

ADVANCED RADICAL

Advanced Radical 3.0 es un suplemento no oficial de reglas y normas de combate pensadas para el juego Advanced Dungeons&Dragons 2ª Edición.

Contenido o Indice

- I.** Utilización de las habilidades Fuerza y Destreza en el combate y las [Tiradas de Control](#)
 - ⇒ [Ejemplo](#) de Combate cuerpo a cuerpo (sin armas)
 - ⇒ [Otras opciones](#) en el combate cuerpo a cuerpo (sin armas)
 - ⇒ Ejemplos de [situaciones varias](#)
- II.** Aparece una nueva forma de ataque, el [Ataque Radical](#)
 - ⇒ [Utilización](#) del Ataque Radical
 - ⇒ [Desventajas](#) cuando se sufre un Ataque Radical
 - ⇒ [Opciones](#) del atacante
 - ⇒ [Ventajas](#) del Ataque Radical
- III.** [Restricciones](#) de Advanced Radical
- IV.** [Parada](#), [Esquivar](#), [Crítico](#) y [Pifia](#)
- V.** Tirada de [Fuerza de Voluntad](#)
- VI.** Tirada de [Percepción](#)
- VII.** Variaciones en el [ataque de los Monstruos](#)
- VIII.** Normativas de estancia en [lugares civilizados](#)
- IX.** El [Porqué...](#)
- X.** Por [Quién...](#)

I. Utilización de las habilidades Fuerza y Destreza en el combate y las Tiradas de Control

Las Tiradas de Control se utilizan para incorporar principalmente las habilidades de Fuerza y Destreza en las secuencias de acción o combate.

Dependiendo de la situación en la que se encuentre un personaje o de lo que quiera intentar hacer, el Dungeon Master tiene que decidir que controles tiene que realizar para superarlo con éxito.

Dependiendo del tipo de maniobra o ataque que se quiera realizar, se tendrán que hacer una o varias tiradas de control durante la acción. Si uno de los controles falla entonces la secuencia se corta y no se consigue el objetivo.

[volver](#)

Ejemplo de Combate cuerpo a cuerpo (sin armas)

Estas normas de combate de cuerpo a cuerpo (sin armas) están pensadas principalmente para las típicas peleas de tabernas y no para grandes combates. El objetivo es que sean más reales, espectaculares y más efectivos.

La siguiente secuencia explica como realizar un combate cuerpo a cuerpo utilizando las tiradas de control.

- El ataque normal es GACO contra ARMADURA, si el personaje resulta golpeado entonces sufre 1D2 de daño.¹
- Si se quiere utilizar Fuerza hará un control antes de realizar el ataque (realizar una tirada dentro de su fuerza). Si la supera multiplica el daño por 2 (1D2 x 2) ²
- Si supera el control de Fuerza, el contrario realiza una tirada de porcentaje del 10% por pérdida de conocimiento.
- La tirada de porcentaje es acumulable, cada vez que alguien recibe un impacto con Fuerza se irá sumando (solo mientras dure la acción determinada).
- Si un PJ o PNJ pierde el conocimiento hará una tirada de 1D4 para ver durante cuantos rounds quedará inconsciente. La segunda vez continua que pierda el conocimiento serán 2D4, etc...

[volver](#)

¹ A parte hay que sumar el bonificador que el personaje pueda tener por su habilidad de Fuerza

² Lo mismo que en el caso anterior

Otras opciones en el combate cuerpo a cuerpo (sin armas)

Si el Personaje no quiere dañar al contrario, sino que solo quiere cogerlo, lanzarlo, tumbarlo, bloquearlo o cualquier otra cosa que no sea hacer un impacto directo, entonces se incorporan las secuencias de control.

- Por ejemplo para coger y lanzar a un atacante al otro lado, se hará un control de Destreza para cogerlo y uno de Fuerza para lanzarlo (son acumulables, si uno falla se anula todo). El daño es 1D2, si se utiliza la Fuerza es otro control. Si se pierde el conocimiento 1D4.

<i>Acción</i>	<i>Habilidad</i>	<i>Daño</i>
<i>Coger adversario</i>	<i>1 Control Destreza</i>	
<i>Lanzar adversario</i>	<i>1 Control Fuerza</i>	<i>1D2</i>
<i>Con Fuerza</i>	<i>1 Control Fuerza</i>	<i>1D2 x 2</i>
<i>Si supera control de Fuerza</i>		<i>10 % perdida de conocimiento</i>

Dependiendo de lo que quiera hacer el personaje, la secuencia de tiradas de control puede variar.

[volver](#)

Ejemplos de situaciones variadas

Ataques por sorpresa

Ejemplo de acercarse por detrás e intentar eliminar a un personaje cuando este está haciendo una guardia.

- Si se quiere cortarle el cuello con una daga

<i>Acción</i>	<i>Habilidad</i>
<i>Acercarse</i>	<i>2 Controles Destreza</i>
<i>Cogerlo</i>	<i>1 Control Fuerza</i>
<i>Tirada para golpear</i>	<i>GACO – CA, -4 (por detrás)</i>

Si pasa los tres controles y saca un crítico el personaje es eliminado directamente sin necesidad de hacer ninguna tirada de daño.



- Si lo que se quiere es romperle el cuello

<i>Acción</i>	<i>Habilidad</i>
<i>Acercarse</i>	<i>2 Controles Destreza</i>
<i>Cogerlo</i>	<i>1 Control Fuerza</i>
<i>Ejecutar la acción</i>	<i>1 Control Fuerza contra la Constitución de la víctima</i>

- Para coger a un personaje durante un combate, levantarlo y lanzarlo

<i>Acción</i>	<i>Habilidad</i>
<i>Cogerlo</i>	<i>1 Control Destreza</i>
<i>Levantarlo</i>	<i>2 Controles Fuerza</i>
<i>Lanzarlo</i>	<i>1 Control Fuerza</i>

Los modificadores de Fuerza pueden variar dependiendo del tamaño del contrario.

[volver](#)



II. Ataque Radical

El Ataque Radical es una combinación de la utilización de las habilidades de Fuerza y Destreza más la tirada de ataque.

El Ataque Radical se utiliza para realizar impactos demoledores. Un golpe certero puede finalizar un combate rápidamente.

No todos los ataques tienen o pueden ser Ataques Radical, solo serán aquellos que los jugadores o el Dungeon Master decidan.

El DM siempre tiene la última palabra a la hora de decidir cuando se puede o no se puede hacer un Ataque Radical.

Tiene una serie de limitaciones:

- El Ataque Radical solo se podrá realizar una vez por round.
- Si un personaje tiene más de un ataque por round, solo podrá utilizar uno de los ataques para hacer un ataque Radical.
- Si un personaje solo tiene un ataque por round no podrá hacer que todos sus ataques sean ataques Radical, tendrá que hacer uno SI y uno NO.
- A partir de 1 turno completo de combate (10 rounds), el personaje empieza a sufrir el cansancio y tiene que dejar más espacio de tiempo entre un Ataque Radical y otro.

[volver](#)

Utilización del Ataque Radical

Si el personaje **NO** avisa que quiere realizar un Ataque Radical antes de tirar iniciativa, y saca un crítico durante el ataque, tiene la opción de escoger el daño doble del crítico o bien de intentar hacer las tiradas de control.

- Si hace un crítico puede tirar 2 veces el dado de daño
o
- Tirada de control (1 Destreza + 2 Fuerza)
- Si supera las tiradas (2 veces dado de daño X 2 (=Ataque Radical))
- Si elige hacer los controles y falla pierde la opción de tirar dos veces el dado de daño.

Si el personaje avisa antes de tirar iniciativa, entonces empieza primero por las tiradas de control (1 Destreza + 2 Fuerza), y después hace la tirada para golpear.

- Si no hace un crítico y supera los controles (Daño del arma X 3)
 - Si saca un crítico y supera los controles (Daño del arma 2 veces X 4)
- } Ataque
} Radical



Este último tipo de ataque será el que consiga atravesar a un contrario con el arma, aplastarlo (Martillo de guerra, etc.) o cortar algún miembro.

- Si falla los controles y golpea hará el daño normal.

Para poder cortar la cabeza a un contrario, serán necesarios los siguientes controles:

2 Destreza + 2 Fuerza + crítico \implies Muerte Inmediata

(Los controles pueden variar dependiendo del tamaño del contrario)

Ataque con arco

Un Ataque Radical con arco solo se podrá realizar utilizando las *flechas de fajo* (acabadas con una punta de metal más fuerte y capaz de traspasar armaduras) o flechas mágicas. No se podrán utilizar las *flechas de descarga* (que se utilizan para cazar).

Las *flechas de fajo* fabricadas así para tiempos de guerra, solo podrán ser utilizadas por guerreros. Los guardabosques (como hombres del bosque que son), solo utilizarán *flechas de descarga*.

[volver](#)

Desventajas cuando se sufre un Ataque Radical³

- Por cada 2 rounds que el arma esté dentro del cuerpo hará 1 Dado de daño del arma (sin modificadores de Fuerza)
- Cuando se saque hará 1 Dado de daño (sin modificadores)
- Para sacar el arma se tendrá que realizar un control de Fuerza dependiendo del arma

Daga, espada corta, florete, etc.	1 Control de Fuerza
Espada larga, sable, mandoble, etc.	2 Controles de Fuerza

Las armas mágicas tienen una bonificación de +3 a la hora de hacer el Control.

- La única manera de sacar el arma sin hacer daño será gastando una pócima de curación o un conjuro, pero no dará puntos de vida adicionales, solo no hará daño.

³ Este apartado solo se aplicará cuando se haya conseguido un Ataque Radical con bonificador de X4

- Cuando un personaje sea atravesado con un arma, automáticamente caerá al suelo y quedará incapacitado para el combate hasta que alguien no lo socorra. El solo puede intentar sacarse el arma si esta es de tamaño pequeño.
- Si un personaje se encuentra herido con un arma grande y nadie le puede socorrer, lo único que puede hacer es tomar una poción de curación (si tiene). La poción retardará el daño tantos rounds como puntos se saquen con la tirada de dados.

[volver](#)

Opciones del atacante si consigue hacer un Ataque Radical (atravesando a un contrario)

El atacante tiene tres opciones:

- Si quiere recuperar el arma tendrá que hacer los controles correspondientes para poder sacarla del cuerpo y esto repercutirá en perder un round, pero le hará daño a la víctima.
- Puede dejar el arma temporalmente y seguir luchando con otra arma, de esta manera no pierde el round.
- O puede seguir atacando a la víctima sin sacar el arma del cuerpo, esto será un impacto automático y hará el Daño del arma más los modificadores de Fuerza, pero el atacante quedará indefenso de cualquier ataque contra él.

[volver](#)

Ventajas del Ataque Radical

- Cuando un personaje utilice estas opciones y tenga éxito, automáticamente el contrario o contrarios tendrán que realizar una tirada de control de moral menos el modificador del impacto.

$$\text{Modificador} \left\{ \begin{array}{l} \text{X 2} \\ \text{X 3} \\ \text{X 4} \end{array} \right. \Rightarrow \text{Control de Moral} \left\{ \begin{array}{l} - 2 \\ - 3 \\ - 4 \end{array} \right.$$

- Si fallan el control de moral algunos atacantes o todos pueden huir o retirarse durante un tiempo, o decidir atacar a otro personaje.

Nota.- Esto solo será viable cuando el enemigo tenga moral.

[volver](#)



III. Restricciones de Advanced Radical

Dependiendo del estado de salud en que se encuentre el personaje, habrá una serie de restricciones que afectarán a sus habilidades y, por tanto, a las tiras de control que este tenga que efectuar.

RESTRICCIONES RADICAL						
50 % PV	-1 Fuerza	-1 Destreza	= CA	= GACO	-1 PER ⁴	-1 FV ⁵
25 % PV	-2 Fuerza	-2 Destreza	+1 CA	+1 GACO	-2 PER	-2 FV
10 % PV	-3 Fuerza	-3 Destreza	+1 CA	+1 GACO	-3 PER	-3 FV

Las restricciones de GACO y Armadura serán a partir de cuando el personaje solo le quede el 25% de los puntos de vida.

[volver](#)

IV. Parada

- Para parar un ataque se ha de avisar antes de la iniciativa.
- Para poder parar un Ataque Radical se ha de superar dos veces el control de parada.
- Solo se puede parar un ataque en un round.

[volver](#)

Esquivar

- Puede ser que un personaje no quiera parar un ataque sino que quiera intentar esquivarlo, entonces tendrá que realizar 2 o más controles de Destreza dependiendo del tamaño del atacante o del arma que utilice.

[volver](#)

Crítico

- Será crítico a partir de tiradas de 18, 19 o 20 (a partir de (GACO – CA)+5).
- Una tirada de 20 siempre será crítico para cualquier personaje.

[volver](#)

⁴ PER = Percepción

⁵ FV = Fuerza de Voluntad



Pifia

- Una tirada de 1 siempre será una pifia en un ataque.
- En las secuencias de control un 1 NO será una pifia. Solo será una pifia cuando se saque un 20. Esto provocará la anulación total del ataque. No se podrá realizar la tirada para golpear.
- Una pifia en un Ataque Radical puede tener consecuencias diversas. El resultado se deja a la libre decisión del Dungeon Master.

[volver](#)

V. Tirada de Fuerza de Voluntad

La Fuerza de Voluntad es el complemento de la Fuerza física (Fuerza) y de los conocimientos que va acumulando un personaje (Sabiduría).

- La Fuerza de Voluntad se calcula sumando la Fuerza y la Sabiduría, se multiplica por dos, y finalmente se suma el nivel del personaje.

La tirada de Fuerza de Voluntad se puede utilizar cuando un personaje quiere anular en un momento determinado las restricciones que tenga (restricciones Radical) o cuando quiera conseguir un éxito automático en alguna acción.

Cuando más bajo sea el resultado de la tirada de control, el Dungeon Master tiene que dar a este personaje más opciones para lograr el objetivo.

Si un personaje tiene algún nivel de restricción, solo puede anular uno cada vez.

La bonificación de la Fuerza de Voluntad durará tantos rounds como el valor del nivel del personaje.

No se pueden realizar dos tiradas de Fuerza de Voluntad seguidas, hay que esperar que finalice el tiempo de la primera.

Una vez finalizado el tiempo de bonificación de la Fuerza de Voluntad, el personaje, a causa del agotamiento por el esfuerzo, volverá a su nivel de restricciones (sí tuviera) y durante un turno (10 rounds) sufrirá las penalizaciones de un nivel inferior, solo en Fuerza, Destreza, Percepción, Fuerza de Voluntad y GACO, no en puntos de vida.

Si un personaje estuviera en el último nivel de penalizaciones, perderá el conocimiento cuando este finalice.

Si una tirada de Fuerza de Voluntad fracasa, el personaje no podrá volver a intentarla durante un turno de juego.

[volver](#)



VI. Tirada de Percepción

La Percepción es el complemento de los reflejos (Destreza) y la capacidad de interpretar lo que se puede ver y oír en un momento determinado (Inteligencia).

- La Percepción se calcula sumando la Inteligencia y la Destreza, se multiplica por dos, y se suma el nivel del personaje. El resultado es el porcentaje que se tiene que sacar en un dado de cien. Si hay restricciones a la Destreza por heridas también se tienen que restar a las tiradas de Percepción.

1. Tirada de Percepción cuando lo pide el Dungeon Master

- Cuando más bajo sea el resultado de la tirada, más información podrá recibir el personaje.
Si el personaje tiene una PER de 50 y saca una tirada de 50, solo recibirá la información mínima de lo que está sucediendo. Conforme saque tiradas más bajas, más información irá recibiendo.

2. Tirada de Percepción cuando lo pide el personaje

- Un personaje se puede concentrar hasta un máximo de 5 rounds seguidos para intentar adivinar, descubrir, localizar, etc... cualquier cosa.

El personaje tendrá que avisar antes de la iniciativa cuantos rounds se quiere concentrar antes de hacer la tirada. Por cada round que esté concentrado tendrá una bonificación de un 2% a su PER, hasta un máximo de 10%. Si durante el rato que está concentrado hace otra acción o lo distraen pierde la opción de realizar la tirada. Mientras está concentrado en esta acción está indefenso de cualquier ataque contra él.

3. Tirada de Percepción en situaciones especiales

- La Percepción también se utilizará para ayudar a aclarar en un momento determinado quien puede darse cuenta de lo que está sucediendo en una acción aislada o apartada.

Si en cualquier momento un personaje quiere hacer una acción oculta a los otros, pero alguno de los otros jugadores puede o quiere intentar descubrir lo que está haciendo, se tendrá que realizar una tirada de Percepción para ver si puede llegar a descubrir lo que está pasando.

Esta tirada de PER estará sujeta a diversos modificadores.

Tendrá que hacer una tirada de PER menos un 5% por cada objeto u obstáculo que lo distraiga o esté en medio de él y de donde se está produciendo la acción, o por lo que esté haciendo en este momento el personaje en cuestión. El porcentaje puede variar dependiendo de lo que estén haciendo en este momento los personajes.

Si un personaje quiere concentrarse en la acción e ignorar lo que tiene delante, no se le restará el tanto por ciento por distracción, pero quedará indefenso delante de un ataque.

[volver](#)

VII. Variaciones en el ataque de los Monstruos

Cuando un Monstruo tenga más de un ataque, no tiene por que hacer siempre la misma secuencia.

- Por ejemplo un Troll tiene 1 ataque con la boca y 2 con las garras, pues dependiendo del momento del combate puede decidir variar el orden y la manera de utilizar estos ataques.
- Puede ser que quiera hacer 3 ataques con la boca o ninguno.
- Dependiendo del ataque que quiera realizar, también se le impondrá una secuencia de control, es decir, también podrán hacer Ataques Radical.

[volver](#)

VIII. Normativas de estancia en lugares civilizados

- Cuando los personajes lleguen a un sitio civilizado (pueblo, ciudad, etc.) y quieran quedarse durante un tiempo, tendrán que respetar las normas referentes a las armaduras y a las armas.
- No se podrán llevar armaduras dentro de la ciudad. Todos los personajes pasaran a tener una CA de 8 como si solo llevaran una armadura de cuero.
- No se podrán llevar armas grandes, solo podrán llevar armas pequeñas o dagas.
- Cualquiera que no cumpla las normas y sea atrapado tendrá que responder a la autoridad establecida.
- Si los personajes encuentran una taberna o cualquier refugio en medio de la montaña o cualquier lugar salvaje, entonces si que podrán tener sus armaduras y sus armas.

[volver](#)



IX. El Porqué...

Lo que se pretende en este manual es aportar mejoras tanto en el campo del combate (ataque radical) como en otros campos (fuerza de voluntad, percepción, etc.)

No se trata de un manual para hacer que el juego sea más violento, sino al contrario. Lo que se pretende es que los combates no sean tan eternos y largos como lo eran hasta ahora, sino que sean más reales, eficaces y espectaculares. Con esto se quiere conseguir que los jugadores piensen un poco más lo que quieren hacer antes de sacar las armas y aniquilar a todo lo que se les ponga por delante.

Queda por supuesto que todas estas normas las pueden utilizar los personajes jugadores como los personajes no jugadores.

En definitiva, lo que se pretende es reducir el número de combates, aumentando la peligrosidad de estos, para apoyar la Interpretación de los personajes. Normalmente a casi todos los jugadores les gusta que su personaje puede subir varias veces de nivel.

Pero si finalmente no hay otra opción que el combate, entonces el jugador podrá disfrutar o sufrir con estas nuevas normas.

[volver](#)

X. Por Quién...

Este suplemento ha sido creado íntegramente por un miembro de La Companyia Sant Logan Club de Rol y es de libre distribución, es decir, puede ser utilizado en cualquier partida de AD&D, puede ser copiado, fotocopiado, impreso, publicado, etc., siempre que se mantenga una referencia al Club.

• • • • • • • • • • • •

Estas normas han sido probadas, certificadas y revisadas (durante una campaña de AD&D) por La Companyia Sant Logan Club de Rol.

La Companyia Sant Logan tiene su centro de reunión en Badalona (Spain).

Dirección e-mail: Sant_Logan@eresmas.com

Página Web: En construcción

[volver](#)

