

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Posadas y Alojamientos.

Tabla de Costes para POSADAS Y ALOJAMIENTO

Los precios aquí estipulados son aproximados, y no un baremo inamovible, dependiendo sobre todo de la disponibilidad de ciertos elementos (comida, bebida) en la región, de su cantidad, de si son autóctonos o comprados al exterior y de dónde se importan. Todos los precios son en **Peniques** o **Lunares**. Los decimales son **Contantes**. En algunos medios de Ciudad pueden encontrarse Tabernas (no Posadas) en las que sólo se consume y no se descansa, que pueden tener un nivel de servicio inferior en, al menos, una unidad en la tabla de calidad por Medio, con respecto a la ciudad en la que se encuentran (esto es así para viajeros que necesiten de una comida rápida y algo de descanso, pero que tengan prisa y lo único que necesiten sea llevarse algo caliente al estómago). También es posible que el alojamiento y el alimento lo proporcione un hogar en el camino, y el precio puede establecerse según las ganancias de la familia a la semana, consultando en el Señor de las Runas sobre el medio en el que vive dicha familia.

En cuanto a las bebidas **Aguadas**, el valor que se indica es la resta que hay que hacer al tipo de bebida que sigue a continuación, sea mala, normal, buena o excelente. Las bebidas **Especiales** (enana, élfica) de calidad extra, también poseen un modificador a la alza del precio sobre lo que sería una bebida Especial de calidad normal, buena o excelente (como ocurre con la bebida **Aguada**). Por supuesto, las bebidas foráneas de un lugar determinado pueden tener el precio normal de una bebida humana en su lugar de origen, aunque pueden ser más caras para extranjeros.

MEDIO	Tierras Salvajes	Medio Rural	Ciudad Pequeña	Ciudad Mediana	Ciudad Grande	Ciudad Extra Grande
SERVICIO						
<u>Alojamiento</u>						
<u>1 noche</u>						
Malo	NO	1	1.1	1.5	1.7	2
Normal	1	1.1	1.2	1.7	2	2.5
Bueno	1.2	1.3	1.4	2	2.3	3
Superior	NO	NO	1.5	2.2	2.5	3.5
Nobleza	NO	NO	NO	2.5	3	5
<u>Alojamiento</u>						
<u>1 semana</u>						
Malo	NO	6	6.3	9.5	11	13
Normal	6	6.2	7.5	10.5	12	15
Bueno	7.5	8	9.3	12.5	14	19
Superior	NO	NO	9.7	14.5	16	23
Nobleza	NO	NO	NO	16	18	33
<u>Bebida</u>						
Leche de cabra	0.29	0.25	0.2	0.32	0.34	0.35
Leche de vaca	0.34	0.3	0.25	0.38	0.39	0.4
Zumo	0.39	0.35	0.3	0.42	0.44	0.45
Fermento de frutas	0.44	0.4	0.35	0.47	0.49	0.5
Sidra aguada			-0.1			
Sidra normal	0.49	0.45	0.4	0.52	0.54	0.55
Sidra buena	0.5	0.46	0.41	0.53	0.55	0.56
Sidra excelente	0.51	0.47	0.42	0.54	0.56	0.57
Licor de frutas	0.52	0.48	0.43	0.55	0.57	0.58
Licor destilado malo	NO	0.49	0.53	0.56	NO	NO
Licor destilado normal	NO	0.52	0.56	0.59	0.62	NO
Licor destilado bueno	NO	0.55	0.59	0.62	0.65	0.66
Licor destilado excelente	NO	0.57	0.61	0.64	0.68	0.7
Vino aguado			-0.2			
Vino normal	0.55	0.58	0.61	0.63	0.65	0.66
Vino bueno	NO	0.6	0.63	0.65	0.67	0.68
Vino excelente	NO	0.62	0.65	0.67	0.69	0.7
Vino élfico			x5			
Cerv. aguada			-0.1			
Cerveza normal	0.54	0.56	0.58	0.60	0.61	0.62
Cerveza buena	NO	0.58	0.60	0.62	0.63	0.64
Cerveza negra	NO	NO	0.63	0.65	0.66	0.67
Cerveza excel.	NO	0.62	0.64	0.66	0.67	0.68
Cerveza enana			x6			

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Posadas y Alojamientos.

MEDIO	Tierras Salvajes	Medio Rural	Ciudad Pequeña	Ciudad Mediana	Ciudad Grande	Ciudad Extra Grande
SERVICIO						
<u>Bebida</u>						
Brandy aguado			-0.15			
Brandy normal	NO	0.59	0.63	0.66	0.69	0.71
Brandy bueno	NO	0.6	0.64	0.67	0.7	0.72
Brandy excel.	NO	0.61	0.65	0.68	0.71	0.73
Ron aguado			-0.12			
Ron normal	NO	0.58	0.62	0.65	0.67	0.68
Ron bueno	NO	0.59	0.63	0.66	0.68	0.69
Ron excelente	NO	0.6	0.64	0.67	0.69	0.7
Whisky aguad.			-0.2			
Whisky normal	NO	NO	0.64	0.68	0.71	0.73
Whisky bueno	NO	NO	0.66	0.7	0.73	0.75
Whisky excel.	NO	NO	0.68	0.72	0.75	0.77
Aguamiel						
aguada			-0.1			
Aguamiel normal	0.56	0.59	0.62	0.64	0.66	0.67
Aguamiel buena	0.57	0.6	0.63	0.65	0.67	0.68
Aguamiel excelente	0.58	0.61	0.64	0.66	0.68	0.69
Aguamiel elfica			x4			
Fermento de Troll	En tierras de Trolls, se sirve en todas partes, y su precio es x3 (el paréntesis es para cálculos)					
Fermento de Troll malo	(0.1)	0.15	0.2	0.25	(0.3)	(0.35)
Fermento de Troll normal	(0.15)	0.2	0.25	0.3	(0.35)	(0.4)
Fermento de Troll bueno	(0.2)	0.25	0.3	0.35	(0.4)	(0.45)
Fermento de Troll excelente	(0.25)	0.3	0.35	0.4	(0.45)	(0.5)
COMIDA (Nota): El precio estipulado de la comida aquí concierne a que está en buen estado o es razonablemente fresca (en su caso). Si está en mal estado (aunque puede comerse) el precio se reduce en un 20% del aquí incluido.						
Pan						
<u>Negro</u>						
Onza	0.2	0.25	0.29	0.32	0.34	0.35
Hogaza	0.8	1	1.16	1.28	1.36	1.4
<u>Blanco</u>						
Onza	NO	0.45	0.49	0.52	0.54	0.55
Hogaza	NO	1.8	1.96	2.08	2.16	2.2
<u>Repostería</u>						
Caramelo	NO	0.45	0.53	0.6	0.66	0.71
Dulce	NO	0.5	0.58	0.65	0.71	0.76
Pastelillo	NO	NO	0.63	0.7	0.76	0.81
Pastel	NO	NO	0.68	0.75	0.81	0.86
Carnes						
<u>Aves de Corral</u>						
Pieza	NO	0.25	0.32	0.39	0.45	0.45
Ración	NO	0.5	0.58	0.65	0.71	0.76
Fuente	NO	0.7	0.78	0.85	0.91	0.96
<u>Aves de Caza</u>						
Pieza	0.17	0.24	0.32	0.41	0.5	0.55
Ración	0.38	0.45	0.53	0.62	0.71	0.76
Fuente	0.73	0.8	0.88	0.97	1.06	1.11
<u>Lagarto</u>						
Pieza	0.18	NO	NO	NO	0.44	0.52
Ración	0.4	NO	NO	NO	0.62	0.69
Fuente	0.7	NO	NO	NO	0.94	1.01

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Posadas y Alojamientos.

MEDIO	Tierras Salvajes	Medio Rural	Ciudad Pequeña	Ciudad Mediana	Ciudad Grande	Ciudad Extra Grande
SERVICIO						
<u>Res Doméstica</u>						
Pieza	NO	0.3	0.37	0.43	0.48	0.52
Ración	NO	0.5	0.57	0.63	0.68	0.72
Fuente	NO	0.8	0.87	0.93	0.98	1.02
<u>Res Salvaje</u>						
Pieza	0.25	0.28	0.33	0.4	0.49	0.6
Ración	0.4	0.43	0.48	0.55	0.64	0.75
Fuente	0.6	0.63	0.68	0.75	0.84	0.95
<u>Pescado, Serpiente, Conejo, Liebre, Gato, Tortuga</u>						
Pieza	0.2	0.25	0.3	0.35	0.4	0.45
Ración	0.35	0.4	0.45	0.5	0.55	0.6
Fuente	0.5	0.55	0.6	0.65	0.7	0.75
<u>Morocanthe</u>						
Pieza	0.5	NO	0.65	0.71	0.76	0.8
Ración	0.75	NO	0.7	0.76	0.81	0.85
Fuente	1	NO	1.19	1.27	1.34	1.4
<u>Babuino, Impala</u>						
Pieza	0.35	NO	0.5	0.56	0.61	0.65
Ración	0.7	NO	0.85	0.91	0.96	1
Fuente	0.85	NO	1	1.06	1.11	1.15
<u>Camello, Antilope Sable</u>						
Pieza	0.3	NO	0.42	0.48	0.54	0.6
Ración	0.5	NO	0.64	0.71	0.78	0.85
Fuente	0.7	NO	0.86	0.94	1.02	1.1
<u>Tortuga marina</u>						
Pieza	0.23	0.27	0.32	0.37	0.42	0.47
Ración	0.38	0.43	0.48	0.53	0.58	0.63
Fuente	0.54	0.59	0.64	0.69	0.74	0.79
<u>Crustáceos, Marisco</u>						
Pieza	0.3	0.34	0.38	0.42	0.46	0.5
Ración	0.45	0.5	0.55	0.6	0.65	0.7
Fuente	0.6	0.66	0.72	0.78	0.84	0.9
Huevos						
<u>Ave de Caza, Lagarto</u>						
Unidad	0.15	0.3	0.4	0.45	NO	0.5
1/2 docena	0.9	1.8	2.4	2.7	NO	3
<u>Ave de Corral</u>						
Unidad	0.1	0.2	0.28	0.35	0.4	0.45
1/2 docena	0.6	1.2	1.68	2.1	2.4	2.7
<u>Gran ave</u>						
Unidad	0.2	0.3	0.38	0.45	0.5	0.6
1/2 docena	1.2	1.8	2.28	2.7	3	3.6
<u>Gran lagarto, Gran serpiente</u>						
Unidad	0.25	0.35	0.43	0.5	0.55	0.7
1/2 docena	1.5	2.1	2.58	3	3.3	4.2
<u>Lavandería</u>						
1 CAR ropa	NO	0.5	0.9	1.2	1.5	1.7
6 CAR ropa	NO	2.5	4.5	6.5	8	10
10 CAR ropa	NO	4	8	10	12	15
<u>Aseo con Jabón y Agua Caliente</u>						
Sin Jabón				:2		
Sin Agua Caliente (siempre en Medio Rural)				:1.5		
Sin Ambos				:3		
TAM 1-5	NO	2	3	4	5.5	7
TAM 6-10	NO	3	4	5	6.5	8
TAM 11-15	NO	4	5	6	7.5	9
TAM 16-20	NO	5.5	6.5	7.5	9	10.5
TAM 21-25	NO	7	8	9	10.5	12
TAM 26-30	NO	8.5	9.5	10.5	12	13.5
TAM 31-35	NO	10.5	11.5	12.5	14	15.5

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Posadas y Alojamientos.

MEDIO	Tierras Salvajes	Medio Rural	Ciudad Pequeña	Ciudad Mediana	Ciudad Grande	Ciudad Extra Grande
SERVICIO						
<u>Curandero</u>						
<i>Primeros Auxilios</i> y 2D4 días de reposo (mínimo 2). A veces, uso de magia. Normalmente son Shamanes.						
(Éxito Especial: +1D a curar; Crítico: 1D + cantidad máxima de ese mismo dado)						
(Magia: 60% de posibilidades)						
35% 1D3 PG	0.3	0.5	0.7	0.9	NO	NO
35% 1D4 PG	0.4	0.6	0.8	1	NO	NO
35% 1D4 PG						
+1 PG magia	14	16	18	20	NO	NO
50% 1D3 PG	0.5	0.7	0.9	1.1	NO	NO
50% 1D4 PG	0.6	0.8	1	1.2	NO	NO
50% 1D4 PG						
+1 PG magia	16	18	20	22	NO	NO
50% 1D6 PG	0.7	0.9	1.1	1.3	NO	NO
50% 1D6 PG						
+1 PG magia	17	19	21	23	NO	NO
70% 1D3 PG	0.7	0.9	1.1	1.3	NO	NO
70% 1D4 PG	0.8	1	1.2	1.4	NO	NO
70% 1D6 PG	1	1.2	1.4	1.6	NO	NO
70% 1D6 PG						
+1 PG magia	20	22	24	26	NO	NO
70% 1D8 PG	1.2	1.4	1.6	1.8	NO	NO
70% 1D8 PG						
+1 PG magia	22	24	26	28	NO	NO
<u>Médico</u>						
<i>Primeros Auxilios</i> y Magia. 1D4 días de reposo (mínimo 1). Normalmente, son Hechiceros.						
(Éxito Especial: +1D a curar; Crítico: 1D + cantidad máxima de ese mismo dado. La magia no se incluye en el bono)						
(Magia: 70% de posibilidades)						
35% 1D3 PG						
+1 PG magia	NO	NO	1.9	2.1	2.3	2.5
35% 1D4 PG						
+1 PG magia	NO	NO	2	2.2	2.4	2.6
50% 1D3 PG						
+1 PG magia	NO	NO	2.1	2.3	2.5	2.7
50% 1D4 PG						
+1 PG magia	NO	NO	2.2	2.4	2.6	2.8
50% 1D6 PG						
+1 PG magia	NO	NO	2.3	2.5	2.7	2.9
50% 1D6 PG						
+2 PG magia	NO	NO	6.3	6.5	6.7	6.9
65% 1D3 PG						
+1 PG magia	NO	NO	2.6	2.9	3.2	3.5
65% 1D4 PG						
+1 PG magia	NO	NO	2.7	3	3.3	3.6
65% 1D4 PG						
+2 PG magia	NO	NO	6.7	7	7.3	7.6
65% 1D6 PG						
+1 PG magia	NO	NO	2.9	3.2	3.5	3.8
65% 1D6 PG						
+2 PG magia	NO	NO	6.9	7.2	7.5	7.8
65% 1D8 PG						
+1 PG magia	NO	NO	3.1	3.4	3.7	4
65% 1D8 PG						
+2 PG magia	NO	NO	7.1	7.4	7.7	8
65% 1D8 PG						
+3 PG magia	NO	NO	11.1	11.4	11.7	12
85% 1D3 PG						
+1 PG magia	NO	NO	2.8	3.1	3.4	3.7
85% 1D4 PG						
+1 PG magia	NO	NO	2.9	3.2	3.5	3.8

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. El Combate.

RuneQuest:

Acciones y Opciones para el Combate.

Tiempo de Asalto en Juego: 12 seg. (aprox.). Cada MR equivale a 1'2 seg.

Puede modificarse esto a la mitad, dejando 6 seg. de asalto y 0'6 seg. de MR, sólo para el combate. El tiempo de los conjuros sigue siendo el mismo (en su duración).

Tiempo de Turno: 5 minutos o 25 asaltos (50, con un tiempo de 6 segundos por asalto).

Opciones Básicas de Combate: 1 Ataque y 1 Defensa o Esquiva. El Ataque puede cambiarse por una de las otras 2. Con MR suficientes (comenzando a Detener/Esquivar, p. ej., en el MR 2 [MR-DES 2], y Atacando en el MR 6 con armas de MR 2 [MMR-CC 4]), tras la última acción se puede realizar una más 3 MR después, si quedan MR para el personaje (es lógico), aunque una regla exige que para más de una acción de combate con la misma habilidad (Atacar, Detener o Esquivar) es preciso tener 100% o más, y dividir ese % :2 para hacerlo con la misma arma, p. ej. (Atacar o Detener). No es claro si en el MMR-CC está el arma lista para Detener, o en el MMR-DES.

Movimiento: El Movimiento comienza en el MR-DES del personaje, así como cualquier Defensa o Esquiva.

@Tasa de Movimiento (Andar o Moverse en Combate Intencionadamente).

@Doble de Tasa de Movimiento (Correr).

@Tasa de Movimiento -1 m./MR (Movimiento en Combate no Intencionado como acción deseada).

Modificaciones al MR:

@Tamaño del Arma (más Grande o Larga equivale a atacar antes, por alcance).

@Tamaño del Personaje (brazo y cuerpo más Largos, llega antes para impactar).

@Destreza del Personaje (cuerpo más rápido, golpea primero).

Un combate es casi puramente instintivo. No se piensa, se actúa.

Se pueden retrasar acciones de combate (sumar MR a la siguiente acción) pero no adelantarlas. Lo rápido que eres es inamovible.

Sorpresa: +3 MR al personaje sorprendido para actuar (+3'6 seg.).

Magia: +1 MR por cada PM extra (+1'2 seg.).

Cambiar un arma por otra (dejar caer y coger otra): 3 MR.

Envainar un arma y desenvainar otra (desenvainar un arma larga entera de su vaina; desatarla de un arnés, etc.): 6 MR.

Preparar un objeto: 3 MR (+MR extra según lo inaccesible de un objeto, como un escudo a la espalda, que podrían ser 6 MR o dos acciones, descolgarlo y colocarlo).

Preparar dos objetos: 6 MR y MR extra de la misma forma que antes.

Cambio de intenciones en mitad de la tensión: +3 MR a la siguiente acción.

Combinar acciones: Moverse, desenvainar y atacar, por ej.: 6 MR +MR por movimiento según la distancia del blanco.

Detener: Se puede Detener y Esquivar en el MR-DES.

Ataque/Esquiva/Detención a la Carrera: En el MR que corresponda, después de haber sumado los MR por movimiento. Al moverse, la penalización por MMR-TAM no se aplica (se elimina), así como los beneficios. Pero se resta 1 m. a la Tasa de Movimiento.

Golpear a alguien que se Mueve: Penalización (-10 percentiles) por blanco en movimiento, y golpe cuando éste esté al alcance, calculándose el MR sin tener en cuenta el MMR-TAM.

Desembarazarse de un Oponente: Se precisa un asalto completo Deteniendo/Esquivando, y al siguiente moverse a la Tasa de Movimiento normal o Correr en una dirección, fuera del alcance del contrario. Si se va montado a caballo, sólo se debe gastar la mitad de tiempo en eludir. Si se es atacado por un jinete, o el personaje se esconde, o vuela, o se teleporta, o se resguarda en un área donde el caballo no pase, si el personaje no tiene su propio caballo.

Empujar: Cuando el daño del arma supera el TAM del adversario, sin restar los PA, cada 5 ptos. de daño sobre el TAM, se desplaza al blanco 1 metro. Tirar DESx5 para el blanco o éste caerá. Cada 5 metros o fracción recorridos, la colisión contra un objeto duro o no desplazable causa 1D6 de daño (modificado por la suavidad o peligrosidad del objeto).

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. El Combate.

Empujón Especial: Con un ataque Especial, de arma contundente, cada 5 ptos. de daño recibidos o fracción desplazan 1 metro, sin tener en cuenta TAM. DESx5 o caer.

Detención Correcta frente a Ataque Fallido: El arma que detiene causará daño habitual a los PA del arma detenida, restando 1 por cada pto. de daño sobre los mismos. En caso de armas colocadas en el extremo de un mango, debe ser una Detención Especial para causar daño.

Esquivar: Una Esquiva normal evita un Ataque normal. Un Ataque Especial debe ser evitado por una Esquiva Especial. Un Ataque Crítico debe evitarse con una Esquiva Crítica.

Detener: Una detención Exitosa bloquea un Ataque normal, Especial y Crítico, aunque todo el daño que supere los PA del objeto que detiene dañan al defensor. En una Detención Especial, el objeto no pierde PA. En una Detención Crítica, se bloquea todo el daño causado.

Atacar con 2 Armas: Un arma ataca 3 MR tras la otra. El ataque en el mismo MR reduce las posibilidades de ambos ataques (1/2 de porcentaje). El arma de la mano "mala" tiene la mitad de porcentajes que el de la mano "buena". Cada arma se puede usar para detener dos ataques diferentes, pero no el mismo ataque dos veces.

Evitar ser Alcanzado por Armas Arrojadizas: Esquivar o Detener armas Arrojadizas puede hacerse si el personaje está preparado y puede ver el ataque. No se pueden detener o evitar armas de Proyectoil. Se suma la mitad del Mod. Daño a todas las armas Arrojadizas y Proyectoil, excepto a Ballestas (no las tensa un brazo, aunque podría sumarse, teniendo en cuenta que la ballesta podría tener varias muescas de sujeción de la cuerda según la fuerza de quien las tensa).

Lucha: Si se realiza un ataque exitoso en que se atrapa la localización del blanco, los MR y los ataques sólo contarán por la DES, y no el TAM. Inmovilizar un miembro precisa tener éxito en Lucha y después FUE vs FUE. No conseguirlo mantiene la presa, pero la localización no está inmovilizada. Lanzar precisa un ataque exitoso y FUE+DES vs DES+TAM. Las inmovilizaciones se resuelven antes que los lanzamientos.

Saltar: Se salta al doble de la altura del personaje (en horizontal) y a su altura corporal (en vertical) cuando se toma impulso con carrera. Sin carrera, la distancia es la mitad.

Cansancio y Pérdida de PF: La pérdida se lleva a cabo al final de cada asalto.

@-1 PF (Combatiendo).

@-2 PF (Corriendo o Realizando acciones extenuantes).

Apuntar a una Localización: MR-10 y % a la Mitad, sumando después todos los modificadores favorables posibles y restando los desfavorables.

Marcar Golpes: Sencillamente, se decide hacer menos daño del que el arma hace, como 1D6 en lugar de 1D6+2, o sólo el daño del Mod. Daño, o incluso sólo un punto.

Afianzarse contra Empujones: FUE+TAM a vencer por el daño. +3 MR a cualquier acción posterior de Combate (Ataque, Defensa/Esquiva).

Empujón Intencionado: Se ataca en el MR de puñetazo, y se tira FUE+TAM vs DES+TAM. El éxito causa que el blanco sea empujado como si la FUE+TAM del atacante -TAM del atacado fuese el daño. Un especial ignora el TAM del blanco. Un crítico hace caer también cualquier cosa sujeta por el blanco (excepto cosas afianzadas, como escudos o cosas agarradas con correas).

Si la víctima del Empujón Intencionado es sorprendida, no recibe su DES para resistirse al mismo. Si el Empujón es a la carrera, se añade +1 a la FUE+TAM del atacante por cada MR de movimiento en el asalto en línea recta antes de golpear.

Colisión de un Empujado con un Blanco ajeno: DESx5 o el alcanzado también caerá. Hay daño de 1D6 por 5 metros o fracción del desplazado.

Armas que no Empujan: Pinzas, Mordiscos y otras armas naturales de esta índole (presionan, no empujan).

Dejar Inconsciente: Golpe apuntado a la cabeza con la parte plana o roma del arma. Se realiza el ataque Apuntado, y se enfrenta el Daño que atraviesa armadura vs PG en la Cabeza del blanco. Si el ataque vence, el blanco cae inconsciente y aturdido, y para salir de ese estado, es necesario lograr CONx1 (una tirada por asalto).

Combate Cerrado: Añadir +1 al MR de acción y acercarse al blanco, cuando el arma es más corta que la suya. Si se logra echarse encima y el atacado no retrocede, y sigue usando su arma, el

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. El Combate.

atacante puede golpear siempre en primer lugar, y el otro sólo puede realizar una acción por asalto (independientemente del MMR-CC), a menos que el atacado se haga con un arma pequeña para contrarrestar esto. Aun así, el atacado puede recular, gastando +1 MR a su siguiente acción, y desembarazándose del asalto Cerrado de su oponente. Un arma más larga siempre se puede agitar en el aire para mantener a un arma corta a raya.

Dos usuarios de arma larga echados uno sobre otro después de aplicarse con éxito Combate Cerrado sólo actúan una vez por asalto.

Mantener a Raya al Atacante: Sólo se puede lograr con un arma de MR mayor, y sólo Deteniendo o Esquivando, moviendo el arma de forma enérgica frente al adversario y que éste se arriesgue a ser golpeado por meterse en el campo de acción de la misma.

Arma Empalada en un Escudo: Si el arma es de CAR 2+ o el atacante aún la agarra, el escudo queda inutilizado hasta que el arma sea extraída o rota o el atacante sea eliminado. Si es de CAR 1-2 y no está agarrada, las posibilidades de Detener y Atacar se reducen a la mitad. Si es de CAR 1-, no hay penalización, hasta que las armas incrustadas sean de CAR 2+. Si las armas de CAR inferior a 1 alojadas en el escudo superan CAR 4, el escudo queda inutilizado hasta eliminarlas.

Desarmar a un Adversario: Se puede hacer golpeando su arma (se tienen las posibilidades de ataque normales si se trata de golpear un arma de MR-0, con un -10 si es de MR-1, un -20 de MR-2 y -30 siendo de MR-3).

@Golpeándola para dañarla, todo el daño que supere los PA hace perder tantos PA como la diferencia causada a la misma, hasta romperla.

@Golpeándola con la parte plana o roma para hacerla salir despedida, se enfrenta el daño hecho con la FUE del blanco (o su FUEx1'5 si empuña un arma a 2M). El éxito hace volar el arma la diferencia entre FUE y daño (una diferencia de 0 o negativa hace caer el arma a los pies). Estos ataques sólo funcionan con armas superiores a una daga.

@Capturándola con un arma flexible o preparada, logrando un Ataque Especial. FUE vs FUE exitoso arranca el arma de las manos (aunque esto hace que sobre el arma que atrapa se apliquen las reglas de Escudo con armas empaladas de CAR 2 o más). Si no se consigue, el defensor tiene derecho a FUE vs FUE para robar el arma atacante.

@Maniobra Rompe-Espadas. Tras una Detención Especial, FUE vs PA del arma. El éxito la rompe. El arma que atrapa para romper, también permite la maniobra de atrapar.

Extraer arma Empalada: El % es igual a las posibilidades de Empalar del atacante x2. Si se logra, 3 MR después de Empalar se extrae el arma. Si no la extrae, sigue teniendo el mismo %, a menos que sólo se concentre en eso, con lo que su % pasa a ser el normal de ataque, pero se le considera Blanco Indefenso. También se considera que 5 o más asaltos de intentos tras el empalamiento retiran el arma, sin tirada. Un personaje empalado puede retirar el arma si no está incapacitado, y el % es igual a su FUE+CON -CAR del arma, y el total x2.

Golpe en Área-Efecto: Sólo con armas de MR-1 o menos, o con grandes armas naturales (gigante).

El Barrido en área de efecto posee un 20% adicional de posibilidades de impacto, pero sólo causa un 75% del daño. Además, desplaza a cada blanco (tirada de Empujón para cada uno), aunque si un blanco permanece en pie y no es desplazado, el golpe se queda en él y no continúa.

El Aplastamiento tiene un +10% de impactar por cada 10 TAM o fracción que el arma usada pase de 20. El daño se resta del total de PG generales (aunque la localización afectada no soporte más). El Aplastamiento incrusta en el suelo, y el aplastado sufre daño por colisión contra objeto sólido no desplazable en cada una de sus piernas (el daño se calcula de acuerdo al daño del arma [10 TAM del arma improvisada = 1D6]).

Ataque a Distancia: La Tasa de Fuego puede ser 1/MR, 1/AC o 1/XAC. En caso de 1/MR, el disparo se realiza en el MR-DES, y el siguiente 3 MR+MR-DES después, y así hasta que acaben los MR del asalto. Todas las armas a distancia comienzan a actuar en el MR-DES.

Disparo Vertical: La Distancia Efectiva y Máxima del arma se reduce a la mitad, y se restan -10 percentiles al ataque.

La Distancia Efectiva/Máxima de las Armas Arrojadas debería ser modificable de acuerdo a la FUE/DES del atacante. No es la misma distancia a la que un tipo de FUE 10 puede llegar que la

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. El Combate.

de alguien de FUE 20. Podría calcularse un +3/+5 por cada 3 FUE o fracción por encima de 13 y un -2/-3 por cada 2 FUE o fracción por debajo de 10.

Ataque de Fondo: El arma utilizada pasa a ser de MR-0, y se añade 1 metro al alcance de la misma, pero no se puede Detener ni Esquivar en ese asalto.

Finta: El atacante tira DESx3 de forma exitosa, y si lo logra, el próximo ataque (con +1 MR en su ejecución) tiene un -25 en la tirada del contrario de ser Detenido o Esquivado.

Localización de Blanco a Caballo: Atacado Cuerpo a Cuerpo por alguien a pie, cuando se ataca por un flanco, cualquier resultado en la Tabla Cuerpo a Cuerpo para alcanzarle que golpee en una localización del lado contrario implica que se ha alcanzado al animal. Un 19 se considera que se golpea el brazo del jinete más cercano al atacante, y no la cabeza.

Localización de Ataque de Jinete a Blanco a Pie: El jinete tira 1D10+10. impacto.

Oscuridad: De la noche, entre -5 y -75 a tiradas relativas a la vista. Total, -75.

Ataque desde Elevación: -1 MR al ataque del arma, y +10 al impacto. 1D20+1 para calcular localización alcanzada.

Combate Bajo el Agua: Sólo los cuchillos y armas empalantes son útiles bajo el agua, no así armas contundentes y cortantes. El blanco tiene 3 PA adicionales, por el efecto de densidad amortiguador, incluso contra críticos. Se pierde el doble de PF bajo el agua por asalto.

Pasadizos Estrechos: Se necesita 1 metro de espacio libre alrededor para blandir sin problemas cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo. Si se dispone de menos espacio, las armas de MR-0 y MR-1 tienen 1/2 de porcentaje de uso, excepto lanzas o picas. Con menos de 1/2 metro, también se reducen las posibilidades a la mitad de armas de MR-2. Si el combate se realiza en ambientes muy estrechos donde el aire no circula con libertad, la fatiga por asalto dobla su pérdida.

Combate Tridimensional: Además de las penalizaciones por Montura (no se puede actuar con más % que el que se posee en Montar), se obtiene un -10 al ataque.

Modificadores a las Posibilidades de Ataque:

+25 Blanco Indefenso

+20 Blanco sorprendido cuando el combate no ha empezado; blanco caído.

+10 Blanco sorprendido durante el combate; blanco atacado por detrás o desde el lado no protegido por el escudo; ataque "preparado" (con un retraso de un asalto para apuntar bien); blanco atacado desde una altura superior.

+05 Por cada 10 TAM que el blanco sobrepase el TAM 20.

-75 Al blanco no se le puede ver o detectar usando la vista, la infravisión u otros sentidos de visión especializada.

-20 Atacante caído.

-10 Blanco en movimiento; por cada pto. de TAM; bajo TAM 4.; atacante en movimiento, a caballo o en un vehículo.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. El Combate.

ANOTACIONES OPCIONALES AL COMBATE

Armas Arrojadizas Improvisadas: Este tipo de objetos no están preparados para lanzarse, y aún así pueden usarse como armas ocasionales.

Para este caso, se puede calcular su Distancia Efectiva y Máxima en base a la FUE de quien los lanza, tomando *Arrojar* como porcentaje de Ataque.

El Alcance Efectivo del objeto es igual a la FUEx6 (-CAR del objeto) :4 en metros, y el Máximo es la FUEx6 (-CAR del objeto) :3.

El daño base de estas armas improvisadas es de 1D4 por cada 0.5 CAR de las mismas, aunque queda modificado si son armas especialmente "blandas" o afiladas y duras.

Notas a proyectiles y Armas Arrojadizas: Lanzar más de un proyectil (dardo, shuriken, piedra) con el mismo ataque o más de una flecha con el mismo arco, penaliza el porcentaje en Ataque con un divisor de :X, siendo X el número total de proyectiles lanzados.

El Mod. Daño :2 sólo se aplica a armas arrojadizas propiamente dichas (piedras, lanzas, hachas, etc.), y a Arcos. A Ballestas no se aplica (*opcional*).

Cuando la FUE para manejar un arma arrojadiza es mayor en al menos 2 ptos. de la necesaria, la distancia Efectiva del arma aumenta en 3 metros, y la Máxima en 2, por cada punto de FUE sobre esos 2. Asimismo, si la FUE es inferior en, al menos, dos puntos, la distancia Efectiva del arma se reduce en 3 metros y la Máxima en 2, por cada punto de FUE por debajo de esos dos. No se aplica con Arcos.

Ataques Múltiples C.C.: Si en un mismo MR se quieren usar dos armas a la vez contra un mismo blanco, la acción con ambas reduce a la mitad sus percentiles, ya sean dos ataques, dos defensas, o un ataque y una defensa, a la vez que se pierde 1 PF extra en ese asalto. Sólo se permite una acción de este tipo por asalto. Asimismo, se puede realizar en el mismo MR un ataque y una esquiva, o una detención y una esquiva, con la misma traba de antes en el porcentaje y en la pérdida de PF.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. El Combate.

INICIATIVA EN COMBATE

Tirar 1D10+Mod. de Iniciativa.

Modificadores Principales a la Iniciativa

DES 1-4 (-2); 5-9 (-1); 10 (+0); 11-15 (+1); 16-19 (+2); 20-24 (+3). Cada 5 Unidades se da un +1.

INT 1-6 (+2); 7-12 (+1); 13-18 (+0); 19-24 (-1); 25-30 (-2); 31-36 (-1); 37-42 (+0). Cada 6 Unidades se otorga un +1.

TAM 1-4 (-2); 5-9 (-1); 10 (+0); 11-15 (+1); 16-19 (+2); 20-24 (+3); 25-29 (+2); 30-34 (+1); 35-39 (+0). Cada 5 Unidades se da un -1.

El Modificador por TAM no se aplica a Armas Arrojadizas ni a Magia.

MR por Armas: MR-3 (-1); MR-2 (+0); MR-1 (+1); MR-0 (+2).

El Asalto de Combate se divide en 4 Acciones (sean 4 Ataques, Defensas o Esquivas, o una combinación) para el cálculo de PF, y dura unos 10 segundos.

A partir del 2º Asalto en que la Tirada de Iniciativa se gana continuamente, o hay más de un 75% de Iniciativas ganadas: -1 al Mod. de Iniciativa por cada Asalto que se mantengan estos resultados, y -1 PF adicional a la pérdida.

Pérdida de Iniciativa continuamente en 4 ocasiones seguidas: Se gana un -1 a su Mod. por cada dos nuevas Iniciativas perdidas tras la 4º. Esto no se aplica si se entrega deliberadamente la Iniciativa.

Cada 5 Asaltos de Combate: -1 a Los Mod. de Iniciativa de todos los participantes.

Personaje Dominante en Combate e Iniciativa: Cuando pierda su primera Iniciativa, recuperará 1D3 ptos. a su Mod. de Iniciativa.

Magia: Cada PM necesario para el hechizo, incluyendo PM de potenciación (excepto Magia Divina) resta 1 a la tirada de Iniciativa (un resultado total de 0 hace actuar en el último lugar de cualquiera). La Magia Divina posee un Mod. propio de +5 (sin contar INT y DES).

Fanáticos: +2 a la Iniciativa.

Berserkers: x2 al Mod. Iniciativa.

Dos Armas: La Iniciativa de cada arma se tira por separado, y se debe calcular la pérdida de puntos de Iniciativa para cada arma como si se tratase de armas únicas y por separado. El arma de la mano "torpe" tiene un -2 a la Iniciativa, hasta que iguale (más o menos) en sus % a la de la mano "buena".
Diferencia de 3-4 ptos. entre Iniciativa de Atacante y Defensor: Posibilidad de lanzar una segunda acción a un -20 con respuesta (a -25 percentiles).

Diferencia de +4 ptos. entre Iniciativa de Atacante y Defensor: Posibilidad de lanzar una segunda acción a un -25 sin respuesta.

NOTA: Quien pierde una Iniciativa puede decidir no actuar a la Defensiva, y sí a la Ofensiva, con un -15 al ataque.

Modificadores Secundarios (y acumulables) a la Iniciativa

Arma sin Preparar (-2)

Cargando (-1 por cada unidad de Tasa de Movimiento)

Atacar por la Espalda (+2)

Atacado por la Espalda (-2)

Atacar por Sorpresa (+3)

Atacado por Sorpresa (-3)

Blanco en una altura Inferior (+2)

Blanco en una altura Superior (-2)

Cada vez que se pierde el 10% de los PG Generales (-1)

Loc. Golpe No Vital reducida a 0 PG o menos (-2) Arma de Proyectoil Recargando (-3)

Loc. Golpe Vital reducida a 0 PG o menos (-4)

Preparando Arma Arrojadiza (-2)

Loc. Golpe No Vital lisiada o amputada (-6)

Preparando Ballesta (-5)

Atacar al Lateral (+1)

Atacado por el Lateral (-1)

Atacar a un blanco Caído (+2)

Atacar desde el Suelo (-2)

Arma atada o envainada (-3)

Ataque Apuntado (-2)

Según nivel de Oscuridad [Para quien necesite luz] (-1 a -5)

Según estilo Especial de Combate (+1 a +3)

RuneQuest: Encrucijada de Héroes

LISTADO DE HECHIZOS DE RONEQUEST Y CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

MAGIA ESPIRITUAL

Duración 5 minutos (1 turno o 25 asaltos), o bien Instantáneo (al lanzarse, se cumplen los efectos).

Nombre Coste PM Alcance Duración Tipo

Cola Variable Toque Temporal Pasivo.

Crea un adhesivo místico que pega objetos inertes con FUE igual a 10x PM gastados.

Comunicación Mental Variable A Distancia Temporal Pasivo.

Permite poner en contacto mentes como una especie de telepatía.

Confusión 2 A Distancia Temporal Pasivo.

El blanco quedará inactivo y Confuso, o bien cambiará las tornas de actitud con amigos y enemigos.

Contramagia Variable A Distancia Temporal Pasivo.

Barrera Mágica contra cualquier conjuro de afección de blancos, pero no de objetos afectados por magia.

Control de Especies (normalmente, Espíritus) 1 A Distancia Temporal Activo y después Pasivo.

Combate PM vs PM, reducir PM del blanco a 0, y después ordenarle la tarea adecuada.

Coordinación Variable Toque Temporal Pasivo.

Otorga +1 DES por PM gastado.

Crear Zombie 1 (sólo memorización) Ritual (Encantamiento) Pasivo.

Permite crear un zombie.

Cuchilla Afilada Variable Toque Temporal Pasivo.

+1 al daño y +5% al ataque por PM del conjuro gastado.

Cuchilla Ignea 4 Toque Temporal Pasivo.

Causa un daño por fuego de 3D6, sustituyendo al daño normal del arma, pero el Mod. Daño se sigue aplicando.

Curación Variable Toque Instantáneo.

Cura un PG por PM gastado y por localización. Si el blanco es de distinta especie al lanzador, se precisan 2 PM para curar 1 PG.

Dardo Veloz 1 Toque 1 asalto de Combate.

+3 al daño por arma arrojada y +15% al impacto.

Desmoralización 2 A Distancia Temporal Pasivo.

El blanco queda con moral reducida y pierde la

confianza en todo. Sólo podrá realizar acciones no ofensivas, y en combate se rendirá o huirá.

Detectar Enemigos 1 A Distancia Temporal Activo.

Detecta en 100 metros criaturas que pretendan causar daño intencionado.

Detectar Magia 1 A Distancia Temporal Activo.

Detecta en 100 metros objetos o seres con encantamientos o magia encima.

Detectar (Substancia) 1 A Distancia Temporal Activo.

La detección atraviesa hasta 1 metro de sustancia opaca, sea lo que sea.

Disipar Magia Variable A Distancia Instantáneo.

Cancela puntos de conjuros temporales. No cancela Encantamientos (ni los anula temporalmente).

Disrupción 1 A Distancia Instantáneo.

Causa 1D3 puntos de Daño en la Tabla de Armas Arrojadas. La armadura no protege. Pueden existir Disrupciones de más poder ofensivo (1D4, 1D6, 1D8, 1D10, 1D12), pero son conjuros raros, y probablemente su coste también se incremente.

Encantamiento de Armadura 1 (sólo memorización) Ritual (Encantamiento) Pasivo.

Provee de PA mágicos.

Encantamiento de Fortalecimiento 1 (sólo memorización) Ritual (Encantamiento) Pasivo.

Provee de PG generales o por localización.

Encantamiento de Ligadura 3 (sólo memorización) Ritual (Encantamiento) Pasivo.

Ata a criaturas a un lugar concreto.

Encantamiento de Matriz de Conjuros 1 (sólo memorización) Ritual (Encantamiento) Pasivo.

Crea un objeto que pueda activar conjuros sin necesidad de tenerlos memorizados.

Encantamiento de Matriz de PM 1 (sólo memorización) Ritual (Encantamiento) Pasivo.

Crea un objeto que almacena PM, pero no se regeneran.

Enlentecer Variable A Distancia Temporal Pasivo.

Cada PM elimina 1m./MR de su movimiento por MR.

Estornudos 2 A Distancia Instantáneo.

10 MR estornudando, y sólo se puede detener y

RuneQuest: Encrucijada de Héroes

esquivar a la mitad de %. Lanzar un conjuro requiere Concentración (INTx3).

Nombre Coste PM Alcance Duración Tipo
Extinguir Variable A Distancia Instantáneo.

Apaga fuegos y llamas.

Fanatismo 1 A Distancia Temporal Pasivo.

Provoca un estado de frenesí de combate, creando deseos asesinos, enalteciendo la moral. Se cancela con una Desmoralización exitosa, volviendo al blanco a su estado normal (y viceversa).

Flecha Ígnea 2 Toque Temporal Pasivo.

Temporal = Un asalto de Combate. Crea un proyectil de fuego al ser lanzado sobre un proyectil, como flechas, piedras o dardos. No pueden empalar. Causa 3D6 de daño y se va consumiendo.

Fuerza Variable Toque Temporal Pasivo.

Concede +3 FUE por PM gastado.

Garrotazo Variable Toque Temporal Pasivo.

Es idéntico a Cuchilla Afilada, pero con armas contundentes.

Glamour Variable Toque Temporal Pasivo.

Cada PM añade +2 ASP al blanco.

Inflamar 1 A Distancia Instantáneo.

Prende materiales inflamables de inmediato.

Invocar (Especie) 1 (sólo memorización) Ritual (Invocación) Activo.

Atrae hasta el lanzador la criatura invocada.

Luz 1 A Distancia Temporal Pasivo.

Crea un foco de luz que ilumina desde el objeto designado.

Mano de Hierro Variable Toque Temporal Pasivo.

+1 al daño y +5% al ataque con el puño. Sin embargo, puede existir el Pie de Hierro, la Garra de Hierro, el Pico de Hierro, los Cascos de Hierro, la Cabeza de Hierro, los Cuernos de Hierro, y otras armas naturales.

Mellar Armas Variable A Distancia Temporal Pasivo.

Reduce el daño de cualquier arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza en -1 pto. por PM.

Movilidad Variable A Distancia Temporal Pasivo.

Cada PM añade +1m./MR de movimiento a la Tasa de Movimiento.

Pantalla Espiritual Variable A Distancia Temporal Pasivo.

Crea una barrera que actúa como armadura mística contra combates espirituales. Cada PM añade 2 pto. al rasgo defensivo del atacado, pero sólo como refuerzo.

Pared de Luz 4 A Distancia Temporal Pasivo (Activo si se mueve la pared).

Crea una pared de luz que brilla fuertemente por uno de sus lados, pero por el otro se puede ver a su través. Ilumina como el conjuro Luz, pero más radio.

Pared Oscura 2 A Distancia Temporal Pasivo (Activo si se mueve la pared).

Crea una pared de oscuridad, que impide el paso de la luz. Puede dársele la forma que se desee, siempre que conserve su área constante.

Protección Variable A Distancia Temporal Pasivo.

Cada PM otorga 1 PA a todas las localizaciones de golpe.

Proyectil Múltiple Variable Toque Temporal Pasivo.

Temporal = Un asalto de Combate. Cada PM crea un duplicado del proyectil lanzado, que desaparece al golpear, puede causar crítico, pero no empala. Cada proyectil impacta por separado (tirando su impacto por separado). Duplicar grandes proyectiles implica mayor gasto de PM por duplicado.

Recolección 1 Toque Instantáneo.

Permite recolectar las plantas necesarias para el blanco, y asegura que el espíritu de la planta no será ofendido.

Reparación Variable Toque Instantáneo.

Repara 1 PA por PM gastado.

Resistencia Variable Toque Instantáneo.

Cada PM otorga 5 PF, hasta su máximo posible.

Rielar Variable A Distancia Temporal Pasivo.

Distorsiona la imagen del blanco, haciendo difícil alcanzarle. Cada PM resta -5% de ser impactado.

Silencio Variable Toque Temporal Pasivo.

Cada PM otorga +5% a Deslizarse en Silencio.

Vigor Variable Toque Temporal Pasivo.

Cada PM añade +2 CON al blanco.

Visibilidad 2 Sobre el Propio Mago Temporal Pasivo.

Este conjuro permite hacer visible la imagen espiritual de un Shamán Incorpóreo.

Vista Lejana Variable A Distancia Temporal Pasivo.

Cada PM otorga +5% a cualquier tirada de percepción visual.

Vista Mágica 3 A Distancia Temporal Pasivo.

Permite distinguir el aura de PER de cualquier criatura sintiente. Las superficies opacas bloquean esta visión.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes

MAGIA DIVINA

Duración 15 minutos (3 turnos o 75 asaltos), o bien Instantáneo (al lanzarse, se cumplen los efectos). La fuerza normal de un pto. de Conjuro Divino (sin potenciar) y de sus puntos Apilados equivale a dos ptos. de Hechicería o Magia Espiritual por punto de conjuro Divino (la fuerza de los PM que potencian el conjuro para superar barreras es la misma que estos dos últimos tipos de magia, PM a PM). Asimismo, existen conjuros Comunes que todas las religiones pueden enseñar, y Especiales, propios sólo de algunas, que quedan reflejados en la tabla a continuación. NA significa **No Aplicable**.

Nombre Coste PER Alcance Duración Apilable Reutilizable Especial

Absorción 1 A Distancia Temporal Sí Sí Sí. Absorbe la magia de conjuros enemigos, transformándolos en PM y otorgándolos al lanzador. Estos PM extra se pierden si superan los PM máximos y no se gastan.

Adorar a (Deidad) 1 Ritual (Ceremonia) NA NA No Sí No.

Permite a un sacerdote un servicio para conmemorar el enlace sagrado con su dios, permitiéndole recuperar PER con ello.

(Arma) Auténtica 1 A Distancia Temporal No Sí Sí.

Duplica el daño de cualquier arma a la que se consagra este conjuro, considerándose el daño duplicado como plenamente mágico. No duplica el Mod. Daño.

Bendecir Cosechas 1 A Distancia Instantáneo No Sí Sí.

Garantiza cosechas de un mínimo aceptable de frutos en un área de terreno.

Berserk 2 A Distancia Temporal No Sí Sí. Conduce al blanco a un estado Berserk, mucho más letal y poderoso que el Fanatismo, ignorando daños incluso.

Bloqueo Espiritual 1 A Distancia Temporal Sí Sí No.

Protege al receptor de forma eficaz contra combates espirituales.

Crear Fantasma 1 Ritual (Encantamiento) NA NA No No Sí.

Realizado sobre alguien que acaba de morir, se crea un fantasma ligado al lugar de su muerte.

Curación del Cuerpo 3 Toque Instantáneo No Sí Sí.

Cura el daño total en PG de un cuerpo tocado,

aunque no puede desarrollar o curar un miembro cortado o lisiado.

Curación de Heridas 1 Toque Instantáneo No Sí No.

Cada PM gastado tras lanzar el conjuro se transforma en un PG que cura localización y un PG general.

Dar Fruto 1 Ritual (Ceremonia) NA NA No Sí Sí.

Hace que un árbol, o un sembrado, o área de arbustos, dé frutos sin importar la estación. La Ceremonia dura un día entero.

Destrozar 1 A Distancia Instantáneo No Sí Sí.

Causa 2D6 ptos. de daño, y la armadura puede proteger.

Disipar Nubes 1 Alcance Indeterminado Temporal Sí Sí Sí.

Reduce la densidad nubosa en el área de cielo visible del mago.

Disolver Magia 1 A Distancia Instantáneo Sí Sí No.

Cancela hechizos en activo.

Disparo Certero 1 A Distancia Temporal No Sí Sí.

Concede la posibilidad asegurada de impactar a alguien esté a la distancia que esté. Si se puede recuperar el proyectil, la magia seguirá en activo hasta que pasen 15 minutos.

Encantamiento de Armadura 1 Ritual (Encantamiento) NA NA Sí Sí No.

Provee de PA mágicos.

Encantamiento de Fortalecimiento 1 Ritual (Encantamiento) NA NA Sí Sí No.

Provee de PG generales o por localización.

Encantamiento de Ligadura de (Especie) 1 Ritual (Encantamiento) NA NA Sí Sí No.

Ata a criaturas a un lugar concreto.

Encantamiento de Matriz de Conjuros 1 Ritual (Encantamiento) NA NA Sí Sí No.

Crea un objeto que pueda activar conjuros sin necesidad de tenerlos memorizados.

Encantamiento de Matriz de PM 1 Ritual (Encantamiento) NA NA Sí Sí No.

Crea un objeto que almacena PM, pero no se regeneran.

Enseñar Conjuros 1 Ritual (Invocación) NA NA Sí Sí No.

Se invoca a un espíritu de Conjuro del culto para que enseñe magia espiritual del mismo a un elegido para dicha tarea.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes

Nombre Coste PER Alcance Duración
Apilable Reutilizable Especial

Escudo 1 A Distancia Temporal Sí Sí Sí.

Provee de 2 PA tipo Protección y 2 pts. de Contramagia por punto de Apilación. No se disipa al ser traspasado (como Contramagia).

Estallido Mental 2 A Distancia Instantáneo No Sí Sí.

Destruye la INT del blanco y puede causar daño a la cabeza con un especial de PM vs PM.

Excomuni3n 1 Ritual (Ceremonia) NA NA Sí Sí No.

Rompe el v3nculo de un Iniciado con su deidad, perdiendo 3ste toda su magia divina. El ritual dura una hora y lo lanza un sacerdote.

Extensi3n 1 Sin Alcance Temporal Sí Sí No.

Permite duplicar la duraci3n de cualquier conjuro de Magia Divina, por punto apilado, si se lanzan ambos en el mismo asalto. El conjuro afectado debe ser Temporal. Este conjuro es considerado simult3neo al lanzarse junto a otro al que afecta (se lanzan en el mismo MR).

Flotar 1 A Distancia Temporal Sí Sí Sí.

Permite a una masa flotar sobre la superficie del agua.

Fuerza Marina 2 A Distancia Temporal No Sí Sí.

Dobla la FUE, y al lanzarse debe contactarse con el agua del mar.

Guardia 1 Ritual (Encantamiento) NA NA Sí Sí No.

Permite crear una "zona segura" contra intrusos f3sicos o espirituales, que avisa al lanzador y les causa da3o.

Hacer Germinar 2 Ritual (Ceremonia) NA NA No Sí Sí.

Hace que una semilla llegue a individuo con hojas verdaderas en 15 minutos.

Ilusi3n (Gustativa, M3vil, Olfativa, Sonora, T3ctil, Visual) 1 A Distancia Temporal Sí Sí Sí.

Crea ilusiones cre3bles a los sentidos que afectan, y sus pts. apilados implican la intensidad, veracidad y poder de la Ilusi3n. Pueden combinarse varias para lanzarse en el mismo turno y MR.

Invocar (Especies) 2 Ritual (Invocaci3n) NA NA Sí Sí No.

Invoca cualquier criatura que el conjuro pueda llamar a presencia del creyente.

Lanza Solar 3 A Distancia Instantáneo No Sí Sí.

Crea un rayo de luz solar de 4D6 de da3o m3gico. No se sabe si surge del sol hacia el blanco o de las manos del sacerdote. S3lo funciona cuando brilla el sol. La magia protectora no funciona.

Llamar Nubes 1 Alcance Indeterminado Temporal Sí Sí Sí.

Aumenta el 3rea de nubosidad de la zona del cielo visible por el mago.

Localizar Enemigos 1 A Distancia Temporal No Sí No.

Alerta del peligro de alguien que quiera da3ar al afectado. Se puede se3alar a otra persona para que tambi3n sea afectada. 1 metro de substancia bloquea los efectos del conjuro.

Localizar (Substancia) 1 A Distancia Temporal No Sí No.

Es casi id3ntico a Detectar (Substancia).

Locura 1 A Distancia Instantáneo No Sí Sí.

Causa una locura atroz, y su duraci3n depende de la INT y la PER del blanco.

Miedo 1 A Distancia Instantáneo No Sí Sí.

Causa un p3nico atroz, y su duraci3n depende de la INT y la CON del blanco.

Ordenar (Especie) 2 A Distancia Temporal No Sí Sí.

Muy similar a Control de Especies.

Portar (Enfermedad) 2 Ritual (Encantamiento) NA NA No No Sí.

El blanco se convierte en portador inmune de una enfermedad.

Rayos y Truenos 3 A Distancia Instantáneo Sí Sí Sí.

Causa la ca3da de un rayo con su trueno sobre un blanco, por cada punto apilado. Causa 3D6 de da3o a los PG generales. Los conjuros tipo Contramagia podr3an proteger.

Reflexi3n 1 A Distancia Temporal Sí Sí Sí.

Refleja conjuros lanzados sobre el protegido hacia el lanzador de los mismos.

Regenerar Miembros 2 Toque Duraci3n Especial No Sí Sí.

Permite regenerar un miembro cortado o lisiado, que luego debe ser curado de forma m3gica o natural.

Rel3mpago 1 A Distancia Instantáneo Sí Sí Sí.

Lanza un rayo de 1D6 de da3o por pto. apilado hacia un blanco a la vista. Los conjuros que protegen contra el da3o f3sico pueden proteger.

Remolino 1 A Distancia Temporal Sí Sí Sí.

Crea un remolino de agua que atrae y hunde a

RuneQuest: Encrucijada de Héroes

quien esté sobre o cerca de él.

Nombre Coste PER Alcance Duración
Apilable Reutilizable Especial

Respirar Aire/Agua 1 A Distancia Temporal
No Sí Sí.

Permite al blanco respirar como si se hallase en su propio elemento.

Restaurar la Salud (Característica) 1 Toque
Instantáneo Sí No Sí.

Permite recuperar ptos. perdidos permanentes de Características principales.

Resurrección 3 Ritual (Ceremonia) NA NA
No No Sí.

Permite devolver la vida a un muerto cuyo cuerpo tiene que estar reparado para ello (de daño físico, veneno o enfermedad).

Revelación 1 Ritual (Ceremonia) NA NA Sí
Sí No.

Se lanza en lugar sagrado del dios, y comunica al iniciado con su dios, pidiendo una respuesta a una pregunta por cada punto apilado lanzado (debe ser algo concerniente al ámbito de dominio del dios).

Santificar 1 Ritual (Ceremonia) NA NA Sí
Sí No.

Permite santificar un suelo no sagrado para realizar ceremonias como si se estuviese en suelo

sagrado de la deidad en cuestión del iniciado. Cualquier fuerza no relacionada con la barrera o la deidad a la que se consagra, que entre en ella, alerta de inmediato al iniciado.

Transmitir (Enfermedad) 1 A Distancia
Instantáneo Sí Sí Sí.

Dota al blanco de una enfermedad de un grado dependiente de los puntos lanzados apilados.

Vínculo Mental 1 A Distancia Temporal Sí
Sí No.

Enlaza una mente con otra, permitiendo compartir pensamientos, PM y conjuros. Los conjuros que afecten a la mente de un blanco vinculado mentalmente a otros, pueden afectarlos por este enlace.

Visión del Alma 1 A Distancia Temporal No
Sí No.

Permite observar la PER de los seres sintientes, conociendo también los PM dedicados a conjuros activos, e incluso si el blanco es creyente e iniciado en un culto.

Vuelo 1 A Distancia Temporal Sí Sí Sí.

Permite al usuario transportar objetos por el aire, incluyendo seres vivos, pero ha de vencer sus PM.

HECHICERÍA

Duración mínima 10 minutos (2 turnos o 50 saltos), o bien Instantáneo (al lanzarse, se cumplen los efectos). Aunque la Duración, el Alcance y la Fuerza del hechizo son relativos, y pueden potenciarse, duplicando su cantidad mínima. Un punto en Intensidad duplica el efecto del Conjuro. Dos lo triplican, etc. El Alcance mínimo es de 10 metros. Un punto de Hechicería puede ser cancelado por uno de Magia Espiritual, y dos por uno de Divina.

Nombre Alcance Tipo Duración

Agotar A Distancia Instantáneo.

Se utiliza para agotar a un blanco a distancia, dejándolo sin PF.

Animar (Substancia) A Distancia Activo Temporal.

Permite mover objetos inertes a distancia, pero no les otorga capacidad de vuelo, sólo de desplazarse por el suelo.

Asfixia A Distancia Activo Temporal.

Anula la capacidad de recibir aire de los seres vivos a su organismo, sean respiradores de aire o de agua.

Aumentar Daño A Distancia Pasivo Temporal. Produce +1 pto. de daño en el arma afectada por PM, sea la que sea, si no excede de CAR 5. La Intensidad puede afectar a objetos mayores.

Brillo A Distancia Pasivo Temporal.

Permite hacer brillar un objeto inerte o vivo.

Cambiar de Forma de (Especie) a (Especie) Toque Pasivo Temporal.

Permite al mago cambiar de su forma a la forma de una especie concreta física, conservando su TAM.

Círculo-Base Ritual (Encantamiento).

Crea un círculo rúnico como destino de cualquier conjuro de Teletransporte.

Círculo de Protección Toque Pasivo Temporal.

Debe combinarse con hechizos de Resistencia a Daño, Espíritus o Conjuros, y así crea un área, dentro de la cual todos son afectados exitosamente por dichos conjuros.

Crear Basilisco Ritual (Encantamiento).

Permite crear un Basilisco.

Crear Cocatriz Ritual (Encantamiento).

RuneQuest: Encrucijada de Héroes

Permite crear una Cocatriz.

Nombre Alcance Tipo Duración

Crear Familiar (Característica) Ritual (Encantamiento).

Permite crear un Familiar para el Hechicero, que le permita poseer más INT para memorizar conjuros, sentidos a distancia y otras ventajas, traspasándole Características.

Crear Vampiro Ritual (Encantamiento).

Permite crear un Vampiro.

Devolver Conjuros A Distancia Pasivo Temporal.

Permite hacer rebotar un conjuro atacante hacia el lanzador.

Disminuir (Característica, excepto INT/PER) Toque Pasivo Temporal.

Permite reducir temporalmente las Características.

Dominar (Especie) A Distancia Activo hasta la orden, después Pasivo Temporal.

Permite controlar a una especie concreta de criaturas, pero no puede afectar a dos voluntades en un cuerpo (poseídos) o a una alterada artificialmente (familiares).

Encantamiento de Armadura Ritual (Encantamiento).

Provee de PA mágicos.

Encantamiento de Fortalecimiento Ritual (Encantamiento).

Provee de PG generales o por localización.

Encantamiento de Ligadura Ritual (Encantamiento).

Ata a criaturas a un lugar concreto.

Encantamiento de Matriz de Conjuros Ritual (Encantamiento).

Crea un objeto que pueda activar conjuros sin necesidad de tenerlos memorizados.

Encantamiento de Matriz de PM Ritual (Encantamiento).

Crea un objeto que almacena PM, pero no se regeneran.

Estupefacción A Distancia Pasivo Temporal.

Elimina en un blanco el interés por cualquier cosa a su alrededor, dejándola mentalmente alejada de la realidad, hasta que acabe el conjuro o sufra daño.

Formar/Colocar (Substancia) A Distancia Activo Temporal.

Permite manejar un elemento para moverlo, moldearlo y utilizarlo a distancia a capricho.

Incrementar (Característica, excepto INT/PER) Toque Pasivo Temporal.

Permite aumentar temporalmente las Características.

Inmortalidad Sobre uno mismo Ritual (Encantamiento) Temporal.

Permite detener el flujo del tiempo sobre la vida del hechicero, prolongando sus años de vida.

Invocar (Criatura) Ritual (Invocación).

Permite atraer criaturas a presencia del mago.

Neutralizar Magia A Distancia Activo Instantáneo.

Cancela PM de conjuros activos, disipándolos, si vence la fuerza de éstos con su Intensidad.

Obstaculizar A Distancia Pasivo Temporal.

Reduce la tasa de movimiento del blanco, y aumenta el MR-DES.

Paralizar A Distancia Pasivo Temporal.

Permite bloquear una localización de golpe al azar de un blanco.

Pegamento Toque Pasivo Temporal.

Permite crear una sustancia adhesiva que pega carne y materia inerte por igual.

Piel Vital Toque Pasivo Temporal.

Crea una película mágica de oxígeno que proporciona aire al blanco, cancelando el efecto de conjuros como Asfixia.

Presentir (Substancia) A Distancia Activo Instantáneo.

Permite detectar sustancias, incluso atravesando la materia opaca.

Prisa A Distancia Pasivo Temporal.

Aumenta la tasa de movimiento del blanco, y reduce el MR-DES.

Proyección (Sentido) A Distancia Activo Temporal.

Permite proyectar un sentido a través de una rendija espacial, y sentir con éste a través de ella en la distancia.

Regeneración Toque Pasivo Temporal.

Permite regenerar carne lisiada o amputada, que debe ser curada luego normalmente para recuperar su funcionalidad.

Resistencia a Conjuros A Distancia Pasivo Temporal.

Permite bloquear los conjuros enemigos o extraños que caen sobre el hechicero.

Resistencia al Daño A Distancia Pasivo Temporal.

Permite soportar el daño sufrido sin recibir heridas o dolor.

Resistencia a Espíritus A Distancia Pasivo Temporal.

Permite crear una barrera de protección contra

RuneQuest: Encrucijada de Héroes

los ataques espirituales.

Nombre Alcance Tipo Duración

(Sensación) Inexistente A Distancia Activo Temporal.

Crea ilusiones que afectan a todos los sentidos a los que el hechizo pueda alcanzar. Existe un hechizo para cada sentido que engañar.

Succionar (Característica) Toque Activo Temporal.

Permite absorber puntos permanentes de una Característica y transformarlos en PF o PM.

Telepatía A Distancia Activo Temporal.

Permite ponerse en contacto mental con el blanco, permitiendo transmitir pensamientos.

Teletransporte A Distancia Instantáneo.

Permite teletransportarse desde cualquier lugar a un Círculo-Base.

Tratamiento de Heridas Toque Pasivo Una Hora.

Permite recuperar PG por localización y generales al ritmo de uno por hora.

Veneno A Distancia Pasivo Instantáneo.

Crea un veneno mágico en el organismo del blanco, y su POT es la causante del daño.

Vínculo con el Aprendiz Ritual (Ceremonia).

Permite conocer la localización aproximada de un Aprendiz, y convocarlo suavemente.

Visión Mística A Distancia Activo Temporal.

Permite ver auras, objetos con PM y conjuros en activo u objetos con conjuros activos sobre ellos, así como su potencia. Incluso, con la Intensidad adecuada, a quien está detrás de ellos.

Volar A Distancia Activo Temporal.

Permite desplazar por los aires objetos vivos o inertes, incluyendo al propio mago, que se moverá más rápido cuanto menos peso lleve y más Intensidad transmita al conjuro.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Tablas de Interés.

RuneQuest TABLAS DE EQUIVALENCIA

Valor de FUE+TAM para el Cálculo del *Mod. Daño*

<u>Valor</u>	<u>Modific.</u>	<u>Valor</u>	<u>Modific.</u>	<u>Valor</u>	<u>Modific.</u>	<u>Valor</u>	<u>Modific.</u>
01-12	-1D4	185-200	+11D6	393-408	+24D6	601-616	+37D6
13-24	0	201-216	+12D6	409-424	+25D6	617-632	+38D6
25-32	+1D4	217-232	+13D6	425-440	+26D6	633-648	+39D6
33-40	+1D6	233-248	+14D6	441-456	+27D6	649-664	+40D6
41-56	+2D6	249-264	+15D6	457-472	+28D6	665-680	+41D6
57-72	+3D6	265-280	+16D6	473-488	+29D6	681-696	+42D6
73-88	+4D6	281-296	+17D6	489-504	+30D6	697-712	+43D6
89-104	+5D6	297-312	+18D6	505-520	+31D6	713-728	+44D6
105-120	+6D6	313-328	+19D6	521-536	+32D6	729-744	+45D6
121-136	+7D6	329-344	+20D6	537-552	+33D6	745-760	+46D6
137-152	+8D6	345-360	+21D6	553-568	+34D6	761-776	+47D6
153-168	+9D6	361-376	+22D6	569-584	+35D6	777-792	+48D6
169-184	+10D6	377-392	+23D6	585-600	+36D6	793-808	+49D6

Tabla de Equivalencia Monetaria

1 Penique (plata) [p.].

1 Lunar (plata) [l.] = 1 penique (Imperio Lunar)

1 Moneda de Oro = 10 peniques

1 Rueda de Oro [r.] = 20 peniques

100 Contantes (cobre) = 1 penique

50-100 Bolg (Moneda Troll) [b.] = 1 penique (Fuera de Dominio Troll)

10-100 peniques = 1 bolg (Dentro de Dominio Troll)

1 Moneda de Platino = 100 peniques

Estos valores (sobre todo en lo referente a Bolg) son variables, excepto el del Penique.

Tabla de Equivalencia de TAM y *Estatura Humanoide*

La estatura dada es la media del intervalo en el que se mueve dicha estatura en relación con el TAM obtenido como
Característica. La media por unidad sube 0.06 metros.

<u>TAM</u>	<u>Estatura (m.)</u>	<u>TAM</u>	<u>Estatura (m.)</u>	<u>TAM</u>	<u>Estatura (m.)</u>
1	0.99-1.05 (1.02)	18	2.02-2.07 (2.04)	35	3.04-3.09 (3.06)
2	1.06-1.11 (1.08)	19	2.08-2.13 (2.10)	36	3.10-3.15 (3.12)
3	1.12-1.17 (1.14)	20	2.14-2.19 (2.16)	37	3.16-3.21 (3.18)
4	1.18-1.23 (1.20)	21	2.20-2.25 (2.22)	38	3.22-3.27 (3.24)
5	1.24-1.29 (1.26)	22	2.26-2.31 (2.28)	39	3.28-3.33 (3.30)
6	1.30-1.35 (1.32)	23	2.32-2.37 (2.34)	40	3.34-3.39 (3.36)
7	1.36-1.41 (1.38)	24	2.38-2.43 (2.40)	41	3.40-3.45 (3.42)
8	1.42-1.47 (1.44)	25	2.44-2.49 (2.46)	42	3.46-3.51 (3.48)
9	1.48-1.53 (1.50)	26	2.50-2.55 (2.52)	43	3.52-3.57 (3.54)
10	1.54-1.59 (1.56)	27	2.56-2.61 (2.58)	44	3.58-3.63 (3.60)
11	1.60-1.65 (1.62)	28	2.62-2.67 (2.64)	45	3.64-3.69 (3.66)
12	1.66-1.71 (1.68)	29	2.68-2.73 (2.70)	46	3.70-3.75 (3.72)
13	1.72-1.77 (1.74)	30	2.74-2.79 (2.76)	47	3.76-3.81 (3.78)
14	1.78-1.83 (1.80)	31	2.80-2.85 (2.82)	48	3.82-3.87 (3.84)
15	1.84-1.89 (1.86)	32	2.86-2.91 (2.88)	49	3.88-3.93 (3.90)
16	1.90-1.95 (1.92)	33	2.92-2.97 (2.94)	50	3.94-3.99 (3.96)
17	1.96-2.01 (1.98)	34	2.98-3.03 (3.00)	51	4.00-4.05 (4.02)

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Tablas de Interés.

ANOTACIÓN: Normalmente, el peso en un hombre en buena forma es restar 100 a la unidad de estatura y ese es el peso en kg. A la mujer se le resta 110. Sin embargo, cuando la CON suba por encima de 13, cada unidad hasta el máximo racial suma 2 a los kg. de peso del individuo, y cada unidad por debajo de 8 resta 2. Asimismo, cada unidad de FUE sobre 13 suma también 2 kg. y cada unidad bajo FUE 8 suma también 2 kg. (el TAM es por la grasa y la incapacidad de moverla, y no por el músculo). Para el cálculo de subida y bajada de peso de otras razas, hay que tomar su valor medio de FUE y CON y sumar 3 por encima o restar 2 por debajo de ese valor para aplicar los mismos criterios que aquí se dan en cuanto a sobrepeso de grasa o densidad muscular. Los tipos raciales de enano calculan el peso base restando sólo 80 a la estatura en varón y 85 en mujer. Los hobbits restan 90 indistintamente a la estatura. Los elfos restan 120 en varón y 130 en mujer. Los semielfos restan 110 en varón y 120 en mujer. Los trolls restan 75 en varón y 70 en mujer. Para calcular otras razas, usar el sentido común y la lógica.

Tabla de Datos de Crítico, Especial y Pifia, en relación al % de Habilidad.

NOTA: Los datos de NA implican que no se puede dar esa cifra o no es aplicable como tal. Los datos duales de NA y otra cifra se aplicarán según el Director de Juego estime.

Porcentaje	Crítico	Especial	Pifia	Porcentaje	Crítico	Especial	Pifia
01-07	01	01	96-00	128-130	01-06	01-26	00
08-10	01	01-02	96-00	131-132	01-07	01-26	00
11-12	01	01-02	97-00	133-137	01-07	01-27	00
13-17	01	01-03	97-00	138-142	01-07	01-28	00
18-22	01	01-04	97-00	143-147	01-07	01-29	00
23-27	01	01-05	97-00	148-150	01-07	01-30	00
28-29	01	01-06	97-00	151-152	01-08	01-30	00
30	01-02	01-06	97-00	153-157	01-08	01-31	00
31-32	01-02	01-06	98-00	158-162	01-08	01-32	00
33-37	01-02	01-07	98-00	163-167	01-08	01-33	00
38-42	01-02	01-08	98-00	168-170	01-08	01-34	00
43-47	01-02	01-09	98-00	171-172	01-09	01-34	00
48-49	01-02	01-10	98-00	173-177	01-09	01-35	00/NA
50	01-03	01-10	98-00	178-182	01-09	01-36	00/NA
51-52	01-03	01-10	99-00	183-187	01-09	01-37	00/NA
53-57	01-03	01-11	99-00	188-190	01-09	01-38	00/NA
58-62	01-03	01-12	99-00	191-192	01-10	01-38	00/NA
63-67	01-03	01-13	99-00	193-197	01-10	01-39	00/NA
68-69	01-03	01-14	99-00	198-200	01-10	01-40	00/NA
70	01-04	01-14	99-00	201-202	01-10	01-40	NA
71-72	01-04	01-14	00	203-207	01-10	01-41	NA
73-77	01-04	01-15	00	208-210	01-10	01-42	NA
78-82	01-04	01-16	00	211-212	01-11	01-42	NA
83-87	01-04	01-17	00	213-217	01-11	01-43	NA
88-89	01-04	01-18	00	218-222	01-11	01-44	NA
90-92	01-05	01-18	00	223-221	01-11	01-45	NA
93-97	01-05	01-19	00	228-230	01-11	01-46	NA
98-100	01-05	01-20	00	231-232	01-12	01-46	NA
101-102	01-05	01-20	00	233-237	01-12	01-47	NA
103-107	01-05	01-21	00	238-242	01-12	01-48	NA
108-110	01-05	01-22	00	243-247	01-12	01-49	NA
111-112	01-06	01-22	00	248-250	01-12	01-50	NA
113-117	01-06	01-23	00	251-252	01-13	01-50	NA
118-122	01-06	01-24	00	253-257	01-13	01-51	NA
123-127	01-06	01-25	00	258-262	01-13	01-52	NA

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Tablas de Interés.

Peso Estandar del Equipo Básico de Aventurero

Estos cálculos están basados en algo de sentido común, lógica, y algunos de los datos expuestos no implícitos para dichos objetos en RuneQuest. Espero que no se me tome con demasiada dureza esta licencia.

- Cada 10 monedas, o joyas del tamaño de una yema de dedo (del tipo que sea), tendrán como peso 0.1 CAR. Cada 10 monedas de oro y platino pesan 0.2 CAR. 10 Ruedas de oro pesan 0.2 CAR.
- Un carcaj con 20 flechas o saetas para arco o ballesta pesa 1 CAR. 1 proyectil = 0'05 CAR.
- Es de suponer que la armadura lleva algún tipo de ropa fina que no cuenta para la CAR, pero que protege del roce, si se trata de armaduras duras. Este tipo de ropa, en otras circunstancias, podría pesar la mitad que la ropa normal para el TAM apropiado.
- Cuando la ropa normal se encuentra al aire, sin armadura que la cubra, su peso es el normal para el TAM de quien la lleva. Cada ración de viaje pesa 0.2 CAR. Una cantimplora de 1 litro pesa 0.1 CAR. Cuatro litros serían 0.4 CAR.
- 10 m. de cuerda son 1 CAR; la calidad influye en la FUE que tiene la cuerda para aguantar un determinado número de TAM antes de romperse, y en el peso. Una cuerda de 1 CAR soportaría 5 TAM sin problemas. Cada punto de TAM supone 6 puntos de CAR en objetos inertes. Una cuerda de fibra de 10 metros de longitud, capaz de soportar TAM 30 en peso pesa 6 CAR. Una cadena metálica normal de 10 metros, capaz de soportar 60 TAM pesa 14 CAR.
- Un cuchillo barato pesa 0.2 CAR. Un hacha de mano pesa 0.5 CAR. Un martillo pesa 0.5 CAR.
- Una caña de pescar pesa 0.5 CAR. Una manta ligera pesa 0.5 CAR. Una manta pesada pesa 1 CAR. Una lona impermeable pesa 1 CAR. Un saco pesa unos 0.2 CAR.
- Los cacharros de cocina pueden pesar unos 0.5 CAR, aunque algunos especialmente elaborados, densos o metálicos pueden llegar a pesar hasta 1.5 CAR. Vendas y Anzuelos son despreciables.
- Las piedras que causan 1D3 daño pesan 0.1 CAR.
- Las piedras que causan 1D4 daño pesan 0.2 CAR.
- Las piedras que causan 1D6 daño pesan 0.5 CAR.
- Las piedras que causan 1D8 daño pesan 0.8 CAR.
- Las piedras que causan 1D10 daño pesan 1 CAR.
- Las piedras que causan 1D12 daño pesan 1.2 CAR.

Tabla de PIFIAS en Magia

Tirada	Efecto
01-05	El conjuro estalla sin hacer daño a nadie. El mago sobrevive.
06-15	El conjuro cuesta el doble de su valor en PM.
16-25	El conjuro cuesta 1D4+1 veces su valor en PM.
26-30	El mago queda inconsciente un número de asaltos igual al valor del conjuro en PM.
31-40	Los PM gastados se regeneran a la mitad de la Tasa normal durante un número de días igual al valor del conjuro en PM.
41-45	El conjuro afecta de un modo adverso a una persona al azar.
46-50	Idem, al amigo más cercano.
51-55	El conjuro hace un pto. de daño por cada PM a una persona al azar.
56-60	Idem, al amigo más cercano.
61-65	El conjuro hace 1D6 ptos. de daño por cada PM a una persona al azar.
66-70	Idem, al amigo más cercano.
71-75	El conjuro causa un pto. de daño por cada PM a todo aquel que se haya alrededor.
76-80	Idem, con 1D6 ptos. de daño.
81-85	El conjuro causa un Trastorno en el Plano Espiritual. Tirada de 1D100 en la Tabla de Invocaciones.
86-90	Idem, lanzar 1D50
91-95	El mago pierde 1D3 PER.
96-99	Idem, donde la PER perdida es igual a los PM del conjuro.
00	El mago desaparece en una nube de humo. Toda magia en el radio del conjuro queda Disipada. Todos aquellos dentro del radio pierden 1D3 PER.

TABLA DE RESISTENCIA PARA RUNEQUEST

NOTA: **Fa** indica **Fallo Automático** sin tirada de Resistencia. **Ex** indica **Éxito Automático** sin tirada de Resistencia.

FACTOR ACTIVO

**F
A
C
T
O
R

P
A
S
I
V
O**

	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		
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	Ex	Ex	Ex	
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	Ex	Ex	
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	Ex	
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99	99	99	99	99	99	99	99	99	
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99	99	99	99	99	99	99	99	
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	99	99	99	99	99	99	99	
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	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	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	
12	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	
13	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
14	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
15	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
16	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
17	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
18	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95
19	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95	95
20	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	95	95
21	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	95	
22	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	95	
23	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	95	
24	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	95	
25	01	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95	
26	01	01	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
27	01	01	01	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
28	01	01	01	01	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
29	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
30	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
31	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
32	Fa	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
33	Fa	Fa	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
34	Fa	Fa	Fa	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	

El Secreto del Metal

Existen secretos y curiosidades del Mundo de Glorantha (**RuneQuest**), que son motivo de controversia e investigación. Uno de ellos (de gran importancia para los Aventureros) son las armas y armaduras, y su poder contra el enemigo. He aquí una ayuda específica para el Máster necesitado.

Los metales a menudo juegan un papel importante en Glorantha, y el más abundante de ellos es el Bronce (poseyendo las mismas propiedades que el hierro normal de la Tierra). Sin embargo, existen otros metales que pueden utilizarse para fabricar útiles, aunque no sean tan comunes. Lo más relevante de todo este apartado en los Secretos de Glorantha es que todos los metales conocidos pueden encantarse, y adquirir propiedades especiales, así como propiedades evidentes, como las del bronce que todos conocen. Estos son sus secretos, y el precio en bruto por ellos por 1 CAR.

Bronce (Hu-Metal): 1 CAR, 7 Peniques. Este es el metal más abundante y común de todos. Se trata de una aleación de Ga-Ze Metal. Proviene de los huesos de los dioses, y aunque no son frecuentes los ritos de Encantar Bronce, a veces se encuentran trozos de bronce con forma de hueso.

Aluminio (Lo-Metal): 1 CAR, 40 Peniques. Ver Mercurio.

Cobre (Ga-Metal): 1 CAR, 5 Peniques. Este metal de color apagado pesa lo mismo que el Bronce. Mezclado con un poco de Estaño, crea el Bronce. Sin encantar, las armaduras de Cobre poseen los mismos PA que el Bronce, pero pierden 1 PA cada vez que son penetradas, y las armas de Cobre no pueden dañar a las armas y armaduras construidas en Bronce. Armas y armaduras de Cobre encantado son robustas (sólo pierden PA cuando el daño que reciben es el doble de dichos PA). Las armaduras son fuertes y ligeras, reduciendo sus PA en 2 unidades con respecto al Bronce normal, pero reduciendo a su vez su CAR a la mitad.

Estaño (Ze-Metal): 1 CAR, 15 Peniques. El Estaño es un metal de color plateado apagado que no se suele encantar. Se usa habitualmente para mezclar con Cobre y obtener Bronce.

Hierro (Ur-Metal): 1 CAR, 700 Peniques. El hierro tiene propiedades sobrenaturales (incluso sin encantar), y es al bronce Gloranthano lo que el hierro terrestre es al bronce terrestre. Encantado se transforma en acero (50% más de PA, redondeando hacia abajo). Las cualidades físicas son como el Bronce, pero el Hierro afecta a la magia. Cada CAR penaliza en 5% la posibilidad de lanzar o ser afectado por Conj.-ros. Algunas razas son vulnerables al hierro (elfos, trolls, y seres relacionados con ellos [semielfos, trollkin]) y reciben doble daño de estas armas, una vez penetrada armadura. El Hierro no templado también funciona contra criaturas que son inmunes a armas normales pero no a magia (licántropos).

Mercurio (Sa-Metal): 1 CAR, 40 Peniques. Es el mismo metal que el Aluminio, sólo que en una forma distinta (una tirada exitosa de *Fab. Aluminio* transforma uno en otro). Al encantarse, permite flotar en el agua (su CAR no penaliza a la habilidad *Nadar*). Pesa igual que el Bronce, pero su afinidad por el agua es sobrenatural.

Oro (El-Metal): 1 CAR, 600 Peniques. El oro es un metal precioso y caro, pero pesa el doble que el Bronce. Al encantarse, brilla levemente en la oscuridad y dobla el radio de acción de los conjuros luminosos sobre él. Las propiedades luminosas también

se consiguen con un “baño de oro” sobre otro metal.

Plata (La-Metal): 1 CAR, 50 Peniques. Encantada o no puede dañar a seres que sólo daña la magia (licántropos, espectros), pero no encantada es blanda y sólo sirve para mazas y piedras de honda. Aún así, la Plata es otro de los metales preciosos más apreciados, y el que principalmente se utiliza para acuñar monedas en Peniques o en Lunares.

Plomo (Na-Metal): 1 CAR, 1 Penique. Habida cuenta de que es un metal poco frecuente, tampoco es un metal con demasiada utilidad. Pesa un 50% más que el Bronce. Incluso sin encantar, es un metal apagado y silencioso (no penaliza a habilidades de Sigilo). Las armas contundentes encantadas de plomo hacen 2 pts. de daño más que las convencionales.

Acero (Om-Metal) [Opcional]: 1 CAR, 1200 Peniques.



El Acero propiamente dicho es una aleación de Hierro y carbono en diferentes proporciones, pero siempre ha sido mucho más duro y resistente que el Hierro forjado, aunque no conserva todas las propiedades iniciales de este último. Si el Acero no es encantado, no posee ninguna propiedad especial, aunque de hecho es más débil con respecto a la afección de la magia que el Hierro (sólo un 5% de penalización por cada 2 CAR). Sin embargo, al encantarlo, el Acero posee el doble de PA que el Bronce en cualquier arma o armadura, sin variar su CAR, aunque sigue manteniendo la afección a la magia igual que si no

estuviese encantado, y nunca herrumbra (salvo por ácido). Las armas de Acero causan un 50% más de daño (tras atravesar armadura) a las criaturas a las que el Hierro causa doble de daño.

NOTA: En cuanto a las criaturas a las que el Hierro causa daño por afección mística, hay que tener en cuenta que los híbridos y aberraciones de tales criaturas poseen una afección menguada (los

El Poder del Metal.

Aunque el conocimiento sobre los *Encantamientos* del Metal para otorgarle sus especiales propiedades místicas (en algunos casos, por supuesto), también es necesario conocer los secretos más profundos del arte de la creación del metal para saber qué es lo que uno desea, y cómo conseguirlo.

Existen, para ello, cuatro habilidades del campo de Conocimientos, que deben desarrollarse adecuadamente (además de conocer los *Encantamientos* adecuados para despertar el poder de los metales Gloranthanos):



Conocimiento de los Metales (00). Esta es una habilidad básica para conocer las propiedades especiales de cada uno de los metales existentes. Es una habilidad paralela a *Conocimiento Mineral* pero, aunque esta última indica qué tipo de metal es el que se está observando, el *Conocimiento de los Metales* otorga un saber más profundo de dicho metal, así como las posibilidades de trabajo elaborado y artesanal que puede llegar a tener.

Forjar (Metal) (15). Esta es la habilidad que permite calentar a una temperatura adecuada el metal conocido (debería adquirirse [sugerencia] como habilidad separada para cada metal), preparándolo para ser trabajado con la habilidad de *Fabricación en Metal*. Es una habilidad de apoyo, básicamente, pero muy útil y necesaria para los armeros que deseen

Un Trabajo bien Hecho.

Cuando la obra está acabada, no obstante, el herrero siempre puede mejorar su calidad, o bien haber obtenido un trabajo tan magistral (en sus tiradas iniciales) que la obra tenga unas cualidades excepcionales (la excelencia del *Ki* en *Tierra de Nijas*, suplemento para *RuneQuest*, es un dato a tener en cuenta para los maestros legendarios, en caso de otorgar propiedades especiales únicas y ligeramente místicas).

semi-elfos, semi-trolls, trollkin) que hace que el daño sea como el que provoca el Acero, y el Acero sólo cause ¼ parte del daño. Asimismo, los Orcos y Trolls de las Cavernas (versiones retorcidas por la maldad y el Caos) sufren el mismo daño por Hierro y Acero que las criaturas cruzadas. Queda a decisión del Máster qué otras criaturas incluir como sensibles al Hierro y Acero.

que su obra no sufra percances al trabajar en su forma final. Un metal sin la maleabilidad adecuada, o no lo suficientemente caliente, podría enfriarse antes de tiempo y estropear todo el trabajo. Y cuantas más veces se trabaje sobre la misma cantidad de metal, más escoria (desperdicios metálicos inservibles) se acumulará, perdiendo valiosa CAR de metal.

Templar (Metal) (05). Esta segunda habilidad de apoyo es algo más específica que la forja de metales, puesto que implica realizar varias forjas (calentamiento, tensión y enfriamiento) sobre el mismo trozo de metal, una vez se ha trabajado en su forma final, para que adquiriera una especial resistencia a los golpes y a la tensión (que los objetos sufren en combate, por ejemplo). Esta es la habilidad que permite que las armaduras sean un poco más resistentes y/o un poco más ligeras, y que las armas sean un poco más resistentes, más ligeras y causen más daño (mayor tensión). Esta habilidad suele utilizarse después de la *Fabricación en Metal*, para luego volver a trabajar el metal y rematar la obra mejorada. Al igual que la anterior, y como sugerencia, podría comprarse aparte para cada metal que se desee trabajar.

Fabricación en Metal (10). Esta habilidad podría servir para la fabricación de armas y armaduras, aunque realmente es una habilidad más artesanal que de trabajo pesado (tal y como se describe el *RuneQuest Básico*). Este tipo de habilidad, no obstante, puede utilizarse para la armería, pero antes de ella deberían utilizarse las dos anteriores para asegurarse de que el metal está totalmente preparado para darle la forma y utilidad deseadas. Existe una habilidad más específica en el campo de la *Fabricación*, y es la **Fabricación (Armero)**, la cual se encarga exclusivamente del campo de las armas y armaduras (ya sean metálicas o no metálicas), y podría utilizarse como sustitución de la habilidad que aquí se describe, o bien una profundización en el diseño de las armas que permitiese una dificultad más sencilla a la hora de crear (y modificar) armas y armaduras de cualquier tipo (sin embargo, esto queda a criterio del Máster).

Ya sea porque el fabricante ha obtenido un Especial o Crítico en la culminación de su obra o en cada uno de sus pasos (encareciendo, probablemente, la obra, o resultando en un coste adicional para las mejoras), o porque alguien desee retocar y mejorar sus pertenencias (bélicas, se entiende), las posibilidades de peso (CAR y redistribución de la masa de la armadura sin mermar su calidad y efectividad), resistencia (PA y la mejora de los mismos) y efectivi-

dad (cualidades para el daño y la facilidad en el manejo de un arma), o elementos decorativos “letales” (bordes, salientes, filos, etc. En armas y armaduras que provoquen un aumento del daño o de la crueldad del mismo), un herrero siempre debe estar dispuesto a trabajar en ello, pues es el pan para su boca. Aunque, por supuesto y a excepción de la magia o el poder directo de los dioses, toda mejora tiene sus límites antes de estropear la obra o desmejorarla, en lugar de potenciarla.

Normalmente, un herrero podrá reducir la CAR de un arma o una armadura metálica hasta a $\frac{1}{2}$ de su CAR original (redondeando hacia arriba), con un coste del trabajo para un objeto recién creado de un 55% adicional, o un 100% de su coste si se trata de una reformación (debe eliminarse metal y reestructurarse el objeto).

A su vez, puede reforzar la eficacia del objeto (los PA) hasta en un 40% de su valor original, encañando el objeto con ello un 10% por cada PA añadido (o un 20% si se trata de una remodelación).

Las armaduras pueden ser reformadas para ser un arma en sí mismas (otorgando hasta +3 al daño cuando se golpea con una parte de ellas en carga, con patada, cabezazo, codazo, rodillazo o puño [ver artículo del fanzine referente a *Maniobras Básicas de Combate con Armas Naturales*]), y las reformas cuestan un 20% por cada punto de daño adicional que cause la maniobra. Estas piezas cortantes, afiladas o protuberantes pueden romperse si el resultado del ataque es una pifia, y el Máster lo considera oportuno. No obstante, también pueden resultar perjudiciales si el ataque hace que la pieza se clave hacia dentro (pifia), dañando al portador.

Las armas y su daño son un caso aparte, y es tratado a continuación.

Las armas siguen un estándar de longitud, maniobrabilidad y peso, que les confiere la posibilidad de causar mucho daño cuanto mayor es el arma, pero a su vez implica una maniobrabilidad menor (una mayor FUE y DES básicas para que el arma no resulte penalizada a la hora de manejarla). Todo ello puede ser alterado (convenientemente) por el herrero experto (no menos de un 70% de habilidad adecuada), modificando un arma ya fabricada o fabricando una nueva. He aquí los cambios que pueden efectuarse:

Reducir la FUE y DES mínimas para el manejo de un arma: 20% adicional de precio por cada unidad de reducción en DES y 10% por cada unidad en FUE, sobre armas nuevas. 30% en FUE y 15% en DES, sobre armas ya fabricadas. Se puede reducir hasta un máximo de un 25% del valor original (redondeando hacia arriba).

Reducir la posibilidad de extracción de un arma empalada: Fabricando púas, dientes y salien-

tes en la hoja de un arma (lanza o espada), es más fácil desgarrar la carne cuando se intenta extraer el arma. Las posibilidades, con esta reforma, se reducen a la mitad del valor normal, y en caso de no tirar para extraer el arma (si se hace, el arma causa +1 al daño adicional al removerse en la herida sin ser extraída), se necesitan diez asaltos para extraerla, dedicándose por completo a ello. El precio de un arma nueva se incrementa en un 15%, y el de una



modificada un 20%.

Aumentar el daño máximo del arma (sin modificar sensiblemente el peso): Esto depende del tamaño del arma en sí, puesto que cuanto mayor es un arma, más masa se posee para modificar, y mayor cantidad de daño puede ser modificada, de la siguiente manera:

Armas de MR-3: *Aumento Máximo +1 Pto. de daño.*

Armas de MR-2: *Aumento Máximo +2 Ptos. de daño.*

Armas de MR-1: *Aumento Máximo +3 Ptos. de daño.*

Armas de MR-0: *Aumento Máximo +4 Ptos. de daño.*

El precio añadido para un arma recién creada es de un 15% por pto. de daño adicional. Para armas modificadas sobre una base fabricada, el precio es de un 30% por pto. de daño adicional.

NOTA: Cuando se habla del precio de un arma modificada, el porcentaje que se indica es el precio a pagar, calculado del total del precio normal del arma, y no el precio total del arma más el porcentaje adicional. También hay que tener en cuenta que el coste de un arma en un medio determinado varía con la disponibilidad de los materiales para fabricar dicha arma, y de si la sociedad donde se compra está lo suficientemente avanzada como para permitirse ese lujo (ver *El Señor de las Runas* para establecer la base del precio sobre la que modificarlo, según el *Medio* donde se compra).

Especificación de Encantamiento de Armadura

Si bien es cierto que otra de las formas de mejorar sensiblemente los PA de un objeto (armadura, arma o cuerpo) de forma ilimitada es el *Encantamiento de Armadura*, y que estos PA no se pierden normalmente, aunque sean traspasados por un crítico, hay que apuntar que esta magia se basa en el arte de las Runas, y que una runa puede ser rota o destruida, y con ello el encantamiento que le daba poder (no en todos los casos, puesto que existen conjuros de *Encantamiento* especiales que no las re-

quieren, o que aunque se destruyan las Runas después de activar la magia, ésta no se elimina).

Para el caso de las armaduras, armas o el propio cuerpo, habría que especificar si un golpe adecuado podría destruir las Runas, y esta es una regla adicional que puede aplicarse (si el Máster está de acuerdo en ello).

Ha de concretarse para este encantamiento que es posible que en un combate las runas del mismo sean golpeadas y rotas (aunque son lo suficiente-

mente pequeñas como para que sea difícil). Si se han superado los PA de la armadura, y se ha golpeado en la localización con las runas grabadas, se efectuará una tirada de 1D100.

Si el golpe fue normal, hay un 10% de probabilidades de que se acertara en las runas.

Si fue un especial, hay un 25% de que esto también ocurra.

Los críticos se obvian puesto que, al ignorar armadura, se supone que ha sido un golpe tan bien colocado que a pasado a través de las junturas de la misma, sin tocar ésta. Sin embargo, también es cier-

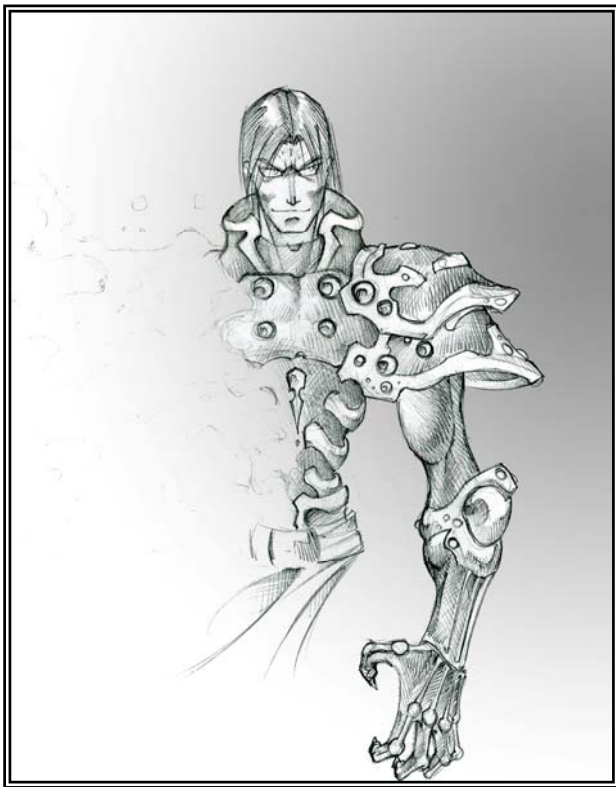
PA Normales y PA Mágicos.

La magia es siempre un método eficaz para proteger a un ser vivo contra las agresiones del entorno, y prueba de ello son los conjuros que conceden PA temporales y los encantamientos que refuerzan mágica y permanentemente los PA de un objeto o ser vivo.

Ahora bien.

Es cierto que los golpes especialmente eficaces (Críticos) ignoran los PA de las armaduras normales, puesto que son tan efectivos que encuentran un resquicio en ellas que les permite penetrar como a través del agua, causando estragos.

Sin embargo, los conjuros que crean una barrera física especial para ignorar el daño externo, ¿se consideran también barreras con lugares más débiles o delgados como para que el arma penetre a través de ellos, ignorando la barrera (Crítico), o bien son una película uniforme que cubre todo el cuerpo, sin resquicios débiles que penetrar con los Críticos?



Podríamos encontrarnos en que la posición de los Másters se haya entre ambas opiniones, pero considerando el poder de la magia en el mundo de **RuneQuest**, podría claudicarse a favor de un poder que sea lo suficientemente eficaz como para tenerlo

to que un crítico podría ser un golpe tan magistralmente ejecutado que la armadura es atravesada como una hoja de papel, en cuyo caso las runas también pueden ser golpeadas (con un 15% de probabilidades).

Si las runas son golpeadas, han de multiplicarse los PA mágicos que éstas otorgan x5, y este es el porcentaje que se ha de lanzar para que, fallándolo, las runas sean destruidas. Por supuesto, las runas pueden ser reconstruidas y el encantamiento reactivado, pero mientras está roto, los PA mágicos se pierden.

en cuenta, permitiendo que los PA temporales otorgados por conjuros formen una barrera uniforme que detenga el daño, aún el de los críticos, con lo que los PA del conjuro contarían para eliminar puntos de daño causados por el ataque (sólo si el ataque fuese físico) uno a uno, sin contar con los PA de armaduras normales.

No obstante, el *Encantamiento de Armadura* afecta a objetos y personas, endureciéndolos mágicamente para soportar mejor el daño. En este caso, y sin lugar a dudas, la magia afecta a la superficie Encantada (incluso a la piel), y siempre quedarán zonas más débiles, con lo cual los PA del Encantamiento son inútiles contra un ataque Crítico (incluso en la piel, porque implicaría los mismos efectos que los PA que las criaturas vivas pueden poseer por una piel o pelaje especialmente densos, en los que, sin embargo, quedan resquicios de pellejo más débiles).

Por **MIGUEL LUPINO**

AÑADIDOS a “Un Trabajo Bien Hecho”

Existe una modificación adicional a las armas y escudos por un trabajo Excelente, y es el relativo a bonificación en % de Ataque o Detención.

Se puede añadir un +3% a Ataque o Detención a un objeto cuando es utilizado por cada +15% del precio original, hasta un máximo de +24%, si es un objeto recién creado. Si se trata de un objeto modificado, entonces el precio es +25% por cada aumento de +3%. Este bono puede ayudar a superar el 100% de uso del objeto, hasta un máximo igual al doble del Mod. de A% o D% del usuario. Por encima, el bonificador del objeto no aplicará más beneficios.

