

Ayuda

por **Gonzalo Martínez**
Ilustraciones de **Jacobo Kinney**



ARTES MARCIALES EN AD&D

Este artículo intenta crear un sistema de artes marciales para *AD&D*, basándose en las ideas aparecidas en el libro *Oriental Adventures*, pero adaptándolas a la segunda edición del juego. Los motivos son varios, uno de ellos, obviamente, es que echo de menos el sistema de artes marciales de la primera edición.

AD&D

La primera edición del juego *AD&D* data de 1978. En aquellos tiempos los juegos de rol eran una novedad incluso en Estados Unidos; en España dudo que nadie supiera de su existencia. Pasaron once años hasta que apareció la segunda edición y durante esos años el juego fue creciendo y evolucionando, como les ocurre a todos los juegos de éxito; se publicaron numerosos suplementos y ampliaciones y se pulieron defectos (poniendo parches), pero se crearon otros. A finales de los años ochenta estaba claro para los editores de TSR que era necesario revisar y renovar todo el sistema. Había numerosos motivos: reglas que no funcionaban, clases de personajes desequilibradas, normas ilógicas, la desorganización de los libros de instrucciones, etc.

La segunda edición, aparecida en 1989, arregló muchos de esos problemas, conservando casi todas los mejores rasgos del juego. Pero por desgracia algunas ideas excelentes desaparecieron en la transición.

Uno de los mejores suplementos de la primera edición era un libro de tapa dura titulado *Oriental Adventures*, publicado en 1985 y que ofrecía a los jugadores la posibilidad de vivir aventuras en el Extremo Oriente. Era posible interpretar personajes orientales clásicos como samurais, ninjas, yakuzas y, por supuesto, artistas marciales, con todo el misterio y el misticismo oriental como trasfondo.

Este artículo intenta crear un sistema de artes marciales para el *AD&D*, basándose en las ideas aparecidas en *Oriental Adventures*, pero adaptándolas a la segunda edición del juego. Los motivos son varios; uno de ellos, obviamente, es que echo de menos el sistema de artes marciales de la primera edición; pero el principal es el disgusto que siento por el sistema oficial de lucha sin armas. ¿Por qué? Bien, por varios motivos, los principales son:

-¿Cómo es posible que los ataques producidos por un personaje luchando con los puños o con lucha libre puedan dejar inconsciente a un adversario, mientras que los golpes de una espada de dos manos o la maza de un gigante no pueda?

-¿Cómo puede ser que alguien que intenta agarrar a un adversario acabe dándole una patada?

-¿Por qué es posible emplear muchas pericias en los estilos de lucha sin armas, mejorando el GACO, daño causado y número de ataques, mientras que con armas no se puede hacer más que una vez?

Pues bien, aunque es cierto que *AD&D* no es, ni pretende ser, un juego lógico ni realista, (prefiere ser simple y divertido), creo que este sistema alternativo que presento a continuación es mas completo, realista, lógico y divertido que el oficial.





Debo mencionar que en el libro *Complete Gladiator*, aún sin traducir, existe otro sistema de lucha sin armas, más complejo y completo que el de los libros anteriores. Pero aún así me sigue gustando más el de *Oriental Adventures*, y en este último me he basado al escribir este artículo.

Introducción

Hay dos maneras de utilizar estas reglas; cada director de juego debe decidir cuáles va a usar, o si prefiere combinarlas de algún modo.

La primera opción, la más simple, es permitir que cualquier personaje utilice las maniobras de artes marciales, con una penalización al GACO que varíe con las circunstancias. Por ejemplo: si un personaje en armadura ligera intenta realizar un barrido, un tiro de ataque a -2 es adecuado; pero si lo que intenta es utilizar una patada voladora en armadura de bandas una penalización de un -15 es casi generosa.

La segunda opción es utilizar el sistema de pericias del juego para aprender cada técnica por separado; aprenderlas todas es virtualmente imposible, pero eso no es malo, pues crea una gran variedad de estilos y luchadores. Con este método las técnicas normalmente requieren usar un ataque para ser utilizadas, pero en principio el ataque se realiza sin penalizaciones.

Reglas

En primer lugar el sistema parte de que todos los personajes pueden utilizar su cuerpo para hacer daño a sus contrincantes; estos ataques se realizan con el GACO normal (son instintivos), pero no son muy eficaces, por eso se inventaron las armas. Además son muy arriesgados, pues un adversario armado y preparado puede realizar un ataque gratuito a cualquiera que intente atacarle sin armas, antes de que ataque y con un bono de +4 a dar y al daño. Por último el cuerpo de la mayoría de las razas de personajes jugadores no es un arma muy eficaz y solo el 25% del daño causado es real, el resto se cura rápidamente (mi recomendación es a 1 punto de vida por turno).

Además, para intentar dejar inconsciente a un adversario sin reducirle a cero puntos de vida se utilizan las mismas reglas que si se usan armas, es decir, se apunta a la cabeza, a -8 para dar, y por punto de daño que se hace existe un 5% de posibilidades de dejar inconsciente al enemigo, con un máximo de un 40% (o menos si el enemigo lleva casco).

El modificador de fuerza es aplicable en todos los casos (sí, es posible matar a un orco de un mordisco).

La presa es un caso especial. El daño que se causa aumenta con el tiempo: cada dos rondas después de la primera crece en un punto (esto es la mitad de lo que pone en los manuales básicos). Los mecanismos para soltarse de presas y contra quiénes se puede realizar se describen en detalle en la sección de llaves y presas de las maniobras de artes marciales.

Aprender artes marciales implica aprender a usar más eficazmente el cuerpo como

un arma y, entre otras cosas, mejora el daño de estos ataques.

Según el tipo de campaña que el director de juego prefiera, se puede limitar a ciertas clases de personaje el utilizar artes marciales. En una campaña puede ser el secreto de una secta de monjes que viven aislados del mundo. En otra pueden ser el recurso de los humildes pues los nobles prohíben llevar armas a los plebeyos. En el mejor de los casos la única clase de personaje que creo que no debe poder aprender artes marciales es el mago. Un mago no tiene ni el tiempo ni la disposición para ello. (En términos de reglas, al disponer de una sola pericia de combate a primer nivel, el mago no puede «comprar» artes marciales; excepción: el mago militar si puede.)

Aprender artes marciales sin recibir instrucción es difícil y puede llevar años de tiempo; aprenderlas con un maestro es mucho más práctico, pero encontrar un maestro para las maniobras más avanzadas puede ser complicado, requiriendo viajes largos y peligrosos; además, el maestro puede exigir pruebas de valor o virtud, o pedir un precio muy alto, antes de compartir sus conocimientos. En resumen, un director de juego puede crear fácilmente aventuras para los personajes jugadores cuando estos intentan perfeccionar sus técnicas de artes marciales.

Luchar sin armas, sea con artes marciales o sin ellas, requiere libertad de movimientos; por lo tanto es difícil luchar llevando armadura o pesos excesivos. En términos de juego el personaje tiene una penalización a su GACO igual a los bonos a la clase de armadura que le da su armadura (incluyendo escudos pero no bonos mágicos). Si el personaje carga un peso ligero la penalización es -1, si carga peso moderado -3, pesado -5 y grave -7.

Daño producido por los ataques cuerpo a cuerpo

Puñetazos o codazos	1d2 (1d3 con guanteletes)
Patadas o rodillazos	1d3 (1d4 con botas muy duras)
Carga con el cuerpo	1d3
Presas	1 (ver reglas especiales después)
Cabezazo	1d2 (1d3 o más con casco)
Arañar (requiere uñas largas)	1d2 (el daño es 100% real)
Morder	1 (el daño es 100% real)

El modificador de fuerza es aplicable en todos los casos (sí, es posible matar a un orco de un mordisco).

Daño producido por los ataques sin armas

Puñetazo o codazo	1d4
Patada o rodillazo	1d6
Presa o llave	1,+1 adicional cada ronda.
Lanzamiento	1d3 (ver reglas especiales después)



Aunque las artes marciales permiten usar el cuerpo como un arma, todo tiene un límite; seres con armadura natural de 2 o menos son demasiado duros como para que los golpes les hagan daño (aunque algunas maniobras sigan siendo efectivas). Seres invulnerables a las armas normales se ríen de los puñetazos del guerrero más fuerte. Seres de gran tamaño o metabolismo inhumano son inmunes a muchas maniobras. Mis sugerencias a los directores de juego son que:

-Es imposible hacer una presa a algo que mida el doble o más que el personaje atacante.

-No se puede empujar o lanzar a una criatura que pese más del triple que lo que el personaje puede levantar.

-No se pueden atacar las áreas vitales de criaturas que no las tienen (por ejemplo un esqueleto), ni de criaturas que no se ven (por estar oscuro o porque son invisibles).

-La utilidad de los golpes de artes marciales contra objetivos en armadura de metal rígida (sobre todo la de campaña y la completa) es muy discutible; sugiero reducir el daño de los golpes (a discreción del director de juego).

Existen dos estilos de lucha (en realidad hay docenas de estilos, pero los resumiré en dos). Uno de ellos pone especial énfasis en los ataques y es veloz y violento y su principal ventaja es que permite más ataques por ronda. El otro es más defensivo y su principal ventaja es que permite usar más maniobras. Ambos requieren cierta destreza para ser utilizados. 9 el agresivo, 11 el defensivo. Como ambos estilos enseñan a utilizar el cuerpo como un arma eficaz el daño que se causa es mayor y es real en un 50%, en vez del 25% normal.

El daño de los mordiscos y arañazos no es mayor por saber artes marciales, al menos entre las razas más humanoides; es posible que los thri-kreen de Athas y otras razas inteligentes no-humanoides dispongan de métodos de artes marciales que aumentan el daño que hacen sus garras y mordiscos. Sin embargo, en este artículo no voy a meterme en asuntos tan espinosos; lo dejo para otro escritor con más imaginación que yo.

Como ya he comentado, cuesta dos pericias de combate aprender uno de estos estilos de artes marciales; estos sistemas y sus ventajas son:

Estilo ofensivo: 2 ataques por ronda. Bono de -2 a la clase de armadura. (No acumulativo con armadura real o escudo, pero sí con objetos de defensa de otro tipo como anillos o brazaletes.) El ataque gratuito que un oponente armado tiene contra alguien que le ataque sin armas se realiza con un +2 a dar y al daño en vez de a +4.



Estilo defensivo: 1 ataque por ronda. Bono de -3 a la clase de armadura. (No acumulativo).

El ataque gratuito se ejecuta sin bonos.

La única manera que existe de aumentar el número de ataques por ronda es si el personaje que conoce las artes marciales es un guerrero de suficiente nivel.

En cualquier caso usar artes marciales requiere utilizar todo el cuerpo y de ninguna manera se puede atacar más veces por ser ambidextro o experto en usar un arma en cada mano. (Si algún personaje jugador tiene cuatro brazos o algo parecido el director de juego debe decidir que hacer, yo le cortaba dos, pero bueno...)

Maniobras

Estas maniobras sólo son un ejemplo de las muchas técnicas que es posible inventar, muchas son «recicladas» de *Oriental Adventures*, pero todas han sido adaptadas a la segunda edición.

Para aprender cada una de estas maniobras se debe usar una pericia, pero puede

ser de cualquier tipo (combate o no combate). Debe notarse que para aprender algunas maniobras es necesario conocer primero sus versiones más simples, es decir que tienen requisitos previos.

Patadas y otras maniobras con los pies

Patada circular: hace doble daño base (antes de aplicar bonos de fuerza); si este golpe se falla, el personaje que lo ha intentado cae al suelo y debe gastar un ataque en levantarse.

Patada voladora: hace triple daño base, pero requiere al menos tres metros de carrerilla; si se falla el golpe, el personaje atacante cae al suelo y sufre 1d3 puntos de daño, además de tener que levantarse. Este golpe es difícil y sólo se puede aprender si ya se ha dominado la técnica de la patada circular.

Patada doble: permite atacar a dos objetivos a la vez, siempre que estén cerca el uno del otro (unos dos metros); el daño es normal, pero además si se falla alguno de los dos ataques el personaje cae al suelo. Este golpe es muy difícil de aprender y requiere dominar previamente la técnica de la patada.





Patada hacia atrás: consiste simplemente en dar una patada a un objetivo a la espalda del personaje; aunque el daño es normal, este golpe se realiza con un bonificador para dar pues poca gente esta preparada para un ataque así. Sugiero un bono de +2 para dar a menos que el objetivo conozca esta técnica o haya recibido un golpe similar recientemente.

Barrido: si se golpea con éxito al adversario éste debe realizar un tiro de salvación contra paralización o caer al suelo en cuyo caso además recibe el daño normal de la patada (si pasa el tiro de salvación no recibe ningun daño). Este ataque no funciona generalmente contra adversarios muy grandes (que pesen más del triple de lo que el personaje puede levantar); tampoco funciona si tienen más de dos piernas ni cuando carece de extremidades inferiores.

Llaves y presas

El daño que hace una presa o una llave la primera ronda es, generalmente, de un punto más el modificador de fuerza, y crece un punto adicional cada siguiente ronda de manera que la víctima cada vez recibe más daño.

Para librarse de una llave o presa es necesario un ataque normal contra el adversario especificando que se intenta escapar de la presa; si el ataque tiene éxito entonces se ha conseguido escapar, pero no se hace daño al enemigo. Si el ataque falla entonces la presa

continúa. Si el objetivo del ataque es hacer daño al enemigo se han de utilizar armas de tamaño pequeño o ataques naturales.

Es posible que un personaje haga una presa sobre alguien que a su vez ha hecho una presa sobre él con un ataque a -2 para dar.

El daño de las presas se aplica en el momento del primer ataque de cada personaje en cada ronda y sólo se aplica una vez por ronda; sin embargo después de gastar un ataque en hacer daño con la presa un personaje con múltiples ataques tiene la opción de soltar a su víctima y hacer el resto de sus ataques normalmente; la víctima, por su parte, puede atacar con normalidad. El personaje que ha hecho la presa también tiene la opción de soltar a su enemigo antes de infligir el daño de la presa y realizar sus ataques con normalidad.

Llave estranguladora: esta llave funciona cortando el flujo de sangre al cerebro de la víctima y es difícil de efectuar; requiere golpear al objetivo a -4 para dar pero, si se consigue mantener por dos rondas completas (sin contar la inicial), el adversario queda inconsciente (durante 2d10 rondas si se le suelta); por lo demás, el daño de la llave es normal. Esta llave no sirve de nada si el objetivo no tiene sangre o algo parecido a un cuello. De hecho el director del juego podría limitarla a adversarios humanoides de tamaño medio o pequeño.

Llave bloqueadora: con esta llave se logra apresar al enemigo de tal forma que resulta muy

fácil patearle. Aunque esta llave no hace daño por sí sola, el atacante tiene un +4 para dar a su enemigo con patadas mientras logre mantenerla. Si esta maniobra fracasa al ser intentada, la presunta víctima puede atacar a su rival inmediatamente con un ataque extra gratuito.

Incapacitación: esta técnica sólo pueden utilizarla los personajes que luchan con el estilo defensivo. Consiste en retorcer brutalmente un miembro del adversario, lo que le deja inutilizado el miembrosurante 2d12 horas si no pasa un tiro de salvación contra paralización (el tiro se repite cada ronda si el objetivo no se suelta hasta que falle). Si el atacante esta apuntando a un miembro en particular, el ataque se realiza con un -4 a dar, si no hay que determinar al azar la extremidad afectada con un 1d4 (la cabeza no puede ser afectada por esta llave).

Llave inmovilizadora: esta llave es normal en todos los aspectos salvo que la víctima tiene un -6 para soltarse, pero no para los ataques normales.

El abrazo del oso: esta técnica es muy popular entre los personajes más fuertes, causa doble daño al adversario, pero el daño se dobla después de contar los bonos de fuerza del atacante y no antes como es habitual. Por ejemplo: un guerrero con fuerza 18/60 hace 8 puntos de daño la primera ronda $(1+3)*2$, 10 la segunda $(1+1+3)*2$, 12 la tercera $(1+1+1+3)*2$, etc.

Ataques con los brazos

Puño de hierro: esta técnica no es un tipo de golpe sino un tratamiento prolongado que endurece las manos hasta el punto que los puñetazos causan 1d6 puntos de daño. Además permite utilizar las manos para golpear oponentes con armaduras naturales de 1 o 2 pero no menos. Existe un nivel superior de esta técnica: gastando otra pericia, el daño que hace un golpe con las manos es de 1d8 y seres con armadura clase cero son vulnerables. Alguien con esta técnica causa un daño con las manos que es 75% real.

Golpe destructor: si se han endurecido los puños con el puño de hierro (basta con el primer nivel) es posible golpear objetos con fuerza devastadora; si el objeto golpeado no pasa un tiro de salvación contra golpe aplastante queda destruido. Este golpe requiere una ronda previa de concentración; además es la única acción posible de la ronda. Si el objetivo del golpe es un ser vivo, éste recibe 1d12 puntos de daño.

Golpe aturridor: utilizar este golpe requiere dominar antes la técnica del golpe destructor y es el único ataque posible en una ronda. El objetivo de este golpe recibe doble daño de puñetazo; además, si no pasa un tiro



de salvación contra parálisis, queda aturdido 1d2 rondas (incapaz de atacar y sin bonos de destreza para defenderse).

Empujones y lanzamientos

Un lanzamiento consiste en utilizar la fuerza del atacante para tirarle al suelo. Estas maniobras sólo se pueden usar si se utilizan artes marciales defensivas. Además el que intenta un lanzamiento renuncia a la iniciativa pues espera el ataque; por el lado positivo, el personaje que intenta un lanzamiento nunca recibe el habitual ataque adicional a menos que intente un lanzamiento de un ataque que no va dirigido contra él. Si el lanzamiento tiene éxito, el enemigo recibe 1d3 puntos de daño más sus propios bonos de fuerza al daño y cae al suelo si falla un tiro de salvación contra parálisis. Aunque pase el tiro, la víctima del ataque suele ser desplazada de su posición inicial, generalmente en la dirección en la que atacaba.

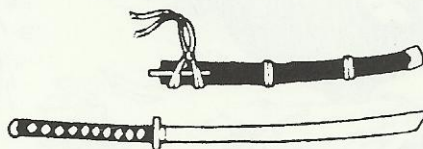
No suele ser posible lanzar a un enemigo que pese más del triple de lo que el personaje puede levantar.

Lanzamiento mayor: esta maniobra causa doble daño (2d3 más los bonos de fuerza de la víctima); además, la víctima cae al suelo automáticamente. Esta acción cuesta todos los ataques de la ronda.

Gran lanzamiento: requiere dominar la técnica de lanzamiento mayor, causa triple daño; además se lanza al adversario al menos a 1d4+2 metros de distancia y cae al suelo automáticamente. Esta técnica cuesta todos los ataques de la ronda.

Lanzamiento aplastante: requiere dominar la técnica de lanzamiento mayor, pero se

basa en hacer caer mal al adversario, en lugar de hacerle caer lejos; causa triple daño más los bonos de fuerza de la víctima, más los bonos de fuerza del que usa la técnica. Además hace caer al enemigo, aunque no lejos, y le deja aturdido durante 1d2 rondas si falla un tiro de salvación contra parálisis (sin ataques y sin bonos de destreza para defenderse).



Repeler golpe: esta maniobra se basa en obligar al adversario a golpearse con su propia arma. Si está atacando sin usar armas, esta técnica es inútil; también es inútil si el arma es demasiado grande (tamaño grande). Si el enemigo ataca con un arma en cada mano, sólo se puede repeler uno de los golpes. Si la maniobra tiene éxito, la víctima recibe el daño normal de su propia arma perdiendo, además, su siguiente ataque. Esta técnica sólo puede usarse una vez por adversario y por combate, después se supone que aprenden el truco y tienen más cuidado, al menos por esa pelea.

Maniobras de movimiento

Aprender a caer: una persona que domine esta técnica sufre sólo la mitad de daño de todas las caídas, incluyendo lanzamientos de artes marciales.

Ponerse en pie: gracias a esta maniobra, el personaje puede ponerse en pie automáticamente, sin gastar acciones.

Finta: consiste en engañar al oponente para dejarle en una mala posición. Se debe realizar un tiro de carisma y hacerlo por más puntos de lo que el adversario consiga en un tiro de inteligencia. Si se consigue, el fintador consigue una bonificación de +4 para dar en su siguiente ataque.

Luchar desde el suelo: aquel que conozca esta técnica puede dar patadas y puñetazos, e incluso realizar algunas maniobras (a discreción del director de juego), sin levantarse del suelo y sin tener ninguna penalización, ni para dar, ni para su armadura.

Velocidad: esta técnica permite doblar la velocidad del que la usa, doblando durante una ronda el número de ataques que realiza. Esta técnica es muy potente, pero también muy agotadora, por lo que sólo puede usarse una vez cada hora.

Esquivar proyectiles: realizando tiros de salvación contra parálisis, esta técnica permite esquivar hasta tres proyectiles cada ronda, de cualquier tamaño o tipo (excepto hechizos, que no fallan nunca, como el proyectil mágico). Esta maniobra sólo la pueden utilizar los que luchan con estilo defensivo.

Coger proyectiles: cuando ya se domina la técnica de esquivar proyectiles, se puede aprender a cogerlos en pleno vuelo. Se pueden coger tres por ronda, y no tienen por qué estar dirigidos contra el personaje que está utilizando esta técnica. Esto puede ser útil para proteger a otro personaje, sobre todo si es un mago preparando un hechizo. Al igual que para esquivarlos, para cogerlos hay que salvar contra parálisis, una vez por proyectil. Si se falla, el proyectil sigue su curso.

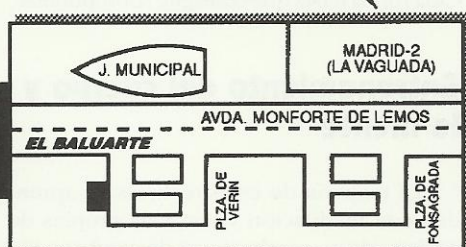
JUEGOS DE ROL

- Especialistas en Games Workshop
- Rol nacional y de importación
- Figuras y competiciones

¡Organizamos
partidas y campeonatos!

¡Aprende a pintar con nosotros!

PLAZA DE VERIN, 10



VIDEO-JUEGOS

- ¡Tenemos las últimas novedades!
- Cambios por solo 1.000 ptas.
 - Alquiler

¡ Pedidos por correo!
Carátulas de T.V., Películas,
Maquetas y muchas cosas más...

Telf.- 739 88 31





hacia su objetivo. Esta técnica, como la anterior, sólo pueden aprenderla los que usan el estilo defensivo.

Parar armas: el afortunado que conoce esta técnica, que requiere saber coger proyectiles, ya no tiene por qué preocuparse del ataque extra que reciben los que atacan sin armas. Obviamente sólo pueden usar esta maniobra los que utilizan el estilo de combate defensivo.

Ataques a áreas vitales

Estos golpes se dirigen a las áreas del cuerpo donde son más eficaces -centros nerviosos y puntos más dolorosos- y pueden dejar incapacitada a la víctima. Debido a los conocimientos anatómicos necesarios para usar estas técnicas, sólo resultan útiles en razas humanoides muy parecidas a las del atacante.

Toque aturdidor: con esta técnica es posible dejar aturdido (incapaz de atacar y sin bonos de destreza para defenderse) durante 1d3 rondas a un enemigo, si éste no consigue salvar contra paralización. El ataque en sí no hace daño. Esta técnica sólo puede utilizarla una persona usando el método defensivo.

Toque paralizador: es una técnica más avanzada que el toque aturdidor, el cual hay

que dominar previamente. El sistema es el mismo, pero si el enemigo falla el tiro de salvación, queda totalmente inconsciente por 1d3 rondas. Al igual que en el toque aturdidor, sólo alguien que utilice el método defensivo de artes marciales puede usar esta técnica.

Toque rompedor: el que conoce esta técnica sabe distinguir los puntos débiles de los objetos inanimados y, con un ligero golpe, puede producir los mismos resultados que alguien que conozca el golpe destructor. Esta es otra técnica que sólo los que practican el método defensivo de artes marciales pueden aprender.

Pinzar nervios: Cualquier personaje que conoce esta técnica tiene la posibilidad de causar un dolor terrible a su adversario con un ligero golpe. La víctima queda tan dolorida que sufre una penalización de un -2 para dar con todos sus golpes y de +2 a su armadura. Tras la primera ronda, la víctima tiene derecho a un tiro de salvación contra parálisis cada ronda hasta que consigue sobreponerse.

Entrenamiento del cuerpo y la mente

La mayoría de estas técnicas se aprenden con meditación y son más propias de pericias de no combate que de combate. Sin

embargo, la mayor parte de estas técnicas son habilidades frecuentemente asociadas con las artes marciales.

Percepción circular: cualquiera que vea esta técnica en acción puede pensar que el personaje que la usa tiene ojos en la nuca, ya que sus sentidos están tan entrenados que puede visualizar los movimientos de cualquier persona que tenga cerca, simplemente escuchando el ruido que hace, sintiendo el desplazamiento del aire y, tal vez, usando un sexto sentido sobrenatural. Por la causa que sea, al personaje que conoce esta técnica no se le puede atacar por la espalda, o por el flanco con ninguna clase de bonos, a menos que sea por sorpresa total; es decir, que no crea que hay enemigos cerca. Si es en mitad de un combate no cuenta; aunque el atacante sea un ladrón invisible e inaudible, el personaje percibe su presencia.

Resistencia mental: el personaje que conoce esta técnica ha reforzado su voluntad y tiene un +2 para salvar contraataques mágicos de tipo mental (incluyendo todos los conjuros afectados por alta inteligencia o sabiduría). Esta disciplina se puede reforzar gastando mas pericias hasta lograr una inmunidad casi total a ataques mentales.

Reanimación: esta técnica es más bien una pericia de curación que de artes marciales. El que la conoce puede reanimar instan-



táneamente a una persona inconsciente o aturdida con un tiro de inteligencia.

Quietud: el personaje ha aprendido a mantenerse inmóvil por largos periodos de tiempo. Esto le permite beneficiarse de un bono de +2 a la sorpresa si ataca a alguien que pasa cerca. También puede hacerse pasar por muerto ante un examen superficial.

Contorsionismo: Esta pericia permite al personaje librarse de ataduras y cadenas que le aprisionen (al personaje, no a un amigo).

Para utilizar la técnica es necesario un tiro de destreza, con unos modificadores a determinar por el director de juego. También sirve para deslizarse entre barrotes e introducirse en sitios muy pequeños donde pocos pensarían que alguien del tamaño del personaje puede caber.

Golpe veloz: el personaje está entrenado para atacar muy rápido, lo que mejora su iniciativa usando artes marciales en un punto (normalmente es +3, pero baja a +2).

Tranquilidad: el personaje es difícil de asustar y posee un gran dominio de sí mismo, recibiendo un +6 en todos los tiros de salvación contra miedo.

Piel de hierro: existen técnicas para endurecer la piel de los luchadores de manera que ganen una consistencia parecida al cuero. Estos métodos bajan la armadura en un punto. Existe un nivel avanzado que permite bajar la armadura en otro punto; pero debido al estado en el que queda la piel, usar el segundo nivel de la técnica empeora la puntuación de carisma en un punto. En cualquier caso, estos bonos a la clase de armadura sólo se aplican si el personaje lucha sin armadura o brazaletes

de defensa. Escudos u otros objetos que den una bonificación a la categoría de la armadura, y no una armadura base, sí que se acumulan.

Invocar fuerza: concentrándose una ronda (en la que el personaje no puede actuar ni moverse) es posible, para el que conoce esta técnica, incrementar su fuerza en dos puntos (o en un 20%) durante 1d4 rondas con un máximo de 18/00 (salvo, quizás, en el mundo del *Dark Sun*, donde 20 es el límite para humanos y más de 20 para otras razas).

Pausa y estudio: si renuncia a un ataque, el individuo que conoce esta técnica puede buscar el punto débil de un enemigo y con un tiro contra su clase de armadura gana un +1 para dar contra su adversario durante toda la pelea. Este bono se puede aplicar a cualquier tipo de combate cuerpo a cuerpo, no sólo a artes marciales.

El agua fluida: esta técnica sólo la pueden utilizar los que practican artes marciales defensivas, y sirve para evitar los golpes. Con ella se gana un bono de un punto a la clase de armadura contra todos los ataques de los que el personaje sea consciente (a efectos prácticos, es como si el personaje tuviera más destreza de lo normal). Esta técnica es incompatible con cualquier tipo de armadura.

Entrenamiento de armas

Utilizar artes marciales no significa que no se puedan usar armas normales. Es posible luchar con una espada, pero comenzar todas las peleas con una patada voladora; así pues, es lógico que se creen técnicas de artes marciales que se apoyan en armas normales.

Desviar proyectiles: esta técnica consiste en parar proyectiles con arma de lucha cuerpo a cuerpo en vez de con las manos. En muchos aspectos funciona igual que la técnica de coger proyectiles, con la única desventaja de que los proyectiles detenidos pueden romperse (han de salvar contra un golpe normal), pero eso no suele tener importancia.


Tela de acero: con esta sorprendente técnica se puede utilizar un trozo de tela como un arma mortal. El trozo de tela en manos de un personaje funciona como una lanza. Aunque no se puede arrojar a ninguna distancia, hace el mismo daño que una lanza cuerpo a cuerpo.

Maestría de lanzamiento: el que conoce esta técnica ha practicado el arrojar todo tipo de objetos y siempre consigue que golpeen su objetivo por el lado que él quiera. Esto significa que es capaz de lanzar cualquier arma, por poco aerodinámica que sea, y consigue que el arma golpee como si la manejara en lucha cuerpo a cuerpo. El alcance es el mismo que el de una daga.

Otras pericias apropiadas para un artista marcial.

Del manual del jugador: lucha a ciegas, correr, resistencia, saltar, andar por la cuerda floja y sentido de la orientación.

Del manual del buen ladrón: observación y alerta.

Eso es todo. Espero que esta información os permita ambientar partidas de AD&D en los fascinantes mundos orientales (lamentablemente abandonados en la segunda edición del juego estrella de TSR, por problemas de copyright). 

MICRON

TENEMOS EL MEJOR SURTIDO DE TODO CASTILLA Y LEÓN EN:

PINTURAS ACRILICAS

CITADEL

OTRAS...

LIBROS DE FANTASÍA

LIBROS DE CIENCIA FICCIÓN

TODO LO QUE BUSCAS

VEN A VERNOS

C/ San Quintín, 8

TFNO: (983) 399 608

FAX: (983) 308 889

Valladolid

JUEGOS DE ROL Y TEMÁTICOS

MINIATURAS DE PLOMO

CITADEL

MITHRIL

GRENADIER

RAFM

OTRAS...

