

# REGLAS DE LA CASA

Todas estas reglas son opcionales, nada está escrito.

## Creación de Personajes

### Costes de Habilidades

Todo jugador tiene derecho a coger dos habilidades y dividir el coste entre 2 o sólo una habilidad y dividir el coste entre 4. La limitación es que sólo se aplica a la habilidad específica. Ej. Si un mentalista tiene un coste para su arma primaria de 6 y elige como arma primaria la categoría filo 1 mano. Si divide el coste entre 2 obtiene un 3, pero el valor 3 sólo se aplicará a una de las subcategorías de filo 1 mano, bien sea 2 filos, 1 filo, hojas cortas, etc. En el caso de las listas de hechizos es más radical pues sólo se aplicará a 1 lista en particular.

### Bonificadores por nivel

Tradicionalmente los bonos por nivel venían dados en el Character Law de forma más o menos esquemática, en el RMCII se crearon muchas habilidades nuevas y se estableció una clasificación que básicamente era mala. El motivo es que las categorías para los bonos por nivel no corresponden a las categorías que emplean luego en los costes de las habilidades, y aunque los cambios son menores es algo problemático. Con estas reglas se acordó que el total de bonificadores por nivel de cada profesión sumara 10 y quedaba establecido en una tabla del RMCII.

Opción 1:

El jugador puede cambiar sus bonificaciones por nivel de forma que encajen mejor con su idea del personaje, así un guerrero, líder en una cultura civilizada podría cambiar parte de su bonificación en puntos de vida y habilidades de combate, quedando con un +2 en cada una de estas categorías y sumando +1 en las habilidades académicas y sociales.

Opción 2:

El cambio propuesto es entregar a cada jugador 3 puntos gratis para que se coloquen en la categoría que deseen, así pueden personalizar a su gusto y si alguien tiene ilusión de hacerse un guerrero cultivado podría ponerse un +2 a las académicas y un +1 a las sociales; por supuesto siempre habrá algún jugador que decide hacerse un guerrero y colocarse los puntos en combate, por lo que el máximo establecido serán +5/nvl. El personaje será una mala bestia pero habrá perdido la oportunidad de destacar en algo más que en lo suyo.

Particularmente, las opciones que más me convencen es dar algo más de bono a armas a algunas profesiones, de forma que el ranger y el bardo, por poner un ejemplo, que desde el RMCII se habían convertido en los patitos feos tengan alguna otra salida. O que el rogue, que en mi opinión tenía derecho a algún bono social pueda ser más pícaro que el guerrero-ladron que es actualmente.

### Hechizos iniciales

Cada PJ empieza con estas listas de hechizos iniciales disponibles para poder aprender

- Non Spell User – 0 listas de hechizos
  - Semi Spell User – 1D5 listas de hechizos
  - Spell User – 1D10 listas de hechizos
- 
- Si algún personaje le sale la opción Mentor del RMC I tira dos veces y se queda los dos resultados.
  - Si algún personaje le sale la opción Conspiratorial Background tira dos veces y se queda el mejor resultado.

Los usuarios de Canalización tienen una ventaja sobre los demás, ya son parte de un Culto por lo que siempre tendrán como mínimo sus listas de base.

Si usamos esta opción, para aprender una nueva lista hay que estudiarla, bien sea con un maestro, o en una biblioteca. La sugerencia es que los hechiceros sean celosos de su poder y no vayan divulgando alegremente sus listas. Así, un PJ podría querer aprender una lista y enterarse de que una maga de Sarnak posee el poder de la Ley del Aire, y tal vez ella le pida un servicio a cambio de enseñársela. La alternativa es unirse a una orden o culto que disponga de una biblioteca bien surtida

### Puntos de destino

Todos los personajes tienen 2 puntos de destino, a diferencia del Warhammer aquí sirven para más cosas, gastando 1 tiramos 1D100 y sumamos al resultado a una de nuestras tiradas o lo restamos de una tirada del oponente, sea cual sea. La forma de obtener puntos de destino es sacar un 100 cuando se tira, el uso de la habilidad ha de ser relevante, no podeis ir tirando siempre que queirais, o sacar un 66 en un crítico.

## Durante el juego

### Armas y Rangos

A nadie se le escapa que cuando se lleva un tiempo jugando los personajes del Reino de las Armas quedan por debajo de los usuarios de la magia, en buena parte es porque llegado un momento al luchador le da igual tener 20 rangos que 30, esto va a cambiar.

#### Pifias

Cuando en un arma se tenga un rango acabado en 1 restamos 1 punto del rango de pifia, el límite es la mitad del rango de pifia original

*Ej. Paco el Bárbaro tiene 10 rangos en War Mattock por lo que pifia cuando obtiene un resultado entre 1 y 5, al subir de nivel se pone un rango más por lo que su rango de pifia pasa a ser 1-4, dentro de un tiempo tendrá 21 rangos por lo que su rango de pifia será 1-3, el límite que no puede sobrepasar.*

#### Nº de ataques

##### Melé

Se pueden hacer dos ataques de melé cada turno contra el mismo blanco restando 50 de cada uno de ellos a menos que el resultado sea negativo. Además, por cada 10 rangos por encima de los 10 primeros se tiene un ataque adicional al mismo bono y puede realizarse sobre uno o más oponentes aunque hay penalizaciones (ver tabla fusilada de artículo americano). El malus se resta antes de dividir la BO.

Tabla: Penalizadores por varios ataques de melé

Nº de Ataques	Número de oponentes								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	-20	-40	-60	-80	-100	-120	-140	-160
2	-30	-50	-70	-90	-110	-130	-150	-170	-190
3	-60	-80	-100	-120	-140	-160	-180	-200	-220
4	-90	-110	-130	-150	-170	-190	-210	-230	-250
5	-120	-140	-160	-180	-200	-220	-240	-260	-280
6	-150	-170	-190	-210	-230	-250	-270	-290	-310
7	-180	-200	-220	-240	-260	-280	-300	-320	-340

#### Arrojadizas

En el caso de arrojadizas la maestría permite hacer un un ataque por cada 10 rango mientras se tengan armas que lanzar.

#### Proyectiles

Con la maestría en los proyectiles se pueden incrementar los rangos en un 50% y utiliza los la mitad de los rangos como si se tuvieran en la habilidad Emboscar si ha tenido al menos 2 asaltos para apuntar.

*Ej. Nerfollón es un Myr que por azares de la vida ha llegado a ser un maejtro del arco compuesto con 20 rangos, su bono ofensivo según dice él es 126, y ha detectado desde su posición a un cabecilla de los odiados yinka. Así que se dispone a disparar. El blanco está a 40 metros, por lo que debería tener un -35 a su ataque, pero al ser un maestro su distancia media efectiva es de 16-150' (5-45 metros) y no tiene malus. Además cuando tire el crítico puede elegir el resultado en  $\pm 10$  (20 rangos / 2)*

Para todos los ataques: Por encima de los 30 rangos todos los críticos A pasan a ser B, a los 40 rangos los críticos A & B pasan a ser C.

#### Iniciativa mejorada

A partir de los 15 rangos en un arma el luchador puede elegir restar de su BO e incrementar su Iniciativa, por cada 10 puntos que reste de BO suma 2 a su iniciativa, de la misma forma en que lo hacen los artistas marciales.

### Daño

Si el bono de Fuerza (ST) es mayor de 30, el daño cuerpo a cuerpo se modificará x1,5

Si el bono de Fuerza (ST) es mayor de 40, el daño cuerpo a cuerpo se modificará x2

Si algún hechizo tipo Fuerza o un objeto proporciona otro multiplicador, sumamos los factores y restamos 1.

*Ej. Si Zangolotino el derviche tiene una fuerza de +30 y se lanza el hechizo Fuerza 1 que da +10 a la BO y multiplica el daño x2, el multiplicador para el daño será de x2,5 (1,5+2-1).*

*Ej.2 Si Broktor el bárbaro tiene una fuerza de +45 y encuentra un hacha de batalla que hace daño x3, su multiplicador de daño es de x4 (2+3-1).*

## **Puntos de Poder y límites**

Existe un elemento de la mecánica de juego que es común a muchos de los juegos de rol que vemos, básicamente los puntos de poder tratan de explicar el límite a la cantidad de magia que puede emplearse. Aunque es un recurso necesario para el equilibrio del juego a veces acaba pareciéndose al número de balas que nos quedan en la pistola. Además, impide hacer cosas verdaderamente heroicas.

Como alternativa propuesta en el Atlas, a partir de ahora podeis emplear los Puntos de Poder del día (o días) siguientes. Por supuesto implica un riesgo, cogemos el número de puntos que vamos a gastar y lo comparamos según la tabla de diferencias por nivel de hechizos, una vez tenemos el número miramos el modificador y se realiza la tirada de Fallo Extraordinario de Hechizos a la vez que se tira un crítico A de shock sobre el lanzador. Al día siguiente se recuperan los puntos de poder normales menos el triple de los gastados.

*Ej. Randal el mago es nivel 45 y quiere lanzar el hechizo 'Dormir en Masa' de la lista Maestría de los Ánimos, este hechizo es de nivel 30, pero a Randal sólo le quedan 24 puntos de poder. Necesita 6 puntos más por lo que decide cogerlos de los que tendría el día siguiente, la modificación por 6 puntos es 55. Por lo tanto, Randal tiene que conseguir primero superar su tirada de Fallo Extraordinario de Hechizos consiguiendo 56 o más en su tirada. Después, tanto si lo consigue como si no tirará un crítico de A de Shock, además al día siguiente recuperará 18 puntos menos de los que debería recuperar normalmente.*

En situaciones extremas, un PJ puede optar también por llevar su multiplicador hasta el límite, de esta forma un multiplicador x2 podría transformarse durante un tiempo en un multiplicador x3. Sólo se permiten incrementos de x1, por lo que un x2 puede pasar a un x3 pero no a un x4. Si el PJ decide hacerlo ha de tener éxito en una tirada de Usar Objetos Locura (-50) si tiene éxito obtiene un incremento del multiplicador. Tanto si tiene éxito como si falla hay un porcentaje de que el objeto explote causando un crítico A de Impacto sobre el usuario. Para calcularlo tiramos 1D100 y sumamos el bonus de SD, si el resultado no llega a 101 el objeto se destruye causando el crítico mencionado.

*Ej. Randal el mago está otra vez en apuros, ya no le queda ningún punto de poder y tiene ante sí nuevos enemigos, quiere lanzar de nuevo el hechizo 'Dormir en Masa' así que decide exprimir su bastón x3 obteniendo una reserva de 90 puntos de poder. Randal tiene un bono de SD de +19, por lo que tanto si su tirada de Usar Objetos tiene éxito como si no, tiene que tirar y obtener +82 para que su bastón no le explote en las manos.*

Las oportunidades para estos esfuerzos 'hasta el infinito y más allá' (aunque arriesgados), consiguen que el juego sea más excitante, especialmente en campañas largas.

## **Maestría de hechizos**

Con maestría de hechizos, un PJ puro o híbrido puede ampliar su poder, modificando los parámetros de un hechizo

Con 10 rangos en una lista puede hacer lo siguiente:

- Incrementar el área de hechizo x1,5
- Incrementar el alcance del hechizo x1,5
- Incrementar un efecto cualquiera de hechizo por x1,5
- Incrementar la duración del hechizo x1,2 o, en hechizos de concentración, 1 asalto extra por cada asalto en que haya estado concentrado.
- En los hechizos elementales, multiplicar el daño x2, incrementado x4 los puntos de poder.
- Reducir en 5 la tirada de Fallo Extraordinario de Hechizos
- Reducir en 10 la TR de un blanco

Con 20 rangos en una lista puede hacer lo siguiente:

- Incrementar el área de hechizo x2
- Incrementar el alcance del hechizo x2
- Incrementar un efecto cualquiera de hechizo por x2
- Incrementar la duración del hechizo x1,5 o, en hechizos de concentración, 2 asaltos extra por cada asalto en que haya estado concentrado.
- En los hechizos elementales, multiplicar el daño hasta x4, incrementado x8 los puntos de poder.
- Reducir en 10 la tirada de Fallo Extraordinario de Hechizos
- Reducir en 20 la TR de un blanco

Cualquiera de las opciones de arriba se entiende que incrementan el gasto de puntos de poder al doble, si un hechicero quiere lanzar un sortilegio con más de una opción, el gasto de PP se incrementa en progresión geométrica.

*Ej. Fofito el Necromancer quiere asistir una fiesta para impresionar a la bella Anya, pero los años de investigación entre difuntos han dejado huella en él en forma de verrugas, pústulas y hedor; de forma que decide alterar su apariencia de congrio ahumado por algo más digno. Así que utiliza el hechizo Change to Kind de la lista Living Change (nvl.5 Spell Law pag.77). La fiesta puede ser larga así que utiliza su maestría para doblar la duración del hechizo por 1,5. Fofito es nivel 9, de forma que la nueva duración del hechizo es de 90 min + 45 min = 135 min. ¡Fofito tiene más de 2 horas para seducir a la noble Anya! Y el hechizo le ha costado 10 PP*

*Ej.2 Unos días más tarde Fofito se encuentra en el viejo mausóleo de los Rambau buscando el cadáver de Anya, caída por las escaleras de su mansión. Algún pariente listo ha colocado varios sellos mágicos que cierra las puertas del mausóleo. Fofito, un hombre de recursos lanza un Dispersar Esencia de la lista Dispelling Ways (nvl.5 Spell Law pag.80) y potencia el hechizo con un malus a la TR de 20. Así, la TR del sello mágico sólo tiene un +10. Pero también incrementa el área del hechizo en 1,5 metros, afectando a todos los sellos mágicos en 5 metros de radio. Este hechizo le ha costado 20 PP.*

### Maestría de hechizos como Investigación mágica

Alternativamente, un hechicero puro o híbrido, puede intentar dedicarse a la investigación. Si un hechicero tiene al menos 10 rangos en una lista en particular, puede invertir puntos para mejorar su lanzamiento uno o todos los hechizos de la lista.

La habilidad funciona así, un hechicero gasta puntos con el coste de la habilidad Maestría de Hechizos únicamente con este fin y, cuando se siente preparado, hace una tirada de Maestría de hechizos. Si la tirada falla, los puntos invertidos se pierden, si tiene éxito, ha conseguido el efecto que pretendía y a partir de ese momento uno o todos sus hechizos de esa lista estarán potenciados como haya decidido el jugador.

Bonificadores:

- + Bono de la Característica pertinente
- + 10-40 por tener disponible una biblioteca o laboratorio
- +1 por cada rango en la habilidad Maestría de Hechizos

Para obtener éxito en un hechizo únicamente hay que superar 111, para obtenerlo con una lista entera hay que superar 176.

Efectos que pueden conseguirse:

- x Reducir en un asalto (200 puntos) la preparación de hechizos
- x Doblar la duración, el área o el rango de un hechizo
- x Potenciar a voluntad cualquier hechizo que cause daño proporcionalmente (daño x2 / gasto PP x2, etc. hasta x5)
- x Reducir hasta 25 el malus por Fallo Extraordinario de Hechizos
- x Doblar el malus o dividir el bonus de una TR
- x Incrementar un efecto cualquiera de un hechizo x2

Estos efectos no cuestan PP extra, es la forma en que el PJ lanza hechizos.

*Ej. Wendel el Runemaster va caminando por la noche de Sel-Kai cuando se encuentra de cara con Saren, la asesina nº1 de la casa Xanaari. Wendel ha tenido problemas con ellos en el pasado y cuando ve que Saren alza una kalta contra él....podría estar perdido si no fuera porque los años han hecho maestro a Wendel en el arte de la Deflección, lanza un Deflección 1 de la lista Deflecting Ways (nvl.5 Spell Law pag.81) y resta 200 al ataque de Saren. Saren dispara el dardo y obtiene un 194, Wendel alza una ceja y el dardo sale desviado en un ángulo de 90 grados.*

### Certamen (Duelo mágico)

Para celebrar un duelo mágico los hechiceros han de ponerse de acuerdo. A continuación eligen un lugar neutral y se colocan a cierta distancia uno de otro.

Cuando ambos están preparados la pugna comienza, a veces el Certamen produce efectos pirotécnicos, otras veces, sobre todo cuando se trata de mentalistas, tan sólo se ve a ambos contendientes mirándose fijamente y sudando hasta que uno de ellos cae.

Las reglas:

- La bonificación en certamen es igual al bono de sortilegios de base + el bono de la característica implicada y se tira una vez por asalto.

- Cada asalto cuesta 1 punto de magia
- Cada asalto pueden añadirse hasta el 10% de los puntos de magia del hechicero para incrementar el flujo de poder a razón de 1 punto de magia por un +1 a la tirada.
- Cuando uno de los contendientes gana 3 asaltos seguidos el otro ha de retirarse y sufre un crítico A de Shock.
- Si los puntos de poder de alguno de ellos llega a 0 se desmaya y pierde.
- Si la diferencia entre dos tiradas es +100 el perdedor se desmaya y sufre un crítico E de Shock. El ganador puede reducir la categoría de crítico si lo desea.
- Los hechiceros híbridos utilizan su característica más alta para calcular el bono.
- Puede utilizarse la habilidad Meditación: Ki para tener un bono de +25 durante el primer asalto.

Veamos un ejemplo. Mardok ha decidido darle una lección a Agyar, un brujo recién llegado a Xooba.

Mardok es un sacerdote de Scalu de nivel 8, su bono de intuición es de +25 y tiene 48 PP (24 x 2 de un amuleto multiplicador). Bono de Certamen: +33

Agyar es un brujo de nivel 3, su bono de Empatía es de +30 y tiene 9 PP. Bono de Certamen: 39

#### 1° Asalto

Mardok empieza fuerte y usa 5 puntos de poder para incrementar su bono, quedando este en 38. Tira y obtiene un 83. El resultado de su ataque es 121. Le quedan 42 PP (48-1-5)

Agyar no puede permitirse perder puntos de poder así que su tirada es normal. Obtiene un 42 con lo que el resultado de su ataque es de 81. Le quedan 8 PP.

*Agyar retrocede un paso ante las formas de pesadilla que se arremolinan alrededor de Mardok, y éste sonríe mientras sus manos giran sin parar.*

#### 2° Asalto

Mardok sigue fuerte y vuelve a gastar 5 puntos de poder, obtiene un 78 y el resultado de su ataque es 116. Le quedan 36 PP (42-1-5)

Agyar enfoca su voluntad y da un paso adelante intentado contrarrestar los salmos de Mardok, gasta 1 exiguo punto de poder para mejorar su bono de Certamen y tira; 80, lo que nos da un total de 120. Aprieta los dientes y se afirma. Le quedan 6 PP (8-1-1)

*El polvo alrededor de Agyar comienza a alzarse y el aire parece cargarse de electricidad.*

#### 3° asalto.

Mardok persiste y se lanza con 5 puntos más y un 39. Esta vez tiene mala suerte: 78 en total. Le quedan 30 PP (36-1-5).

Agyar no gasta ningún punto extra, se siente confiado al ver que el ataque no ha sido tan fiero como lo pintaban. Tira y obtiene un 80 lo que nos da un 119. Le quedan 5 PP (6-1)

*Ahora es Mardok quien retrocede. El polvo entra en las fosas nasales de Mardok y en sus ojos, las formas que se mueven a su alrededor intentan coger el polvo con sus zarcillos pero este es demasiado pequeño para cogerlo. Minusculos arcos voltaicos llenan el aire.*

#### 4° Asalto

Mardok comienza a perder el control y se lanza otra vez con 5 PP. Obtiene un 29, que da un triste 67. Le quedan 24 PP (30-1-5)

Agyar se confía y tan solo obtiene un 12 que da 50 de bonificación. Le quedan 4 PP (5-1)

*Mardok ríe mientras una burbuja crece apartando el polvo que le molestaba.*

#### 5° Asalto

Mardok se vuelve a lanzar con 5 PP pensando que puede apabullar a este aprendiz y tira. 05. Malo. -59 hacia abajo más la bonificación nos da un total de -21.

Agyar está cansado y empieza a comprender que tal vez no gane este Certamen. Tira y obtiene un 86 lo que nos da un total de 124. Al haber más de 100 de diferencia Mardok pierde.

*Los arcos voltaicos se juntan alrededor de la burbuja de protección de Mardok y la rompen, el sacerdote cae al suelo sujetándose la cabeza mientras la electricidad crepita por su cuerpo, unos segundos después tiene convulsiones.*

Cuando despierte, (84 en crítico E) 2 horas después se encontrará con que está a -60 durante 1 semana. Además ha perdido

Si en lugar de tener este triste final Agyar hubiera vencido a Mardok de forma normal, este hubiera quedado aturdido durante 4 asaltos (56 en crítico A de Shock), y hubiera tenido que retirarse, pero no hubiera sufrido ningún otro daño.

Otro ejemplo más bestia, imaginemos que Randa Terisonen se enfrenta a un mago de pueblo para limpiar el honor de una dama. Randa es lo que ya sabemos (Bardo/Loremaster Nvl 30 y +40 de bono de característica; 360 PP) y el mago local es un cuarentón que se cree elegante (Nvl 9 y +20 de bono de característica; 54 PP).

Randa decide no perder tiempo con él y se concentra en Meditación Ki, lo consigue y además lanza un 10% de sus PP contra el mago. Esto nos da 131 (30+40+25+36), el mago local también se "mejora" con un 10% de sus PP, y obtenemos 34 (9+20+5).

Randa obtiene un 49 lo que sumado a su bono da 180. El mago local obtiene un 36 lo que le un bono total de 70.

Randa no quiere daños permanentes así que el crítico será B, los dados nos dan un 65 y el mago ha quedado desmayado durante 1 minutos, luego ha estado algo atontado durante 1 hora hasta que con un poco de vino las manos han dejado de temblarle.

### Subir de nivel

Al subir de nivel, la tabla de incremento de características se modifica como sigue:

Tirada	Temporal	Potencial
01-04	Bajada normal (2-8)	-
5-95	Progresión normal	-
96-99	Progresión normal	+1
100	+1	+2