las estanterías del laboratorio secreto, si los personajes buscan bien, podrán encontrar tres manuscritos entre los libros que enseñan los siguientes conjuros de hechicería hasta las siguientes posibilidades: Veneno (35%), Succionar FUE (37%).

Si Broamar sobrevivió, Torrente regresa con él. Lanza Oscura se ocupa de que reciban parte del tesoro confiscado y les dona la casa de Sheryll para que vivan decorosamente en adelante, y la muchacha pueda recibir una educación adecuada. Si no, el propio Lanza Oscura se hace cargo de la muchacha que pasa a vivir bajo su techo, y la cria como a una hija. Tarde o temprano, el poder inherente de Torrente terminará por impulsarla hacia la magia, lo cual puede dar lugar a otros escenarios interesantes.

Los personajes ganarán a Lanza Oscura, Torrente y Lun Woe, como amigos para toda la vida, y siempre podrán recurrir a ellos en adelante en caso de apuro. Además es de esperar que se hayan hecho con una pequeña fortuna como premio a su ayuda.



RuneQuest

Juego de Rol de Fantasía



Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.

Tuyos son un realismo y una flexibilidad sin igual, soportados por unas reglas fáciles de entender y agradables de jugar. Aunque las reglas de RuneQuest se ejemplifican con personajes que viven durante las Eras Oscuras de la Europa fantástica, el sistema de juego puede aplicarse a cualquier mundo de fantasía.

Contenido

1

Libro de Reglas

Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

2

Libro de Conjuros

Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Se precisan Dados (2D20, 1D8, 1D6) para el juego.

Número de jugadores: 2 o más

Edad: De 12 años en adelante

ISBN 84-7831-054-1



9 788478 310548



RuneQuest Standard es el nombre comercial, utilizado por The Avalon Hill Game Company para su juego de rol de fantasía.



RuneQuest Standard fue creado y desarrollado por Chaosium Inc. Copyright © 1986 por Chaosium Inc.

Un juego de acción e imaginación

JOC INTERNACIONAL, 1988. Con licencia de Avalon Hill. I.S.B.N. 84-7831-002-9