

INICIO DE UN ENCUENTRO

Un encuentro puede comenzar por uno de estos tres casos:

- Un bando es consciente de la presencia del otro primero y, por tanto, reacciona antes.
- Los dos bandos son conscientes al mismo tiempo de la presencia del otro.
- Algunas de las criaturas de uno y otro bando son conscientes de la presencia de los otros.

Si decides que los dos bandos

tienen posibilidad de ser conscientes de la presencia del otro, usa pruebas de Avistar, Escuchar, distancias de

visión, etc., para determinar cuál de los tres casos anteriores encaja en la situación.

Aunque es una buena idea dar a los personajes una posibilidad de detectar un posible encuentro, en última instancia eres tú quien decide cuándo comienza el primer asalto y dónde se encuentra cada bando al iniciarse la acción.

Un bando es consciente primero: en este caso tú decides de cuánto tiempo dispone ese bando antes de que el otro reaccione. En algunas ocasiones, el bando no consciente no podrá hacer nada antes de que el otro actúe. En este caso, el personaje o grupo que sea

consciente dispondrá de una acción parcial antes de que se lancen los dados de iniciativa; por su parte, el grupo no consciente de la presencia del otro no hace nada y está desprevenido. Durante este tiempo, este último personaje o grupo no gana bonificadores de Destreza a su CA. Tras esta acción parcial, los dos bandos realizan pruebas de iniciativa para determinar el orden de actuación de los participantes.

En otras ocasiones, el bando consciente de la presencia enemiga dispone de unos asaltos para prepararse (por ejemplo, si divisan al otro grupo a distancia y ven que se acerca). Deberías llevar la cuenta de los asaltos a partir de este momento para determinar la cantidad de acciones que pueden llevar a cabo. Una vez que los dos grupos entran en contacto, los conscientes de la presencia enemiga pueden aún realizar una acción parcial mien-

tras los no conscientes no hacen nada. Recuerda que, si este grupo llama de algún modo la atención del otro antes de que se produzca el contacto, se trata a los dos bandos como conscientes de la presencia enemiga.

Ejemplo (consciencia súbita): un hechicero kóbold con visión en la oscuridad ve a un grupo de aventureros acercándose por un largo pasillo. Puede ver a los aventureros, ya que éstos llevan luz, pero ellos no pueden verlo por hallarse fuera del alcance de su fuente de iluminación. El hechicero consigue una acción es-

VARIANTE: TIRA INICIATIVA CADA ASALTO

Algunos jugadores encuentran el combate más divertido si tienen que tirar las iniciativas cada asalto en vez de una sola vez al inicio del encuentro. En lugar de determinar una secuencia de acciones para cada asalto al principio del encuentro, los jugadores y el DM tiran dados para todos los combatientes determinando una secuencia al principio de cada nuevo asalto. El objetivo es dotar al combate de un toque de imprevisibilidad.

No es que esta regla cambie demasiado las cosas. Te darás cuenta de que hace el juego muy lento, porque cada asalto debe determinarse una nueva secuencia de actuación. Más tiradas, más cálculos, más tiempo para organizar. Con esto no cambia ni la duración de los conjuros ni cómo funcionan las acciones múltiples de combate. Los efectos que duran hasta la siguiente acción del personaje, siguen haciéndolo. La única diferencia es que existe la posibilidad de que alguien que emprenda una acción al final de un asalto (como cargar) que le ponga bajo penalización hasta su siguiente acción, si obtiene un buen resultado en la prueba de iniciativa del siguiente asalto puede acabar actuando primero y la penalización perderá su efecto. Esto implica que, en ocasiones, puede resultar beneficioso obtener una iniciativa baja en un asalto.

Piensa ahora en este caso: un mago quiere lanzar un conjuro sin que un monje, recién llegado, le moleste al abalanzarse contra él. Sabe que, si el monje le alcanza, será difícil lanzar el conjuro sin que éste consiga ataques de oportunidad. Él cree que esta acción dependerá de si gana la iniciativa en este asalto (ten presente este cambio del punto de vista si usas esta variante). Mientras, el monje intenta alcanzar al mago y usa su ataque aturdidor para impedir que lance conjuros. Tiran iniciativas y vence el mago, quien lanza un conjuro (pero el monje tira la salvación y, al tener éxito, no se ve afectado). El monje corre y aturde al mago, estado en el que

permanecerá hasta la siguiente acción del monje. En el asalto siguiente, el monje gana de nuevo y ataca, pero falla. Ahora el mago prepara otro conjuro, pero, a causa de la pérdida de iniciativa en este asalto, lo que hizo que actuara tras el monje y su aturdimiento del asalto anterior, no puede lanzarlo.

Si se determinan iniciativas a cada asalto y alguien lleva a cabo posteriormente (aunque en el mismo asalto) una acción preparada, tendrá un penalizador -2 acumulativo en sus tiradas de iniciativas sucesivas. Lo mismo ocurre cuando alguien retrasa una acción. En cualquier caso, la primera vez, el penalizador será -2, pero si, durante el mismo asalto, se emprende otra acción preparada, o se vuelve a retrasar una acción, el penalizador será -4 y así sucesivamente. Empezar una acción preparada el anterior asalto o retrasarla hasta el siguiente asalto no supone penalizaciones, pero no puedes realizar ninguna otra acción durante ese asalto.

Incluso si usas iniciativas del modo normal para todo el combate, algunos sucesos harán que valga la pena tirarlas otra vez. Por ejemplo, los PJs combaten a un drow mago que usa *invisibilidad mejorada*. Es un encuentro crucial y la supervivencia del grupo depende de un resultado favorable. El drow, en su turno, se acerca a 30' de Jozan, el cual lanza *purgar invisibilidad*. De pronto, el drow es visible. Bajo las reglas normales de iniciativa, el siguiente a quien le toque la acción debería poder atacar al drow, que ya es visible. Aparte de la mecánica del juego, no hay ninguna buena razón que permita a ese personaje atacar primero. Además, todos tendrán un turno antes de que el drow pueda actuar de nuevo. En lugar de seguir el orden, haces que todo el mundo (drow incluido) tire iniciativas otra vez para ver cómo se reacciona ante la nueva situación (mago visible).

tándar y lanza un rayo relampagueante al grupo como acción parcial. Cogi-do por sorpresa, el grupo no puede hacer más que realizar las salvaciones. Una vez que el daño se ha contabilizado, las dos partes tiran iniciativa.

Ejemplo (con tiempo para prepararse): Jozan el clérigo oye sonidos de seres que se mueven tras una puerta. También oye algunas voces y determina que las criaturas hablan orco. Se imagina que ignoran que está allí y se toma su tiempo para lanzarse a sí mismo *benedicir* y *escudo de la fe* antes de abrir la puerta y usar su acción parcial para lanzar un *inmovilizar persona* a los primeros enemigos que vea. Puede lanzar el conjuro antes de que se realicen las pruebas de iniciativa, a no ser que los orcos le oigan al lanzar *benedicir* o *escudo de la fe* durante los dos asaltos precedentes, en cuyo caso estarán sobre aviso y Jozan no gozará de la acción parcial que le permitía lanzar el *inmovilizar persona*. Será mejor para él que saque el resultado más alto en la prueba de iniciativa.

Los dos bandos son conscientes a la vez: si los dos bandos son conscientes de la presencia enemiga a la vez y pueden interactuar, los dos deberían tirar iniciativa y resolver de forma normal las acciones.

Si ambos bandos son conscientes de la presencia del otro pero no pueden interactuar inmediatamente, cuenta el tiempo en asaltos, dando a los dos bandos la misma cantidad de asaltos completos hasta poder interactuar.

Ejemplo (los dos son conscientes y pueden interactuar inmediatamente): un grupo de aventureros irrumpe en una habitación llena de orcos, sin que ninguno supiese de la presencia de los otros. Todos son sorprendidos y quedan desprevenidos a la vez. Se tiran iniciativas para simular que los que gozan de mejores reflejos son quienes actúan primero en tales situaciones.

Ejemplo (los dos son conscientes pero no pueden interactuar inmediatamente): un grupo de aventureros recorre un pasadizo y oye las risotadas de unos orcos tras una puerta; mientras, el orco centinela descubre a los aventureros al mirar por un agujero que hay en la puerta y alerta a sus camaradas. La puerta está cerrada así que todavía no hay interacción posible. Jozan lanza *benedicir*, Lidda bebe una poción. Tordek y Miale se acercan hasta la puerta. Al mismo tiempo, los orcos toman posiciones y uno usa un *anillo de invisibilidad* para esconderse. El DM cuenta que ha pasado un asalto. Los aventureros se reúnen ante la puerta y preparan rápidamente un plan. Los orcos derriban mesas y preparan flechas en sus arcos cortos. El DM cuenta otro asalto. El guerrero abre la puerta y el DM pide una prueba de iniciativa. Comienza el tercer asalto y el orden de las acciones es muy relevante (las pruebas de iniciativa lo determinan).

Algunas criaturas (no todas) en uno o los dos bandos son conscientes: en este caso sólo las criaturas que son conscientes de la presen-

cia enemiga pueden actuar. Estas criaturas pueden realizar acciones parciales antes de que la acción principal empiece.

Ejemplo: Lidda actúa como avanzadilla a una cierta distancia del grupo. Ella y una gárgola se ven simultáneamente, pero el resto del grupo no ve al monstruo (aunque están lo suficientemente cerca como para escuchar el ruido de una lucha). Lidda y el monstruo tienen primero acciones parciales antes de iniciar el combate normal. Lidda y la gárgola tiran sus iniciativas antes de hacer su acción parcial y todos los demás tirarán iniciativas tras la conclusión de esas acciones parciales.



El asalto de sorpresa

Tanto si un bando es consciente del otro como si no, el DM dirige el primer asalto de combate como asalto de sorpresa. Durante este asalto, cada personaje sólo consigue una acción estándar. Sólo aquellos que pertenezcan a un bando consciente del otro pueden realizar acciones. Esto refleja el hecho de que, por preparado que esté un contendiente, siempre se tarda un tiempo en valorar la situación y, por tanto, sólo se permiten acciones estándar para comenzar.

Esta regla hace que la iniciativa otorgue menos ventaja, ya que es en el primer asalto cuando ésta tiene mayor importancia. Incluso si un combatiente salta sobre un oponente puede, como mucho, realizar un solo ataque antes de que el enemigo reaccione.

NUEVOS CONTENDIENTES

Los aventureros están luchando por sus vidas contra un grupo de trolls que intentan arrojarlos a un pozo rezumante de humedad y convertirlos

VARIANTE: MONTURAS INTELIGENTES

La montura de un paladín es tan lista como algunos personajes. Las águilas gigantes, los búhos gigantes, y los pegasos son todos ellos muy inteligentes. Cuando criaturas de ese tipo forman parte de la acción, tienes dos opciones:

- Puedes forzar a una montura a actuar en la iniciativa de su jinete, igual que las monturas de inteligencia animal. Esto significa que la montura y el jinete actúan básicamente a la vez.

- Puedes pedir al jugador que realice una prueba de iniciativa por separado para la montura. Esto significa que la montura se mueve y ataca en su propio lugar en el orden de iniciativa, reforzando su comportamiento como un personaje separado. Sin embargo, puede que al jinete le resulte extremadamente incómodo que le alejen de su oponente. En situaciones de este tipo, por supuesto, el jinete siempre puede retrasar su acción para sincronizar su resultado en la prueba de iniciativa con el de su montura. Igualmente, la montura puede decidir lo mismo para hacer coincidir su movimiento con el de su jinete.