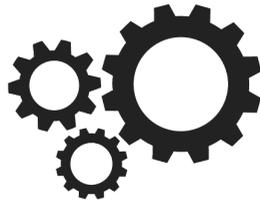


---

# Libro III

## Dirigiendo N Mundos

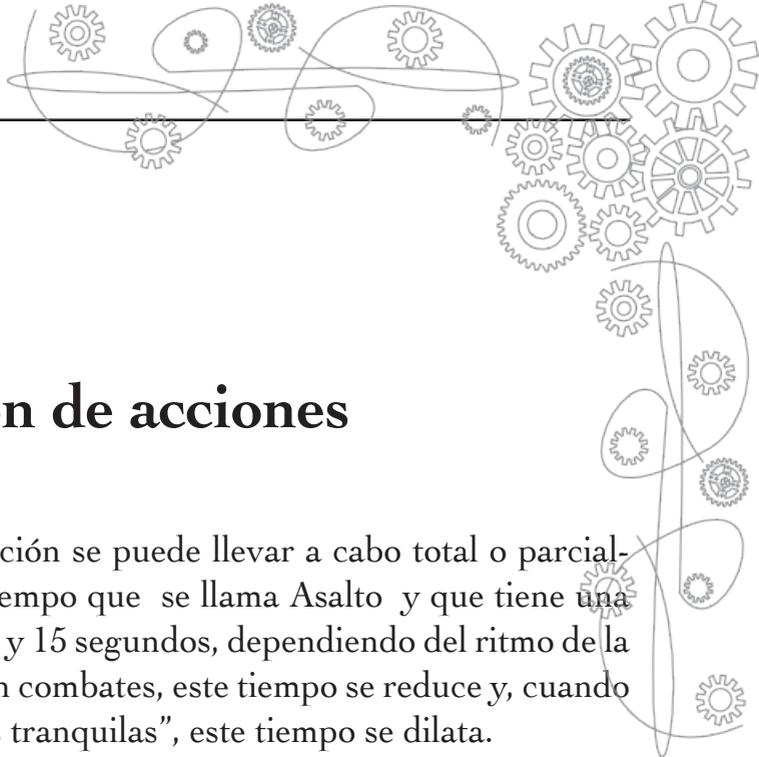


## XI - Los Directores de Juego

En la mayor parte de los juegos de rol, la figura del Director de Juego ha sido siempre única. Un tipo de jugador que coordinaba la historia, la narraba y ofrecía respuestas al resto de participantes. En N Mundos - La Aventura esta fórmula es flexible: lo habitual es jugar con un solo DJ, pero ¿qué impide tener dos DJs o jugar partidas simultáneas en varias mesas y de las que se pueda saltar de una a otra con mundos diferentes? Nada. A continuación te explicaremos todo lo que necesitas saber para dirigir la partida ya sea en solitario o en grupo.

Pero, ¿en qué circunstancias convendría tener más de un DJ? Imagina las posibilidades que te puede otorgar dirigir la partida junto a alguien a quién conoces bien, habéis dirigido anteriormente varios juegos y hay sinergia entre los dos. ¿No sería fabuloso tener a alguien con quien interpretar las escenas en las que haya más de un PNJ interactuando con los jugadores? ¿Te consideras el o la mejor conociendo el manual y la resolución de acciones y el otro DJ es experto en narrativa? Hacéis el tándem perfecto.

Además, la naturaleza multimundo de N Mundos - La Aventura se presta a jugar una gran campaña en varias mesas y con distintos planetas que visitar y diferentes grupos de aventureros. Imagina una gran partida con treinta jugadores, seis DJs y muchos lugares que visitar. Deja de imaginar y juega.



## XII - Resolución de acciones

Cualquier tipo de acción se puede llevar a cabo total o parcialmente en un intervalo de tiempo que se llama Asalto y que tiene una duración en el juego entre 1 y 15 segundos, dependiendo del ritmo de la historia en ese momento. En combates, este tiempo se reduce y, cuando se trata de situaciones “más tranquilas”, este tiempo se dilata.

No todos los personajes pueden hacer el mismo número de acciones en un asalto, esto es debido a que no todo el mundo es igual de rápido. También hay que tener en cuenta que un personaje no puede realizar siempre el mismo número de acciones debido a modificadores como cansancio, enfermedad, atontamiento, excitación, rabia, medicamentos, hechizos, etc.

El DJ debe tener especial cuidado en permitir excesos del tipo de estar actuando continuamente a alta velocidad ya que, aunque el PJ tenga un máximo de Acciones por Asalto de 4 (por ejemplo), este máximo sólo es posible cuando el personaje está en plena forma.

### **Método general**

Como norma general, en N Mundos – La Aventura se resuelve una acción haciendo una tirada de 1D100 contra la habilidad del personaje. Si la tirada tiene un valor igual o menor que la habilidad, el personaje ha conseguido realizar la acción. No obstante, esta es una situación completamente simplificada, pues el Director de Juego debe establecer modificadores en función de ciertas condiciones.

### Acciones automáticas y tiradas contra habilidades

No es necesario someter a una tirada de dados muchas de las acciones que un personaje hace habitualmente, excepto en el caso de que el personaje emprenda alguna acción relacionada con esa habilidad que entrañe una dificultad especial.

Por ejemplo, un personaje que tenga un 45% en la habilidad “Equitación” no debe hacer tiradas mientras cabalga normalmente pero en el caso en que deba saltar sobre un parapeto puesto en el camino para impedirle el paso, el Director de Juego evaluará la situación, adjudicará un modificador y deberán lanzarse dados para conocer el resultado de la acción. Si el personaje consigue superar la tirada, ésta habrá tenido éxito. De lo contrario, el personaje no consigue saltar y puede incluso caer al suelo y perder PV, dependiendo de la tirada (fallo o pifia) y de la decisión del DJ. En el caso de los poderes especiales o incluso superpoderes que algunos personajes pueden tener, ocurre lo mismo. En la descripción de éstos vienen dadas indicaciones sobre la dificultad de determinadas acciones, así como las atribuciones del poder dependiendo del rango.

**Resumiendo:** Hay muchas acciones automáticas que no requieren de tiradas. Así, si un gato quiere saltar a la ventana de un primer piso, podrá hacerlo porque es más ágil que un humano; en el caso de que haya



---

un PJ perro entre los jugadores, este podrá detectar de manera automático algún aroma sin necesidad de tirar los dados. Y esto es aplicable a muchas situaciones: ¿hay un PJ extremadamente fuerte? ¿Alguien lleva un amuleto que le dota de alguna mejora especial en algún caso? Usa la imaginación y deja que la narración fluya sin interrumpirla con tiradas.

### **Dificultad de las acciones**

Para calcular el porcentaje de éxito que va a tener un personaje en el momento de intentar realizar una acción es necesario en primer lugar que el Director de Juego asigne un grado de dificultad a una acción. El cansancio es un elemento muy importante a tener en cuenta a la hora de modificar acciones. Un personaje que haya escalado una montaña, luchado contra varios enemigos, haya sido herido y sufra los efectos de un veneno, aunque no haya llegado a la inconsciencia no podrá seguir realizando las acciones con los mismos porcentajes que tenía originalmente.

De la misma manera, se aplicarán modificadores positivos que reforzarán las posibilidades de éxito si el personaje se toma su tiempo y se concentra antes de realizar una acción, siempre y cuando esto sea posible y las condiciones a su alrededor se lo permitan. Estos modificadores se deben aplicar siempre sobre el porcentaje original de la habilidad, no a la tirada resultante.

<b>Dificultad</b>	<b>Modificador</b>
Imposible	-100%
Dificultad extrema	-75%
Muy difícil	-50%
Difícil	-25%
Normal	0
Fácil	+15%
Bastante fácil	+30%
Muy fácil	+50%

### **Crítico**

Si al lanzar los dados en una tirada se consigue un 10% o menos del valor de la habilidad o característica más el modificador pertinente, el resultado de la acción se considera crítico y se realiza de una manera brillante. En caso de que la acción sea de combate, el daño que se hace es el máximo del que se causaría con un impacto normal. Es muy importante tener en cuenta los modificadores, puesto que no tiene el mismo resultado el intentar una acción en medio de un combate o si el jugador decide que su PJ va a prepararse antes de intentarlo.

### **Pifia**

La pifia es la realización de una acción de una forma totalmente chapucera y desastrosa de tal manera que no sólo no se consigue, sino que se obtiene además un resultado adverso. Para conseguir una pifia es preciso obtener un 99 o 100 en una tirada de dados. El DJ decidirá en cada caso las consecuencias de la acción que pueden llegar a suponer verdaderas desgracias o situaciones muy cómicas en los N Mundos.

### **Enfrentamiento de habilidades iguales**

Cuando dos personajes intentan hacer valer cierta característica, habilidad o poder propio contra la misma habilidad del otro, se produce un enfrentamiento de habilidades iguales.

En estos casos deben hacerse tiradas de la habilidad por cada uno de los bandos. Para conseguir la ventaja, el jugador con el porcentaje de habilidad más bajo tiene que sacar su tirada y además obtener una diferencia de éxito que supere al que ha obtenido su oponente.

**Ejemplo:** Bonnie, una gata experta en muchos tipos de combate, se enfrenta con espada a Lilith, una iblis también hábil con ese arma. Bonnie tiene un porcentaje de Armas Blanca Larga del 95% y Lilith de un 90%. Todo parece muy igualado hasta que los jugadores lanzan los dados. Bonnie obtiene un 50 (diferencia  $95-50=45$ ) por lo que si Lilith quiere prevalecer deberá conseguir sacar una diferencia mayor. La iblis es

---

afortunada ya que los dados le dan un 10 por lo que su diferencia de éxito es de  $90-10=80$  y gana este asalto.

En el universo de N Mundos – La Aventura es necesario puntualizar este asunto: un PJ con fuerza 70 nunca podrá ganarle un pulso a otro personaje con fuerza 140, por muy buen resultado que obtenga. Si la diferencia entre ambas habilidades es superior a 50, el de menor porcentaje no tendrá nada que hacer contra el otro personaje, a no ser que estén en juego determinados modificadores.

En caso de que ambos contendientes fallen su tirada, la acción se considera empatada y no conseguida por ninguno de los dos (excepto si uno de ellos obtiene una pifia, en cuyo caso el DJ decidirá según la situación). Si uno de los dos PJ obtiene la tirada y el otro no, el primero habrá vencido.

### **Enfrentamiento de habilidades diferentes**

Existen ciertas parejas de habilidades que se pueden considerar contrapuestas. Una de ellas (la activa) es utilizada contra la otra (pasiva). Ejemplos de esto son Rastrear y Sigilo (alguien busca a otra persona). Para resolver un caso así, la tirada puede hacerse aplicando los modificadores que el Director de Juego considere oportunos (basándose en factores como la dificultad de cada una de las acciones y tratándose como tiradas independientes la una de la otra) o bien como lo estipulado en el apartado anterior de “Enfrentamiento de habilidades iguales”, teniendo en cuenta la Diferencia de Éxito de cada tirada.

### **Utilización de habilidades de aprendizaje que no se poseen**

Cualquier personaje puede tratar de utilizar una habilidad de aprendizaje de la que no sea poseedor con un modificador de -30% sobre el valor teórico que el PJ tendría si tuviera esa habilidad. No obstante, en el caso de que la habilidad utilizada sea semejante a otra que tenga el personaje, el modificador será de -15% y no -30%.

Este apartado no es válido de ningún modo en el caso de los poderes o habilidades extra inherentes al personaje, ya que se trata de ca-

pacidades que están en su naturaleza (hadas, gatos, ardaireé, etc.) pero sí en el caso de que alguien consiga un objeto que le da los poderes, una vara mágica, etc.

Es importante destacar que el mal uso de determinados objetos mágicos puede acarrear muchas desgracias al que los utiliza, pudiendo provocarle grandes males e incluso la muerte. Hay cosas que es mejor no intentar, fuerzas con las que es mejor no jugar. Queda a discreción de los DJs el horrible destino que podría sufrir un personaje si obtiene una pifia intentando hacer uso de un objeto mágico...

### **Habilidades con porcentajes iguales o superiores a 100%**

Con las subidas de nivel de un personaje y con las características propias de muchas razas y especies de los N Mundos puede darse el caso de que parte de sus habilidades o poderes superen el valor de 100%. En estos casos hay que tener en cuenta ciertas normas.

Si se trata de una habilidad o poder que no hay que enfrentar con otro del adversario (por ejemplo Volar), es decir, si no se compite con otro individuo de alguna manera, el personaje debe hacer una tirada si va a realizar una acción especialmente compleja (por ejemplo Volar entre obstáculos que crecen), pues aún en el caso de que el valor de su habilidad sea superior a 100%, si el resultado de la tirada es una pifia (99 ó 00), se considerará que la acción ha fallado. Esto es así porque ni siquiera los seres más habilidosos tienen un 100% de probabilidades de hacerlo todo siempre bien. Dicho de otra manera, incrementar habilidades que no son de enfrentamiento por encima de 100% resulta ventajoso con el fin de superar modificadores adversos, pero no quiere decir que sean totalmente automáticas y funcionen siempre correctamente.

Si se trata de habilidades que se afecten una a la otra (por ejemplo Pelea, que debe enfrentarse con la Parada del contrario), se resta el valor de la Parada al de la habilidad del contrario. Si el resultado es inferior de 100, se procede como se haría normalmente. En caso contrario se resuel-

---

ve la situación igual que en el punto anterior (también se debe hacer una tirada para ver si se saca una pifia).

Si se trata de enfrentar la misma habilidad con un contrario (por ejemplo, para dirimir una persecución entre dos personajes), nos seguiremos guiando por las reglas estipuladas en el apartado de “Enfrentamiento de habilidades iguales”.

### **Habilidades con porcentajes iguales o inferiores a 0%**

Aún cuando la posibilidad de realizar la acción después de aplicar los modificadores necesarios de cómo resultado una cifra negativa, el atacante tiene siempre una posibilidad de éxito. Sólo lo conseguirá si obtiene un crítico, de 01 o 02.

### **Iniciativa y reserva de acciones**

Al comienzo de cada Asalto los personajes deben hacer una tirada de Iniciativa, estableciendo el orden de actuación según la categoría de éxito obtenida (primero los que saquen un crítico, después los que tengan éxito en la tirada, después los que han fallado la tirada y los últimos serán los que obtengan una pifia). Los personajes actuarán entonces gastando sus acciones de una en una, y pasando el turno de manera sucesiva entre ellos, hasta que las agoten.

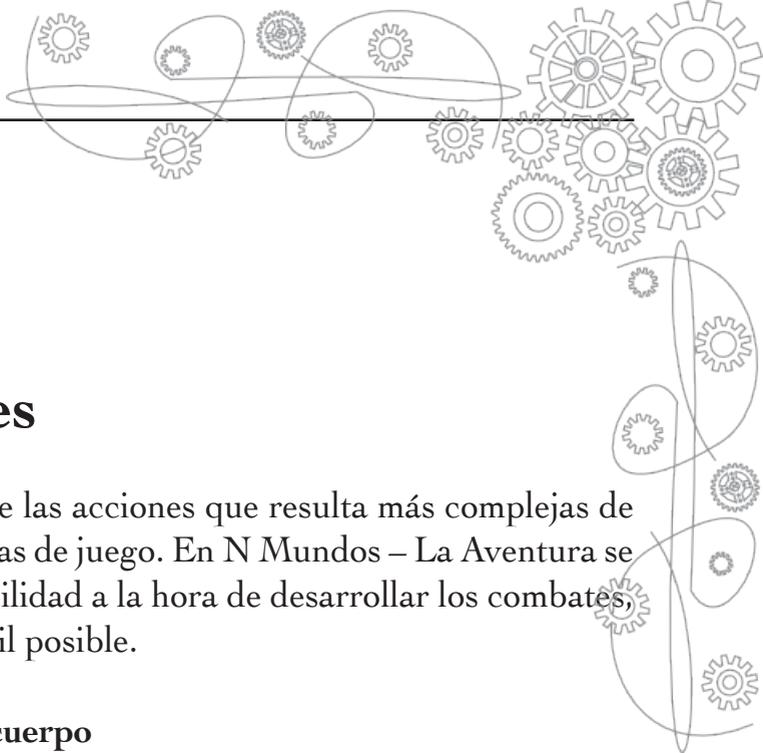
Si el DJ lo desea y dependiendo del tipo de ataque o acción que ejecute, un PJ tendrá ciertos beneficios o inconvenientes a la hora de determinar su iniciativa. El orden será el siguiente: Mental, Energético y Físico.

### **Reserva de acciones**

Todo PJ tiene la oportunidad de reservarse alguna o todas sus acciones para realizarla posteriormente, a la vista de lo que haga su contrinicante. Esto le permite detener un golpe en el último momento, activar su campo de fuerza, intentar escapar, etc. Una vez se haya reservado alguna acción, el personaje deberá pasar con éxito una tirada de Iniciativa para

poder tener la posibilidad de realizar la acción deseada. A continuación, el PJ deberá intentar llevar a cabo la realización de la acción e inmediatamente después el otro personaje continuará con el desarrollo de su ataque.





## XIII - Combates

El combate es una de las acciones que resulta más complejas de resolver en todos los sistemas de juego. En N Mundos – La Aventura se ha primado la rapidez y facilidad a la hora de desarrollar los combates, de forma que sea lo más ágil posible.

### **Combate cuerpo a cuerpo**

La resolución normal de una acción debe hacerse lanzando 1D100 y comparando el resultado con el valor de la habilidad, en este caso Pelea (o Artes marciales, en el caso de que el personaje tenga la habilidad). Si el resultado de la tirada es igual o inferior se habrá conseguido tener éxito.

El daño dependerá de la FUE del personaje, como se explica en el apartado destinado a esta característica. En este punto es necesario indicar que el cuerpo a cuerpo raramente conlleva la muerte de uno de los contrincantes en caso de que sean similares en FUE, CON o poderes especiales. Con lo cual, aunque alguno pierda todos los PV, se entenderá que ha quedado inconsciente. Un caso aparte lo constituyen los críticos. En este supuesto sí que se puede producir la muerte de uno de los luchadores (aunque sólo en el caso de darse un crítico en la cabeza o en el cuello).

### **Parada**

La Parada es un modificador negativo a la acción de combate de otro personaje. En realidad expresa la acción inconsciente que tiene todo ser de cubrirse o evitar un daño. Algunas situaciones (como los Estados Mentales Alterados) anulan la Parada del PJ.

Si, por ejemplo, un PJ con un 70% de Pelea trata de pegar un puñetazo a otro que tiene una Parada de 20, las posibilidades del primero se reducirían a  $70 - 20 = 50\%$  de impacto. El resultado del dado nos sirve para determinar lo que realmente ocurre con esa acción. Si el resultado fuese de 50 o menos, el atacante conseguiría impactar. Si se obtuviese un resultado entre 51 y 70, el defensor habría conseguido evitar o detener el golpe. Mientras que si el resultado es superior a 70, el atacante falla su ataque.

### **Esquivar**

La diferencia entre la Parada y la Esquiva reside en que esquivar es una acción consciente en la que se consume una acción del PJ. Esquivar es una posibilidad que supone un mayor movimiento del personaje que la intenta, porque puede tratarse incluso de un retroceso o un salto en alguna dirección del atacado.

Puesto que se emprende una acción de movimiento, será necesario en primer lugar consumir una acción. En segundo término es también obligado hacer con éxito una tirada de Esquivar para que el personaje que esquiva pueda ocupar su nueva posición. La esquiva presupone que el defensor ha anticipado la acción del atacante y todo eso tiene mucho que ver con la sección anterior, donde explicamos como emplear varias acciones por asalto.

Si un personaje tiene la Iniciativa y cuenta, por ejemplo, con dos Acciones por Asalto, puede atacar con la primera y reservar la segunda hasta saber qué hace su oponente y, en ese momento, indicar que se anticipa a esa acción esquivando (no será necesario que vuelva a tirar Iniciativa). El oponente no podrá ya cambiar su acción de combate y si el primero consigue esquivar, no recibirá daño alguno.

El desplazamiento que puede realizar un personaje durante la esquiva es reducido, pues debe de estar pendiente del combate simultáneamente. Por esa razón se considera que una distancia de 0,5

---

metros es la máxima que puede recorrer esquivando un humano normal. Aquellos personajes que gocen de poderes especiales como Súper Agilidad o Super Velocidad o Vuelo, podrán esquivar realizando saltos o recorriendo distancias mucho mayores.

### **Actitud defensiva**

Existen casos, en los que debido a diversos motivos, un personaje decide mantener una actitud defensiva con respecto a su contrincante. Ello permitirá una especial predisposición a evitar ser impactado, a la vez que imposibilita la propia actitud ofensiva. Los motivos que pueden conducir a un PJ a actuar de esta manera son variados. A continuación se detallan unos pocos que pueden servir de orientación a los jugadores:

El personaje está siendo atacado por otro PJ amigo (en estado alterado, por confusión, etc.).

El PJ trata de averiguar la verdadera habilidad en combate de un contrincante.

El enemigo es mucho más poderoso y resulta imprescindible evitar ser golpeado.

La CON del enemigo es tan elevada que sería inútil atacarle.

A efectos de juego, esta actitud conlleva dos resultados. El primero es que el PJ que adopta la actitud defensiva (y así lo ha declarado) renuncia a cualquier tipo de ataque durante ese asalto. La segunda es que su Parada aumentará a razón de 1 punto por cada 3 puntos que posea en la habilidad Pelea o Artes marciales. También aumentan de la misma manera los modificadores a impactar al PJ con rayos de energía, armas de fuego, armas a distancia, etc.

### **Presa**

Una de las acciones que puede resultar confusa a la hora de combatir es atrapar al contrario y retenerlo apresado impidiendo que se mueva. Como es lógico, los elementos que entran a formar parte de esa acción son la AGI del atacante, la Parada del defensor y las FUE de

atacante y defensor. En primer lugar, el atacante tiene que precipitarse sobre el atacado. Según la situación puede tratarse de una tirada de Pelea del atacante menos la Parada del defensor (si este último se da cuenta del ataque) o de Sigilo si el atacante llega por sorpresa. Si se consigue esta tirada, se entenderá que el agresor llega hasta su víctima y consigue agarrarle produciéndole una inmovilización.

A partir de ese momento se trata claramente de un caso de FUE contra FUE, que se resuelve según se detalla en el apartado “Enfrentamiento de habilidades iguales”. Si bien es conveniente apuntar que el DJ deberá aplicar modificadores de situación ventajosa al atacante, por la ventaja de haber aplicado con éxito la presa.

En el momento que el atacado consiga imponerse al asaltante, se considerará que ha conseguido liberarse y la acción proseguirá normalmente. Si no es así, la presa continuará hasta que la acción se resuelva en un sentido u otro. Hay que aclarar, para aquellos que siempre tratan de llevar las cosas al límite, que mientras dure la presa ninguno de los dos involucrados podrá realizar ninguna acción, excepto enfrentar su FUE contra la del oponente.



---

## Combate con armas blancas y garras

La gran proliferación de personajes que usan este tipo de armas, unidos a la ingente cantidad de ellos que poseen garras u otras armas naturales hacen imprescindible que se ofrezca un sistema de resolución de estas situaciones. Los porcentajes de las diferentes habilidades continúan invariables y en el caso de utilización de garras se entenderá que se usará la misma habilidad de Pelea o Armas blancas cortas, pudiendo elegir el personaje si al atacar utilizar sus garras (y aplica el daño adicional) o golpea con sus puños.

## Aturdimiento e inconsciencia

Aparte de poder quedar inconsciente debido a la pérdida de PV, en el enfrentamiento cuerpo a cuerpo también se puede dar el caso cuando el personaje recibe un golpe en la cabeza. Así, vemos que hay varios factores a tener en cuenta: la localización del golpe, la Fuerza del personaje atacante y la Constitución del personaje defensor.

En primer lugar, habrá que localizar el impacto y, si se ha producido en la cabeza o centro neurálgico del personajes (recuerda, quizás tu PJ es de una raza exótica y no tiene cabeza tal y como la concebimos desde el antropocentrismo), cabe la posibilidad de que el atacado quede inconsciente. Esto dependerá en gran medida de la diferencia entre la FUE del asaltante y la CON del atacado, con lo que tendremos que consultar la siguiente tabla.

Diferencia entre FUE y CON	Tirada a superar
Menor que -20	Ninguna. Es necesario otro golpe
Entre -20 y 20	Resistencia
Entre 21 y 40	Resistencia/2
Mayor que 40	Resistencia/4

Hay que destacar que el efecto de los golpes es acumulativo por lo que si un personaje recibe un golpe en la cabeza y para evitar caer inconsciente debe superar una tirada de Resistencia, si en la misma pelea recibe otro impacto en la cabeza deberá superar una tirada de Resistencia/2 y así

sucesivamente. No obstante, y aunque no se produzca la inconsciencia, siempre que un personaje recibe un golpe contundente en la cabeza o en los genitales masculinos que le cause un daño superior a CON/10 quedará momentáneamente aturdido. El aturdimiento lleva consigo un modificador de -15% a todas las acciones durante 1D4 asaltos.

### **Localización de impactos en combate cuerpo a cuerpo**

Esta localización de impactos es específica para combates cuerpo a cuerpo ya que en este tipo de lucha es muy improbable golpear partes inferiores del cuerpo. Los impactos en manos y antebrazos se consideran una defensa fortuita del atacado, por lo que no se incluyen en la tabla siguiente:

<b>1D20</b>	<b>Localización</b>
1 a 2	Muslo derecho
3 a 4	Muslo izquierdo
5	Genitales
6	Brazo/hombro derecho
7	Brazo/hombro izquierdo
8 a 11	Abdomen
12 a 15	Pecho
16	Cuello
17 a 20	Cabeza

Por supuesto, esta tabla sólo aplica para seres humanoides y será el DJ el encargado de resolver y adaptar a otras especies. Como guía general los seres cuadrúpedos pueden utilizar la misma tabla adaptando brazos a patas delanteras y piernas a patas traseras, así como incluir el lomo o espalda como continuación de la cabeza.

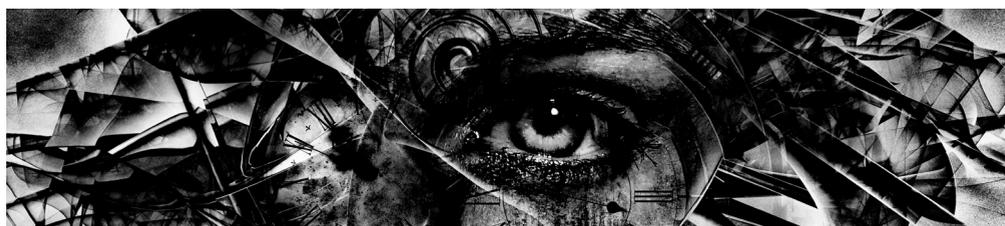
### **Desplazamientos en combate**

En un combate entre personajes con poderes fantásticos es muy común que se pongan en juego grandes energías que causan muchísimo más daño que el habitual entre seres humanos. Como norma general

---

aquellos impactos físicos (golpes, rayos de energía, explosiones, etc.) que superen el 50% del daño absorbido, desplazarán al personaje que recibe el impacto tantos metros como puntos de daño divididos entre diez superen el 50% del daño absorbido.

Los impactos que superan el daño absorbido del personaje le causan daño a éste, así como también lo desplazan. Con lo cual, la fórmula para calcular el desplazamiento tanto si se produce daño como si éste se absorbe es:  $\text{Desplazamiento} = (\text{Daño} - \text{Mitad DA})/10$  metros.



### **Alcance de las armas y los poderes**

El alcance es la distancia máxima a la que un arma puede actuar. Fuera de esa distancia el arma resulta inútil. En el caso de enfrentamiento con animales o seres que utilizan sus armas naturales (garras, mordiscos, coletazos...) y su alcance máximo es la longitud del animal.

Cuando se trate de poderes que no tengan especificada una distancia de actuación en la descripción del mismo, como regla general se calculará que el poder actuará a su pleno rendimiento (porcentaje total) en distancia de contacto y perdiendo 1% por cada metro de distancia. Cuando la distancia en metros supere el valor o el rango (según sea el caso) del poder, sólo se conseguirá el éxito en caso de crítico y siempre que el rango del poder o el DJ lo permita.

Para resolver una situación de combate hay que estar seguros de que al menos uno de los combatientes esté dentro del radio de acción del arma del otro. Los radios de acción máximos de las distintas armas se detallan en el apartado de armamento.

### **Cobertura**

También habrá que saber si los contendientes tienen algún tipo de cobertura. Elementos que aportan cobertura pueden ser: árboles, piedras, muros, arbustos, vehículos, etc. Las armaduras, los campos de fuerza o la Constitución extra no se consideran coberturas sino protecciones, ya que no modifican la puntería del atacante, solo varían el daño recibido por el defensor.

Según el tipo de cobertura se aplican modificadores al arma o poder con el que se desea impactar:

<b>Cobertura</b>	<b>Modificador</b>
Ninguna	0
Ligera	-25%
Media	-50%
Alta	-75%
Completa	-100%

### **Situaciones ventajosas**

Se pueden aplicar modificadores al impacto por una posición ventajosa frente al contrario:

<b>Defensor</b>	<b>Modificador</b>	<b>Parada</b>
Defensor inconsciente	*	NO
Defensor aturdido	+50%	SI **
Defensor de espaldas	+70%	SI
Defensor de costado	+30%	SI
Defensor por debajo	+15%	SI

\* Sólo fallará si se obtiene pifia.

\*\* Se aplica sólo la mitad de la parada.

---

## Impacto

Para saber si se ha conseguido impactar se realizan las siguientes operaciones: Habilidad del atacante - Parada defensor - MOD cobertura + MOD Situación Ventajosa = Probabilidad de impacto.

En otras palabras, para el impacto se toma en cuenta la habilidad del atacante en el uso de su arma, la Parada del defensor, que representa su capacidad de detener un golpe, el modificador de cobertura, que puede representar una circunstancia ventajosa para el atacado, y situaciones de ventaja del atacante como atacar por sorpresa o desde una posición más elevada, etc.

Hay que recordar que, en el caso de que se consiga un crítico al impactar, el daño producido será el daño máximo que causaría el arma o el poder utilizado.

**IMPORTANTE:** La Parada solo podrá usarse en caso de combates físicos, no en combates mentales o mágicos (para eso existe la Parada Psíquica).

Cuando se enfrente a Emisión de energías, Proyección de fuego, otros poderes de ataque a distancia o contra armas a distancia, la Parada sólo se puede aplicar como modificador a la tirada de ataque cuando el PJ conozca la posición desde donde vienen estos ataques. De esta forma, podrá actuar de manera instintiva intentando evitar que le impacten.

Un personaje con Supervelocidad o Súper Agilidad actuando de ésta manera, se considera que causará en el atacante un modificador negativo equivalente a su Parada, ya que resultará más difícil impactar en él. Cuando un personaje tiene un porcentaje determinado en una habilidad o poder ofensivo (Emisión de energía, Armas cortas, etc), este parámetro nos indica la probabilidad que ese PJ tiene de impactar a su adversario en condiciones normales. Sin embargo, en una situación dinámica de combate se producen muchos lances que alteran estos porcentajes.

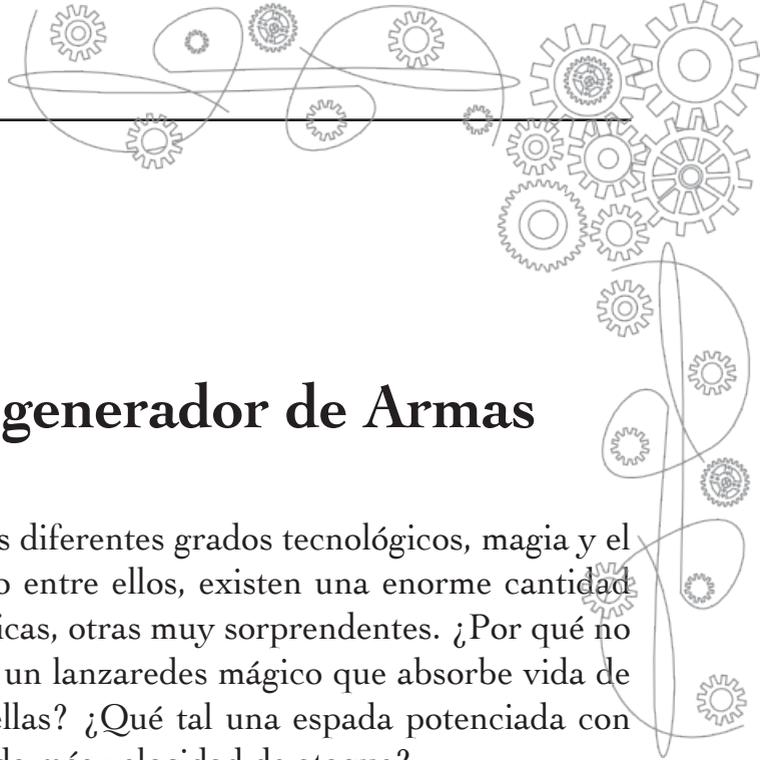
### Localización de impactos en combate a distancia

En el caso en que sea necesario o sea voluntad del Director de Juego localizar el punto del cuerpo en el que se ha producido el impacto de un ataque o una herida de otro tipo, puede recurrirse a la siguiente tabla.

1D20	Localización
1	Pierna/pie derecho
2	Pierna/pie izquierdo
3 a 4	Muslo derecho
5 a 6	Muslo izquierdo
7	Mano/antebrazo derecho
8	Mano/antebrazo izquierdo
9	Brazo/hombro derecho
10	Brazo/hombro izquierdo
11 a 13	Abdomen*
14 a 17	Pecho*
18	Cuello
19 a 20	Cabeza

\* En caso de que el objetivo se encuentre de espaldas, se entiende que abdomen corresponde a la zona lumbar y pecho a la parte superior de la espalda.

Además, el jugador puede desear localizar un impacto en algún punto del cuerpo del adversario. Esto añade una dificultad extra a su acción. Por esta razón el intentar localizar voluntariamente el impacto conlleva un modificador de -20% a -75% a la tirada, dependiendo de la distancia, la dificultad y el tamaño de la parte del cuerpo (por ejemplo, un disparo a la cabeza sería Muy Difícil, aplicando un modificador de -75%). La intención de impactar en un determinado punto del cuerpo debe declararse antes de hacer la tirada.



## XIV - Armas y generador de Armas

**E**n los N Mundos, con sus diferentes grados tecnológicos, magia y el variado y habitual contacto entre ellos, existen una enorme cantidad de armas. Algunas son clásicas, otras muy sorprendentes. ¿Por qué no equipar a tu personaje con un lanzaredes mágico que absorbe vida de quien queda atrapado en ellas? ¿Qué tal una espada potenciada con ampollas de música que te da más velocidad de ataque?

A continuación, tienes la posibilidad de elegir cómo son tus armas, o generarlas aleatoriamente... ¿Quién sabe qué artilugio puedes defenderte y salvar tu vida?

### **Características de las armas**

#### **CON (Constitución)**

Al igual que los seres vivos, los artilugios e ingenios de los N Mundos tienen una durabilidad que viene reflejada en su CON. Y por tanto, los PV que tiene y que solo podrán ser recuperados por un maestro armero en caso de resultar dañada. Si los PV llegan a 0 el arma es irre recuperable. Se calcula lanzando 1d100 y aplicando los modificadores pertinentes (extras, material, hechizos, etc.).

#### **VEL (Velocidad)**

Determina el número de disparos por asalto (DxA) que puede realizar el arma. Un personaje muy veloz puede usar armas cuyos DxA sean iguales o superiores a sus AxA ya que de otro modo, la dañaría irremediablemente si intenta disparar más veces de lo que el arma permite. Se calcula lanzando 1d100 y aplicando los modificadores pertinentes (extras, material, hechizos, etc.).

## FUE (Fuerza)

La FUE en un arma determina el daño que puede causar siendo usada de manera habitual. Se calcula lanzando 1d100 y aplicando los modificadores pertinentes (extras, material, hechizos, etc.).

## Tipos de armas

Para saber qué clase arma vamos a crear usaremos la siguiente tabla o la elegiremos directamente.

Tipo de arma	1d10
Contundentes	0
A distancia cortas	1
A distancia largas	2-3
Blancas largas	4
Blancas cortas	5-6
Incapacitantes	7
Arrojadizas	8
Mixta	9

### Armas contundentes

Son aquellas que golpean al enemigo. Porras, mazas y bastones se incluyen en este grupo.

#### A distancia cortas

Se pueden usar a una mano, guardar en un bolsillo y disparan algún tipo de munición. Pistolas, revólveres y ballestas de mitón son algunas de ellas.

#### Armas blancas cortas

La longitud de la hoja nunca debe superar la del antebrazo del jugador. Son armas como las dagas, cuchillos, puñales o navajas. Pueden ser arrojadas.

#### A distancia largas

Por lo general necesitan ambas manos para ser usadas, aunque los jugadores con mayor manejo pueden disparar algunas a una mano. Disparan munición. Arcos, escopetas, rifles o ballestas grandes son buenos ejemplos.

---

## Armas blancas largas

Dependiendo de su peso se podrán usar a una o dos manos. Por lo general deben portarse enfundadas en algún tipo de vaina. Son las espadas, mandobles, cítaras o sables.

## Armas incapacitantes

Armas que impiden al objetivo moverse. Redes, látigos, cuerdas, campos de energía entran en esta categoría.

## Arrojadizas

Son pequeños objetos que pueden llegar hasta una distancia equivalente a FUEx2 del personaje. Cuchillos arrojadizos, explosivos en forma de cartuchos o granadas entran en esta descripción.

## Mixtas

Son armas que pueden ser a la vez a distancia y contundentes o blancas cortas e incapacitantes. No pueden, por una cuestión lógica ser del mismo tipo ya sea a distancia o blancas. En este caso el dado se lanza dos veces.

Algunas armas, independientemente de su tipo, pueden tener un efecto extra. Para saber si tu arma tiene un efecto extra, consigue una tirada de 01 lanzando 1d100.

Naturaleza del efecto extra	1d10
Físico	0
Mágico	1
Eléctrico	2
Ardiente	3
Congelante	4
Paralizante	5
Sanador	6
Mejorador	7
Acelerador	8
Ralentizador	9

### **Físico**

Permite añadir contundencia al arma usándose normalmente y causará un daño añadido equivalente a la CON del arma.

### **Mágico**

El arma posee un hechizo que se activa al usarla.

### **Eléctrico**

El arma, además de su efecto normal, causa un daño por electricidad de 2xCON del arma.

### **Ardiente**

La víctima arde en llamas que causan un daño equivalente a CON/2 del arma durante 1d4 asaltos.

### **Congelante**

El objetivo queda inmovilizado, rodeado de hielo con una CON igual a la del arma y del que podrá librarse si consigue una tirada igual o inferior al décimo de su propia CON.

### **Paralizante**

La víctima no podrá realizar ninguna acción durante 1d4 asaltos y sus resistencias quedan reducidas a la mitad.

### **Sanador**

El arma convierte el daño que sufre la víctima en PVs extra que otorga al portador de la misma durante 1d4 asaltos. Un crítico al usar el arma provocará que los PVs queden permanentemente en el aventurero. Por su parte una pifia le robará los PVs/2 que causa a la víctima.

### **Mejorador**

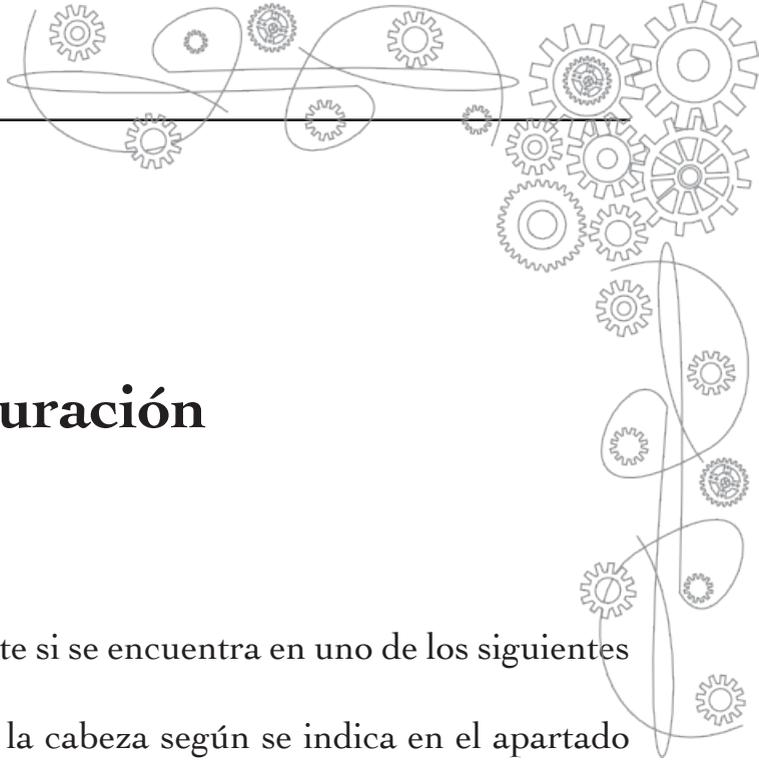
El arma multiplica por 2 una de las habilidades o poderes de uno de los aliados del PJ o de sí mismo durante 1d4 asaltos.

### **Acelerador**

El tiempo se ralentiza a favor del PJ pudiendo realizar 1d4 AxA extras en el asalto en que usa el arma.

### **Ralentizador**

La víctima ve cómo sólo puede realizar la mitad de sus acciones por asalto durante 1d4 asaltos tras recibir el impacto del arma.



## XV - Daño y curación

Un PJ queda inconsciente si se encuentra en uno de los siguientes supuestos:

- Recibe un golpe en la cabeza según se indica en el apartado “Aturdimiento e inconsciencia” en Combates.
- Mediante heridas recibidas sus PV han quedado reducidos a cero.
- Sufre los efectos de un gas/veneno aturridor.

También pueden existir otras circunstancias que el DJ deberá determinar (inmersión prolongada, pifia en una tirada de EQM, hechizo recibido, etc.) que también conducen a la inconsciencia del PJ. Cuando, debido a las heridas recibidas, el valor de los Puntos de vida de un personaje es igual a su CON/2 en negativo, el PJ muere.

La curación del daño causado por heridas en un combate se lleva a cabo a razón de un número determinado de Puntos de Vida cada hora si el personaje se encuentra en buenas condiciones que permitan la recuperación y reducido a la quinta parte si las condiciones no son favorables (por ejemplo, si se viaja teniendo heridas o si el clima es extremo).

Los puntos perdidos por golpes o agentes no cruentos (que no hayan causado heridas o traumatismos graves internos) y que no superen el 50% de PV del personaje, se recuperan a un ritmo tres veces mayor que en caso de heridas, disparos, explosiones, etc.

Un personaje que tiene una pérdida regular de PV por asalto a causa de haber recibido un crítico puede detener esta pérdida si algún otro personaje o él mismo realizan con éxito una tirada de Primeros auxilios.

La habilidad Medicina es más especializada que la de Primeros auxilios, y sirve para la cura de enfermedades, envenenamientos, operaciones, fractura de huesos y en general cualquier actividad médica más concreta. Sometiendo a un enfermo al diagnóstico de un personaje que posea la habilidad Medicina y que obtenga la tirada, se consigue que los PV que se recuperan de forma natural sean el doble por hora si se sigue el tratamiento prescrito, en lugar de cómo se recuperan habitualmente.

Otras acciones pueden causar daño, como son las caídas desde lugares muy elevados dependiendo de su Agilidad. Un personaje humano o que tenga una AGI de hasta 100% debe lanzar 1D10 para conocer los Puntos de Vida que pierde tras una caída de 3 metros. Si cae de más de 3 metros debe lanzar tantos D10 como segmentos de 3 metros o fracción caiga. El porcentaje de AGI que supere al 100% determina la cantidad de metros/2 que un personaje puede caer sin dañarse, así un gato con 120% de AGI podrá caer  $(120-100)/2$  metros o lo que es lo mismo: hasta 10 metros no sufrirá daño.

**IMPORTANTE:** Las amputaciones traumáticas provocan una pérdida constante de PV de 1D10 por asalto.

### **Estados mentales alterados**

Diversas circunstancias pueden forzar a los personajes a variar sus estados mentales. Una vida de superhéroe o villano no es algo que pueda llevarse con la misma normalidad que la vida de oficinista, sacerdote o funcionario. Grandes emociones, fuertes impresiones, ver cosas que nadie ha visto jamás, son moneda común en la vida de un aventurero de los N Mundos. Aun así, a veces cuesta trabajo acostumbrarse. Algunas circunstancias que pueden motivar estos estados son: ver una transformación sorprendente, estar en un

---

mundo alienígena muy diferente al suyo de origen, encontrar algún ser extremadamente desagradable o impactante, presenciar asesinatos, ir en contra de la propia moralidad, usar un artefacto mágico sin saber cómo hacerlo y fallar la tirada estrepitosamente, etc. En estos casos el DJ obligará a los personajes que considere oportunos a superar tiradas de EQM.

Podrá aplicar cuantos modificadores considere dependiendo de lo inusual del asunto, la tensión ambiental, el carácter de los personajes... Aquellos que no superen con éxito la tirada entrarán en un estado alterado. Son Estados Mentales Alterados todos aquellos en los que el PJ no se comporta con naturalidad como pánico, rabia, bloqueos, depresión o histeria, y que nublan su juicio y, muchas veces, modifican sus acciones.

La personalidad del personaje influye mucho a la hora de determinar que reacción sufrirá en estos momentos. Así, es más fácil que un PJ de carácter apasionado entre en estado de rabia, ya que habitualmente no se autocensura, que lo haga un personaje frío, calculador y metódico. Como siempre, y de cara a un mayor entretenimiento, es el DJ el que tiene la última palabra.

La duración de este estado queda en manos del Director del Juego. Éste tendrá en cuenta la magnitud del motivo así como el resultado de la tirada de EQM.

<b>1D100</b>	<b>Estado</b>
01 a 20	Pánico
21 a 40	Rabia
41 a 60	Bloqueo
61 a 80	Depresión
81 a 100	Histeria

### **Pánico**

El pánico surge en aquellas situaciones en las que el PJ se ve superado o que su respuesta emocional se dispara frente a un enemigo demasiado poderoso. Las piernas le fallan, la respiración

se entrecorta, sus percepciones se nublan y el miedo le hace huir de esa circunstancia. En estado de pánico, un PJ queda en manos del DJ hasta que el jugador consiga superar una tirada de Equilibrio Mental con su correspondiente modificador.

### **Rabia**

La rabia es una respuesta de violencia feroz y desmesurada ante un estímulo determinado. Un PJ en este estado es un salvaje. Personajes muy orgullosos, con poco EQM o en situaciones desesperadas, son los candidatos más idóneos para entrar en este estado. En estado de rabia los prejuicios del PJ quedan temporalmente anulados, atreviéndose a hacer cosas que nunca haría normalmente así como queda anulada su Parada. Además el personaje atacará causando el máximo de daño según sus posibilidades.

### **Bloqueo**

Un PJ queda mental y físicamente bloqueado cuando presencia algo que le altera de tal manera que es incapaz de reaccionar. La muerte de alguien de manera horrible, un acto de crueldad sin precedentes, un acto de locura cometido por un compañero... pueden inducir al bloqueo de los personajes. En este estado es imposible que el personaje realice acción alguna y se limitará a observar con horror lo que sucede a su alrededor.

### **Depresión**

La depresión tarda tiempo en surgir. No es una reacción tan rápida como la rabia, el bloqueo o la histeria. Tras una serie de hechos que la personalidad del PJ considera negativos y no habiendo superado las respectivas tiradas de EQM, el personaje entrará en un estado de melancolía y tristeza profundas.

Tras un combate perdido, un salvamento que terminó en desgracia, un intento de conquista perdido o situaciones similares, los personajes pueden caer en este estado del que difícilmente serán sacados.

---

Un personaje que tiene una depresión sufre un modificador negativo entre -20% y -50% (dependiendo del grado de depresión, a juzgar por el DJ) y se negará a hacer uso de sus habilidades y/o poderes más que en casos muy determinados que no tienen por qué ser extremos.

## Histeria

La histeria es una reacción desordenada en la que el personaje chilla, grita y llora de manera escandalosa ante un determinado estímulo. Un personaje histérico es mucho más vulnerable a los ataques que otros, ya que sufre la pérdida de su Parada y resulta muy llamativo, poco discreto, es incapaz de estar en silencio... por lo que otros personajes podrán localizarle con suma facilidad.

La histeria incapacita para realizar acciones coherentes y suele ser redundante, con lo que un PJ que haya pasado recientemente por este estado tendrá más posibilidades de volver a este estado en caso de repetirse una situación límite que de entrar en pánico o rabia.

Una reacción rápida de los compañeros del personaje puede ayudar a su restablecimiento, creando una distracción que sea muy fuerte, tal como darle una bofetada, realizar un disparo al aire, etc.



## RESISTENCIA A ENFERMEDADES Y VENENOS

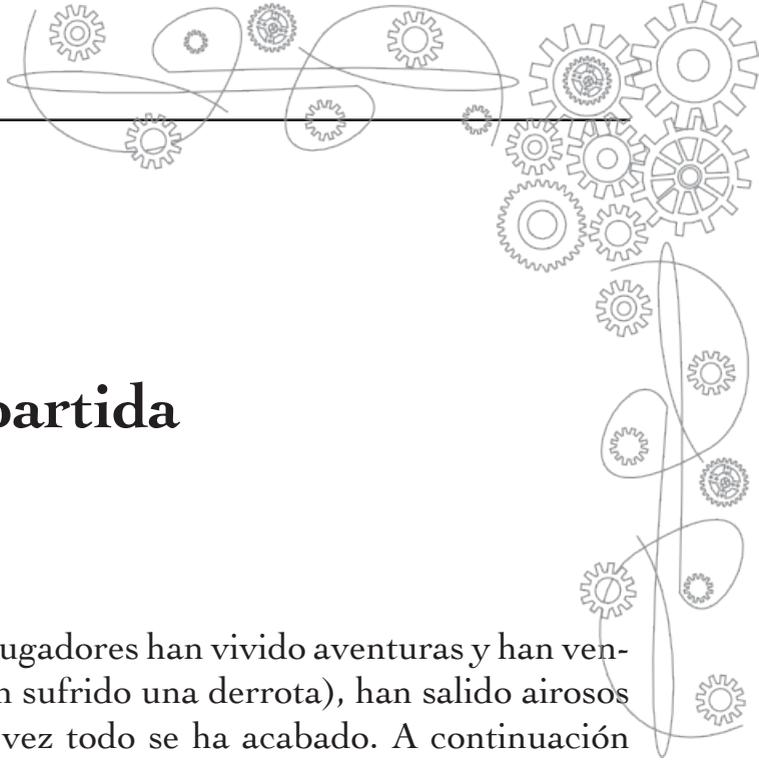
Cuando un personaje se enfrenta a la posibilidad de un contagio o a la acción de un veneno, su organismo tiene unos medios de defensa para intentar detener ese ataque. Estos medios de defensa están representados en la característica Constitución, CON, del personaje.

En cualquiera de estos casos, el personaje puede hacer una Tirada de Resistencia para intentar hacer frente a la situación. Si en esa tirada obtiene su CON/3 o menos, habrá pasado la prueba con éxito. De lo contrario, la enfermedad o el veneno habrán vencido. Este es el sistema básico para humanos y personajes dentro del entorno humanoide. Algunas razas son inmunes a todas las enfermedades humanas, algunos personajes tendrán tienen una alta capacidad de curación y de defensa contra agresiones superior a la normal y otros son personajes artificiales como autómatas y no sufren estos efectos. No obstante, pueden existir enfermedades y venenos muy potentes que pueden poner en jaque a cualquier personaje de N Mundos – La Aventura

Tanto debido a la alta capacidad de infección de alguna enfermedad, como a la potencia de un veneno, el Director de Juego debe establecer modificadores a las Tiradas de Resistencia.

POTENCIA	MODIFICADOR
Muy contagiosa/Muy potente	+50%
Contagiosa/Potente	+30%
Normal	0
Poco contagiosa/Débil	-30%
Raramente contagiosa/Muy débil	-50%

Respecto a los gases y venenos, existen en los N Mundos multitud de diferentes tipos de venenos y gases. Algunos son de origen natural, están producidos por animales o plantas que se encuentran en entornos naturales. Muchos otros han sido fabricados en laboratorios por sabios y científicos.



## XVI - Tras la partida

Todo ha terminado. Los jugadores han vivido aventuras y han vencido a sus enemigos (o han sufrido una derrota), han salido airosos o están heridos. Por esta vez todo se ha acabado. A continuación tienes algunos ejemplos de esos pequeños trámites que, como DJ, tienes que realizar.

Los personajes de N Mundos - La Aventura van a cambiar, a crecer, a evolucionar. En el sistema de juego de N Mundos – La Aventura tus personajes ganan experiencia gracias a las aventuras que corren. Esto permite incrementar determinadas habilidades y ganar puntos de vida, entre otras cosas. Al final de cada partida, el DJ recogerá las fichas de los supervivientes y otorgará PX en razón de las acciones que éstos hayan realizado y del nivel de interpretación que los jugadores hayan hecho. De manera totalmente orientativa proponemos los siguientes valores:

Por crítico	75 PX
Por acción bien hecha	50 a 200 PX
Por enemigo derrotado	100 a 500 PX
Por objetivo personal logrado	100 a 300 PX
Espectacularidad	50 a 200 PX
Idea original	100 PX

## CONSEJOS PARA DJs

N Mundos es un universo donde se ponen en juego fuerzas enormes, grandes poderes y mucha fantasía. El mundo de los juegos de rol es, por lo general, un mundo de fantasía dónde todo es posible. Por estos dos motivos es posible que tus jugadores quieran pasarse de la raya, haciendo actuar a sus personajes como máquinas de matar súper poderosas o sinvergüenzas colonialistas dispuestos a esclavizar a toda una raza porque su tecnología se lo permite. No les dejes... O sí.

Un héroe debe respetar y buscar el beneficio de la mayoría. Es impensable que un jugador, con un PJ inclinado al bien, robe o se aproveche de los demás.

El jugador debe definir muy bien su código moral y actuar en consonancia con él. No tengas ningún reparo en expulsar de una partida a aquellos que no se ciñan a su papel y hablar con ellos más tarde para que corrijan su comportamiento.

Un villano debe tener una motivación y un objetivo claro. Si algún jugador comienza a asesinar, robar y destrozar a plena luz del día e indiscriminadamente, no se lo consientas. Un villano ha de tener clase y un cuidadoso modus operandi, si no es así será un mamarracho demasiado real para un juego de rol.

**En resumen:** Deja a tus jugadores divertirse, pero no les permitas aquello que no se encontraría en un libro, relato o película de fantasía. Eres el Director del Juego y tu palabra es ley en el transcurso de la partida.