

# RAGNAROK

tercera edición

## AYUDAS DE JUEGO

### CÓMO FUNCIONAN LAS TIRADAS

Lanzas 1d20 + Característica principal + Habilidad clave contra nivel de dificultad determinado, teniendo en cuenta que:

- Con una categoría de éxito de 10 o más, consigues un efecto positivo adicional.
- Con una categoría de fracaso de 10 o menos, obtienes un efecto negativo adicional.
- 20 natural (con el dado) supone un éxito, además de una ventaja en la siguiente tirada.
- 1 natural supone un fracaso, además de desventaja en la siguiente tirada.

### Ventaja o Desventaja en una tirada con d20:

Lanzas 2d20, te quedas con el valor más alto cuando tienes Ventaja o con el más bajo si tienes Desventaja.

### Tiradas colaborativas:

A la habilidad de quien realiza la tirada se suman los valores en la habilidad clave de quienes le ayudan.

### Tiradas competitivas:

Si varios realizan la misma acción simultáneamente, quien logre la categoría de éxito más alta será el primero en llevarla a cabo, el resto lo seguirán en orden de mejor a peor tirada.

### Tiradas enfrentadas:

Tendrás éxito si obtienes la puntuación más alta.

### Tiradas extendidas:

Lanzas los dados varias veces en un tiempo concreto y tienes que conseguir tantos éxitos como el DJ considere necesario. Una categoría de éxito de 10 o más equivale a dos éxitos en una tirada extendida. Una categoría de fracaso de 10 o más equivale a dos fracasos en una tirada extendida.

### NIVELES DE DIFICULTAD

Muy fácil	11	Muy difícil	25
Fácil	14	Imposible	30
Normal	17	Milagroso	35
Difícil	21		

### PUNTOS DE MOTIVACIÓN

- Consigues 1 PM cuando logres algún objetivo que la remarque.
- Puedes usar 1 PM para quitar un 1 PET y sus efectos de forma inmediata.

### GASTAR PUNTOS DE CORAJE

Debes declararlo antes de realizar la tirada. Al gastar 1 PC obtienes uno de los siguientes beneficios:

- Tener ventaja en una tirada.
- Eliminar una desventaja.
- Reducir en un nivel la dificultad de una tirada.

### RECUPERAR PUNTOS DE CORAJE

Durante una sesión de juego, puedes recuperar 1 PC de diferentes formas:

- Al finalizar la sesión.
- Cada vez que tengas éxito en una tirada de dificultad Milagroso (solo 1 PC por sesión).
- Si realizas una acción decisiva para la supervivencia del grupo, anteponiendo la seguridad de sus compañeros a la propia.
- Interpretando especialmente bien a tu personaje.

## TIRADAS DE ESTRÉS

**Estrés Natural** 1d20+VOLuntad + Frialdad), **Estrés Sobrenatural** 1d20 + ESEncia + Frialdad

Por fracasar en una tirada de estrés, el personaje gana 1 **PET** (Punto de Estrés Temporal). Si además, el personaje tiene 1 PEP o más (Punto de Estrés Permanente), también debe superar VOL a Fácil/Normal/Difícil o sufrir trastorno.

### CATEGORÍA DE FRACASO Y REACCIÓN

- 5 Nerviosismo leve (-1 en todas las tiradas).
- 6 Nerviosismo moderado (-2).
- 7 Nerviosismo grave (Desventaja).
- 8 Queda inmovil. Tirada de VOL+Frialdad a Difícil cada 5 minutos, o cuando sufra daño.
- 9 Huye sin temer consecuencias durante 1d20-VOL asaltos (mín.1). Después, VOL+Frialdad a Difícil o Desventaja.
- 10 Sufre histeria, estará de rodillas sollozando sin ver ni oír. Permanecerá en ese estado durante 1d20-VOL asaltos (mín.1) salvo que le hagan daño. Desde ese momento puede intentar VOL+Frialdad a Muy difícil en cada asalto.
- 11 Está enajenado, ataca a quienes estén más próximos durante 1d20-VOL asaltos (mín.1). A partir de ahí puede intentar, a cada asalto, una tirada de VOL+Frialdad a Muy difícil para salir del estado.
- 12 Se desmaya durante 2d10-VOL asaltos (mín.1). Después, VOL+Frialdad a Muy difícil para despertar.
- 13 o menos sufre un infarto a menos que supere CON a dificultad Normal para desmayarse durante 4d10 asaltos.

# RAGNAROK

tercera edición

## AYUDAS PARA EL COMBATE

### ORGANIZACIÓN DEL COMBATE

El combate se divide en asaltos. A cada asalto, todos los intervinientes realizan una tirada de **Iniciativa (1d20 + Percepción + Alerta)** y actúan en orden, comenzando por el que tenga el valor más alto.

**Atacar por sorpresa:** Si uno de los oponentes supera en tirada enfrentada su 1d20 + Destreza + Sigilo contra 1d10+Percepción + Alerta del objetivo, dispone de 1 acción extra para atacar antes de lanzar iniciativa.

**Por asalto, en tu turno, puedes realizar una de estas acciones:**

- Actitud defensiva. Puedes moverte hasta 5 m. Los oponentes atacan con Desventaja.
- Apuntar (1 acción). Consigues que el disparo de la siguiente acción se realice con Ventaja.
- Apuntar (turno completo). Tras un turno completo apuntando, el disparo se realiza con Ventaja y el daño 2 se tira dos veces.
- Atacar. Permite utilizar las ráfagas de un arma.
- Atacar y moverse. Puedes desplazarte un máximo de 5 metros, coger algo que se tenga a mano o desenfundar..., además de realizar el ataque.
- Atacar con dos armas en cada mano. Atacas con cada una de las armas, pero ambas tiradas se hacen con Desventaja. Si el arma tiene más de 1 DPA (disparo por asalto), para los disparos adicionales se añade +3 a la DA (Dificultad de ataque) del oponente.
- Cargar. Si la distancia con tu oponente está entre 15 y 30 metros, puedes cargar contra él. Si logras tener éxito en el ataque, tira 2 veces el daño que haces. Además, tu enemigo debe superar una tirada de 1d20 + Constitución + Atletismo a Difícil para no caer al suelo.
- Ceder la iniciativa. Pospones tu acción para actuar más tarde. Puedes interrumpir la acción de otro cuando consideres oportuno.
- Correr como máximo 30 metros, o 15 metros y entregar un objeto.
- Levantarse.
- Esquivar. Puedes sustituir tu acción por esquivar en el turno del oponente, aunque este actúe antes. Para ello debes superar con 1d20 + Destreza + Esquivar el ataque del oponente. No pueden esquivarse armas a distancia.
- Posición ventajosa. Puedes desplazarse hasta una posición (puede requerir tirada) que te otorgue Ventaja en el siguiente ataque.
- Protegerse con algo que tengas a mano (mesa...) o ponerte a cubierto.
- Recargar la munición del arma.
- Tirarte al suelo. Añades +3 a tu DA, pero un enemigo que te ataque a bocajarro lo hace con Ventaja.

### PERDER PUNTOS DE VIDA

Cuando los PV (Puntos de Vida) del personaje llegan a cero, sus capacidades comienzan a verse afectadas:

- 0 PV Desventaja y movimiento a la mitad.
  - 1 PV Penalizador de -1 en todas las tiradas, desventaja y movimiento a la mitad.
  - 2 PV Penalizador de -3 en todas las tiradas, desventaja y movimiento a la mitad.
  - 3 PV Penalizador de -5 en todas las tiradas, desventaja y movimiento a la mitad.
  - 4 PV Inconsciente, si no recibe atención médica en menos de un turno (Primeros Auxilios o Medicina a dificultad Difícil), morirá. Sufrirá una secuela física (ver capítulo "Combate" y pag. 52).
- PV en negativo igual o superior al valor de CON supone la muerte.

### TURNOS Y ASALTOS

1 TURNO = 1 MINUTO = 12 ASALTOS

1 ASALTO = 5 SEGUNDOS

### ATACAR

Impactas a tu enemigo si superas o igualas su DA, salvo que su acción sea esquivar. Sacar 1 natural (en el dado), supone fracasar y que el arma se encasquille, lo que requiere una acción de movimiento completa y superar 1d20 + Inteligencia + Armas de fuego a dificultad normal. Con una 20 natural, además de tener éxito, tiras 2 veces el daño. Puedes atacar de las siguientes formas:

#### A distancia (3mts o más)

1d20 + Destreza + Armas a distancia.

Modificadores por alcance:

- Alcance corto: dificultad habitual
- Alcance medio: +2 a la DA del oponente
- Alcance largo: Desventaja en tirada de ataque.

Otras reglas a de combate a distancia:

- Ráfaga. Es necesario un asalto completo y que el cargador contenga más de 20 balas. El arma vacía el cargador contra blanco y 15 metros de radio a derecha o izquierda (debe elegirse uno de los lados). El valor entre paréntesis de las estadísticas del arma, indica el máximo de blancos a los que puede impactar. El éxito en el impacto se calcula contra la DA más alta de los objetivos, sin distinguir entre enemigos y aliados. Si la ráfaga se produce a bocajarro, solo impactará en un blanco contra el que se lanza 3 veces el daño, 6 si el resultado del dado es 20.
- Armas con 2 DPA o más. Los disparos que realices a partir del primero, tienen Desventaja.

#### Cuerpo a cuerpo

1d20 + Fuerza + Pelea o 1d20 + Fuerza + Armas cuerpo a cuerpo. Distintas maniobras:

- Dejar inconsciente a enemigo en lugar de matarlo.
- Desarmar oponente. Tu Ataque contra 1d20 + Voluntad + Concentración del oponente.
- Disparar a Bocajarro: Tirada de ataque con Ventaja.
- Presa: Tu ataque contra 1d20 + Fuerza + Pelea del oponente. Mantener la presa requiere repetir las tiradas cada asalto. El personaje apresado tiene -5 a su DA y, los que le ataque, lo hacen con Ventaja. Si varios apresan, lo hacen con Ventaja.

### COBERTURAS

Media (mitad cuerpo): +2 a la DA

Tres cuartos (dos terceras partes): +4 a la DA

Completa: No puede moverse ni recibir impacto.