

## REGLAS JUEGO DE TRONOS

A continuación os reproduzco las reglas para jugar esta historia. Cualquier regla que no entendáis no tenéis más que decírmelo, aunque la mejor manera de resolver las dudas... es jugar ;). Está basado en el sistema Rápido y Fácil pero con transfondo y características de Canción de Hielo y Fuego.

No os preocupéis de memorizarlas que de eso ya me encargo yo. Simplemente haceros una idea del sistema de juego, con eso basta.

### 1. EL DADO OBJETIVO.

Durante la partida tendréis que hacer algunas tiradas, tanto de habilidad como de combate. **Para ello se lanzan tres dados de diez caras (3d10) y os quedaréis con el del medio, es decir, ni el más bajo ni el más alto de los tres. Ese es el que denominaremos dado objetivo (1o).** Ahora bien, en función de dos circunstancias ese dado objetivo puede no ser el del medio y ser el del valor más bajo o más alto. Así:

- En aquellas habilidades donde el personaje no tenga ningún punto o cuando el personaje esté malherido, elegirá como dado objetivo el más bajo de los tres.
- En aquellas habilidades donde el personaje pueda hacer uso de una especialización, elegirá como dado objetivo el dado más alto de los tres.

Tanto en tiradas de habilidad como de combate, cada vez que se saca el máximo en el dado objetivo, se dice que "explota": se suma su puntuación y se tira de nuevo el dado. Si se saca otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar y se repite la mecánica.

### 2. TIRADAS DE HABILIDAD.

Para hacer una tirada de habilidad, **se lanza 1o3d10 y al resultado se le agrega la suma de la habilidad y el atributo correspondiente.** Para facilitar su visualización, las habilidades están organizadas en columnas y tienen como atributo de referencia el que encabeza la columna respectiva.

**Si se saca el máximo en el dado objetivo, éste explota.** Es decir, se suma el resultado y se vuelve a tirar 1o3d10. Si se saca otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar.

Hay que tener en cuenta que si se lleva armadura o escudo, hay que hacer una resta a las tiradas de habilidades de DESTREZA equivalente a la puntuación de **ESTORBO** que tenga cada armadura o escudo.

Para tener éxito en la tirada deberá superarse bien la **dificultad** fijada por el director de juego (10 fácil, 15 normal, 18 moderada, 20 difícil, 25 muy difícil y 30 casi imposible), bien la tirada del rival cuando se trate de tiradas enfrentadas. Cuando la dificultad se supera en más de 10 puntos, se consigue un **CRÍTICO**, que supone lograr un éxito impresionante, logrando lo que se quería hacer con la máxima eficacia y estilo.

### 3. LAS ACCIONES EN EL COMBATE.

El combate se desarrolla en turnos, equivaliendo cada uno de ellos aproximadamente a 6 segundos de juego. En cada turno cada personaje podrá realizar, por orden de iniciativa, una de las siguientes **ACCIONES MAYORES**, que son aquellas cuya realización consume todo el tiempo del personaje:

- *Ataque normal.*
- *Ataque temerario:* el personaje descuida su propia seguridad y se arroja sobre su adversario. Su defensa en combate se reduce en 2 puntos pero los aumenta en su tirada de ataque.
- *Ataque sobre montura:* este tipo de ataque obtiene un bonificador de +3 a la tirada de Ataque.

- *Cargar contra un enemigo*: el personaje abandona toda medida de cautela y se abalanza sobre el enemigo. El daño se incrementa en un +2 pero la tirada de ataque sufre un penalizador de -2.
- *Inmovilizar*: Solo si se combate sin armas. El personaje trata de inmovilizar al adversario en vez de herirle. Debe tirar FÍSICO + Brío frente a FÍSICO + Brío o DESTREZA + agilidad, a elección del adversario. Si tiene éxito, el adversario no podrá realizar ningún tipo de acción hasta que consiga liberarse superando una tirada del mismo signo.
- *Recobrar el aliento*: el personaje decide no hacer nada en su turno a cambio de recuperar 2 PV.
- *Desarmar*: Solo para combate con armas de cuerpo a cuerpo. El personaje emplea su turno de combate con el objeto no de herir sino de desarmar a su oponente.
- *Apuntar*: Solo para armas a distancia. El personaje puede decidir no atacar en un turno para preparar bien su ataque, de modo que en el siguiente tiene un bonificador de +3 a su tirada de Ataque.
- *Derribar*: Solo para combate sin armas. El personaje emplea la fuerza bruta o alguna técnica de combate con el objeto no de herir sino de derribar a su oponente. En vez de hacer una tirada de ataque, hará una tirada enfrentada de FÍSICO + Brío o de DESTREZA + Agilidad, en función de si emplea una cosa o la otra.
- *Derribar a un jinete*: Se puede tratar de tirar a un jinete de su montura, pero solo puede realizarse con un arma de asta o que posea la ventaja de Apresadora. En caso de tener éxito, el jinete comenzará su turno en el suelo y el animal se considerará inútil para lo que queda de combate.

El personaje podrá combinar esa acción mayor con una de las siguientes **ACCIONES MENORES**:

- *Interactuar con objetos del entorno*: Esta acción permite recoger algo del suelo, mover un objeto pequeño. También incluye abrir puertas o ventanas, accionar palancas y cualquier cosa que consista en mover, empujar o tirar de elementos del entorno.
- *Tumbarse / ponerse en pie*: En el caso de que el personaje tenga un estorbo, sumando armadura y escudo, igual o superior a 4, requerirá una acción mayor para levantarse del suelo.
- *Desenvainar / soltar armas*.

Finalmente, el personaje podrá intentar huir. Para ello realizará una sola acción durante su turno consistente en **CORRER**, recorriendo tantos metros como la suma de  $103d10 + \text{FÍSICO} + \text{Brío} / 2$ . En el caso de que saque un 1 en el dado objetivo, tropieza y cae al suelo. Si le siguen se harán tiradas sucesivas.

## 4. FASES DEL COMBATE.

El combate pasa por diversas fases. Son las siguientes:

### 4.1 La iniciativa.

Sirve para decidir quien ataca en primer lugar. Al principio de cada combate se tira INICIATIVA +  $103d10$  y se actuará en orden de mayor a menor según la tirada. Debe tenerse en cuenta que si se porta armadura o se embraza un escudo, debe hacerse una resta a la tirada de iniciativa equivalente a su puntuación de ESTORBO. Además, el personaje habrá evaluado al adversario y podrá conocer sus atributos y habilidades principales.

**MÁXIMO EN DADO OBJETIVO**: En el caso de que se saque el máximo en el dado objetivo y el adversario no, el personaje roba el turno a sus oponentes y por tanto tendría derecho a una acción más.

**PIFIA**: En el caso de que se saque triple 1 o un 1 en el dado objetivo y 5 o menos en el dado inmediatamente posterior, no se actúa en el primer turno y atacará en último lugar en los siguientes.

**SORPRESA:** Cuando un personaje consiga estar adyacente a su adversario sin que este lo haya percibido, no se realizará tirada de iniciativa e impactará automáticamente.

#### 4.2 La tirada de ataque y la defensa.

Un personaje puede atacar cuerpo a cuerpo ( con o sin armas) o a distancia (con armas de proyectiles y arrojadizas). En los tres casos, la mecánica es la misma: sumar 1o3d10 al valor correspondiente expresado en la ficha.

Para saber si una tirada de ataque ha tenido éxito y ha logrado impactar en el rival, es necesario que iguale o supere la puntuación de Defensa de su rival. Dicha puntuación de Defensa se verá bonificada en caso de que el defensor embrace un escudo.

Hay cuatro reglas especiales:

**TUMBADO:** Cuando un personaje combata cuerpo a cuerpo estando tumbado, sufrirá un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque y defensa.

**ESQUIVAR:** el personaje, en vez de parar el ataque, puede decidir esquivarlo. Para eso debe superar la tirada de ataque del adversario con una tirada de DESTREZA + agilidad + 2.

**FLANQUEOS EN ATAQUES CUERPO A CUERPO:** cada personaje adicional que ataque a un objetivo desde distintas posiciones, gana un +2 acumulativo en sus tiradas de ataque.

**CONTEXTO EN ATAQUES A DISTANCIA:** el Director de Juego puede conceder un bonificador al objetivo en función de si está corriendo (+1), está combatiendo cuerpo a cuerpo (+2) o si el objetivo goza de cobertura (+1/+3).

#### 4.3 El daño.

El daño se mide en d6. En caso de que se tenga éxito en la tirada de ataque, debe determinarse el daño realizado, con el objetivo de restarle puntos de vida al contrario. Para ello, se tirarán TANTOS DADOS DE SEIS CARAS COMO CONTEMPLE EL ARMA UTILIZADA (en el caso de combate sin armas, el daño será 1d6). Cada vez que se saque un 6 en la tirada de daño, el dado EXPLOTA: se suman sus puntos y vuelve a tirarse dicho dado.

Hay que tener en cuenta que si el enemigo porta armadura, la ABSORCIÓN que tenga se resta a la tirada de daño.

Por cada 10 puntos que se supere la dificultad en la tirada de ataque se otorgará 1d6 extra al daño.

#### 5. LA SALUD.

La salud viene determinada por los puntos de vida (PV) que tiene el personaje, que en su estado ideal es FÍSICO x 4.

Un personaje está **malherido** cuando sus PV de sean iguales o inferiores a su atributo de FÍSICO. Su principal consecuencia es que tanto en tiradas de habilidad como de combate, el dado objetivo baja un nivel.

Un personaje está **inconsciente** cuando sus PV son 0. Además, cualquier impacto producido contra un adversario inconsciente provoca su muerte.

Un personaje está **muerto** cuando el daño producido equivale a FÍSICO x 6.

Tras un combate, cuando un personaje herido o inconsciente descansa quince minutos, se CURA en un 1d6 PV. Si se reciben cuidados por alguien con conocimientos en curación y supera la tirada de dificultad, la

curación será de 2d6 PV. Al igual que en las tiradas de combate, un CRÍTICO supone un éxito extraordinario, que en el caso del daño viene representando en una mayor cantidad de PV recuperados. Así, se otorgará 1d6 extra a los PV recuperados por cada 10 puntos que se supere la dificultad en la tirada de curación.

Por cada día sin comer se rebaja dos PV la salud del personaje.

## **6.- LA EXPERIENCIA.**

Una vez se acaba la sesión de juego, el director de juego reparte entre 1 y 5 Puntos de Experiencia (PX) a cada jugador, dependiendo de su interpretación, los aportes que haya realizado, el buen uso que le haya dado a una habilidad, el cumplimiento de los objetivos marcados, las dificultades a las que ha hecho frente etc.

La experiencia puede invertirse en incrementar la puntuación de habilidades, adquirir especializaciones y adquirir puntos de destino:

- HABILIDADES: El número de puntos necesarios para subir una habilidad en un punto es el nuevo nivel de habilidad que se desea alcanzar.
- ESPECIALIZACIONES: Se podrá escoger una nueva especialidad invirtiendo 10 PX en ella. Como máximo un personaje podrá tener 6 especialidades.
- PUNTOS DE DESTINO: Se podrá obtener un punto de Destino invirtiendo 15 PX en ello.

## **7.- PERSONAJES NO JUGADORES.**

La base es la siguiente:

- Personaje de relleno: tiene de media para sus tiradas entre 8 y 10 (sumando atributos y habilidades).
  - Personaje secundario: tiene de media entre entre 12 y 14.
  - Personaje principal: tiene de media entre 16 y 18.
  - Personaje épico: tiene de media 20.
-