

# Spartacus jdr





## Instrumentos

Artículo	Precio
Flauta	1 dp
Trompa	4 dp
Arpa	5 dp

## Ropa

Artículo	Precio
Botas o sandalias	1 do
Capa	4 do
Cinto	1 do
Taparrabos	1 do
Túnica patricia	50 do
Túnica plebeya	2 do

## Animales

Artículo	Precio
Burro o mula	10 do
Caballo de granja	50 do
Caballo de monta	150 do
Caballo de guerra	300 do
Elefante de guerra	600 do
Halcón adiestrado	1000 do
Paloma	1 do
Perro de guerra	50 do

## Vehículos

Artículo	Precio
Barca con remos	5 do
Barco pequeño (4 personas)	50 do
Biga	50 do
Carreta	5 do
Cuadriga	100 do
Galera grande (100 personas)	7500 do
Galera mediana (20 personas)	1000 do

## Miscelánea

Artículo	Precio
Antorcha	1 db
Candil o Lámpara	1 dp
Comida para 1 día	1 dp
Cuerda (10 metros)	2 do
Ganzúas (+1 a abrir cerraduras)	3 dp
Manta de viaje	1 do
Martillo de Herrero	1 dp
Mochila de cuero	3 do
Página de papiro en blanco	1 do
Tienda de campaña (1 persona)	3 dp
Tienda de campaña (4 personas)	1 do
Tienda grande (8 personas o+)	5 do
Vela	1 db
Vendas y aguja e hilo en estuche	6 dp
Yesca y pedernal	1 do



## Armaduras

Armadura	Absorción	Estorbo	Precio
Peto de cuero, acolchada, parcial	1	0	7 do
Lorica squamata (escamas), hamata (anillos), segmentata (láminas)	2	1	75 do
Lorica ferrea (coraza pectoral)	3	2	750 do

## Escudos

Escudo	Defensa CC/Defensa Dist	Estorbo	Precio
Parmula	+1/+2	0	2 do
Parma	+2/+4	1	8 do
Scutum	+3/+6	2	20 do

## Varios de Armas

Artículo	Precio
Carcaj	5 dp
Flecha	1 dp
Piedra de afilar	1 do
Vaina sencilla	1 dp
Veneno para armas (+2 al daño, 1 carga)	1 do



## Lista de habilidades

- Advertir/Notar (P)
- Armas a distancia\* (D)
- Armas cuerpo a cuerpo\* (F)
- Atletismo (D)
- Auriga (D)
- Buscar (P)
- Cabalgar (D)
- Callejeo (I)
- Carros (D)
- Comercio (I)
- Disfraz (P)
- Escalar (D)
- Esquivar (D)
- Etiqueta (P)
- Fauna (I)
- Leyes (I)
- Música\*\* (P)
- Nadar (D)
- Navegar (I)
- Ocultismo (I)
- Pelea (F)
- Rastrear (P)
- Reflejos (P)
- Religión (I)
- Robar bolsillos (D)
- Rumores (P)
- Sanación/Hierbas (I)
- Sigilo (D)
- Supervivencia/Cazar (I)
- Tradición/Historia (I)
- Trampas/Cerraduras (D)

La inicial al principio marca con qué atributo debe sumarse la habilidad: F: Físico, D: Destreza, I: Inteligencia y P: Percepción.

\*- Cada grupo de armas usa una habilidad concreta: armas a distancia (arcos), armas cuerpo a cuerpo (espadas), etc. Ver las tablas de armas o la ficha de personaje.

## Valores especiales

- **Puntos de Vida:** Físico x4.
- **Defensa:** Esquivar+7 (Esquivar= Atributo Destreza+Nivel habilidad Esquivar).
- **Iniciativa:** Reflejos (Reflejos = Atributo Percepción+Nivel habilidad Reflejos).

## Circunstancias especiales

**Malherido:** si los PVs de un personaje o criatura son 10 o menos, tiene un -2 a todas las tiradas que realice.

**Habilidad desconocida:** a discreción del DJ, cuando una habilidad no tiene asignados puntos, se aplica la misma regla que en el caso anterior.

**Destino:** Un marcador que se tiene por cada partida completada con éxito +1 gratuito al comienzo de las aventuras del personaje, y que normalmente se puede canjear una vez por aventura para:

- **Tirar 4d6 en vez de 2d6**, y quedarse con los dos resultados más altos. Debe de anunciarse antes de tirar
- También se puede usar para **obligar al DJ a realizar una tirada de 4d6** en vez de una de 2d6, y quedarse con los dados más bajos.
- Otro uso es **cambiar un detalle menor** de la historia (por ejemplo decretar que se conoce a un pñj que acaba de aparecer, que ya se ha estado en una ciudad a la que llegan los personajes, etc).
- Finalmente, puedes usarlo para **cambiar una herida mortal**, por una que te quita "0" pto de vida, es decir un golpe o efecto que no te hace daño de consideración.

## Armas

Arma	Habilidad	Daño	Alcance	Precio	Notas
Arco compuesto	Arcos	2d6	30/75/150m	30 do	
Arco corto	Arcos	1d6+3	10/20/40m	1 do	
Bastón	Varas	1d6+1	n/a	10dp	
Caestus de metal	Pelea	1d6+1	n/a	2dp	Guantelete con pinchos
Cuchillo	Dagas*	1d6+1	5/10/15m	3 dp	
Daga	Dagas	1d6+1	3/6/9m	1do	
Falcata	Espadas	1d6+3	n/a	15do	Espada íbera
Gladius	Espadas	1d6+3	n/a	6 do	
Hacha de combate (2M)	Hachas	2d6+2	n/a	12 do	F4 para usarlo
Hacha de guerra (1M)	Hachas*	1d6+3	n/a	10 do	
Honda	Honda	1d6+1	20/40/80m	1dp	
Khopesh	Espadas	1d6+3	n/a	15do	Espada Egipcia
Lanza ligera 1M	Lanzas*	1d6+2	5/15/30m	8 do	
Látigo	Látigo	1d6+1	2/4/6	5 do	Permite ataque de desarme y derribo, como la red**
Maza	Mazas	1d6+3	n/a	9 do	
Pilum 2M	Lanzas*	1d6+3	n/a	50 do	Puede usarse a 1M si se lanza
Red de gladiador	Redes	Especial	3/6/9m	5do	Ver abajo**
Soliferrea	Lanzas*	1d6+3	n/a	50 do	Lanza a 2M, puede lanzarse a 1M, a galope 1M hace 2d6+3
Spatha	Espadas	2d6	n/a	10 do	-2 al ataque si no se usa a caballo o a 2M
Tridente	Lanzas*	1d6+2	5/15/30m	8 do	Permite ataque de desarme como la red**
Vericulum 1M	Lanzas*	1d6+2	5/15/30m	8 do	Pilum ligero, tipo jabalina

\*- Esta arma tiene una habilidad para usarla cuerpo a cuerpo y otra distinta para usarla a distancia.

\*\*- La red tiene tres tipos de ataques (elegir antes de atacar y tener éxito): Derribo, D(defensor) vs F(atacante) o perder el siguiente turno entero levantándose (+2 ataques sobre el derribado); Desarme, F vs F o defensor pierde el arma 1d6x2m; Inmovilizar, D(defensor) o F(defensor) vs dif. 17 para liberarse durante un turno entero (+4 tiradas contra el inmovilizado, y -4 las que haga él, la red se pierde hasta poder recogerla o repararla).

## Tiradas

Las tiradas pueden ser de habilidad o de atributo, y enfrentadas o contra dificultad establecida.

En estas tiradas siempre se lanzan 2d6, y se suma normalmente la habilidad y/o atributo correspondiente.

Si se saca un "6", el dado "explota", se suma y se vuelve a tirar.

## Tiradas de atributo

Se tira el atributo correspondiente +2d6 contra las siguientes dificultades.

- Fácil: 11
- Normal: 14
- Difícil: 17
- Muy Difícil: 21
- Casi imposible: 23

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta consigue su objetivo.

**Ejemplo:** un pulso sería tiradas enfrentadas de Físico.

## Tiradas de habilidad

Se suman: atributo+habilidad+2d6 contra las siguientes dificultades.

- Fácil: 12
- Normal: 17
- Difícil: 22
- Muy Difícil: 27
- Casi Imposible 32

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta gana.

**Ejemplo:** alguien intenta esconderse (Destreza+Sigilo+2d6) y alguien intenta encontrarlo (Percepción+Advertir/Notar+2d6).

**Opcional:** Nada te impide pedir tiradas intermedias, hacer tiradas con dificultad de 13 o 18 también funciona perfectamente, en función de lo que se precise.

## Crítico y Pifia

Un crítico se obtiene cuando se supera en una tirada la dificultad asignada por 10 o más puntos. Normalmente eso duplica los efectos de lo que se esté haciendo o intentando (curar el doble, doble efecto del hechizo, etc).

En combate, por cada incremento de 10 puntos, el jugador puede tirar +1d6 de daño.

Una pifia es cuando se saca un 1, 1, y siempre supone fallar la tirada sea cual sea la suma, además de manera catastrófica.

## Estados de salud

Existen 4 estados de salud: normal, malherido, inconsciente y muerto.

- **Normal:** puntos de Vida por encima de 10 (no inclusive).
- **Malherido (opcional):** puntos de Vida entre 10 y 0 puntos (no inclusive). Se tira con un -2 a todas las acciones.
- **Inconsciente:** puntos de Vida entre 0 y -20 (no inclusive). Hasta que lo curen o se cure de manera natural.
- **Muerto:** puntos de vida igual o superiores a -20.

## Caídas y otros daños

Caerse ocasiona 1d6/3m de daño ignorando absorción, y un fuego dependiendo del tamaño causa cada turno de 1-3d6 de daño. Algunos venenos pueden añadir 1-3d6 al daño de un arma, o dañar por si mismos (contacto, ingestión, etc.).

## Estorbo

El estorbo de una armadura, etc, se aplica restándolo a todas las habilidades de destreza cuando no se está en combate. También se aplica a iniciativa.

## Recuperar el aliento

Tras un combate, los personajes conscientes pueden recuperar el aliento, es decir, descansar durante 5 minutos y recuperarse algo de las heridas y el cansancio. Esto recupera 1d6 Puntos de Vida.

## Curación

Tras un sueño reparador de 8 horas se recupera 1 PV, y si es en un sitio cómodo y confortable serán 2 PV. La habilidad de Sanar/Hierbas cura 1d6 PV por cada tirada diaria acertada, a dificultad 15 con hierbas y medicamentos adecuados, y a 20 si no los hay.

## Emboscadas

Cuando alguien tiende una emboscada con éxito (normalmente Sigilo vs Advertir/Notar), o realiza un ataque por sorpresa, el primer ataque es gratuito y con un +5, sin que los sorprendidos puedan responder realizando alguna acción hasta el asalto siguiente (empieza éste tirando iniciativa).

# Combate

La secuencia de combate funciona de la siguiente manera:

Se tira Iniciativa +2d6 de cada personaje, actuando en cada ronda según lo que se ha sacado. Lo que saquemos en iniciativa se usa para todo el combate. Puede elegirse usar iniciativa por bando, tirando el pj o pnj con mayor, o simplemente comparar los valores sin tirar. Por cada nivel de crítico en iniciativa (resultado total de 20, 30, 40...), el personaje dispone de una **acción mayor** extra en su asalto.

En su turno de unos **3 segs**, el jugador puede realizar una **acción mayor y una menor**. Una mayor puede ser atacar, moverse 6 metros, y otras maniobras algo complejas. Una menor es desplazarse hasta 3 metros, desenvainar, equipar un objeto, etc.

Un personaje puede moverse como máximo 9 metros en un turno, aún cuando tenga acciones gratis por sacar crítico en iniciativa.

Si un personaje en melé se desplaza, otorga a cada adversario con el que estuviese combatiendo un ataque gratuito con un +5 que se resuelve inmediatamente (ataque de oportunidad).

Fuera de combate un personaje puede correr hasta 30 metros en un turno.

El combate sin armas, con puñetazos, patadas o similares, hace un daño de 1d6, y se usa la habilidad de Pelea.

## Ataque cuerpo a cuerpo

Cuando un personaje ataca en cuerpo a cuerpo, sea con armas o con su propio cuerpo, se debe tirar Físico+nivel de Arma CC (la que esté usando) o Pelea+2d6 contra la Defensa del otro personaje. Si iguala o supera ésta, consigue impactar haciendo el daño del arma que tenga (o 1d6 sin armas).

Los siguientes son modificadores al ataque por circunstancias especiales en combate:

- Por la espalda o sorprendido: +5 al ataque
- Flanqueando o en altura superior: +2 al ataque
- Pelear en la oscuridad de la noche (luz muy tenue): -5 al ataque.
- Pelear a ciegas (completamente a oscuras): -10 al ataque.

## Ataque con dos armas

*Un personaje puede luchar con un arma de una mano en la diestra y otra ligera (espada corta, daga, etc.) en la zurda, siempre que porte, como mucho, una armadura de cuero o acolchada. Esto hace que el personaje goce de un +3 en el ataque del arma que elija (usa sólo el daño de ésta).*

## Ataque a Distancia

El personaje que ataca lanza Destreza+nivel de Armas a Distancia (la que sea)+2d6 contra una dificultad en función de la distancia del objetivo.

- Bocajarro 12 (2m hasta distancia corta)
- Corta 17
- Media 22
- Larga 27

También aumenta la dificultad cosas como cobertura, el estar corriendo, o tener el objetivo entre más gente.

- Corriendo +5
- Tumbado +5
- Cobertura Ligera (un árbol) +5
- Cobertura Media (una carroza) +6
- Cobertura Grande (una almena) +7
- Entre otra gente +5

## Emboscadas

Cuando alguien tiende una emboscada con éxito (normalmente Sigilo vs Advertir/Notar), o realiza un ataque por sorpresa, el primer ataque es gratuito y con un +5, sin que los sorprendidos puedan responder realizando alguna acción hasta el asalto siguiente (empieza éste tirando iniciativa).

## Armas a distancia en cuerpo a cuerpo

Cuando alguien con un arma a distancia entra en una melee, debe usar su ataque de Pelea y un daño de arma improvisada 1d6+1 o cambiar a un arma más adecuada. Si ha disparado a distancia de bocajarro no le dará tiempo de hacer el cambio.

## Combate a caballo

El combate a caballo da ventaja al atacante, por su elevada posición y la intimidación del equino. +2 al ataque cuerpo a cuerpo.

El movimiento del caballo y su control hacen más difícil disparar armas a distancia, por lo que las tiradas se hacen con un -5 al ataque.

El combate va por la habilidad más baja entre la del arma, Esquivar y Cabalgar.

**Ejemplo:** armas cuerpo a cuerpo (espadas) 4, Cabalgar 3, y Esquivar 4, se usaría Cabalgar para tirar ataque y calcular defensa (+2 para atacar).

## Bestiario de Spartacus

Criatura	F	D	I	P	Ini	Ata CC	Daño CC	Ata D	Daño CC	Def	Abs	PV	Equipo	Notas
Esbirro o ladrón	5	5	5	5	6	6	1d6+3	6	1d6+3	13	0	20	Gladius y/o arco corto, sin armadura, 1d6do	Habilidades con media de nivel 1+Atributo
Bárbaro	6	5	4	6	8	6	2d6	7	1d6+3	16/14	1	24	Spatha y, parma (-1 estorbo) o arco corto, armadura ligera de pieles, 1d6 do	Habilidades con media de nivel 2+Atributo
Pretoriano	6	5	6	5	8	9	1d6+3	8	1d6+3	15	2	24	Soliferrea, gladius, lorica squamata (-1 estorbo), 2d6do	Habilidades con media de nivel 3+Atributo
Legionario	6	6	6	6	9	9	1d6+3	9	1d6+3	19	2	24	Pilum 2M, scutum (-2 estorbo), gladius, daga, lorica segmentata (-2 estorbo), 2d6 do	Habilidades con media de nivel 3+Atributo
Arquero auxiliar	6	6	6	6	9	9	1d6+3	9	1d6+3	16	1	24	Arco compuesto, gladius, daga, armadura de cuero, 2d6 do	Habilidades con media de nivel 3+Atributo
Centurión	7	6	6	6	10	11	1d6+3	-	-	16	2	28	Squtum (-2 a estorbo), gladius, daga, lorica segmentata (-1 estorbo), 3d6 do	Habilidades con media de nivel 4+Atributo
Gladiador	7	7	5	7	11	11	1d6+3	-	-	15/14	1	28	Gladius y parmula, o tridente y red, armadura parcial.	Habilidades con media de nivel 4+Atributo, ataques de red
Caballo	12	6	1	6	6	12	1d6+1	-	-	13	1	48	-	Daño por coz, armadura por piel
Lobo	10	7	1	7	7	10	1d6+2	-	-	14	1	40	-	Daño por mordisco, armadura por pelaje
Tigre	14	8	1	8	8	14	1d6+3	-	-	15	1	56	-	Daño por garras o mordisco, armadura por piel
León	16	9	1	8	8	16	1d6+3	-	-	16	1	64	-	Daño por garras o mordisco, armadura por piel
Oso	18	4	1	6	6	18	1d6+4	-	-	12	2	72	-	Daño por garras o mordisco, armadura por piel
Elefante	25	4	1	6	6	25	1d6+5	-	-	11	2	100	-	Daño por colmillada o trompazo, armadura por piel