



# NOS EQUIVOCAMOS EN LA FE DE ERRATAS...

En el artículo publicado en nuestro nº 23 titulado "Un capazo de errores", nuestro mecanografiador, sin duda influenciado por tanta errata, cometió unos errores de "picado" magistrales. Por ello, os incluimos esta brevísima fe de erratas de la fe de erratas de MERP. Y que sea la última vez...

Para facilitar la referencia de los errores, indicaremos página, columna, párrafo y línea donde se coló los patinazos dichosos.

Página 28, 1ª columna, 3er párrafo, 4ª línea: en vez de s's, lease sé.

Página 28, 2ª columna, después del 6º párrafo: aquí falta un párrafo. "En la misma página, la lista de dominio espiritual da a su sortilegio de nivel 8 el nombre de "señor de semejante" al principio, en el resumen de sortilegios de la lista y llama "dominio de semejante" al mismo sortilegio en la descripción de los mismos. Pónganse de acuerdo consigo mismos, ¡por favor!

Página 28, 3ª columna, 3er párrafo, 2ª línea:

donde pone Falcón debería poner Fuilcwian.

Página 28, 3ª columna, 6º párrafo, 4ª línea: se "volatilizó parte del texto que estaba entre "donde termina cada descripción..." y "... y el final de la...". El texto es el siguiente: "donde termina cada descripción de crítico, ya que en algunos hay una línea en blanco entre el principio de la descripción y el final de la misma,..."

Página 28, 3ª columna, 9º párrafo, 2ª línea: Vuela m. Falta indicar cuanto: Vuela 3 m.

Página 28, 3ª columna, 10º párrafo, 5ª (última) línea: "También el crítico 11-...". Error, se tiene que leer: También el crítico 111-116...

Página 29, 1ª columna, 7º párrafo, 1ª línea: En las páginas 180, 181 y 182, en vez de: las páginas 181, 181 y 182.

Página 29, 1ª columna, 11º párrafo, 6ª línea: En vez de "m" en lugar de m2, tendría que poner: aunque ponga m2 en lugar de m2."

Disculpen las molestias. Ya pueden volver a sintonizar con su juego de rol preferido.

# LAS TABLAS

*Y para que no nos tachéis de gandules, os ofrecemos una ayuda sin duda apreciada por todos los másters de El Señor de Los Anillos. Unas buenas tablas compilatorias que os permitirán resolver más cómodamente los complejos combates...*

Por Xavier Caselles

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

### AT1- Armas de filo

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

### AT2- Armas contundentes

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm	Posible pifia				
09-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	1	1	0	0	0
46-50	2	2	0	0	0
51-55	3	3	0	0	0
56-60	3	4	0	0	0
61-65	4	5	0	0	0
66-70	5	6	2	3	0
71-75	5	7	3	5	0
76-80	6	8	4	6	0
81-85	7	9	6	7A	6
86-90	8	10	7A	8A	8
91-95	8	11	8A	9A	9A
96-100	9	12A	9B	10B	10B
101-105	10	13A	10B	11B	12C
106-110	10A	14B	11B	12B	13C
111-115	11A	15B	12C	13C	14D
116-120	12B	16C	13C	14C	15D
121-125	13B	17C	15C	15C	17D
126-130	13C	18C	16C	16D	18E
131-135	14C	19D	17D	17D	19E
136-140	15D	20D	18D	18E	21E
141-145	16D	21E	19E	19E	22E
146-150	16E	22E	20E	20E	23E

### AT- 7 Sortilegios de rayo

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-02sm	F	F	F	F	F
03-10	F	F	F	F	F
11-20	F	F	0	0	0
21-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	2	1	0	0	0
46-50	3	1	0	1	0
51-55	4	2	1	1	0
56-60	5	2	2	2	0
61-65	6	3	4	3	8A
66-70	7A	4	5	4A	10A
71-75	7A	5A	6	5A	11B
76-80	8A	6A	7A	6B	12B
81-85	8A	7A	8A	7B	13B
86-90	9A	8A	9B	8B	14B
Max. resultados rayos de descarga					
91-95	9A	9B	10B	10B	15C
96-100	10A	10B	11B	12C	16C
101-105	10B	11B	12C	14C	18C
106-110	11B	12C	13C	16C	20C
Max. resultados rayos de agua					
111-115	12B	13C	14C	18C	22D
116-120	12C	14C	15C	20D	24D
121-125	13C	15C	16D	22D	26E
126-130	14C	16D	17D	24E	28E
Max. resultados rayos de hielo					
131-135	15C	17D	18E	26E	30E
136-140	16D	18D	19E	28E	32E
141-145	17D	20E	20E	30E	34E
146-150	18E	22E	22E	31E	36E
Max. resultados relámpagos y rayos igneos					

### AT3- Armas a 2 manos

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm	Posible pifia				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	2	0	0	0	0
61-65	3	0	0	0	0
66-70	4	3	0	6	0
71-75	5	5	2	8A	0
76-80	6	7	4A	10A	0
81-85	7	9	7A	13B	10A
86-90	8	11	9B	15B	13B
91-95	9	12A	12B	17C	16C
96-100	11	14A	14C	20C	19D
101-105	12A	16B	17C	22C	22D
106-110	13A	18B	19C	24C	25D
111-115	14B	20B	22C	27D	28E
116-120	15B	22C	24D	29D	31E
121-125	16C	24C	27D	31D	33E
126-130	17C	26D	29D	33E	36E
131-135	19D	28D	32E	36E	39E
136-140	20D	29E	34E	38E	42E
141-145	21E	31E	37E	40E	45E
146-150	22E	33E	40E	43E	48E

### AT4- proyectiles

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-08sm	Posible pifia				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	0	0	0	0	0
61-65	0	0	0	0	0
66-70	0	0	0	0	0
71-75	1	0	0	0	0
76-80	2	2	0	4	0
81-85	3	4	3	6	0
86-90	4	6	5	8A	0
91-95	5	7	7A	10A	8A
96-100	6	8A	9A	12B	10B
101-105	7	10A	10B	13B	11C
106-110	8A	13B	12B	14B	13C
111-115	9A	14B	13B	16C	15C
116-120	10A	16B	15C	17C	16D
121-125	11B	17C	17C	19D	18D
126-130	11B	19C	19D	20D	20D
131-135	12C	20D	21D	22D	22E
136-140	13C	22D	23D	23E	23E
141-145	14D	23E	25E	25E	25E
146-150	15E	25E	26E	26E	27E

### AT- 8 Sortilegios de bola

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-04sm	F	F	F	F	F
05-08	F	F	F	F	F
09-12	0	0	0	0	1
13-16	0	0	0	0	2
17-20	1	0	0	0	3
21-24	2	1	0	0	4
25-28	3	2	1	0	5A
29-32	4	3	2	0	6A
33-36	5A	4	3	1	7A
37-40	6A	5A	4	2	8A
41-44	7A	6A	5A	3	9A
45-48	8A	7A	6A	4	10B
49-52	9A	8A	7A	5	11B
53-56	10B	9A	8A	6A	12B
57-60	11B	10B	9A	7A	13B
61-64	12B	11B	10B	8A	14B
65-68	12B	11B	10B	9A	15C
69-72	13B	12B	11B	10A	16C
73-76	13C	12B	11B	10A	17C
77-80	14C	13C	12B	11B	18C
81-84	14C	13C	12C	11B	19C
85-88	15C	14C	13C	12B	20C
89-92	15C	14C	13C	12B	21C
93-96	16C	15C	14C	13C	22C
97-99sm	19D	18D	17D	16D	28D
100sm	22E	21E	20E	19E	34E

### AT- 5 Garras y dientes

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-02sm	Ataque fallido				
03-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	1
51-55	0	0	0	0	2
56-60	1	0	0	1	4
61-65	1	1	1	2	5T
66-70	2	2	2	4	6T
71-75	3	3	3	5	8T
76-80	4	4	5	7T	9A
81-85	5	5	7T	9T	10A
86-90	6	6T	8T	10A	12A
91-95	6T	7T	9A	11A	13B
96-100	7T	8A	10A	12A	14B
101-105	7A	9A	11A	13B	15B
Max. resultados ataques animales pequeños					
106-110	8A	10A	12B	15B	17C
111-115	9A	11B	13B	16C	19C
116-120	10B	11B	14C	17C	20D
Max. resultados ataques animales medianos					
121-125	14B	15B	18C	20C	26D
126-130	16B	18C	20C	23D	28E
131-135	18C	20C	22D	25D	30E
Max. resultados ataques animales grandes					
136-140	20C	23D	26D	30E	36E
141-145	22D	25D	29E	33E	38E
146-150	24E	27E	32E	36E	40E
Max. resultados ataques animales enormes					

### AT6- Agarrar y desequilibrar

Tirada	CO	CM	CE	C	SA
01-02sm	Ataque fallido				
03-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	0
51-55	0	0	0	0	0
56-60	1	0	0	0	0
61-65	1	0	0	0	1
66-70	2T	1	0	1	1
71-75	2A	2T	1	3	2
76-80	3A	3T	2	4T	4
81-85	3A	4A	4T	6T	5
86-90	4A	4A	5T	7T	7T
91-95	4A	5A	6T	8A	8T
96-100	5B	6A	7A	9A	10T
101-105	5B	7A	8A	10A	11A
Max. resultados ataques animales pequeños					
106-110	6C	8B	10A	12B	14A
111-115	7C	9C	11B	13B	15A
116-120	8C	10C	12B	14C	16B
Max. resultados ataques animales medianos					
121-125	10D	11C	14B	16C	18B
126-130	11D	13D	16C	18C	20B
131-135	12D	15D	18C	20D	22C
Max. resultados ataques animales grandes					
136-140	14E	19D	22C	26D	28C
141-145	16E	21E	25D	28D	30C
146-150	18E	23E	27E	30E	33D
Max. resultados ataques animales enormes					

### Modificadores

#### Modificadores del atacante

- + bonificación ofensiva sortilegios dirigidos (rayo).
- + bonificación ofensiva sortilegios de base (bola).
- + 20 si el blanco está en la zona central del sortilegio.
- + 20 si se prepara el sortilegio 4 asaltos.
- + 10 si se prepara el sortilegio 3 asaltos.
- + 0 si se prepara el sortilegio 2 asaltos.
- 15 si se prepara el sortilegio 1 asalto.
- 30 si se prepara el sortilegio 0 asaltos.

#### Modificadores segun distancia

- + 35 de 0 a 3 m
- 40 de 30,1 a 60 m
- 0 de 3,1 a 15 m
- 55 de 60,1 a 100 m
- 25 de 15,1 a 30 m
- 75 más de 100 m

#### Modificadores del blanco

- bonificación agilidad (si se da cuenta).
- 20 si encara un escudo al ataque (rayo)
- 10 a -60 si se pone a cubierto (tirada maniobra y decisión DJ) (rayo)
- 10 a -80 si se pone a cubierto (tirada maniobra y decisión DJ) (bola)

Otros: Decisión DJ, objetos, capacidades especiales



## AT9- Sortilegios básicos

Tirada	CO/CM	CE/C	SA
01-02sm	F	F	F
03-04	F	F	F
05-08	F	F	+70
09-12	F	F	+65
13-16	F	+45	+60
17-20	+45	+40	+50
21-24	+40	+35	+45
25-28	+35	+30	+35
29-32	+30	+25	+30
33-36	+25	+20	+20
37-40	+20	+15	+15
41-44	+15	+10	+5
45-48	+10	+5	0
49-52	+5	0	0
53-56	0	0	-5
57-60	0	-5	-10
61-64	-5	-5	-15
65-68	-5	-10	-20
69-72	-10	-15	-25
73-76	-25	-20	-30
77-80	-30	-25	-35
81-84	-35	-30	-40
85-88	-40	-35	-45
89-92	-45	-40	-50
93-96	-50	-45	-55
97-99sm	-65	-65	-65
100sm	-90	-90	-90

**Nota:** Los resultados numéricos de esta tabla son modificadores a la tirada de resistencia que debe realizar el blanco (ver tabla TTR). Una F significa fallo del sortilegio i deberá hacerse una tirada en la tabla FT3.

**Sortilegios de Canalización:** Si el blanco lleva armadura de cuero se utiliza la columna SA. Si lleva coraza o cota de malla, se modifica la tirada en -10.

**Modificadores según distancia**  
 +30 contacto -10 de 15,1 a 30 m  
 +10 de 0 a 3 m -20 de 30,1 a 100 m  
 0 de 3,1 a 15 m -30 100,1 m o más

**Modificadores del atacante**  
 + BO sortilegios de base  
 - nivel del sortilegio  
 +20 si se prepara el sortilegio 4 asaltos  
 +10 si se prepara el sortilegio 3 asaltos  
 0 si se prepara el sortilegio 2 asaltos  
 -15 si se prepara el sortilegio 1 asalto  
 -30 si se prepara el sortilegio 0 asaltos

**Modificadores del blanco**  
 -1Q a -30 si se pone a cubierto (tirada maniobra i decisión DJ).  
 +10 blanco estático (sin moverse en absoluto).

**Otros:** Decisión DJ, objetos, capacidades especiales.

## TTR Tiradas de resistencia

Nivel del blanco	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	**
1	50	55	60	65	70	73	78	79	82	85	87	89	91	93	95	1
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	5
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	10
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	
15	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	15
**	1				5					10					15	

\* Para los sortilegios el nivel del ataque es el nivel de quien realiza el sortilegio.

\*\* Cada nivel del atacante por encima de 15 suma 1 a la tirada necesaria, cada nivel del blanco por encima de 15 resta 1 a la misma.

### Modificadores a la tirada de resistencia

+ la bonificación apropiada del blanco a la TR.  
 -90 a +70 modificación resultante de la tirada de sortilegio básico.  
 -50 blanco voluntario.

Otras: Decisión del DJ, sortilegio o capacidad especial.

## CST1- Características de las armas

Arma	Piña	Crítico principal	Crítico secund.	Alcance básico	modificaciones especiales
------	------	-------------------	-----------------	----------------	---------------------------

De filo (pueden usarse con escudo)

Espada ancha	3	TA	—	—	—
Daga	1	PE(C)	—	5	-15 BO contra CM/CO.
Hacha	4	TA	—	5	+5 BO contra CM/CO.
Cimitarra	4	TA	—	—	-5 BO contra CM/CO, +5 demás.
Espada corta	2	TA	—	1	-10 BO contra CM/CO, +10 demás.
Látigo	6	PR(C)	TA(A)	—	-10 BO. Se puede usar a partir de 3 m

Contundentes (pueden usarse con escudo)

Garrote	4	AP(D)	—	0,6	-10 BO
Maza	2	AP	—	1,5	—
Maza de combate	8	AP	PE(A)	—	+10 BO. Crítico B si hay piña.
Red	6	PR	—	3	tabla AT6, ataques medios.
Martillo de guerra	4	AP	—	3	+5 BO.

Asta 1 mano (tabla AT1 con escudo o tabla AT3 con un +10 a la BO)

Jabalina	4	PE	—	9	-10 BO, se puede usar a partir de 1,5 m
Lanza	5	PE	TA(A)	6	-5 BO, se puede usar a partir de 1,5 m.

Asta 2 manos (Tabla AT3)

Lanza de caballería	7	PE	DE	—	+15 BO, crítico B si hay piña.
Alabarda	7	TA	PE	—	-5 BO, se puede usar a partir de 1,5 m.

Armas a dos manos (no se pueden usar con escudo)

Hacha de combate	5	TA	AP	—	+5 BO contra CM/CO, -5 demás.
Mayal	8	AP	PE	—	+10 BO, crítico C si hay piña
Bastón	3	AP	—	—	-10 BO
Espadón	5	TA	AP	—	—

Proyectiles (no pueden usarse cuerpo a cuerpo)

Boleadoras	7	PR	AP(A)	12	-5 BO, crítico B si hay piña.
Arco compuesto	4	PE	—	22,5*	carga (1), o recarga (0) con -25 a la BO
Arco corto	4	PE	—	18*	Carga (1), o recarga (0) con -10 a la BO
Arco largo	5	PE	—	30*	Carga (1), o recarga (0) con -35 a la BO
Ballesta	5	PE	—	27	Carga (2), +20 a la BO hasta 15 m
Honda	6	AP(D)	—	15*	Carga (1), puede usarse con escudo

\* No es posible moverse con estas armas cargadas i listas para disparar.

† Todas las armas que no son de proyectil pero tienen un alcance básico son tratadas como armas arrojadizas, a efectos de habilidades, cuando se usan como proyectiles.

Piña: Si la tirada del ataque, antes de aplicar los modificadores correspondientes, es menor o igual que el número indicado, el ataque falla y debe hacerse una tirada en la tabla de piñas correspondiente.

Alcance básico: Es una distancia en metros. El alcance corto del arma va desde 0,3 m hasta el alcance básico; el alcance medio (-25 a la BO) desde el alcance básico al doble del mismo; el alcance largo (-50 BO) del doble al triple del alcance básico; y el alcance máximo (-75 BO) del triple al cuádruple.

## CST2- Características de los animales

Tipo de ataque	(Abreviatura)	Tabla de ataque	Crítico principal	Crítico secund.
Pico/pinzas	(Pi)	Garras y dientes	TA	AP*
Mordisco	(Mo)	Garras y dientes	PE	TA(C)
Garra/zarpa	(Ga)	Garras y dientes	TA	PE(B)*
Cuerno/cornillo/agujón	(Cu) o (Ag)	Garras y dientes	PE	AP(C)*
Agresión/agarrar/agachar/agarrar	(Apr)	Agarrar y desequilibrar	PR	DE(C)
Empujar/aplastar/golpear/porrazo	(Em) o (Go)	Agarrar y desequilibrar	DE	AP(C)*
Animales diminutos	(Di)	Garras y dientes	TA(T)	—
Pisotón	(Ps)	Garras y dientes	AP	AP*
Caida/aplastar**	(Ca) o (Ap)	Garras y dientes	AP	AP*
Puño/palada***	(Pu)	Garras y dientes	DE(A)	—
Lucha libre/bloquear***	(Lu)	Agarrar y desequilibrar	PR(A)	—

\*\*Sólo los ataques grandes y enormes obtienen el crítico secundario indicado.

\*\*\*Si un personaje cae, se tira por el ataque, sumando a la tirada el número de metros caídos y restando la agilidad del personaje. El tamaño del ataque es: 1 a 3 m pequeño; 3,1 a 15 m mediano; 15,1 a 30 grande; más de 30 enorme.

\*\*\*La BO es la suma de las bonificaciones de fuerza y agilidad.

## CST3- Características de los sortilegios

Sortilegios	Crítico principal	Crítico secund.	Modificadores especiales
Rayo de descarga	EL	—	+10 a la BO contra CM/CO
Rayo de agua	IM	—	-10 a la BO contra CO/CE
Rayo de hielo	IM	FR	-5 a la BO contra CO/CE
Rayo igneo	CA	—	—
Relámpago	EL	IM	+10 a la BO contra CM/CO
Bola de frío	FR	—	—
Bola de fuego	CA	—	—

### Crítico principal

Tipo de crítico producido por el ataque. Si hay una letra entre paréntesis indica el crítico máximo que es posible obtener. Los críticos por encima del máximo se resuelven como si fuesen el máximo.

### Crítico secundario

Si se obtiene un crítico más alto que B (en las tablas CST1 y CST3) o más alto que A (en la tabla CST2), se produce un crítico de este tipo, además del principal. Este crítico será de dos niveles menos que el indicado en el resultado del ataque (tablas CST1 y CST3) o un nivel menos en la tabla CST2. En las tablas CST1 y CST2 se hacen tiradas separadas por cada crítico, en la tabla CST3 se hace una sola tirada de críticos.

CA calor	EL electricidad	FR frío	IM impacto	AP aplastamiento
TA tajo	PE perforación	DE desequilibrio		PR presa

## MT1- Maniobras de movimiento

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

### Resultados

F: fracaso. Se debe realizar una tirada en la tabla FT4.

Nº: Un resultado numérico indica 1) el porcentaje de la maniobra que se consigue realizar. Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra i que el personaje que realiza la maniobra conserva todavía un % de su actividad normal igual al número indicado - 100 en dicho asalto, o 2) la probabilidad de éxito completo, o 3) se reduce la actividad en 100 - el número indicado.

### Modificadores

+ bonificación de la habilidad que corresponda  
 -50 si aturdimiento -70 si derribado -30 si con una extremidad inutilizada.

## MT2- Maniobras estáticas

Tirada	General	Influencia/interacción	Leer runas/usar objetos	Percepción/rastrear	Trampas/cerraduras
-26 ó -	<b>Error garrafal:</b> Fracasas espectacularmente. Si es posible, tu acción estática tiene el efecto contrario del que te proponías.	<b>Error garrafal:</b> Tu descuido intento de coerción alucina a la audiencia. Deciden hacer lo contrario de lo que tú intentabas que hiciesen. Hasta que no se produzca un cambio en las circunstancias, fracasarán todos tus intentos de influencia.	<b>Error garrafal:</b> Las capacidades o sortilegios que se encuentran en el papel de runas o en el objeto se activan i se dirigen contra ti. Las runas del papel desaparecerán y no podrás usar nunca los sortilegios o capacidades contenidas en el objeto.	<b>Error garrafal:</b> No sólo no consigues ninguna información válida, sino que obtienes información falsa debido a un juicio erróneo o por fijarte en los detalles equivocados. Nunca podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona.	<b>Error garrafal:</b> Si estas abriendo una cerradura, se te rompe la ganzá, que queda atascada en la cerradura, impidiendo abrirla hasta que sea extraído el trozo de herramienta (lo que requiere otra tirada de abrir cerradura por parte de otro personaje). Cualquier trampa se disparará.
-25 a 04	<b>Fracaso absoluto:</b> Tu total incompetencia te produce un lapsus mental. Cualquier maniobra estática que intentes durante los siguientes 10 minutos (60 asaltos) será un fracaso (ver 05-75 a continuación).	<b>Fracaso absoluto:</b> Tu audiencia te rechaza, lo que te hace perder la confianza y tus aires de autoridad. Cualquier intento de influencia durante la siguiente hora (360 asaltos) resultará en fracaso (ver 05-75 a continuación).	<b>Fracaso absoluto:</b> Tu mente se bloquea con este objeto/papel de runas y fracasará automáticamente en futuros intentos de usarlo o leerlo. Existe una probabilidad del 50% de que un sortilegio se active.	<b>Fracaso absoluto:</b> La confusión te causa un lapsus mental. Esta tirada de percepción y todas las tiradas de percepción realizadas durante los siguientes 10 minutos (60 asaltos) resultaran en fracaso (ver 05-75 a continuación).	<b>Fracaso absoluto:</b> Te has bloqueado mentalmente con esta cerradura/trampa y fracasará automáticamente en cualquier otro intento de abrirla/desactivarla. Existe una probabilidad del 50% de que las trampas se disparen.
05 a 75	<b>Fracaso:</b> Has fallado. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo sitio durante 1 día.	<b>Fracaso:</b> Has fallado. Tu audiencia no será receptiva a ninguno de tus intentos de influenciarla, al menos durante 1 día.	<b>Fracaso:</b> En estos momentos no se te ocurren más ideas sobre como leer/utilizar esta runa/objeto. Cuando hayas subido de nivel, podrás realizar otro intento de leer/usar esta runa/objeto.	<b>Fracaso:</b> No consigues información pero te parece que has averiguado todo lo que era posible averiguar. No podrás intentarlo otra vez sobre el mismo tema y en la misma zona durante 1 día.	<b>Fracaso:</b> Has fallado. En estos momentos no se te ocurre ninguna idea sobre cómo abrir/desactivar esta cerradura/trampa. Después de 24 horas podrás hacer una tirada de percepción y si tiene éxito, podrás intentarlo otra vez.
76 a 90	<b>Éxito parcial:</b> Si es posible el éxito parcial, consigues el 20% de tu maniobra estática. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo lugar durante una hora.	<b>Éxito parcial:</b> Tu audiencia te sigue escuchando. Puedes seguir intentando influenciarles.	<b>Éxito parcial:</b> Averiguas cuántos sortilegios y capacidades contiene y cuáles son. Pero todavía no puedes leerlo/usarlo y no podrás volver a intentarlo hasta que haya transcurrido una semana.	<b>Éxito parcial:</b> Averiguas algo de la información referente al tema sobre el que iba la tirada de percepción, pero te das cuenta de que hay algo que se te ha escapado. No podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona durante 1 hora.	<b>Éxito parcial:</b> Has descubierto ya como funciona parte de la cerradura/trampa y tienes cierta idea de cómo puede ser el resto. Haz otra cosa durante 10 minutos y luego puedes volver a intentarlo.
91 a 110	<b>Casi éxito:</b> Si es posible el éxito parcial, consigues el 50% de tu acción. Puedes volver a intentarlo después de 3 asaltos de reflexión.	<b>Casi éxito:</b> Sigue hablando, tu audiencia se muestra más receptiva. Modifica la siguiente tirada en +20	<b>Casi éxito:</b> Averiguas cuántos sortilegios y capacidades tiene y qué son. Si esperas 24 horas, podrás volver a intentarlo con una bonificación extra de +10.	<b>Casi éxito:</b> Consigues algo de la información requerida por el tema sobre el que iba la tirada de percepción y te das cuenta de que te falta algo. Piensa en ello durante 3 asaltos y puedes volver a intentarlo.	<b>Casi éxito:</b> Casi lo consigues. Si pasas 2 asaltos pensando en tu intento (ninguna otra actividad), puedes volver a intentarlo con una bonificación extra de +5.
111 a 175	<b>Éxito:</b> Tu maniobra estática ha sido un éxito.	<b>Éxito:</b> Has influenciado a tu audiencia.	<b>Éxito:</b> Aprendes uno de los sortilegios o capacidades en un objeto o en un trozo de papel o pergamino rúnico, y podrás usarlo siempre que sostengas el objeto o papel (las runas sólo pueden usarse una vez).	<b>Éxito:</b> Consigues toda la información sobre el tema que requería la tirada de percepción.	<b>Éxito:</b> La cerradura/trampa está abierta/desactivada. +50 en los futuros intentos de abrir/desactivar esta misma cerradura/trampa.
176 ó +	<b>Éxito absoluto:</b> Tu maniobra estática tiene éxito y tienes una bonificación de +20 para las acciones estáticas que realices en los siguientes 10 minutos (60 asaltos).	<b>Éxito absoluto:</b> No sólo has influenciado a tu audiencia, sino que recibes una bonificación de +50 cada vez que quieras volver a influenciarles, hasta que hagas algo que provoque una pérdida de confianza.	<b>Éxito absoluto:</b> Aprendes todos los sortilegios y capacidades en un objeto o trozo de papel o pergamino rúnico, y puedes usarlos siempre que sostengas el papel o el objeto (las runas sólo pueden usarse una vez).	<b>Éxito absoluto:</b> Percibes todo en la zona que estás examinando. Ello incluye la información sobre otros temas que no eran el que requería la tirada de percepción.	<b>Éxito absoluto:</b> En el futuro podrás abrir/desactivar automáticamente (tardas 1 asalto) esta cerradura/trampa, o cualquier cerradura/trampa que sea idéntica. Bonificación de +10 para los intentos de abrir/desactivar cerraduras/trampas similares en el futuro.
	<b>Modificadores:</b> +30 Rutina +20 Fácil +10 Escasa dificultad 0 Dificultad media -10 Difícil -20 Muy difícil -30 Extremadamente difícil -50 Locura completa -70 Absurdo	<b>Modificadores:</b> Para dificultad ver columna general. +50 si la audiencia es leal personalmente al personaje. +20 si la audiencia está a sueldo del personaje (contratada). + bonificación de influencia e interacción. <b>Nota:</b> La dificultad y otros modificadores se basan en la actitud básica de la audiencia hacia el personaje y en lo que el personaje intenta que hagan.	<b>Modificadores:</b> - nivel del sortilegio. -30 si el dominio mágico del sortilegio es distinto del del personaje. -10 si el personaje no sabe que sortilegio o capacidad es. +20 si el personaje sabe que sortilegio o capacidad es. +30 si el personaje puede realizar intrínsecamente el sortilegio. + bonificación de Leer Runas o Usar Objetos.	<b>Nota:</b> La información disponible mediante una tirada de percepción se ve limitada por la zona que examinas y por tus recursos (generalmente tus sentidos). <b>Nota:</b> Al rastrear, se requiere una tirada cada cinco minutos (30 asaltos). <b>Modificadores:</b> Dificultad: ver columna general. +20 si el personaje pasa tiempo buscando información específica. El tiempo así empleado afecta la dificultad. + bonificación de Percepción o Rastrear.	<b>Modificadores:</b> Para la dificultad ver la columna general. + bonificación Abrir Cerraduras o Desactivar Trampas.