



## **CRIATURAS ALADAS EN MDT**

Lord Tzimize  
[mousejouse-tzimize@yahoo.es](mailto:mousejouse-tzimize@yahoo.es)

Para los animales, su capacidad de vuelo es medida con su valor de atletismo, pero, y para los humaniformes alados?

En mdt tenemos varios casos de estos.

Este compendio de reglas pretende homogeneizar la realidad de las criaturas voladoras (entendiendo por tales aquellas que vuelan mediante alas) para que sus reglas sean plenamente compatibles y puedan medirse todas con las mismas reglas.

En mdt podemos distinguir, entre las criaturas que nos ocupan:

- Elohim alados. Para los cuales, la línea editorial de Demonio nos da solo un índice de movimiento, la indicación de que no vuelan, si no que planean, y un rasgo apocalíptico, las alas de 4 pts, que nos especifica que pueden realizar despegue vertical.
- Gárgolas. Por reglas, las criaturas aladas más documentadas, con ataques propios (segunda edición, edad oscura) y una disciplina propia para regular esto (vuelo, tercera edición)
- Criaturas aladas que poseen por reglas la facultad de volar, a menudo sin tener desarrollado nada sobre esta, como p.ej, el merodeador quiróptero, que puede volar, pero para el cual no se nos indican reglas más allá de la estimación de 40 km/h

Se hace necesario un sistema de reglas que pueda unificar a todos los seres voladores, aunque sea un sistema no oficial de ww, e implique poner matices inventados al conjunto. Si inventando un poco, se consigue un sistema de vuelo estable y crossover, el mdt sale ganando.

Este documento es esa propuesta de sistema.

Originalmente, era un sistema de reglas para Demonio, bastante más estricto, pero actualmente ha sido reescrito para pretender ser un sistema de reglas al que cualquier criatura alada pueda acogerse.

Las únicas consideraciones que es necesario contemplar, es que:

- Los no-muertos (p.ej, gárgolas), son inmunes al cansancio, lo cual los exime de las reglas de vuelo sencillo, sostenido, y extenuante.
- Para demonios, las alas de 3 pts no permiten desarrollar Vuelo por encima de nivel 2. Esta diferenciación es un asunto interno de Demonio. Si fuese necesario establecer una comparativa, las alas de gárgolas equivalen a las de 4 pts. El narrador puede igualmente portar esto de "alas de 3 y 4 pts" a todas las líneas, para reflejar alas de diferentes capacidades.
- Para las formas que pueden volar, pero no poseen reglas para ello, el narrador debe ser quien se encargue de incorporar al sistema de vuelo a tales criaturas. Este tipo de seres deberían igualmente unirse a estas reglas, con la técnica Vuelo. Igualmente, si traen especificado alguna característica de su vuelo (máxima velocidad, p.ej) el narrador puede poner ese dato como tope, por mucho que numéricamente permita la progresión de vuelo, o bien puede limitar su máximo nivel de vuelo hasta el nivel que más o menos cuadre con esa velocidad.
- Igual que los Demonios ven aparecer una técnica de nombre Vuelo, las gárgolas ven como su disciplina se vuelve técnica (aunque siga siendo un poder sobrenatural). Esto es negar algunas cosas oficiales, pero en aras de que el resultado sea compatible al crossover. Si queremos que cada criatura se mantenga estrictamente con lo que tiene escrito, un crossover aéreo no es posible.

## 1.- VUELO

Técnica (Pagada a [valor actual x 5] Nivel 5 máximo). Determina la capacidad de vuelo de un personaje. En vuelo, ninguna habilidad puede aportar a la reserva de dados una cantidad de niveles mayor que el nivel de esta habilidad.

Si fuera necesario calcular la iniciativa en el aire, se suma Vuelo a Astucia, y a todo ello, 1d10.

- 0      Apenas puede planear a 12 km/h (10 m/t) máximo.  
No puede llevar carga. Su dif aumenta en 1 para todo mientras vuela.  
Por favor, aterriza.
- 1      Puede planear a 24 km/h (20 m/t) máximo.  
No puede llevar carga.  
Planeas. Te mueves torpe en los cielos. Tu movilidad en combate es casi nula. El aire no es tu elemento, te desenvolverías mejor buceando, dominando las tres dimensiones, que en los cielos siendo un esclavo de los vientos.
- 2      Puede planear a 48 km/h (40 m/t) máximo.  
No puede llevar carga, aunque podrá cargar hasta 10 kg despegando con carrera.  
Planeas. Tu gracia en los cielos no es espectacular. Tu movilidad en combate es mala. Eres más habilidoso en el suelo que en los cielos, donde dependes de los vientos.
- 3      Puede volar a 72 km/h (60 m/t) máximo. Puede despegar verticalmente sin carga.  
Tomando vuelo con carrera puede cargar hasta 25 kg.  
Vuelas. Tu batir de alas es gracil. Eres competente en el aire y estas entre los amos del cielo.
- 4      Puede volar a 96 km/h (80 m/t ) máximo. Puede despegar verticalmente con hasta 25 kg de carga.  
Tomando vuelo con carrera puede cargar hasta 50 kg.  
Vuelas con soltura. Muestras porte y gracia en tu danza aérea y te mueves en los cielos mejor que muchos sobre el suelo.
- 5      Puede volar a 120 km/h, (100 m/t) cargando, y despegando verticalmente con hasta 100 kg de carga.  
Tu lugar está en el cielo.

**Poseído por:** Cualquier humaniforme alado (exclusivamente)

**Especialidades:**

Vigoroso (Resistir la fatiga del vuelo)

Gracil (Espacios apurados, rizos, giros)

Veloz (Velocidad punta)

Brioso (Despegues verticales, deceleraciones, vuelos a contraviento)

Afilado (Picados, vuelos rasantes, iniciar un vuelo en caída)

Corrientes (Aprovechar corrientes de aire, planear)

Algunas maniobras podrían requerir una tirada de Des + Vuelo, bajo la influencia de la apropiada especialidad.

## 2.- MOVIMIENTO EN VUELO:

Este sistema respeta los índices de movimiento que se indican en Demonio, [60+9(DES)], esto es, entre 69 y 105 metros por turno. Este sistema arroja resultados comprendidos entre 60 y 110 (y en teoría, sería posible aumentar estos 110 metros si se cuentan con ragos de fue y/o des por encima de 5)

Esto nos crea un “problema” ya que las gargolas podrían tenerlos, en tanto los demonios no, salvo que tengan modificación por su forma apocalíptica. Sumando esto a que las gargolas como no-muertas son inmunes al cansancio, acaba por generar un diferencia que no debería existir, a favor de las gargolas como seres voladores.

La solución es considerar un *maximo de 5 dados a efectos de vuelo en atributos para las gargolas, (u otros) pero, si fuese el caso, permitírselo a los demonios*. Sentándose una bases más o menos de igualdad (aunque las gargolas seguirían siendo inmunes al cansancio por vuelo, pero una por otra, téngase en cuenta que los demonios “de serie” solo pueden aspirar a vuelo 2 por sus alas, intentemos minimizar las diferencias para que no resulte que las gárgolas son los voladores definitivos y los angeles...unos aficionados, ¿no es justo?)

La diferencia real de estos índices respecto a los de Demonio, es que Demonio entiende una capacidad de movimiento automática, en tanto estos índices se generan mediante tirada, y representan lo que se puede llegar a avanzar, no la capacidad de movimiento en cada turno (como quien dice, “andando, siempre 7 metros”)

Además hay dos consideraciones genéricas

**Cabalgar el viento:** Se puede, con el viento a favor, aumentar su velocidad por encima de lo que indica su puntuación de vuelo. Con vuelo 1, p.ej, se podrían superar los 24 km/h acogiéndose, p.ej, a la velocidad de, imaginemos, 60 km/h de una corriente de viento. Para lograr esto, se debe realizar una tirada de Des+Vuelo (Corrientes) contra un n.o variable, siendo necesarios un mínimo de 3 éxitos. Esto solo puede practicarse de forma apreciable en pequeños fragmentos de tiempo, no en movimientos turno a turno. Para velocidades puntuales, en turnos concretos, (podría superarse al máximo de m/t hasta la velocidad del viento) el efecto del viento puede gestionarse por el narrador como modificadores al n.o de la tirada de movimiento, esta tirada representa la capacidad durante escenas de lograr sobrevelocidad gracias a vientos.

**Velocidad:** A efectos de lograr mayor realismo (y que podamos calcular en caso de colisión una velocidad algo aproximada) debemos de tener en cuenta que:

- 1 m/s son 3.6 km/h
- 1 turno de combate son 3 segs aprox
- Esto implica que en 1 turno, los metros que avances entre 3, es tu velocidad en m/s

Esto nos permite, partiendo de la velocidad máxima por vuelo, impedirle, al margen de cuantos éxitos saque (un vuelo muy bueno, pero avanza lo que sus alas permiten) moverse tal cantidad de metros que realmente se esté moviendo a una velocidad superior a la que puede desarrollar.

Podemos saber cuantos metros al turno puede moverse si sabemos su velocidad máxima en km/h

$$m/t \text{ (metros máximos por turno)} = 3[\text{velocidad máxima}/3.6]$$

Esta cifra, por comodidad, ya ha sido calculado y se presenta en la descripción de la técnica vuelo.

### Con alas de 3 ptos

Es imprescindible estar en constante planeo para permanecer en el aire. Cada turno se puede planear una distancia de  $[60 + (\text{DES}\{\text{Fue}+\text{Vuelo (Velocidad)}\})]$  metros. O lo que es lo mismo, 60m + tantos metros como éxitos en una tirada de Fue+Vuelo (Velocidad) multiplicados por la Des.

*Ejemplo: Des 3, Fue 3, Vuelo 2, Se lanzan 5 dados, (Fue+Vuelo) salen 2 éxitos, uno es 10, pero como no tenemos la especialización "Veloz" no repetimos, así que finalmente nos movemos  $60+[2 \times 3]$ . Recorremos 66 metros este turno.*

Para ganar altura es necesaria una tirada de Des + Vuelo (Corrientes) contra 8 previo requisito que existan corrientes ascendentes. Los ascensos verticales no son posibles. A efectos prácticos, se gana una ascenso lineal de [éxitos] metros en un turno.

Siempre es posible perder altura. Aunque los descensos en picado se consideran caídas (ver 4; caídas), se puede realizar un planeo controlado, Des + Vuelo (Grácil) contra 6 que permita descender [éxitos] metros en un turno (O menos, si queremos ir descendiendo mas lentamente)

El problema del ascenso radica en disponer de las corrientes necesarias, y en poder aprovecharlas para ir elevando nuestra masa, ya que las alas nos hacen planear, mas que volar, pero para descender, el problema es que si nos dejamos caer, por falta de maniobrabilidad se considerará una caída (Ver 4; Caídas) y si hacemos un picado, si que podemos usar para calcular la distancia por turno la misma (complicada) formula que si poseyese alas de 4 ptos (Ver abajo) pero la inercia que acumularemos al lanzarnos contra el uelo nos condena irremediabilmente a un impacto (Ver 6; Golpes), por lo que resumimos diciendo que "no se puede" ya que necesitamos una ángulo de descenso mucho mas abierto, buscando el punto idóneo que nos permita descender lo mas posible sin cerrarnos a un angulo de descenso que nos condene a caer.

*Ejemplo: Des 3, Fue 3, Vuelo 2, Se lanzan 5 dados, (Des+Vuelo) salen 3 éxitos, uno es 10, y como tenemos la especialización "Corrientes" repetimos, aunque sin sacar otro éxito, así que finalmente ascendemos 3 metros [3 éxitos] aunque hayamos tenido que planear mas distancia real par alcanzar esa altura.*

### Con alas de 4 ptos

Cada turno se puede volar una distancia de  $[60 + (\text{DES}\{\text{Fue}+\text{Vuelo (Velocidad)}\})]$  metros. Además, se podrá mover menos de 60 metros, o incluso aletear para mantenerse en el aire sin movimiento.

Se puede ascender a voluntad, igual que girar etc. Un ascenso en vertical puede ser de hasta  $[40 + \{\text{Fue}+\text{Vuelo (Brioso)}\}]$  metros.

En descenso horizontal se pueden cubrir al turno el "movimiento por gravedad" (Ver 4; Caídas) + la capacidad de movimiento normal, o sea:

$$3 (\text{Altura} / [\text{raíz cuadrada de } \{\text{altura} / 4.9\}]) + [60 + (\text{DES}\{\text{Fue}+\text{Vuelo (Velocidad)}\})]$$

Si bien, esto representa un picado a plena capacidad de vuelo directamente hacia el suelo, ayudado por la gravedad, circunstancia en la cual, un volador no es plenamente libre de gobernar su vuelo (por la inercia, no puede reducir velocidad como quiere, girar como quiere, etc) En caso de impacto contra el suelo, se utilizan las reglas de impactos no de caídas, y las reglas relativas al planeo controlado (Ver 4; Caídas) deberían sufrir penalizadores a discreción del narrador. Las de caer aleteando no son aplicables.

### 3.- CANSANCIO EN VUELO

**Vuelo sencillo:** Se puede volar y/o planear al día un total de Resistencia / 2 horas, redondeando hacia abajo.

**Vuelo sostenido:** Alguien que supere su tiempo de vuelo sencillo, puede seguir volando y/o planeando hasta un total de Resistencia horas, pero cuenta con penalizadores para cualquier tirada de vuelo, o física en el aire, según avanza el tiempo, -1 la primera hora, -2 la segunda, y -4 la tercera.

**Vuelos extenuantes:** Cada hora que supere la cifra de vuelo sostenido, debe realizar un chequeo de cansancio de Res+Atletismo (Atletismo limitado al valor de Vuelo, aunque se aplica la especialidad Vigoroso) donde en la primera tirada (primera hora) necesitará un éxito, dos a la segunda, etc, hasta que no pueda continuar. A esta tirada NO se aplica el penalizador de vuelo (Si otros como heridas). Durante estas horas de vuelo extenuante, el penalizador de vuelo de -4 se convierte en un -5, independientemente de cuantas más horas logre el sujeto mantenerse en los cielos. Cada tirada pasada daña al personaje con un nivel no absorbible de salud, de tipo contundente, para representar el cansancio sufrido.

*Ejemplo: Un Elohim de Res 5, podría volar dos horas diarias sin problemas, pudiendo llegar hasta las 5 (-1 en la tercera hora de vuelo, -2 en la cuarta y -4 en la quinta) A partir de aquí debería ir chequeando cada hora hasta que sea incapaz de continuar, contando independientemente de las horas que se logre mantener en vuelo con un -5.*

### 4.- CAÍDAS

Este sistema nace de una premisa. Aunque algunos sobrenaturales (hombres lobo, vampiro, fantasmas) no son cuerpo biológicamente normales, todos los demás de los habitualmente jugados en mdt si (demonios, imbuidos, magos, gente mundana...)

Partiendo de esto, resulta curioso que cada juego (dentro de estos en los que interpretas a cuerpos que biológicamente no son normales) tenga un sistema de caídas, y en otros otro.

Por eso, para estandarizar, y para crear un sistema para humanos mundanos (pues es ridículo que las caídas de los humanos se regulen, p.ej según el sistema de vampiro solo por que jugamos a vampiro) se propone usar este sistema, que no es mas que el de demonio (las distancias han sido redondeadas dado que en el básico de demonio se tradujeron las distancias literalmente desde el sistema yanki).

*Así, los humanos, hadas, imbuidos, magos, momias, y demonios usarán este sistema de caídas, en lugar del que su básico incluya, en tanto los cuerpos que no son normales, que no responden a la logica normal de las caidas (garous, vampiros, fantasmas...) usarán las suyas propias.*

Porsupuesto, cualquier poder que verse sobre caídas es aplicable, esto es unicamente una sustitución a la clasica sección "Caídas" que los manuales de mdt suelen traer.

Metros ----- Salvación ----- Daño

3 -----	7 -----	2 niveles contundentes
6 -----	8 -----	5 niveles contundentes
9 -----	9 -----	10 niveles contundentes
12 -----	NO -----	10 niveles letales

Salvación representa una tirada de Des+Atl, contra ese número objetivo, donde cada éxito anula un nivel de daño de la caída. Representa caer bien, rodar, agarrarse a algo y quedar colgado...acorde a la narración adecuada. No es una acción compatible con el uso de alas de las formas que veremos a continuación salvo que el master estipule lo contrario. O estas a agarrarte (por decir) o estas a las alas, pero en una caída no tienes tiempo de planes estratégicos para calcular la mejor forma de hacer las dos cosas.

Además de esto, todo cuerpo con masa está sujeto a unas reglas de la física (y del mdt)

- Una caída a velocidad terminal, siempre causa daño letal (Esto es muy importante para zombies, vampiros, y demás cadáveres que entienden los golpes como contundentes, en ellos, en parte por las tablas que usan, se nota más este efecto. Recuerda que cadáveres y gaous no usan esta tabla) y las armaduras funcionan a la mitad de su nivel. MdT entiende que la velocidad terminal se alcanza en caídas desde 30 metros o más

- Cualquier cuerpo, independientemente de su masa, tarda en caer [raíz cuadrada de (altura / 4.9)] segundos, lo cual nos permite saber que cada turno (3 segs) cae 3 (Altura / [raíz cuadrada de {altura / 4.9}]) metros. Esta es la cifra que llamamos "movimiento por gravedad"

- La velocidad terminal para cuerpos humaniformes se estipula aproximadamente en 180 km/h (wikipedia dixit), o lo que es igual 50 m/s, o 150 m/t. Muy probablemente, a ojo, la cifra que indica mdt para 30 metros sea incorrecta, pero la mantenemos por standar, y por aportarnos mayor dureza en caídas por encima del máximo de 10 niveles de daño. (E incluso así, es lo mismo caer desde 30 que desde 200, pero bueno, creemos que resulta más práctico, y es un valor que ya está presente en los manuales mdt, sea correcto o no) No obstante, para caídas (no para "vuelos hacia abajo") si consideraremos 150 como la máxima cifra de metros que se puede desplazar un cuerpo humaniforme hacia abajo.

Otro uso de las alas puede ser contrarrestar una caída, o salir de ella planeando. La primera opción requiere alas de 4 pts.

Téngase en cuenta que, a discreción del narrador, estar listo tras 3 segundos (un turno) cuando te queda 0,4 segundos de caída no debería servir de nada, (energía cinética de inercia) pero queda a la entera discreción del narrador. (Se puede entender que ese tiempo desperdiciado a efectos de reglas, no es desperdiciado del todo...) Por otro lado, si la caída te sorprende, el primer turno de caída lo pierdes. Para evitar ser sorprendido por una caída inesperada (vas andando y de golpe el suelo cede!), la tirada a realizar será a 3 éxitos con n.o 6, lanzando Ast+alerta.

Es posible una tirada de percepción+atletismo a n.o 6, que, con 3 éxitos, revelará los metros que hay de caída.

Para convertir la caída en un **planeado controlado**, se realiza una tirada de Des+Vuelo (Afilado) contra un n.o de 7, 8, 9 o incluso 10. El n.o varía según la cantidad de turnos de la que se disponga para iniciar el planeo (descontando de estas el invertido en revelar la forma apocalíptica) 9 representa el disponer de un único turno, 8 dos o tres, y 7 cuando dispones de cuatro o más. Circunstancias adversas o favorables podrían modificar este n.o en 1.

Se requieren 2 éxitos en esta tirada para salir indemne. Un único éxito indica que se toma tierra... más o menos, sufriendo la mitad del daño (redondeado hacia abajo)

Para **detener la caída aleteando** antes de estrellarse contra el suelo, se realiza una tirada de Fue+Vuelo (Brioso) Se debe tener mínimo un turno para batir las alas y ser capaz de despegar verticalmente (ver niveles de vuelo, alas de 4 puntos).

Consume tanto tiempo de caída como se desee, momento a partir del cual se realiza la tirada, con n.o 8, pero toma un penalizador de 1 por cada turno en que se haya caído sin tirar (Si el no excede a 10, pasan a ser éxitos extras necesarios por encima de los 3 básicos). Al pasarse la tirada la caída se detiene. Son necesarios 3 éxitos, que pueden alcanzarse en tirada extendida o en un solo turno. 2 éxitos o menos sirven para más o menos detener el impacto, sufriendo la mitad de daño.

*Ejemplo: Un Elohim cae desde un rascacielos de 40 pisos. Presuponiendo 3 metros el piso y algo mas en el techo, 130 metros.*

*130 entre 4.9 son 26,53.... La raíz cuadrada de esto es 5,1...*

*Resumiendo, el Elohim tiene 5 segundos de caída... como no está sorprendido por la caída, actúa el primer turno de caída (3 segundos) y como ya se halla revelado en su forma apocalíptica, tiene 2 turnos para recorrer la distancia de caída antes del impacto... podría intentar planear a 8 (2 éxitos) o detener su caída batiendo sus alas (de 4 pts) hasta obtener 3 éxitos a 8. Podría incluso esperar un turno más en caída libre para en el último momento (último turno) intentar sacar 3 nueves en su tirada de Vuelo+Fue.*

## 5.- COMBATE EN VUELO

Para un ser alado es posible combatir en vuelo, respetando las indicaciones mencionadas al describir la habilidad vuelo. Combatir en vuelo es una actividad agotadora. Alguien alado puede mantenerse en vuelo (sencillo primero, sostenido después, y después recurriendo al vuelo extenuante) la cantidad de horas diarias vistas, pero pelear en los cielos no es lo mismo que volar de un punto a otro. Un personaje puede entrar en combate siempre que quiera respetando los penalizadores por horas de vuelo (además de todos aquellos que fueren concurrentes) pero combatir Resistencia x 3 turnos, (o fracción) equivale a volar una hora a efectos de computar horas de vuelo (Sujeto a consideración del master, un combate podría resolverse de un solo golpe o constituir únicamente movimiento aunue estemos hablano de un enfrentamiento)

Las reglas de combate en el aire son las mismas que en el suelo, con especial atención a la habilidad de vuelo, a los penalizadores por cansancio de vuelo, y, según, a lo relativo al movimiento y maniobras.

Las siguientes maniobras están disponibles para seres alados, sacando partido de sus alas (de 4 pts). Se considera que estas maniobras son de vuelo (están sujetas a las restricciones de esta habilidad si es menor que ACC o pelea)

Una maniobra que falle, según el resultado de los dados, puede seguir teniendo éxito como un ataque normal, aunque no se beneficie de los beneficios de la propia maniobra.

### - Picado

Se intenta aprovechar la inercia del vuelo para causar mas daño a su oponente.

Sistema: El nivel de Vuelo se añade a la reserva de dados de daño causada por el ataque Debe destinarse mínimo un turno de vuelo antes de poder realizar esta maniobra, el narrador tiene la ultima palabra sobre cuando se está en tesitura de realizar un picado.

Ataque: Des + Vuelo (Afilado)

Daño: Normal + Vuelo

Dificultad: 7 (3 éxitos)



### - Ariete

El individuo alado carga contra su oponente, pero en un momento dado salta hacia él y bate sus alas para lograr mayor impulso y usa su cuerpo como ariete. Es posible dañarse con este ataque. El personaje debe cargar a plena velocidad  $[20 + (3 \times \text{DES})]$ , pero debe hacerlo en línea recta; moverse en círculos no le da inercia suficiente.

Sistema:

Ataque: Fue + Vuelo (Brioso)

Daño: Fue

Dificultad: 7 (3 éxitos)

Un personaje necesita tres éxitos para desequilibrar a su oponente. Se auto-inflige un Nivel de Salud contundente de daño por cada éxito por debajo de tres.

Si tiene éxito en el ataque, el oponente queda aturdido para el resto de su acciones este turno. También, si el oponente no tiene éxito en una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad los éxitos del atacante + 3), cae al suelo.

### - Empalamiento

Se inicia un picado, provisto de un arma larga, como una lanza, una espada a dos manos, o similar. Aprovechando la superior longitud de estas armas, se calcula un punto por encima del enemigo, contando con la longitud del arma, la fuerza de la caída, la fuerza que el golpe nos va afrenar, el tiempo que se necesita para lograr fuerza de ascenso para remontar...

Se intenta ir contrarrestando la fuerza de la caída ANTES de descender hasta el punto calculado, CALCULANDO que el mayor fuerza para detener el picado va a ser al clavar el arma al llegar al punto calculado, y entonces, ya sin inercia de la caída, SE ACABA DE CONSEGUIR fuerza para ascender, de tal manera que (idealmente)

- detenemos el picado del todo
- incrustamos el arma en el enemigo,
- y remontamos (sin perder demasiada velocidad antes del golpe, ni retrasarnos demasiado al clavar el arma, por caer con demasiada fuerza, lo cual nos haría perder unos segundos hasta tener fuerza para remontar)

Sistema:

Ataque: Des + ACC

Daño: Fue + Arma

Dificultad: 8

Si se obtienen 3 éxitos en esta maniobra, el enemigo queda con el arma incrustada y resta 3 dados de sus reservas (además de otros posibles penalizadores) mientras el arma no sea extraída con garantías. Arrancar un arma tal que “me la arranco y la tiro” puede implicar reglas de desangramiento a criaturas susceptibles de sufrirlas (no muertos vivientes, p.ej)

Las siguientes maniobras no se consideran de vuelo (no están limitadas por esa habilidad)

- Presa

Otra opción para alguien alado (alas de 4 puntos y la suficiente habilidad de vuelo) es realizar y mantener una presa sobre su adversario, elevándose verticalmente hasta que simplemente lo suelta, y se aplican a su adversario las reglas de caídas.

Sistema: Solo debe realizar una maniobra de presa sobre su adversario, mientras va ganando altura. No es mas que una presa, con sus reglas, y luego, soltarle (lo cual causa una caída, con las suyas) La altura aumenta según pasan los turnos acorde a las reglas de movimiento. La tirada estará penalizada, para reflejar que aunque sea posible por su valor de vuelo (si no lo fuese no puede elevar a su presa) no es igual elevarse solo que cargando con un rival (dif +1 por cada 50 kg) la presa en si no se considera vuelo, la tirada de vuelo en si misma, si.

- Azote

Una criatura alada puede desplegar por sorpresa y con fuerza sus alas (solo si las posee de 4 puntos, como todas estas maniobras) para intentar golpear, atrás y a los lados.

Sistema: Si sus enemigos son susceptibles de sufrir este golpe (A criterio del narrador. La sorpresa es necesaria para este golpe), además de las acciones normales, la criatura alada realiza una tirada de Fue, a dif 8, para causar daño contundente a dos objetivos distintos (cada uno sufre daño pleno) La víctima que sufra mínimo un nivel de daño después de absorber, enfrentará su Fue contra el Vuelo (Brioso) de la criatura alada para evitar ser derribado. Esta maniobra puede usarse para intentar romper una presa, pero sustituye este sistema por otorgar simplemente un +1, aunque de resultar, el opresor debe chequear para no ser derribado.

## 6.- GOLPES

Una criatura voladora tiene la posibilidad, durante su vuelo, de chocar con algún obstáculo y sufrir una colisión. Criaturas que pueden llegar a volar a 120 km/h pueden sufrir golpes importantes (contundentes) por estos impactos. La velocidad de impacto puede calcularse aproximadamente tomando los metros recorridos en ese turno, mediante la fórmula:

$$\text{km/h} = [3.6 (\text{metros}/3)]$$

10 – 20	-----	1 dado, dif 6
21 – 30	-----	2 dados, dif 6
31 – 40	-----	2 dados, dif 5
41 – 50	-----	3 dados, dif 4
51 – 60	-----	4 dados, dif 4
61 – 70	-----	5 dados, dif 4
71 – 80	-----	6 dados, dif 4
81 – 90	-----	8 dados, dif 4
91 – 100	-----	9 dados, dif 4
101 – 120	---	11 dados, dif 4
121 – 140	---	+ 5 niveles
141 – 160	---	+ 7 niveles
161 – 180	---	+ 9 niveles
181 – 200	---	+ 13 niveles
201 – 220	---	+ 17 niveles
221 – 240	---	+ 21 niveles
241 – 260	---	+ 25 niveles

4 niveles más de daño por cada 20 km/h extras

## 7.- MOVIMIENTO COMPLEJO (OPCIONAL)

En el capítulo 2 vimos los índices de movimiento.

Existen unos índices de movimiento (Ver 2; Movimiento) para ascender, descender, y avanzar, pero reflejan la capacidad total destinada en esa dirección al 100%, todo adelante, abajo, o arriba.

Pero, ¿y si con las de 4 pts no deseamos usar todo nuestro movimiento para ascender si no que queremos combinarlo con desplazamiento?

De eso versa este capítulo (de que pasa cuando no queremos subir, ni avanzar, si no movernos haciendo las dos cosas a la vez, hacia delante y arriba).

Simplemente explicitamos (después de realizar la tirada) que distancia lineal queremos recorrer, y a que altura deseamos terminar. Esto es, como si avanzásemos recto, y luego arriba. (trazando una L) A efectos de cálculo llevamos así la cuenta del movimiento, aunque nos imaginemos el vuelo de forma normalizada ascendiendo a medida que avanzamos, por supuesto.

Lo único que tenemos que cotemplar, es que *si el alado asciende lo mismo que avanza (lo que sería ascender a 45 grados) resta 10 metros a su capacidad de movimiento. Si asciende más de lo que avanza, resta 20 metros a su movimiento, y si asciende menos de lo que avanza, tiene su capacidad de movimiento plena.* (Esto es así para relacionar de forma somera la pérdida de movimiento que implica ascender, de una forma sencilla que permita al jugador calcular sus movimientos)

Notesé que aunque estemos calculando alante y arriba (en L) nuestros movimientos, realmente no se suceden así, es un mecanismo de cálculo. Diferente sería p.ej querer que un perseguidor nuestro se golpeará con la pared del rascacielos, en ese caso nuestro personaje SI que estaría moviéndose en L (esperando al ultimo momento a hacer un quiebro hacia arriba, con la especialización afilado, pues algo así es una maniobra que requiere tirar)

**Ejemplo:** Des 2, Fue 3 y v Vuelo 2 Hemos visto en el capitulo 2 que nos movemos  $[60 + (DES\{Fue+Vuelo (Velocidad) \})]$  Imaginemos que lanzando nuestros 5 dados sacamos 3 exitos, recorreremos 66 metros. Si ascendemos lo mismo que avazamos, podremos disponer de 56 metros, si ascendemos menos de los que avanzamos, 66, y si ascendemos mas de lo que avanzamos, 45. Volamos contra un rascacielos, con intencion de llegar a su tejado. Bien podriamos haber ascendido directamente hasta alcanzar el tejado y luego avanzar, pero entonces no necesitaríamos este ejemplo...

Decidimos que queremos ganar altura, así que optamos por avanzar 45 metros. Avanzamos contra la pared del rascacielos 20 metros, y ganamos altura 25, lo cual significa que tras habernos acercado al edificio, ahora empezamos a describir una parabola para dirigirnos al tejado....en el segundo turno repetimos exactamente el mismo procedimiento, asumiendo la misma cantidad de exitos, así que ya hemos avanzado 40 metros y ganado 50 de altura, porsupuesto, esto implica que el rascacielos no tiene su pared a menos de 51 metros de nosotros, o nos goolpearíamos con ella (Esto es una tonteria, es para ayudar a ubicar) Nuestro volador mantiene su parábola ascendente....

(Porsupuesto en circunstancias normales, no es necesario tirar para describir el vuelo, imaginemos que estamos en alguna circunstancia que requiera tenernos posicionados)

Este mismo sistema se usa para descensos, salvo que para descensos, GANAMOS distancia, y los calculos son (bastante) mas enrevesados.

Si el alado desciende lo mismo que avanza (lo que sería descender a 45 grados) resta 10 metros a su capacidad de movimeinto:

$1.5 (Altura / [raíz cuadrada de \{altura / 4.9\} + [60 + (DES\{Fue+Vuelo (Velocidad) \})]])$

...O lo puede simplificar por encima a  $[70 + (DES\{Fue+Vuelo (Velocidad) \})]$

Si desciende mas de lo que avanza;

$2 (Altura / [raíz cuadrada de \{altura / 4.9\} + [60 + (DES\{Fue+Vuelo (Velocidad) \})]])$

...O lo puede simplificar por encima a  $[80 + (DES\{Fue+Vuelo (Velocidad) \})]$

Y si desciende menos de lo que avanza:

$(Altura / [raíz cuadrada de \{altura / 4.9\} + [60 + (DES\{Fue+Vuelo (Velocidad) \})]])$

...O lo puede simplificar por encima a  $[60 + (DES\{Fue+Vuelo (Velocidad) \})]$

Solo cuando plenamente un alado vuela a favor de gravedad desarrolla su velocidad punta, pudiendo superar incluso su maxima velocidad por Vuelo.

$3 (Altura / [raíz\ cuadrada\ de\ \{altura / 4.9\}]) + [60 + (DES\{Fue+Vuelo\ (Velocidad)\})]$

Como vimos (Capitulo 2: Movimiento), esta velocidad es peligrosa, el volador no gobierna plenamente su movimiento debido a la inercia

Y además, querrás plasmar en tus partidas esas “estrategias de vuelo” típicas, sean cazas, seres voladores, películas, comics, en toda persecución puede aparecer el factor “no se que va a hacer, pero intuyo por donde van los tiros, ¿que hago?” ¿Como plasmas en reglas ese duelo estrategico entre personajes? Igual que lo harías en el suelo! A través de los jugadores y la iniciativa, que las ideas de los jugadores se enfrenten como harían los pensamientos de sus personajes (por eso no debería de hablarse en los turnos de combate, para eso están las iniciativas, las declaraciones, y lo que el personaje pueda decir)

**Ejemplo (Estrategias de vuelo, la iniciativa):** Des 2, Fue 3 y v Vuelo 2 Hemos visto en el capitulo 2 que nos movemos  $[60 + (DES\{Fue+Vuelo\ (Velocidad)\})]$  Imaginemos que lanzando nuestros 5 dados sacamos 3 exitos, recorreremos 66 metros.

Digamos que el rascacielos está a 51 metros. En ese caso podríamos cargar contra el rascacielo los 66 metros, impactando a los 51 con su pared, con la intención de hacer un quiebro de 90 grados hacia arriba. En este caso, el movimiento SI está siendo realmente en L, y el quiebro sería una mabiobra de Des+Vuelo (Afilado) que nos permitiría dar ese quiebro.

- PJ1 gana la iniciativa, declara ultimo. Es el perseguido
- PJ2 pierde la iniciativa, declara primero. Es el perseguidor
- PJ2 sabe que PJ1 avanza hacia el rascacielos, no sabe que plan tiene en la cabeza, así que declara seguirle, preparado para seguirle si intenta perderle
- PJ1 escucha esa declaración y declara mover 50 metros contra el rascacielos y quiebro hacia arriba. El master termina que por tan pocos metros no vale la pena andar calculando la apte proporcional de ascenso (los ascensos son mas lentos) y le dice que si pasa una tirada de Afilado moverá hacia arriba los 15 metros que le quedaban de mover.
- PJ1 chequea Des+Vuelo (Afilado), y pasa
- PJ2 ve esto. Siendo de lógica que su personaje declaró lo que declaró (que era de esperar? y si comienza a ganar altura como veíamos en el caso anterior, preveyendo el quiebro, y su perseguido aprovecha para picar hacia abajo? Son los problemas de la iniciativa, este duelo entre planes de los jugadores representa las mismas preguntas que sus personajes se formularán!) el master determina o que o frena y le da los 15 metros de ventaja de subida, o se arriesga con un quiebro.

**RENUNCIA DE RESPONSABILIDAD:** Esta guía se propone desarrollar un hueco en el mdt hasta subsanarlo, y de manera crossover. No pretende que el cielo se llene de gargolas ni de demonios en forma apocalíptica. Sigue con el MdT como lo concebías antes de leer esto (esperemos, con los cielos limpios) esto solo pretende ayudarte, crear unas reglas, no incitarte a que ahora el MdT parezca Marvel. pero a veces, las gargolas pelean, entonces, igual quieres tener en consideración esto, pero que el hecho de tener esto no haga que tus gargolas peleen más (a no ser que antes te sintieses limitado para hacerlo por falta de reglas) Vamos, que a mi no se me achaquen los desvarios de los flipaos que no saben de que va el MdT, si se me entiende.