

## LAS TIRADAS DE ATRIBUTOS

Autor: YAGORAT

El sistema de juego del AD&D 2ª Ver. está pensado para facilitar el juego y no tener a los jugadores mirando tablas o cientos de habilidades. Sin embargo, algunas veces o cuando los jugadores tienen ya mucha experiencia, algunas cosas les sabe a poco, como es el caso de las tiradas de "atributos".

Cuando el Máster hace tirar una tirada de inteligencia, para saber si los jugadores se dan cuenta de que el PNJ tiene la cicatriz al otro lado de cuando le vieron la última vez, puede incluso poner una penalización o un bonus, pero sigue habiendo un problema, o mejor dicho dos.

No todas las situaciones son iguales, es decir, como Máster puedes pedir que un jugador tire una tirada de destreza cuando va a saltar de una muralla a otra. Si entre las dos murallas hay diez metros de separación ya se complica. La forma normal es ponerle una penalización, pero eso quita sabor a la cosa. Si el personaje tiene una destreza de 9 como le es casi imposible, y digo casi porque siempre pueden ocurrir milagros. Lo suyo no sería poner una penalización de -7, ya que esto le haría casi imposible realizarlo, pero a otro jugador con destreza 19 le estarías limitando ya que para él no es una cosa excesivamente difícil.

El otro problema es el tipo de éxito, cuando has tirado esa tirada de inteligencia y la consigues sacar, el Máster normalmente no mira si el éxito es muy grande o muy pequeño sino que lo ha conseguido o no, y eso le quita también vidilla a los personajes con algún atributo alto.

El método que yo propongo intenta solventar estos dos problemas a la vez. Hace un poco más complicado las tiradas pero para jugadores habituales es muy sencillo.

1º - El DM piensa en la acción que van a realizar y le pondrá una dificultad, esta dificultad deberá ser conseguida por lo PJs en la tirada de atributos. Estas dificultades se hayan restando a tu puntuación de atributo la tirada en el dado, el resultado es lo buena que ha sido la acción.

- Tabla de dificultades:

Fallo (si el resultado es positivo)	
Muy fácil	= 0
Fácil	= -2
Normal	= -4
Difícil	= -8
Muy difícil	= -13
Imposible	= -16

Puede parecer excesivo que Normal sea -4, pero recuerda que para alguien con una puntuación por debajo de 12 ya es algo más complicado.

Sin embargo, para que los personajes con puntuaciones altas no fallen en cosas muy fáciles o fáciles (a no ser que saquen un 20) hay unos modificadores:

Atributo	Bonificación al dado
17	-1
17	-2
18	-3
19	-4
20	-5
etc...	

Esta bonificación se aplica al dado y así se consigue que personajes con atributos muy altos realicen casi siempre acciones fáciles.

Como DM puedes modificar las dificultades o la bonificación para adecuarlo a tu partida, ya que todo depende también en el mundo que juegues (recuerda Sol Oscuro, un Semi-gigante con FUE 24)

Bueno para terminar decirte que aunque pueda parecer confuso este método hace que las tiradas tomen otro matiz, ya no es sólo pasar la tirada, ahora hay que echar el resto en cada acción.

COPYRIGHT (C) 1999 ASOCIACIÓN JUVENIL QUETZALCOATL

E-MAIL: [quet@teleline.es](mailto:quet@teleline.es)