LETHAL FORMULA

SISTEMA DE JUEGO GENÉRICO

Resolución de acciones basada en RyF (Rápido y Fácil)

http://www.rapidoyfacil.es

1. Tiradas y sistema de resolución de tareas

Para las tiradas básicas, se tiran tres dados de diez caras (d10), y nos quedaremos con el del valor intermedio, es decir, ni el más bajo ni el más alto de los tres (el dado objetivo). Hay varios tipos de tiradas.

1.1 Tiradas de habilidad:

Para hacer una tirada de habilidad, se lanza 3d10 y al resultado le agregas la suma de la habilidad y el atributo pertinentes (cada habilidad tiene uno o dos atributos asignados -cuando son dos se suman ambos atributos y se divide el resultado entre dos-). El resultado final tiene que superar una dificultad variable:

- muy fácil - 9
- fácil - 12
- media - 15
- difícil - 18
- muy difícil - 21
- insólito - 24

Sin rangos en la habilidad: En aquellas habilidades donde el personaje no tenga ningún punto de habilidad, el dado objetivo de las tiradas será el más bajo de los 3.

1.2 Tiradas de atributo:

Las tiradas de atributo se utilizan cuando, por sentido común, no haya una habilidad implicada. Realizar una tirada de percepción, empujar una puerta para derribarla…

La tirada de atributo se hace multiplicando el atributo por dos, en vez de sumarle la habilidad.

1.3 Tiradas enfrentadas:

Las tiradas enfrentadas se utilizan cuando dos o más personajes compiten. En las tiradas enfrentadas el jugador que saque el resultado más alto tiene éxito. Si hubiera empate, queda a discreción del master, ya sea que se acepte el resultado del empate o se haga una nueva tirada para resolverlo.

1.4 Casos especiales

Éxito automático: cuando sacas el máximo en el dado objetivo (10), obtienes un éxito automático, sin importar los modificadores negativos que pudiera haber.

Fallo automático: un 1 natural (un resultado de 1 en el dado objetivo) siempre es un fracaso.

Crítico: se consigue al sacar un triple en la tirada, es decir, 3 números iguales, y con el resultado se consigue igualar o superar la dificultad de la acción. También es crítico si, aun y no sacando triple en los dados, el resultado final iguala o supera 30. Un crítico es un éxito de efectos espectaculares (a discreción del master). En caso de tratarse de un ataque, realiza un 50% adicional de daño.

Pifia: se obtiene al sacar un triple en el dado, es decir, 3 números iguales, y con el resultado no se consigue igualar o superar la dificultad de la acción. Una pifia es un fallo de efectos espectaculares.
En caso de tratarse de una acción de ataque, será más fácil pifiar. Con un doble 1, consultar el tercer dado; si éste es igual o menor que el valor de pifia del arma (ver tabla de armas, apartado **2.1**), el personaje sufre un daño y aturdimiento equivalente al resultado de éste tercer dado.

2. Combate

El combate tiene unos valores que se obtienen de atributos y habilidades. Al principio de cada combate se tira iniciativa (tirada válida para toda la escena), y se atacará en orden de mayor a menor según la tirada. Las acciones se declaran en orden inverso a la iniciativa, empezando por el que obtuvo menor tirada. Para golpear a un contrario hay que superar su defensa con la tirada de ataque.

- **Iniciativa:** (Rapidez + Percepción)/2 + 1o3d10
- **Ataque:** Destreza + Armas CC/Pelea/Armas a distancia + 1o3d10
- **Defensa:** 5 + Rapidez + (Esquivar/Parar/Bloquear -si los hubiera-)

2.1 Armas

El daño que hace cada arma se marca con los dados marcados en rojo en esta tabla (en cuerpo a cuerpo se añade el valor del atributo fuerza), y la precisión se suma o resta a la tirada de ataque para impactar.

Arma	Daño	Precis.	Alcance	Inic.*	Especial	Pifia	Crít.	PA
Arco corto	DDD	0	15m/30m/60m	-	+FU≥3 (usuario)	4	P	4-5
Arco de torsión	DDD	0	30m/60m/90m	-	+FU≥4; <30m: abs. armadura -1	5	P	5-5
Arco largo	DDD	0	35m/70m/150m	-	+FU≥5; <35m: abs. armadura -2	6	P	6-5
Ballesta ligera	DDD	+1	25m/50m/75m	-	+FU=3; <25m: abs. armadura -1	5	P	8-5
Ballesta pesada	DDD	+1	30m/60m/90m	-	+FU=6; <30m: abs. armadura -3	7	P	12-5
Daga	DDD	0	3m/6m/9m	-1	Parar armas 1M -1; Parar 2M -3	2	C/P	5
Hacha	DDD	0	3m/6m/9m	0	Parar -1; Daño +1 (melee)	5	C/A	6
Hacha 2M	DDD	0	n/a	+1	Parar -2;	7	C/A	7
Espada	DDD	0	n/a	0	Parar +1	4	C/P	6
Espada 2M	DDD	0	n/a	+1	Parar +1; Daño +1	6	C/P	7
Espada bastarda	*	0	n/a	+1	1M con -1 CC / 2M con daño +0	5	C/P	6/7
Maza	DDD	0	n/a	0	CR 2º incapacitante; Abs. arm. -1	3	A	6
Maza 2M	DDD	-1	n/a	-1	CR 2º " "; Abs. arm. -4; Parar -1	5	A	8
Martillo/Pico	DDD	0	n/a	0	CR 2º " "; Abs. arm. -1;	4	A/P	6
Martillo/Pico 2M	DDD	0	n/a	+1	CR 2º " "; Abs. arm. -3; Daño +1	6	A/P	7
Mangual	DDD	-1	n/a	-1	CR 2º " "; Abs. arm. -1; Atrapa armas	7	A	6
Alabarda 2M	DDD	+1	n/a	+3	2ª fila; Daño +1	5	C/P	7
Bastón 2M	DDD	+1	n/a	+2	2ª fila; Parar +1; -1 rango crítico	4	A	7
Lanza	DDD	+1	6m/12m/24m	+3	2ª fila; +1 daño caballería; Parar -1	4	P	6
Jabalina	DDD	+1	12m/24m/48m	+3	2ª fila; Parar -1	4	P	6
Pica 2M	DDD	+1	n/a	+5	2ª fila; +3 daño caballería; Parar -2	5	P	7
Pelea	DDD	+1	n/a	-2	Sólo puede parar pelea	1	A	4
Escudo	DDD	-1	n/a	-2	-	2	A	6

***** Iniciativa: arrojadizas y proyectiles aplican +3. La de las armas C.C. se aplica sólo en C.C.
** El tipo de crítico a aplicar. Si hay dos valores, aplicar 1º / 2º según el daño sea par / impar.

Factor de rotura: cuando se realice un ataque con armas, habrá un porcentaje de posibilidades de rotura para el objeto que sea impactado (si lo hubiera). Si el ataque es parado, bloqueado, o tiene éxito pero se produce absorción de daño por armadura, y si el resultado de la tirada de ataque en un 3d10 incluye triples (un trío de números iguales) en base a la siguiente tabla, el arma, escudo o armadura (o casco) quedarán dañados.

Daño del ataque	Factor de rotura
0-9	000
10-14	999 (o superior)
15-19	888 (" ")
20-25	777 (" ")
26+	666 (" ")

Consideraciones

Armas de proyectiles, arrojadizas y pelea no causan factor de rotura.
Las armas contundentes tienen un rango más fácil el factor de rotura.
La propia arma con la que se impacta se rompe si se saca un triple 2.

2.2 Armaduras

Armadura	Absorción daño	Estorbo *	Especial
Cuero blando	1	2 (0)	-
Cuero rígido	2	4 (1)	-
Cota de mallas	3	6 (2)	No se puede correr a más de x4 el ritmo básico
Armadura de placas	5	10 (3)	No se puede correr a más de x3 el ritmo básico

***** El estorbo es un malus que afecta a: iniciativa, maniobras (trepar, nadar,…), esquivar, arrojadizas y proyectiles.
La habilidad armadura puede reducir el estorbo hasta un mínimo, marcado entre paréntesis.

2.3 Defensa

El valor base de defensa lo marca la rapidez, a la cual se añade 5 y una habilidad, si la hubiera. Ésta habilidad puede ser esquiva, parada o bloqueo (sólo se puede realizar una defensa activa a la vez contra un determinado ataque, pero puedes defenderte de más de un ataque, y para todos ellos se ha de ver venir el ataque). Por último, tenemos la armadura, que en caso de fracaso en la defensa, absorbe daño.

- Armadura: equipo, defensa pasiva, siempre se obtiene. Absorbe puntos de daño.
- Esquiva: defensa activa, requiere PA. Se puede utilizar contra ataques cuerpo a cuerpo y armas arrojadizas. Si se lleva armadura, el factor de estorbo reduce la habilidad. Añade a defensa el valor de la habilidad esquiva.
- Parada: defensa activa, requiere PA y un arma. Sólo se puede utilizar contra ataques cuerpo a cuerpo. Añade a defensa el valor de la habilidad Armas CC/Pelea (si bien Pelea sólo puede parar un ataque de Pelea).
- Bloqueo: defensa activa, requiere PA y un escudo (ver tabla anexa). Se puede utilizar contra ataques cuerpo a cuerpo, armas arrojadizas y proyectiles. Añade a defensa el valor de la habilidad escudo.

Tipo de escudo	Bonus defensa	Estorbo	Especial
Rodela o broquel	1	0	No sirve contra proyectiles
Medio o heráldico	2	1	-
Pavés o torreón	3	2	-

- **Ejemplo de ataque**: si Esnarri tiene Armas Contundentes 5 y Destreza y Fuerza 5, y está usando una maza a dos manos (DDD, precisión +0), y se enfrenta a un oponente con defensa 15 con cota de mallas, necesitaría 6+ en el dado objetivo. Con una tirada de 3, 6, 9, el dado objetivo sería un 6, por lo que habría impactado al oponente. Su arma haría un daño equivalente a los dados mayor y medio (6 y 9), más la fuerza (5), para un total de 20. La cota de mallas absorbe 3 puntos de daño, pero al ser una maza (especial: reduce absorción de armadura 3 puntos), el daño final sería de 20. Además, dado que ha causado 10+ puntos de daño, ha logrado un acierto crítico tipo D (ver tablas de aciertos críticos, apartado **3**).

2.4 Modificadores y consideraciones

Malherido: si los PV de un personaje o criatura son inferiores a 10 menos su Fuerza, guarda el dado menor.

Muerte e Inconsciencia: al llegar a 0 puntos de vida un personaje está inconsciente. Para matarlo por shock (vida) hay que llegar al valor negativo de sus puntos de vida.

Modificadores por circunstancias especiales en combate cuerpo a cuerpo (pero no a distancia):

- Flanqueando: +1 — Al ataque y al daño
- Oponente aturdido: +2 — Al ataque
- Por la espalda: +3 — Al ataque y al daño
- Oponente derribado: +5 — Al ataque y al daño

Nota: un personaje aturdido no puede atacar ni lanzar magia; sus acciones tendrán un -5 al resultado final.
Nota: un personaje derribado no podrá esquivar, parar o bloquear.

2.5 Combate con dos armas

Ataques con dos armas: con este modo de combate puedes hacer dos ataques. Los modificadores a la precisión para estos ataques son de -1 al realizado con la mano buena y -3 al de la mala (-1 si fuera ambidextro). Los puntos de acción necesarios para atacar con dos armas equivalen a la suma de los necesarios para cada arma, y posteriormente restarle 3 (4 si fuera ambidextro).

- (PA Arma 1 + PA Arma 2) - 3

Aplicable a cualquier combinación de armas a una mano (incluidas arrojadizas y pelea).

2.6 Modos de Combate

En combate hay tres modos o actitudes distintas:

- Normal: ataque guarda dado medio, defensa obtiene +5.
- Agresivo: ataque guarda dado mayor, defensa obtiene +3 (modo exclusivo para cuerpo a cuerpo).
- Defensivo: ataque guarda dado menor, defensa obtiene +7.

En base a lo anterior tendríamos la siguiente fórmula de combate:

- Destreza + Armas CC + 1 DDD 3d10 **VS.** 3/5/7 + Rapidez + (Esquiva/Parada/Bloqueo)

Además, en cuerpo a cuerpo se pueden realizar ataques Progresivos. El coste en puntos de acción (ver punto **2.9**) puede ser aumentado o disminuido sobre el coste básico del ataque.

Nota: con el ataque agresivo un 10 en la tirada objetivo no será un éxito automático, excepto con dos o más dieces.
Nota: si nuestras capacidades se han visto mermadas, como al estar malherido (PV inferiores a 10 menos Fuerza) o debido a otro efecto, y estamos obligados a usar el dado menor, no podremos usar los modos Agresivo o Progresivo.

2.7 Armas a distancia

Las armas a distancia tienen tres valores: daño, precisión y alcance; el objetivo no puede pararlas y difícilmente esquivarlas o bloquearlas. La dificultad de acertar depende de lo lejos que se encuentre y a veces, también de lo expuesto que esté el objetivo (como alguien escondido en una trinchera).

Para impactar tenemos en cuenta tres distancias, asignando tres distintas dificultades.

- Corta 7
- Media 10
- Larga 15

- **Ejemplo:** con un arco largo medieval (rangos 35/70/150) se necesitaría para impactar a un blanco estático que esté a 35 metros o menos un 7, entre 36 y 70 metros un 10, y para dar entre 71 y 150 m, un 15.

2.8 Modificadores para tiradas a distancia

Acertar a un objetivo con armas a distancia en un combate implica una dificultad adicional. Esto complementa las reglas anteriores, que solo contemplaban la distancia, así que aplica estos modificadores acumulativos a impactar por darse situaciones como las descritas a continuación:

- +3 a bocajarro (10% del alcance a corta distancia)
- +0 contra objetivos estáticos (un oponente derribado cuenta como tal)
- -2 si está peleando cuerpo a cuerpo, corriendo o en actitud defensiva (agachado, encogido,…)
- -4 cobertura media o cuerpo a tierra (no confundir con derribado)
- -6 cobertura casi completa
- -variable (si el ataque no es inadvertido: la rapidez del oponente; el valor de la habilidad esquivar -sólo arrojadizas-; o el valor de la habilidad bloquear -válido tanto para arrojadizas como proyectiles-)

- Ejemplo: un jugador dispara su arco corto contra un enemigo que está cuerpo a tierra a distancia media. Su tirada sería Destreza + Armas a distancia + 1o3d10 y la dificultad 10 +3 +X (el valor de rapidez del enemigo).

Observa cómo no recoge todas las situaciones posibles o que no habla de visibilidad ambiental (niebla, lluvia,…).

2.9 Rapidez y puntos de acción

La rapidez, atributo derivado de la destreza, determina cuantos puntos de acción tienes, en una relación 1=1. Todas las acciones que acometa el personaje cuestan puntos de acción (PA). Usar un arma costará una cantidad diferente de PA en base al tipo que uses (es diferente usar una daga que un mandoble).

Un personaje tiene 10 puntos de acción, modificados en un rango de -3/+3 en base a su rapidez (ver tabla):

Puntos de acción	
Rapidez	**Bonus**
1	-3
2	-2
3	-1
4	0
6	+1
8	+2
10+	+3

Ataque progresivo	
PA	**Fuerza**
-2	-4
-1	-2
+1	+1
+2	+2

Tipo de acciones físicas	**Coste**	**Descripción**
Desenvainar	1-2-3	(daga-arma 1M-arma 2M)
Disparar proyectil	5	10 si apuntando (+1 precisión)
Recargar arma	4-6-8	(corto-largo-ballesta ligera)
Cuerpo a cuerpo / arrojadizas	4-5-6-7	(pelea-daga-arma 1M-arma 2M)
Finta	½ AT	Anula siguiente defensa (TR PER)
Esquivar	2-4-8	Esquivas adicionales aumentan coste
Bloquear	3-6	Bloqueos adicionales aumentan
Parar	4-8	Paradas adicionales aumentan coste
Maniobras (mover/montar…)	2	Movimiento básico x ritmo (1-5)
Tomar poción/hierba	2	Si preparada y a mano
Acceder inventario / recoger	5	Coger algo de la mochila
Tipo de acciones mentales	**Coste**	**Descripción**
Magia	5	(sólo un hechizo por asalto)
Cambiar de idea	2	Reorganizar puntos de acción
Acción de oportunidad	2	Posponer momento de acción
Percepción de combate	1-2	(Visión 180º-360º) (normal 90º)

Los PA pueden ser invertidos en acciones aunque no alcance para pagar la acción completa, de forma que al asalto siguiente esa acción costará menos PA.

- Ejemplo: Esnarri tiene 10 PA y dispara su ballesta ligera (disparar proyectil – 5 PA) y procede a recargar la ballesta, acción que cuesta 8 PA, pero sólo dispone de otros 5 puntos. Al comienzo del asalto siguiente termina de cargar la ballesta, que le cuesta otros 3 PA, por lo que dispara de nuevo.

Nota: para armas cuerpo a cuerpo este tipo de acciones pagadas “a plazos” requieren que el oponente siga estando en el lugar original al asalto siguiente.

3. Aciertos críticos y localización de daño

Cuando el daño final realizado sobre un oponente iguala o supera 10, se produce un acierto crítico en una localización concreta del cuerpo. No confundir con el caso especial crítico (Tiradas y Resolución de Tareas).

- El dado rojo: se asigna uno de los 3 dados del ataque para leerlo en clave de localización. Por ejemplo, si el dado elegido para la localización fuera uno de color rojo, y tiráramos 1o3d10 con un resultado de 3, 6, **9**, la tirada sería un 6 y el impacto sería en el 9, una pierna (ver tablas de crítico anexas -localización en sentido vertical y daño en sentido horizontal-).
- Opcional: críticos de 30+ de daño según sigue - 30F (A+E), 35G (B+E), 40H (C+E), 45I (D+E) y 50J (E+E).

Opcional: la tabla de la izquierda sería para ataques apuntados a zonas concretas (tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia). La de la derecha para tener un sistema de ataque y defensa más gradual.

+3 Torso, brazos o piernas
+5 Cabeza o cuello
+8 Ojos
+5 Arma o mano del arma

Ataque	**Efecto**
Inferior a defensa en 3	Se reduce en cuatro grados el crítico
Inferior a defensa en 2	Se reduce en tres grados el crítico
Inferior a defensa en 1	Se reduce en dos grados el crítico
Iguala defensa	Se reduce en un grado el crítico
Supera defensa en 1	Crítico completo
Por cada +3 sobre defensa	+1 al daño

CRÍTICOS DE CORTE

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Amputas una oreja al adversario. +3 puntos de daño, pierde 3 puntos de vida por asalto y escucha con un -5 . Está aturdido durante 3 asaltos y sin poder parar durante el siguiente.	Destruyes un ojo del adversario. +5 puntos de daño y queda aturdido y sin poder parar durante los siguientes 12 asaltos.	Dejas al adversario inconsciente durante 6 horas con un golpe contra un lado de la cabeza. +15 puntos de daño. Si el adversario no lleva yelmo, muere.	El golpe, dirigido contra la cabeza del adversario, destroza el cerebro. Muere instantáneamente.
2	-	Haces un corte en el cuello del adversario. +6 puntos de daño, queda aturdido durante 3 asaltos y no puede parar durante el siguiente.	Haces un tajo en el cuello del adversario. Está aturdido durante 4 asaltos y no puede parar durante los 2 siguientes. +8 puntos de daño. Suma +1 a tu siguiente ataque.	Seccionas la espina dorsal del adversario. +20 puntos de daño. Cae al suelo de repente y está paralizado de cuello para abajo permanentemente.	Golpe dirigido contra el cuello, que secciona la arteria carótida y la vena yugular. El cuello del adversario se ha roto, y muere después de una agonía que dura 1 asalto.
3	-	Golpe contra el pecho del adversario. Debe parar durante el asalto siguiente, pero con un -2 . La herida le hace perder 1 punto de vida por asalto. +2 puntos de daño.	Haces un corte en los músculos del hombro del adversario. +5 puntos de daño, está aturdido durante 3 asaltos, y a partir de ahora lucha con un -2 . Suma +1 a tu siguiente ataque.	Destrozas el hombro del brazo en el que el adversario lleva el escudo. El brazo queda inútil. +1 a tu siguiente ataque. El adversario está aturdido durante 3 asaltos. +9 puntos de daño. Ganas la iniciativa.	El corazón ha sido destruido. Tienes una probabilidad del 25 % de que tu arma se quede clavada en el cuerpo del adversario durante 2 asaltos.
4	-	El adversario recibe una herida leve en el costado, lucha con un -1 y pierde 1 punto de daño por asalto. +3 puntos de daño.	Tajo en el costado. +7 puntos de daño y herida grave. El adversario pierde 6 puntos de vida por asalto. Está aturdido y sin poder parar durante los 2 asaltos siguientes.	Herida grave en el abdomen. +10 puntos de daño. El adversario pierde 8 puntos de vida por asalto, está aturdido durante 4 asaltos y no puede parar durante los 2 siguientes asaltos. Lucha con un -1 .	Tajo contra el costado. +20 puntos de daño. El adversario muere en 3 asaltos debido a los graves daños ocasionados a los órganos internos y queda inconsciente de inmediato.
5	-	Golpe contra la ingle, que aturde al adversario durante 1 asalto. No puede parar. +3 puntos de daño y además pierde 1 punto más por asalto.	Golpe contra la cadera. +7 puntos de daño y el adversario está aturdido durante 3 asaltos. No puede parar durante el siguiente, y a partir de ahora luchará con un -2 . Suma +1 a tu siguiente ataque.	Destrozas la cadera del adversario, que cae al suelo. +6 puntos de daño. El adversario lucha con un -9 y se considera que ha sido derribado durante 3 asaltos (durante los cuales no puede parar).	Golpe contra la ingle. +10 puntos de daño. Todos los órganos vitales han sido destruidos. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 12 asaltos.
6	-	Herida leve en el antebrazo. El adversario está aturdido durante 1 asalto, pierde 2 puntos de vida por asalto y lucha con un -1 . +4 puntos de daño.	Tajo contra la parte superior del brazo. +5 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por asalto y lucha con un -2 . Está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos.	Destrozas el codo del brazo en el que el adversario lleva el arma. +8 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 4 asaltos y no puede parar durante los dos primeros asaltos.	Amputas el brazo del arma del adversario, quien queda aturdido y sin poder parar durante los siguientes 9 asaltos, transcurridos los cuales se muere. +15 puntos de daño.
7	-	Herida leve en el antebrazo. +3 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto y lucha con un -1 .	Herida moderada en el antebrazo. +4 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por asalto, lucha con un -1 y está aturdido durante los 2 siguientes asaltos.	Cortas los tendones y rompes el hueso del brazo del escudo. El brazo queda inutilizado. +12 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar durante los 3 asaltos siguientes.	Amputas una mano del adversario. +6 puntos de daño. Está aturdido y sin poder parar durante 6 asaltos. Transcurridos éstos, cae al suelo y muere después de otros 6 asaltos.
8	-	Golpe contra la parte superior de la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +5 puntos de daño. Si no lleva, +3 puntos de daño y pierde 3 puntos de vida por asalto.	Herida en el muslo. El adversario está aturdido durante 2 asaltos. +8 puntos de daño. Pierde 5 puntos de vida por asalto.	Tajo contra la parte baja de la pierna que secciona músculos y tendones. El adversario lucha con un -7 . +8 puntos de daño y está aturdido durante 6 asaltos.	Amputas una pierna del adversario. +15 puntos de daño. Cae al suelo y pierde la consciencia, para morir después de 9 asaltos. Suma +1 a tu siguiente ataque.
9	-	Herida leve en la pantorrilla. El adversario pierde 1 punto de vida por asalto. +2 puntos de daño.	Tajo contra los tendones de la parte inferior de la pierna. El adversario lucha con un -3 y pierde 2 puntos de vida por asalto. +4 puntos de daño. Está aturdido durante 2 asaltos.	Cortas los músculos y seccionas los tendones de la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido durante 3 asaltos y no puede parar durante los 2 asaltos siguientes. Lucha con un -5 .	Amputas una pierna del adversario, que cae al suelo inmediatamente y muere después de 6 asaltos por culpa del 'shock' y la pérdida de sangre. +20 puntos de daño.
0	-	Golpe débil. No hay puntos de daño adicionales.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	El adversario pierde el equilibrio. +5 puntos de daño. Ganas la iniciativa para el siguiente asalto.

CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Rompes la nariz de tu adversario. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos. +15 puntos de daño. Luchará con un -3 durante dos días.	Golpe contra la parte superior de la cabeza. Si no lleva yelmo, el adversario está en coma durante 3 semanas. Si lo lleva, +20 puntos de daño y queda aturdido durante 12 asaltos.	Golpe contra uno de los lados de la cabeza del adversario. Si no lleva puesto un yelmo, fracturas su cráneo. Si lo lleva, le dejas inconsciente durante 4 horas. +20 puntos de daño.	Destruyes el cráneo de tu adversario, que muere inmediatamente. +30 puntos de daño. Suma +2 a tu siguiente ataque. Aún dispones de medio asalto para actuar.
2	-	Golpe contra el hombro del adversario. Fractura menor. El adversario lucha con un -1 , está aturdido y no puede parar durante los 2 asaltos siguientes.	Golpe contra el hombro que aguanta el escudo. Si el adversario lleva escudo, éste se rompe. Si no lo lleva, el hombro se fractura y el brazo queda inútil.	Golpe contra la parte posterior del cuello de tu adversario, que queda paralizado de cuello para abajo. +25 puntos de daño y queda bastante aturdido.	Golpe contra el cuello del adversario, rompiendo la columna vertebral y destruyendo su médula espinal. +25 puntos de daño, cae al suelo y muere después de 2 asaltos.
3	-	Golpe contra el pecho del adversario. +5 puntos de daño y deberá parar con un -2 durante el asalto siguiente. Tiene una herida en una de sus costillas.	Golpe contra el pecho. +15 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 2 asaltos, y a partir de ahora lucha con un -1 .	Destrozas el hombro del brazo en el que el adversario lleva el arma. El brazo queda inútil. El adversario deja caer el arma y está aturdido y sin poder parar durante los 3 asaltos siguientes.	Golpe contra el pecho del adversario. Los restos de la caja torácica destrozan el corazón, cae al suelo y muere. Suma +2 a tu siguiente ataque.
4	-	Golpe contra uno de los costados del adversario. +4 puntos de daño. En el asalto siguiente el adversario deberá parar con un -2 .	Golpe contra un costado del adversario. +10 puntos de daño, queda aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos. Lucha con un -2 .	El golpe da en la espalda, destruyendo músculos y rompiendo huesos. +20 puntos de daño. El adversario lucha con un -5 , ha caído al suelo y está aturdido durante 6 asaltos.	Golpe contra la espalda del adversario. +25 puntos de daño. Los huesos perforan los órganos vitales y el adversario cae al suelo, para morir después de 6 asaltos.
5	-	Golpe contra la parte inferior de la espalda. +15 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar durante el asalto siguiente.	Golpe contra la cadera. +7 puntos de daño y el adversario está aturdido durante 3 asaltos. No puede parar durante el siguiente, y a partir de ahora luchará con un -2 . Suma +1 a tu siguiente ataque.	El golpe rompe la cadera del adversario. Lucha con un -7 y cae al suelo. +15 puntos de daño y está aturdido durante 3 asaltos.	Destrozas la cadera del adversario. +35 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 2 asaltos, pero vuelve a estar activo durante otros 4 asaltos (aunque con un -4) y a continuación muere por daños causados a su sistema nervioso.
6	-	Golpe contra el brazo del adversario. +5 puntos de daño y deberá parar con un -2 durante el asalto siguiente.	Golpe contra el brazo del adversario que lleva el arma. Fea herida. +9 puntos de daño y además de estar aturdido y no poder parar durante el asalto siguiente, lucha con un -2 .	Golpe contra el codo del adversario. +9 puntos de daño. La articulación queda destruida y el brazo inutilizado. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos.	Golpe contra la axila. +30 puntos de daño. Rompes sus costillas y destruyes su costado. El adversario cae al suelo y muere 3 asaltos después a causa de los daños ocasionados a los órganos y al sistema nervioso.
7	-	Desarmas al adversario con un golpe que le da en el antebrazo. +6 puntos de daño. El adversario está aturdido durante el asalto siguiente.	Golpe contra el antebrazo. El adversario deja caer el arma y lucha con un -1 . +10 puntos de daño y está aturdido durante el asalto siguiente.	Golpe dirigido contra el brazo del adversario que lleva el escudo, que destroza la muñeca. El brazo ya no sirve de nada. El adversario queda aturdido durante el asalto siguiente. +6 puntos de daño.	El golpe destroza el brazo que lleva el escudo. Los fragmentos de hueso seccionan una arteria y una vena. El adversario muere por el "shock" y la pérdida de sangre después de no hacer nada durante 9 asaltos.
8	-	Golpe contra el muslo del adversario. +5 puntos de daño y está obligado a parar durante el siguiente asalto con un -2 .	Golpe dirigido contra la parte superior de la pierna. Fractura poco importante. +12 puntos de daño. El adversario lucha con un -1 . Ganas la iniciativa el asalto siguiente.	El golpe rompe uno de los huesos de la pierna. El adversario lucha con un -5 . +12 puntos de daño. Está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos. Los cartílagos están seriamente dañados.	El golpe destroza el muslo. +9 puntos de daño y fractura del fémur. Las astillas de hueso seccionan una arteria. El adversario muere después de 12 asaltos de inactividad.
9	-	Causas una herida en la pantorrilla del adversario. +6 puntos de daño. Ganas la iniciativa. El enemigo luchará con un -1 en el asalto siguiente.	Gran herida en la pantorrilla. +10 puntos de daño. El adversario lucha con un -1 . Ganas la iniciativa el asalto siguiente.	El golpe causa una herida en la rodilla del adversario, que a partir de ahora lucha con un -4 . +10 puntos de daño, está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos.	Destrozas la rodilla del adversario. +9 puntos de daño, cae al suelo y está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos, además de luchar con un -9 .
0	-	Golpe débil. No hay daños adicionales.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	Golpe de refilón. +6 puntos de daño. El adversario ha perdido un poco el equilibrio. Ganas la iniciativa el asalto siguiente.

CRÍTICOS DE PERFORACIÓN

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Amputas una de las orejas del adversario. +3 puntos de daño, además de 2 puntos de vida por asalto y un -5 a la capacidad auditiva. Está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos.	Golpe contra la parte posterior de la cabeza. Si el adversario no lleva yelmo, muere. Si lo lleva, +6 puntos de daño y cae al suelo durante 2 asaltos.	Golpe contra un lado de la cabeza. El adversario cae inconsciente durante 6 horas. +10 puntos de daño. Si no lleva yelmo, lo has matado.	Tu arma atraviesa un ojo del adversario, que muere instantáneamente. Suma +2 a tu siguiente ataque.
2	-	Golpe contra el cuello. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 3 asaltos y sin poder parar durante 1.	Golpe contra la región cervical. El adversario pierde 3 puntos de vida por asalto y lucha con un -2, quedando éste aturdido durante 2 asaltos.	El arma atraviesa el cuello del adversario, rompiendo la columna vertebral y seccionando la médula espinal. El adversario queda paralizado de cuello para abajo permanentemente.	Tu arma atraviesa el cuello, seccionando una arteria y una vena. El adversario no puede respirar, cae al suelo y muere.
3	-	Herida leve en el pecho. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto. +3 puntos de daño, y deberá parar durante los siguientes 2 asaltos.	Herida en el pecho. El adversario pierde 4 puntos de vida por asalto. +5 puntos de daño y lucha con un -1 . Queda aturdido y sin poder parar durante el siguiente asalto.	El arma atraviesa el hombro del brazo del escudo, que queda inútil. Suma +1 a tu siguiente ataque. El adversario está aturdido durante 3 asaltos.	Tu arma atraviesa el corazón del adversario, que retrocede 3 metros buscando un lugar donde morir. Tu arma sigue clavada en su cuerpo.
4	-	El adversario sufre una herida leve en un costado. +2 puntos de daño. Lucha con un -1 y pierde 2 puntos de vida por asalto.	Herida en el costado. El adversario pierde 4 puntos de vida por asalto y está aturdido durante 2 asaltos. Suma +2 a tu siguiente ataque.	Herida grave en el abdomen. El adversario pierde 6 puntos de vida por asalto. +10 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos. Lucha con un -2 .	El arma atraviesa un costado, destruyendo toda una serie de órganos. El adversario lucha con total normalidad durante 6 asaltos, y luego muere.
5	-	Hieres al adversario en un lado de la cadera. Está aturdido durante 1 asalto y pierde 2 puntos de vida por asalto.	Golpe contra la parte baja de la espalda. El adversario pierde 3 puntos de vida por asalto. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar durante el siguiente asalto.	El arma atraviesa una de las caderas del adversario, que pierde 3 puntos de vida por asalto. +5 puntos de daño. Está aturdido durante el siguiente asalto, y a partir de ahora luchará con un -7 .	Clavas tu arma en la parte baja de la espalda del adversario. Las hemorragias internas y el 'shock' lo matan en 6 asaltos, además de caer al suelo inconsciente.
6	-	Golpe contra el brazo. Si el adversario lleva armadura en el brazo, +3 puntos de daño. De lo contrario, 2 asaltosaturdidoy pierde 3 puntos de vida por asalto.	Golpe contra la parte alta del brazo. +3 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por asalto y lucha con un -2 . Está aturdido durante 2 asaltos.	Golpe contra el brazo del arma, rompiendo el hueso. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos. +10 puntos de daño.	Seccionas una arteria del brazo del adversario. Está aturdido durante 12 asaltos y luego muere.
7	-	Herida leve en el antebrazo. +2 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto y lucha con un -1 .	Herida en el antebrazo que le hace perder 3 puntos de vida por asalto y luchar con un -1 . El adversario está aturdido durante 2 asaltos.	El arma destroza el codo del brazo del arma. +3 puntos de daño y el brazo queda inútil. El adversario está aturdido durante 4 asaltos y no puede parar durante 2.	Seccionas una arteria del brazo del adversario. Está aturdido durante 12 asaltos y luego muere.
8	-	Golpe contra el muslo. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +3 puntos de daño. De lo contrario, +2 puntos de daño y pierde 3 puntos de vida por asalto.	Herida menos grave en el muslo. +5 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto y lucha con un -1 . Está aturdido durante 2 asaltos.	El arma destroza la rodilla del adversario que cae al suelo, lucha con un -6 y permanece en el suelo durante 3 asaltos. No puede parar durante 2 asaltos.	El arma atraviesa una de las piernas del adversario, seccionando una arteria. El adversario cae al suelo, pierde la consciencia y muere después de 12 asaltos.
9	-	Herida leve en la pantorrilla. El adversario pierde 1 punto de vida por asalto.	El arma alcanza la parte baja de la pierna, desgarrando tendones. El adversario lucha con un -2 . +3 puntos de daño, queda aturdido y sin poder parar durante el siguiente asalto.	Golpe contra la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos. +5 puntos de daño y lucha con un -5 . Se cortan tanto músculos como tendones.	El arma atraviesa una de las piernas del adversario, seccionando una arteria. El adversario cae al suelo, pierde la consciencia y muere después de 12 asaltos.
0	-	Golpe de refilón. No hay daños adicionales. +0 puntos de daño.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	Gracias a un buen golpe, el adversario pierde el equilibrio. Ganas la iniciativa. +5 puntos de daño.

CRÍTICOS DE CALOR

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	El golpe aturde al adversario durante 2 asaltos. Si el adversario lleva yelmo, pierde 8 puntos de vida y otros 2 por asalto. De no llevar yelmo, perderá 11 puntos de vida y otros 4 por asalto.	Golpe en la cabeza. El adversario no ve nada y lucha con un -9 durante 6 asaltos. Si no lleva yelmo, pierde 8 puntos de vida por asalto y además el 50% de su cabellera ha desaparecido. Si lleva un yelmo fabricado con material orgánico, éste es destruido.	Golpe en la cabeza. Si el adversario lleva puesto un yelmo completo, sus ojos son destruidos y está en coma durante 2 días. De lo contrario, el adversario muere después de 6 asaltos por choque generalizado y daños cerebrales graves. +20 puntos de daño.	La cabeza del adversario se convierte en un muñón ennegrecida, como que muere en el acto Suma +1 a tu siguiente tirada.
2	-	Golpe en la zona del cuello del adversario, si lleva armadura en el cuello, está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos. De lo contrario, el adversario es derribado y pierde 8 puntos de vida por asalto.	Golpe contra el cuello. Si el adversario lleva una armadura en el cuello, pierde 3 puntos de vida por asalto y luchará con un -1 . De no tenerla, el adversario está inconsciente y pierde 10 puntos de vida por asalto.	Golpe en el cuello del adversario, que fusiona las vértebras y pega la piel a las ropas. El adversario está paralizado de forma permanente. +25 puntos de daño.	Golpe en el cuello que destruye la garganta de adversario. +20 puntos de daño. El adversario pierde 12 puntos de vida por asalto y no puede hacer nada durante 9 asaltos, transcurridos los cuales muere Suma 1 a tu siguiente tirada
3	-	Golpe en el pecho. El adversario está aturdido durante 2 asaltos y sin poder parar durante 1. Luchará con un -1 Suma +1 a tu siguiente ataque. +9 puntos de daño.	Golpe en el pecho. El adversario está aturdido durante 3 asaltos. Si lleva puesta una armadura de algún material orgánico, ésta es destruida. Si carece de armadura en el pecho, el adversario pierde 6 puntos de vida por asalto y lucha con un -2 .	Golpe en el pecho. Si el adversario lleva una armadura que le protege el pecho, ésta es destruida. Pierde +12 puntos de vida y está aturdido durante 3 asaltos. De no llevar armadura, el adversario es derribado, pierde 6 puntos de vida por asalto y lucha con un -6 .	El calor convierte en vapor la parte central del usuario, destruyendo sus ropas, su armadura y todo lo que lleve encima. El adversario se parte en dos y muere. Suma +1 a tu siguiente tirada.
4	-	Golpe en la espalda, que derriba al adversario. Está aturdido durante 1 asalto y pierde 2 puntos de vida por asalto. Toda la materia orgánica de la espalda del adversario queda destruida.	Golpe en la espalda que derriba al adversario. +15 puntos de daño. El adversario está inconsciente durante 1 asalto y pierde 3 puntos de vida por asalto. El material orgánico de su espalda ha sido destruido.	Golpe en el abdomen. Si el adversario lleva una armadura que le proteja el abdomen, queda destruida; el adversario cae al suelo inconsciente y pierde 2 puntos de vida por asalto. De lo contrario, el adversario muere después de 12 asaltos de no hacer nada (a causa de los daños causados a sus órganos vitales).	Un costado del adversario está en llamas. Muere después de 6 asaltos por múltiples fracturas compuestas, pérdida de órganos y tejidos y sangre hirviendo. +20 puntos de daño.
5	-	Las ropas del adversario se incendian. Está aturdido y sin poder parar durante 1 asalto, perdiendo +9 puntos de vida por cada asalto en el que sus ropas se estén quemando (se tarda 2 asaltos en apagar el fuego). +12 puntos de daño.	El fuego abrasa la región de la cadera de adversario. Está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos. Lucha con un -3 . +12 puntos de daño.	Golpe contra el pecho que derriba al adversario. Si lleva armadura en el brazo, pierde 2 puntos de vida por asalto. De lo contrario, el brazo del arma ha quedado inutilizado y pierde además 4 puntos de vida por asalto. +12 puntos de daño.	La mitad inferior del cuerpo del adversario está envuelta en llamas. Muere después de 9 asaltos a resultas de la pérdida masiva de órganos y tejidos. +20 puntos de daño.
6	-	El fuego aturde al adversario durante 2 asaltos. +12 puntos de daño y pierde 3 puntos de vida por asalto. Si el adversario está usando un arma de madera, ésta queda destruida.	Golpe en el brazo; las quemaduras aturden al adversario durante 2 asaltos y le hacen perder 2 puntos de vida por asalto. Todas las prendas de tela que lleva se en ese brazo son destruidas y el adversario deja caer al suelo todo lo que estuviese cogiendo con esa mano.	Golpe en el brazo con el que adversario aguanta el escudo. Si lleva un escudo, lo deja caer al suelo. Si se trata de un escudo fabricado con algún material orgánico, éste queda destruido. De no llevar escudo, el adversario está aturdido durante 6 asaltos, pierde el uso del brazo y lucha con un -5 .	El golpe quema los dos brazos y la parte superior del pecho de adversario, que pierde el uso de ambos brazos y está aturdido durante 9 asaltos +15 puntos de daño.
7	-	El fuego aturde al adversario durante 2 asaltos. +12 puntos de daño y pierde 3 puntos de vida por asalto. Si el adversario está usando un arma de madera, ésta queda destruida.	El golpe hace que el adversario deje caer al suelo todo lo que tuviese en sus manos. Está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos y además luchará con un -1 (por tener quemaduras en el pecho). +9 puntos de daño.	El adversario pierde la mano con la que asía el arma. Quemaduras importantes. Es posible que todos los objetos que estuviese aguantando en esa mano hayan sido destruidos. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos, perdiendo además 5 puntos de vida por asalto.	Golpe en el brazo con el que el adversario aguanta el escudo. Si lleva un escudo, éste es destruido y el adversario pierde esa mano, estando además aturdido durante 6 asaltos. De no llevar escudo, el adversario pierde ese brazo y cae al suelo inconsciente. +20 puntos de daño.
8	-	Golpe en la pierna. Todas las protecciones orgánicas de la pierna se inflaman y causarán la pérdida de 6 puntos de vida por asalto hasta que las llamas sean extinguidas (lo que ocurrirá dentro de 1 asalto). El adversario está aturdido durante 3 asaltos. +10 puntos de daño.	El adversario está aturdido durante 2 asaltos. Si lleva armadura en las piernas, +7 puntos de daño y pierde además 1 punto de daño por asalto. De lo contrario, +10 puntos de daño y perderá además 3 puntos de vida por asalto	Golpe en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, pierde +2 puntos de vida por asalto y lucha con un -2 . De no llevar armadura, hay daños tisulares generalizados; la pierna queda inutilizada y el adversario lucha con un -8 .	Quemaduras en la mitad superior de la pierna. El adversario pierde el uso de la pierna a causa de la pérdida de tejidos. Está aturdido y sin poder parar durante 6 asaltos, pierde +4 puntos de vida por asalto y lucha con un -9 . +18 puntos de daño.
9	-	El golpe aturde al adversario durante 2 asaltos. Si el adversario lleva armadura en las piernas, pierde 1 punto de vida por asalto; de no tenerla, perderá 3 puntos de vida por asalto.	El adversario está aturdido durante 2 asaltos. Si el adversario lleva armadura de metal, y ésta le protege las piernas, +8 puntos de daño. De lo contrario, +9 puntos de daño y además perderá 3 puntos de vida por asalto.	Intenso golpe que quema las piernas del adversario. Está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos. Pierde 4 puntos de vida por asalto y luchará con un -10. +1 puntos de daño.	Quemaduras en la parte inferior de la pierna. El adversario pierde el pie, pero la herida queda cauterizada. Está aturdido y sin poder parar durante 6 asaltos, perdiendo +3 puntos de vida por asalto: lucha con un -8 . +15 puntos de daño.
0	-	Brisa de aire caliente. +0 puntos de daño.	+2 puntos de daño	+4 puntos de daño.	El adversario siente el calor; pierde la iniciativa para el siguiente asalto (o para 2 asaltos, si no tiene armadura). +5 puntos de daño.

CRÍTICOS DE FRÍO

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	El golpe aturde al adversario durante 1 asalto. Pierde 2 puntos de vida por asalto y además lucha con un -1 por culpa de un 'shock' facial. +8 puntos de daño.	Golpe en la cabeza que derriba al adversario. Si lleva yelmo, está aturdido durante 3 asaltos. De no llevar yelmo, está aturdido durante 6 asaltos. lucha con un -5 y pierde las dos orejas.	El adversario entra en coma durante 1 mes y pierde la nariz como consecuencia del 'shock' y congelación grave. +21 puntos de daño.	El golpe congela y reseca la cabeza del adversario, que muere después de 1 asalto. Su cerebro y su cráneo son ahora quebradizos y están muertos. Suma 5 a tu siguiente tirada.
2	-	El adversario está aturdido y sin poder parar durante 4 asaltos. Si no lleva armadura ni capa que le proteja, pierde 5 puntos de vida por asalto.	Golpe en el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, pierde 4 puntos de vida por asalto y está aturdido durante 6 asaltos. De no tenerla, lucha con un -5 , pierde 5 puntos de vida por asalto y está aturdido durante 3 asaltos.	Golpe en el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, está aturdido durante 9 asaltos. De no llevarla, el adversario pierde los labios, no puede hablar durante 2 semanas y cae al suelo inconsciente	Golpe en el cuello y la garganta. Si el adversario lleva armadura en el cuello, cae al suelo inconsciente. De no llevarla, el cuello del adversario se congela y se rompe en pedazos y él muere después de no hacer nada durante 9 asaltos.
3	-	Golpe en el pecho. El adversario está aturdido durante 2 asaltos y no puede parar durante 1. +12 puntos de daño.	Golpe en el pecho. El adversario pierde 4 puntos de vida por asalto. Si lleva armadura en el pecho, está aturdido durante 3 asaltos. De no llevarla, cae al suelo y lucha con un -2 .	Golpe en el pecho. El adversario cae al suelo y deja caer todo lo que tenga en las manos. Está aturdido durante 12 asaltos por 'shock' y daños nerviosos. Lucha con un -3 .	El cuerpo del adversario se congela por completo y luego se rompe en mil pedazos después de caerse al suelo 6 metros detrás del lugar en donde recibió el impacto del ataque.
4	-	Golpe en la espalda. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 1 asalto. Congelación. El adversario lucha con un -1. +10 puntos de daño.	El adversario está aturdido durante 2 asaltos y toda la madera en la espalda del adversario que estuviese expuesta al exterior se vuelve inútil y quebradiza. Pierde 2 puntos de vida por asalto. +9 puntos de daño.	Golpe en la espalda. El adversario está aturdido durante 3 asaltos y no puede parar durante 1. Lucha con un -2 . Congelación. +13 puntos de daño.	Golpe en el abdomen. Si el adversario lleva armadura en el abdomen, cae al suelo inconsciente y +17 puntos de daño. De no llevarla, el adversario muere después de 9 asaltos por lesiones causadas a los órganos internos.
5	-	Golpe de congelación contra la espalda que seca toda clase de materia orgánica que el adversario tuviese en su espalda expuesto al exterior. Está aturdido y sin poder parar durante 1 asalto. +9 puntos de daño.	Golpe contra un costado que hace que el adversario retroceda 1'5 metros. Las ampollas creadas le hacen perder 3 puntos de vida por asalto y estar aturdido durante 2 asaltos. +10 puntos de daño.	Golpe en la cadera del adversario, que se rompe en pedazos. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos y lucha con un -7 . +17 puntos de daño.	Golpe en un costado, que congela y rompe en pedazos la pelvis del adversario. Muere después de 6 asaltos por 'shock' y lesiones nerviosas. +18 puntos de daño.
6	-	Golpe fuerte pero desviado que aturde al adversario durante 1 asalto. Pierde 3 puntos de vida por asalto debido a las congelaciones sufridas en la muñeca que aguanta el escudo. +8 puntos de daño.	Golpe en el brazo del adversario que aguanta el arma. Deja caer al suelo lo que tuviese en esa mano. El adversario está aturdido durante 3 asaltos y lucha con un -3 . +13 puntos de daño. Congelación.	Golpe en el brazo del adversario que aguanta el arma. La congelación y el entumecimiento hacen que el brazo quede inutilizado, aturdiendo al adversario durante 3 asaltos. +15 puntos de daño.	Golpe en el hombro, que queda inutilizado por culpa de los daños causados a los nervios y cartílagos. Si el adversario no lleva yelmo, está inconsciente durante 1 día y pierde 6 puntos de vida por asalto. +15 puntos de daño.
7	-	Golpe en forma de torbellino que hace que el adversario dé vueltas sobre sí mismo. +10 puntos de daño y está aturdido durante 1 asalto. Su arma cae al suelo.	El adversario cae al suelo y está aturdido durante 6 asaltos. Si lleva armadura en las muñecas, pierde 3 puntos de vida por asalto. De no tenerla, lucha con un -2 y pierde 6 puntos de vida por asalto.	Golpe en el brazo del adversario que aguanta el escudo. Si lleva un escudo, +20 puntos de daño. Si no lleva escudo, el brazo queda inutilizado por culpa de los daños causados a los músculos y nervios y el adversario está aturdido durante 5 asaltos.	El golpe congela ambas manos y el adversario pierde el uso de sus dos brazos. Está aturdido durante 9 asaltos y pierde 6 puntos de vida por asalto.
8	-	Golpe fuerte pero dirigido contra la parte inferior del cuerpo. El adversario está aturdido durante 2 asaltos. Si no lleva armadura en las piernas, pierde 5 puntos de vida por asalto por 'shock' y dolor.	Golpe en la pierna. Congelación. Si el adversario lleva botas o grebas de cuero, éstas son destruidas. Está aturdido durante 4 asaltos. +11 puntos de daño.	Golpe en el muslo, que le rompe el hueso y causa congelación. El adversario lucha con un -4 , pierde 5 puntos de vida por asalto y está aturdido durante 6 asaltos.	La mitad inferior del cuerpo del adversario se congela por completo. Muere después de no hacer nada durante 6 asaltos. +19 puntos de daño.
9	-	Golpe acompañado de escarcha que obliga al adversario a perder la iniciativa durante 2 asaltos. +5 puntos de daño.	Golpe fuerte dirigido contra la parte inferior del cuerpo del adversario, que le aturde durante 1 asalto y destruye las protecciones de sus pies. Si los pies estaban desnudos, el adversario lucha con un -2 (por congelación).	Golpe en las piernas. El adversario cae al suelo. Si lleva armadura en las piernas, está aturdido durante 2 asaltos. De no llevarla, el adversario pierde el uso del pie izquierdo y lucha con un -7 (por congelación).	Golpe dirigido contra la parte inferior de las piernas, que destruye las protecciones de los pies, congela los dos pies del adversario y le aturde durante 9 asaltos. Pierde 6 puntos de vida por asalto y lucha con un -8 .
0	-	Brisa de aire frío. +0 puntos de daño.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	Golpe frío. Si el adversario lleva puesto una armadura o una ropa que le proteja, pierde la iniciativa para el siguiente asalto. De no ser así, +6 puntos de daño y pierde la iniciativa durante 2 asaltos.

CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Estallido de luz y humo que deja aturdidos durante 1 asalto a todos los que se encuentren a menos de 1'5 m de, adversario. El adversario cae al suelo y está aturdido durante 3 asaltos.	Golpe en la cabeza. El adversario pierde la nariz, está temporalmente ciego durante 2 semanas y aturdido durante 9 asaltos. Mientras esté ciego, el adversario lucha con un -9 . Si no lleva yelmo, cae al suelo.	Golpe en la cabeza. Si el adversario lleva puesto un yelmo de cuero, éste es destruido y el adversario está en coma durante 2 meses. De no ser así, el cerebro del adversario se deshace y él muere en el acto. Suma +10 a tu siguiente tirada.	Golpe en la cabeza. El cerebro de, adversario sufre un 'shock' generalizado y daños graves en la corteza cerebral. E adversario cae al suelo inconsciente y muere después de 6 asaltos. +20 puntos de daño.
2	-	Golpe en la mitad superior de, pecho de adversario, que le aturde durante 2 asaltos. No puede parar durante 1 asalto. +5 puntos de daño.	Golpe en el cuello y los hombros. Si e adversario lleva puesta una armadura que le proteja el cuello, está aturdido y sin poder parar durante 6 asaltos. De no ser así, cae al suelo inconsciente y pierde el habla. +10 puntos de daño.	Golpe en el cuello que le deja inconsciente. El adversario no puede hablar durante 2 meses y pierde +4 puntos de vida por asalto. +20 puntos de daño.	El golpe atraviesa el cuello de, adversario y le decapita, matándole en el acto. Suma +1 a tu siguiente tirada de ataque con hechizos.
3	-	Golpe en el pecho. Si el adversario lleva armadura de metal, está aturdido durante 2 asaltos. De no llevar armadura, estará aturdido durante 3 asaltos.	Golpe en el pecho. El adversario cae al suelo y pierde 2 puntos de vida por asalto por efecto de la pérdida de sangre. +1 1 puntos de daño.	Golpe en el pecho; el adversario cae al suelo inconsciente como consecuencia de, 'shock'. La pérdida de sangre y los daños causados a sus nervios provocan la pérdida de 3 puntos de vida por asalto. +18 puntos de daño.	Golpe en el pecho, que hace retroceder al adversario 3 m. Daños nerviosos generalizados. El adversario muere de 'shock' después de 3 asaltos. +20 puntos de daño.
4	-	Golpe en la espalda. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 1 asalto. +7 puntos de daño.	Golpe en la espalda. El adversario cae al suelo y está inconsciente durante 1 asalto. 'Shock' leve. El adversario lucha con un -2 . +12 puntos de daño.	Golpe en el costado, que destroza el sistema nervioso de, adversario. Entra en coma y en estado de 'shock' generalizado. El adversario se convierte en un vegetal viviente. +30 puntos de daño.	Golpe en el abdomen. Si el adversario lleva puesta una armadura que le proteja el abdomen, está aturdido durante 9 asaltos y pierde 6 puntos de vida por asalto. De no ser así, el adversario muere después de 12 asaltos por 'shock' y pérdida de sangre.
5	-	El adversario gira sobre si mismo y pierde la iniciativa para el siguiente asalto. +3 puntos de daño.	El humo caliente y la luz aturden al adversario durante 4 asaltos. Pierde la iniciativa durante 6 asaltos. +13 puntos de daño	Golpe en la cadera. Si el adversario lleva puesta una armadura que le proteja la cadera, está aturdido durante 6 asaltos; +10 puntos de daño. De no ser así el adversario está aturdido durante 3 asaltos y lleva un -5 a todas sus acciones a causa de, 'shock' y los daños en cadera, los nervios	El golpe aplasta la pelvis y destruye la parte baja de la columna vertebral del adversario: su espina dorsal se quema y se divide en multitud de fragmentos pequeños. El adversario cae al suelo inconsciente y muere después de 12 asaltos.
6	-	Quemaduras leves. El adversario debe parar durante 1 asalto y pierde 1 punto de vida por asalto. +2 puntos de daño.	Golpe en el brazo que aguanta el escudo del adversario. Si lleva armadura de metal pero no escudo, el adversario está inconsciente durante 1 día. +15 puntos de daño.	Golpe en el brazo de, adversario que aguanta el escudo. Si lleva un escudo de meta, está aturdido durante 6 asaltos y pierde +12 puntos de vida. De no ser así, el adversario cae al suelo, el brazo queda inútil y +13 puntos de daño.	Golpe en el pecho. Si el adversario lleva puesta una armadura de meta, que le protege los brazos y el pecho, sus piezas se fusionan entre si y no puede usar sus brazos. De no ser así, el adversario está inconsciente durante 6 horas y pierde +9 puntos de vida.
7	-	La luz distrae al adversario, que deberá parar durante 1 asalto. +5 puntos de daño.	Golpe en el brazo con el que el adversario aguanta clarma. El adversario deja caer al suelo todo lo que tenga en la mano del arma. Está aturdido durante 2 asaltos y pierde 2 puntos de vida por asalto.	Golpe en el brazo de, adversario que aguanta el escudo. Si el adversario lleva un escudo, está aturdido durante 4 asaltos. De no ser así, el brazo de, usuario está inutilizado y él está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos.	Golpe en el brazo de, adversario que aguanta el escudo. Si lleva un escudo de meta, está aturdido durante 6 asaltos y pierde +12 puntos de vida. De no ser así, el adversario cae al suelo, el brazo queda inútil y +13 puntos de daño.
8	-	Golpe en la mitad superior de la pierna. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 1 asalto. +9 puntos de daño.	El adversario gira sobre si mismo y está aturdido durante 1 asalto. Una quemadura leve en la pierna le hace perder 2 puntos de vida por asalto. +7 puntos de daño.	Golpe en el muslo. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto. Los huesos se rompen y los cartílagos se desgarran; el adversario está aturdido durante 4 asaltos y lucha con un -4 .	El golpe fragmenta la rodilla del adversario y destruye una serie de nervios. El adversario lucha con un -6 y está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos.
9	-	El golpe hace que el adversario pierda el equilibrio Pierde la iniciativa durante 2 asaltos. +4 puntos de daño.	Golpe en la pierna del adversario. Si el adversario lleva armadura en la pierna, está aturdido durante 1 asalto. De no ser así, el adversario está aturdido y sin poder parar durante 1 asalto, perdiendo 3 puntos de vida por asalto.	El golpe derriba al adversario. Si lleva armadura de meta, en la mema, pierde el uso de la pierna a causa de los daños causados a sus nervios. De no ser así +15 puntos de daño y el adversario está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos.	Golpe en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, está aturdido y sin poder parar durante 6 asaltos. De no ser así, la pierna de, adversario está rota, con varios de sus nervios dañados y el adversario está aturdido durante 6 asaltos. Lucha con un -5 .
0	-	Mucha electricidad estática. +0 puntos de daño.	+2 puntos de daño	+4 puntos de daño.	Si el adversario lleva puesta una armadura de metal, pierde la iniciativa durante 2 asaltos; de no ser así, el adversario está aturdido durante 1 asalto. +5 puntos de daño.

4.0 Atributos o Características

Característica	Malus por debajo de 3	Bonus a 10
Fuerza	No puede usar armas 2M	Arma 2M en mano diestra como si fuera 1M
Destreza	Los 1 son pifia en tiradas con destreza	-
Percepción	Los 1 son pifia en tiradas con percepción	Iniciativa dos tiradas y se queda con la mejor
Fuerza de voluntad	-10 % experiencia	+10 % experiencia
Inteligencia	Diálogos de deficiente	-
Carisma	Genera desconfianza natural	Genera confianza natural. Repetir beneficios

Potenciales: se puede subir "in-game" hasta un 50% del valor original del atributo. Los puntos iniciales (2) y los bonus de traits se calculan a priori para el cálculo de este límite. El tope de un atributo es 10, modificable sólo por los bonus raciales.

4.1 Atributos o Características Derivadas

Característica	Característica del que deriva	Fórmula
Puntos de vida	Resistencia/ Fuerza de voluntad/ Condición física	Factor racial + [(+1 +1 +1) x3]
Bonus de daño	Fuerza (aplicable a melee y arrojadizas)	1=1
Rapidez	Destreza	1=1
Iniciativa	Rapidez/Percepción	[(+1 +1)/2] + 1Do10
Tasa de curación	Fuerza	Ver tabla inferior
Capacidad de carga	Fuerza	Ver tabla inferior

4.2 Curación de heridas

Cuando un personaje recibe una herida los tiempos de recuperación se obtienen a partir de esta tabla:

(en días)	Leve	Seria	Grave
Sangre	1	3	5
Tejido	2	5	20
Hueso	3	10	30

La fuerza del personaje modifica la velocidad de curación:

Fuerza	1	3	5	7	9	11
Curación	x2	x1.5	x1	x0.7	x0.5	x0.3

4.3 Capacidad de carga e inventario

El inventario dispone de 120 cuadrantes (1=250 gr., ver ficha de personaje). El límite de peso que el personaje puede llevar sin penalización lo marca la fuerza en base a esta tabla (cada rango superior al que permite tu fuerza reduce tu rapidez en 2, afectando a tu iniciativa y puntos de acción):

Fuerza	1	3	5	7	9	11+
Peso (Kg.)	0-5	6-15	16-25	26-35	36-50	51-75

4.4 Movimiento

El movimiento base de cada personaje depende de su rapidez, peso y altura. La zancada promedio es 10 (metros por asalto), sobre lo que se aplican los modificadores de la siguiente tabla. El ritmo base se puede llevar de x1 a x5.

-	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Rapidez	1	2	3	4-5	6-7	8-9	10
Peso	Muy obeso	Obeso	Sobrepeso	Medio	Magro	Fibroso	Musculado
Altura (cm.)	100	125	150	175	200	225	250+

5.0 Creación de personaje

0. Generar las características: fuerza, destreza, percepción, inteligencia, carisma, y fuerza de voluntad. Todas ellas comienzan con un valor de 4. Se dispone de dos puntos para subir alguna de ellas.

1. Elegir raza: las razas no humanas pueden tener alguna restricción a la hora de elegir profesión.

Abr.	Raza	Modificadores	Especial	Vida
Hum	Humanos	+1 trait	-	10
Ena	Enanos	+1 FU, +1 FV -1 CAR, -1 DES. +1 mecánica. X2 coste hechizos	Visión nocturna, porteador (+)	15
Gno	Gnomos	+1 FV, +1 INT, -2 FU. +1 mecánica. +2 rangos a comerciar	Visión nocturna, herencia (+)	5
Hob	Hobbits	+1 DES, +2 PER, -2 FU, -1 CAR. +1 arrojadizas. +2 acechar	Resistencia mágica (2)	5
Elf	Elfos	+2 DES, +1 PER, +1 INT, +1 CAR. +1 poder. No tech. -1 trait	Visión nocturna, ambidextro	10
Sel	Semielfos	+1 DES, +1 PER. -1 rango tech	Visión nocturna	10
Sor	Semiorcos	+1 FU, -1 FV, -1 CAR. +1 trait	Visión nocturna	12
Sog	Semiogros	+3 FU, -3 INT, -1 CAR. -2 rangos acechar	Armadura natural (1)	20

Nota: un personaje mujer tendrá -1 FU y +1 FV.

Nota: las razas diminutas (gnomo y halfling) tienen +1 a defensa.

2. Elegir Traits o trasfondos: cada personaje elige un trait (algunas razas modifican el número de traits).

Trait	Bonus	Malus
Herencia	+1 a las tiradas de beneficios	-1 FV
Erudito	+1 INT	-1 CAR
El gañán	+1 FU	-1 INT
Hiperactivo	+2 rapidez	-1 CAR, coste Ciencias ajeno
Entrenamiento militar	+1 FU, +1 Armas	-1 INT, -1 CAR
Sobreprotegido de niño	+1 INT, +1 FV, +1 CAR	-3 FU
Creciste en un circo	+1 DES, +1 CAR	-1 INT, -1 FV
Forjado en la arena	+1 FU, +1 DES, +1 Armas	-2 INT, -1 FV, -1 CAR
Niño feral	+3 DES, +1 acechar	-3 INT, -1 Interacción
Enfermizo	+3 INT	-1 FU, -1 PER, -1 DES
Giggoló	+3 CAR, +2 persuasión	-1 FV, -1 FU, -1 DES
Charlatán	+1 CAR, +1 Interacción	-1 FU, -1 FV
Idiota especial	+3 INT, +2 juego	-1 FU, -1 DES, -2 FV
Bárbaro	+2 FU, +1 Armas	-1 INT, -1 CAR, -1 comerciar
Niño de Nietzsche	+20 % experiencia	Los 1 son pifia
Alergia a la magia	+2 Ciencias físicas	Ni hacer ni usar magia
Tecnofobia	+1 poder	Ni hacer ni usar tech
Hijo único rarito	+4 FV	-3 CAR, -1 persuadir
Doctor loco	+2 INT, +2 FV, +1 medicina	-1 CAR, -1 DES, -2 PER
Operación milagrosa	+3 INT, +3 CAR, +3 FV	-3 FU, -3 DES, -3 PER
Piadoso	+1 FV	-1 a las tiradas de beneficios
Porteador nato	-2 estorbo, + 1 rango carga	-1 CAR

Nota: los modificadores a rangos de habilidad, tanto de trait como de raza, se ponen al final de la fila (a posteriori).

3. Reino de Nacimiento y Reino de Residencia: El Reino de Nacimiento se elige libremente, mientras que el Reino de Residencia será de la Era Proto-Industrial. Se obtienen dos habilidades por el primero y una por el segundo.

HABILIDADES POR REINO

1D	Edad de Piedra	Edad de Bronce	Edad de Hierro	Edad Moderna	Era Proto-Industrial	1D
1	Orientación	Juego	Disfraz	Callejeo	Historia	1
2	Rastrear	Artesanía	T. animales	Navegación	Mecánica	2
3	Pelea	Oratoria	Liderazgo	Negociar	Persuadir	3
4	Supervivencia	Filosofía	Alquimia	Botánica	Medicina	4
5	Baile	Artes Plásticas	Actuar	Música	Literatura	5
6	Atléticas	Atléticas	Técnicas	C. Sociales	C. Sociales	6

4. Aprendizaje de magia (opcional): se requiere un poder de 2 puntos por nivel o superior (ver apartado **10**. Magia) El jugador debe elegir si va a ser un hechicero puro o un semi-hechicero con armas. Se invierten 4 años.

Magia

Admisión	7+	MD +3 si Int 6+	Admisión automática con poder 3 o superior. Si falla permanece en 16 años.
Mago-guerrero	-	-	Recibes cualificación en una lista de magia. Alistamiento militar con comisión.
Hechicero	-	-	Recibes cualificación en dos listas de magia.
Honores	9+	MD+1 si Int 8+	Recibes cualificación en una lista de magia. +1 al rango de profesión.

5. La carrera o profesión: de uno a cinco periodos por personaje (cada uno representa uno o dos años).

Nº	Profesión	Alistar	MD	MD	Herida	Comisión	MD	Promoción	MD	Cont
0	Noble	10 +	+ 2 Car 7+	+ 1 Int 7+	2 +	8 +	+ 1 Car 8+	9 +	+ 1 Int 8+	3+
1	Diplomático	9 +	+ 2 Car 7+	+ 1 Int 7+	2 +	7 +	+ 1 Car 8+	8 +	+ 1 Int 8+	3 +
2	Burócrata	8 +	+ 2 Car 7+	+ 1 Int 7+	2 +	7 +	+ 1 Car 8+	8 +	+ 1 Int 8+	3 +
3	Comerciante	7 +	+ 2 Int 7+	+ 1 Car 7+	3 +	6 +	+ 1 Int 8+	7 +	+ 1 Car 8+	3 +
4	Bribón	6 +	+ 2 Des 7+	+ 1 Fu 7+	4 +	6 +	+ 1 Fu 8+	7 +	+ 1 Fu 8+	3 +
5	Militar	5 +	+ 2 Fu 7+	+ 1 Des 7+	4 +	6+	+ 1 Fu 8+	7 +	+ 1 Fu 8+	3+
6	Explorador	6 +	+ 2 Per 7+	+ 1 Des 7+	4 +	6 +	+ 1 Fu 8+	7 +	+ 1 Fu 8+	3 +
7	Piloto	7 +	+ 2 Per 7+	+ 1 Des 7+	3 +	6 +	+ 1 Des 8+	7 +	+ 1 Per 8+	3 +
8	Artista	8 +	+ 2 (*) 7+	+ 1 Int 7+	2 +	7 +	+ 1 Car 8+	8 +	+ 1 Des 8+	3 +
9	Médico	9 +	+ 2 Int 7+	+ 1 Des 7+	2 +	7 +	+ 1 Int 8+	8 +	+ 1 Des 8+	3 +
10	Erudito	10 +	+ 2 Int 7+	+ 1 FV 7+	2 +	8 +	+ 1 Int 8+	9 +	+ 1 FV 8+	3 +

***El artista obtiene el modificador de dado en base a la rama de arte elegida (ejemplo: un actor, carisma; un pintor, agilidad).

-Si no es aceptado en un servicio o profesión, puede probar otro, pero nunca repetir uno fallado con anterioridad.
-Si es herido se tira 1D10. Con un 1 el personaje muere. Con un 2, convalecencia y pérdida del siguiente periodo.
-Si comisiona asciende de rango y obtiene tres habilidades para el ciclo (ver tabla inferior). Continuación automática.
-Para promocionar hay que haber comisionado en el mismo periodo. Si promociona asciende de nivel.
-Si falla la tirada de continuación, termina su servicio. Si la supera, puede volver a realizar el ciclo.

Profesión	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Noble	Armas	Interacción	Combate	Atléticas	C. Sociales	Opción libre
Diplomático	Interacción	Armas	C. Sociales	Bellas Artes	Combate	Opción libre
Burócrata	Interacción	Armas	Subterfugio	C. Sociales	Técnicas	Opción libre
Comerciante	Interacción	Armas	Técnicas	Subterfugio	Exploración	Opción libre
Bribón	Armas	Combate	Atléticas	Subterfugio	Exploración	Opción libre
Militar	Armas	Combate	Atléticas	Técnicas	Exploración	Opción libre
Explorador	Exploración	Armas	Atléticas	Subterfugio	Combate	Opción libre
Artista	Bellas Artes	Armas	Interacción	Técnicas	Subterfugio	Opción libre
Piloto	Técnicas	Armas	Atléticas	Exploración	Subterfugio	Opción libre
Médico	C. Físicas	Armas	Técnicas	Interacción	Subterfugio	Opción libre
Erudito	C. Físicas	Armas	Técnicas	C. Sociales	Subterfugio	Opción libre

6. Pagas y Beneficios: se recibe una paga, en beneficio o dinero, por cada periodo de servicio (2 años).

Profesión	**Tipo**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
Noble	Beneficio	Arma	Arma	Armadura	Caballos	Escolta	Tierras	Castillo
	Dinero	2	5	10	20	50	100	200
Diplomático	Beneficio	Arma	Contactos	Traductor	Contactos +	Caballos	Escolta	Goleta
	Dinero	2	5	10	10	20	20	30
Burócrata	Beneficio	Reloj	Contactos	Asistente	Contactos +	Casa	Info. Confide.	Mansión
	Dinero	1	1	10	10	40	40	80
Comerciante	Beneficio	Arma	Contactos	Caballos	Contactos +	Escolta	Cargamento	Mercante
	Dinero	1	5	10	20	30	40	50
Bribón	Beneficio	Arma	Arma	Arma +	Caballos	Armadura	Cargamento	Corsaria
	Dinero	1	1	1	10	20	50	100
Militar	Beneficio	Arma	Arma	Arma +	Caballos	Armadura	Armadura +	Tierras
	Dinero	2	5	10	10	10	20	30
Explorador	Beneficio	Arma	Arma	Caballos	Caballos +	Armadura	Contactos	Bergantín
	Dinero	2	5	5	10	10	20	20
Artista	Beneficio	Arma	Instrumental	Contactos	Drogas	Fan	Estudio	Cualquiera
	Dinero	1	2	5	20	40	80	200
Piloto	Beneficio	Arma	Arma	Contactos	Marinero	Instrumental	Goleta	Galeón
	Dinero	5	5	10	10	20	20	30
Médico	Beneficio	Arma	Instrumental	Enfermero	Drogas	Despacho	Drogas +	Hospital
	Dinero	5	10	20	20	30	40	60
Erudito	Beneficio	Arma	Instrumental	Ayudante	Gadget	Librería	Gadget +	Lab. Alquim.
	Dinero	1	2	5	10	20	30	40

Personajes con rango 5 o 6 añaden +1 a sus tiradas. Los beneficios repetidos pueden ser utilizados como mejora en la habilidad concerniente o en el propio beneficio. El dinero son monedas de oro.

7. Rangos: entiéndase el rango del personaje -se sube uno por cada comisión- como algo descriptivo (trasfondo).

Profesión	Rango 0	Rango 1	Rango 2	Rango3	Rango 4	Rango 5	Rango 6	Rango 7
Noble	Hidalgo	Caballero	Barón	Marqués	Conde	Duque	Archiduque	Rey
Diplomático	Bedel	3º secretario	2º secretario	1ºsecretario	Consejero	Embajador	Ministro	Presidente
Burócrata	Oficinista	Supervisor	Ay. Manager	Manager	Ejecutivo	Director	Ministro	Presidente
Comerciante	Recadero	4º oficial	3º oficial	2º oficial	1º oficial	Propietario	Empresario	Magnate
Bribón	Carnaza	Pirata	Sargento	Capitán	Gran Cap.	Brazo Der.	Líder	Gran Líder
Militar	Soldado	Cabo	Sargento	Teniente	Capitán	Coronel	General	General +
Explorador	Castor	Lobato	Ranger	Pionero	Ruta	Senior	Tigre	Águila
Artista	Amateur	Semi-Pro	Profesional	Conocido	Famoso	Estrella	Super Estr.	Leyenda
Piloto	Grumete	Marinero	Marinero 1ª	Oficial	Oficial 1ª	Contramaestre	Capitán	Capitán +
Médico	Repu=0	Repu=1	Repu=2	Repu=3	Repu=4	Repu=5	Repu=6	Repu=7
Erudito	Repu=0	Repu=1	Repu=2	Repu=3	Repu=4	Repu=5	Repu=6	Repu=7

8. Habilidades: en la creación de personaje -niveles 0 y 1- se reciben 628 puntos a gastar en habilidades (pero no atributos), más tres habilidades adicionales por cada comisión obtenida. Cada promoción otorga un nivel y 314 puntos adicionales (estos se pueden gastar tanto en habilidades como en atributos). Ver anexo **1** - la experiencia.

Además, no se pueden tener más habilidades que el doble del valor combinado de INT + FV. Si bien para este límite no cuentan los idiomas y los contactos, y las armas cuentan como un solo grupo.

Por último, reseñar que durante la creación de personaje las habilidades no pueden pasar de rango 5 (aquellas que tuvieran un bonus por trait o raza aumentan este límite superior tanto como el bonus).

El idioma natal (con un valor no inferior a 5), así como un segundo idioma (con valor no superior a 5) son gratuitos.

9. Grupos de habilidades: todas las habilidades y su respectivo atributo (si fueran dos, hacer la media).

Armas		Combate		Exploración		Subterfugio		Atléticas	
De Filo	DES	Emboscar	DES/PER	Reconocimiento	INT/PER	Disfraz	CAR/INT	Nadar	FU/DES
Contundente	DES	Esquivar	DES/PER	Supervivencia	FV/DES	Falsificar	DES/PER	Trepar	DES
De Asta	DES	Tácticas	INT	Rastrear	INT/PER	Juego	CAR/INT	Equestres (1)	DES
Proyectiles	DES/PER	Armaduras	FU	Forrajear	INT/PER	Sigilo	DES/FV	Atletismo	FU/DES
Arrojadizas	DES/PER	Pelea	DES	Orientación	INT/PER	Callejeo	CAR/INT	Cond. física	FU/FV
Escudo	DES	Artillería	INT	Camuflaje	INT/DES	Agil. manual	DES	Acrobacias	DES

Ciencias Físicas		Ciencias Sociales		Interacción		Bellas Artes		Técnicas	
Alquimia	INT/FV	Economía	INT/FV	Diplomacia	CAR	Actuar	CAR	Artesanía (1)	INT/DES
Botánica	INT/FV	Historia	INT/FV	Oratoria	CAR	Artes	DES	Mecánica	INT/DES
Álgebra	INT/FV	Lingüística (1)	INT/FV	Persuasión	CAR	Baile	DES	Navegación	INT
Medicina	INT/FV	Filosofía	INT/FV	Liderazgo	CAR	Música	INT	Enfermería	INT/DES
Arquitectura	INT/FV	Derecho	INT/FV	Negociar	CAR/INT	Literatura	INT	Cocina	INT/DES
Astronomía	INT/FV	Instrucción	INT/CAR	T. animales	CAR/INT	Juglaresca	CAR	Pilotar (1)	DES/PER

Notas:

-Las habilidades similares pueden ser utilizadas con la mitad de rangos, redondeando hacia abajo.

-Las habilidades marcadas con un (1) indican que debe elegirse un tipo (ej: en el caso de Lingüística, un idioma)

-**Mecánica** incluye cerraduras y montar/desactivar trampas, entre otras.

-**Artesanía** puede ser peletería, herrería, orfebrería, bisutería, trabajar la madera o la piedra, …

-**Escudos** equivale a bloquear. Además, el escudo se puede usar para golpear, pero en ese caso no se bloquea con él.

-**Emboscar**: si se supera una tirada de emboscar, se añade el valor de la habilidad al daño y el dado de localización se lee como 1D5. Sólo ataques cuerpo a cuerpo y si el ataque se produjo por la espalda o de forma inadvertida.

-**Armaduras** reduce el estorbo. La reducción equivale a la suma de la habilidad más la mitad de la fuerza.

-**Contactos** es una habilidad fuera de grupo con coste en base al carisma (que además marca el máximo a tener).

Especializaciones en habilidades (opcional, ejemplos):

Habilidad	Experto (7+ rangos)	Maestro (10+ rangos)
Armas	-1 PA parar	Ataque exitoso genera 1 PA
Escudo	½ factor defensa será además absorción	Factor defensa entero
Esquivar	Mover localización un nivel sacando menos que la habilidad en 1D10	Mover dos niveles

10. Magia: el aprendizaje de la magia se ve determinado por el atributo inteligencia (INT), mientras que el poder del personaje lo hace por la media de atributos relacionados con el reino de magia escogido, ver tabla a la derecha (puntos de poder por nivel). Para aprender un hechizo el personaje debe invertir puntos al subir de nivel. Por cada rango invertido (ver anexo **1**) se obtiene un 5% de posibilidad de aprender el hechizo escogido, porcentaje al que se debe añadir el atributo de inteligencia multiplicado por 5. Se debe realizar una tirada con un dado de 100 para saber si aprende el hechizo. Si el porcentaje alcanza el 100%, no es necesario tirar. Si supera el 100%, se adquiere un hechizo y se obtiene la posibilidad de aprender un 2º, sumando de nuevo el atributo de inteligencia, y así consecutivamente.

Atributos	Poder
1	0
2	0
3	0
4-5	1/N
6-7	2/N
8-9	3/N
10+	4/N

Éstos son los llamados hechizos sueltos. El aprendizaje de la magia puede ser autodidacta (de la forma mencionada anteriormente), o tutelado a través de una universidad, o una mezcla de ambos métodos. Individuos con un potencial excepcional (FV 8+) pueden apuntarse a la universidad psi como opción educativa. Ésta sufragará el 90% de los costes y le dará una formación completa al personaje (4 años y dominio de dos listas de magia completas; su coste, 2 m.o). El hechicero tiene además acceso a una lista de habilidades exclusiva para usuarios de la magia (ver tabla anexa).

Mágicas	
Canalización	INT/FV
Runas	INT/FV
Objetos	INT/FV
Hech. Dirigidos	DES/PER
Conoc. Mágicos	INT/FV
Idioma mágico	INT/FV

Las habilidades mágicas:

- Canalización: transferir poder entre hechiceros (el valor en la habilidad equivale al porcentaje transferido y al recibido -se pierde poder en el proceso a no ser que se sea un gran experto-).
- Runas: leer hechizos depositados en runas.
- Objetos mágicos: averiguar que hacen los objetos mágicos (requiere un proceso de investigación).
- Hechizos dirigidos: lanzar hechizos de ataque elemental (hay dos tipos, proyectiles básicos -de frío, calor y electricidad-, que causan DDD+nivel -del hechizo- de daño, y proyectiles superiores, causan DDD+nivel).
- Conocimientos mágicos: poseer conocimientos avanzados sobre magia y rituales.
- Idioma mágico: realizar los hechizos de manera mejorada (las opciones son reducir coste del hechizo un 25%, reducir el factor de pifia en 2 -idóneo para propasarse en el uso de los hechizos-, aumentar la duración del hechizo un 50%, o aumentar el ataque (básico o elemental) en 1.

El personaje elige estas listas de un mismo reino de magia (ver tabla anexa), y podrá realizar hechizos de su nivel o inferior a éste de estas listas. Todos los hechizos fallan con un 1 en el dado objetivo, provocando una pifia. Adicionalmente, un personaje puede propasarse en el uso de los hechizos de sus listas, intentando aquellos que son de nivel superior al del propio personaje. El factor de pifia aumenta en 2 por cada nivel superior que tenga el hechizo sobre el del hechicero.

Reino	Atributos
Canalización	FV - CAR
Esencia	FV - INT
Mentalismo	CAR - INT

Por otro lado, el hechicero no debería llevar armadura o escudo, si no quiere arriesgarse a una pifia. Si se lleva una armadura se suma el valor de absorción de ésta al factor de pifia, y lo mismo con el valor de defensa de los escudos (ver tabla anexa). El uso de un hechizo se hace siempre a +3 a iniciativa y requiere de la realización de una serie de gestos y palabras. Los gestos generan luces y las palabras ruidos. Sin embargo el hechicero puede optar por lanzar el hechizo sin gestos y/o sin palabras, si bien con mayor riesgo. De esta forma el hechizo no genera luces y/o sonidos, y además lo lanzará más rápido (+2 a iniciativa por cada opción que no ejecute).

Circunstancia	Pifia
Sin gestos o palabras	+1
Sin gestos ni palabras	+3
Yelmo de cuero	+2
Yelmo de metal	+4
Armadura	+abs.
Escudo	+def.

El coste en puntos de poder equivale al nivel del hechizo. El poder se agota, pero se recupera a través del descanso, cada 24 horas. El uso de ciertas drogas puede acelerar el proceso o aumentar el potencial temporalmente.

Tabla de ataque básico

Los hechizos no elementales se efectúan haciendo una tirada de ataque básico, que determina con que efectividad se ha realizado (ver tabla a la derecha), siendo los resultados 1 y 10 tiradas únicamente alcanzables sin modificadores, y después el blanco o víctima realiza una tirada de resistencia (TR, ver tabla inferior). Si el blanco es voluntario o sumiso (como cuando los efectos del hechizo son benignos, y si el blanco es consciente de ello, puede decidir no resistirse voluntariamente. Aun así el blanco puede llegar a resistirse, si bien es difícil. Ejemplos de hechizos básicos serían: dormir, apaciguar, dominar, hechizos aturdidores, curaciones, etc.

Tirada	Modificador
1 (TSM)	F
2	+6
3	+3
4	+1
5	0
6	-1
7	-3
8	-4
9	-6
10 (TSM)	-10

Modificadores a la tirada:

- +1 por cada 10 niveles del usuario (redondeado a peor, máximo +2); sólo hechiceros puros.
- +3 por contacto.
- +1 por cada dos asaltos concentrado (máximo +2).

Tabla de resistencia

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
2	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
3	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
4	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
5	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
6	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
7	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
8	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
9	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
10	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

El nivel del ataque es el del atacante.
Por cada nivel encima de 10, el nivel del ataque aumenta el resultado en 1, mientras que el nivel del blanco lo reduce en 1.
Para poder resistirse, la TR del blanco debe ser mayor o igual que el número que se indica.
Modificadores a la tirada:

- + doble del atributo relacionado (normalmente Fuerza de Voluntad)
- Blanco sumiso: -5
- + resistencia del blanco (factor racial, objeto mágico, …)

6.0 Ficha de personaje

La ficha de personaje (ver páginas siguientes) consiste en una página a dos caras, siendo la primera para características y habilidades, y la segunda para equipo y distribución de los puntos de acción.
Algunos apartados son opcionales (como la barra de Magia vs. Tecnología o el medidor de alineamiento, ambos en la primera cara). Otros no han sido debidamente explicados en las reglas (como la resistencia a la magia, la cual sugiero dependa de algún modificador racial, y la fatiga, que finalmente no he incluido).

Algunos conceptos a explicar serían:

AC adjustment hace referencia a la absorción de daño por la armadura, **Speed** hace referencia a la rapidez, y **Reaction modifier** a la iniciativa. El **damage bonus** es el que otorga la fuerza.
Carry weight debería recordar el estorbo como suma de armadura, escudo (si los hubiera) y peso del equipo.
Las **habilidades** tienen un espacio circular a cada lado. En el primero se pone el valor del atributo o media de atributos si fuera más de uno, en el segundo la suma de atributo y habilidad.

Level:
Points:
XP Next:
Race:
Gender:
Age:
ST
IN
DX
WP
PE
CH
Derived Stats
Carry Weight:
Damage Bonus:
AC Adjustment:
Speed:
Heal Rate:
Poison Recovery:
Reaction Modifier:
Action Points:
Resistance
Damage:
Magick:
Fire:
Poison:
Electrical:
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25

Total weight: stone
Encumbrance: ( )
Speed:

Desenvainar	1-2-3	Maniobras	2x
Disparar	5 (10)	Pociones	2
Recargar	4-6-8	Levantarse	4
CC/Arrojad.	4-5-6-7	Recoger	4
Esquivar	2-4-8	Cambio idea	2
Bloquear	3-6	Acción oport.	2
Parar	4-8		

Nº	Tipo de objeto	Notas/Forma de uso

DISTRIBUCIÓN DE PUNTOS DE ACCIÓN

ATACAR/ DISPARAR								
DEFENDER								
RECARGA/ DESENVAINE								
MANIOBRAS (2X)								
HECHIZO								
HIERBA/ POCIÓN								

Anexo 1 – La experiencia

La experiencia (XP) necesaria para subir de nivel y los puntos (P) necesarios para mejorar habilidades y atributos (se obtienen 314 puntos por nivel) se reflejan en la siguiente tabla:

Valor/ Rango	Ascenso de nivel	Atributo	Habilidad básica	Habilidad secundaria	Habilidad ajena
	Coste XP	Coste P	Coste P	Coste P	Coste P
1	0	0	10	20	30
2	100	100	20	30	50
3	300	100	30	50	80
4	600	200	50	80	130
5	1000	300	80	130	210
6	1,500	500	130	210	340
7	2,100	800	210	340	550
8	2,800	1,300	340	550	890
9	3,600	2,100	550	890	1,440
10	4,500	3,400	890	1,440	2,330
11	5,500	5,500	1,440	2,330	3,770
12	6,600	8,900	2,330	3,770	6,100
13	7,800	14,400	3,770	6,100	9,870
14	9,100	23,300	6,100	9,870	15,970
15	10,500	37,700	9,870	15,970	25,840
16	12,000	61,000	15,970	25,840	41,810
17	13,600	98,700	25,840	41,810	67,650
18	15,300	159,700	41,810	67,650	109,460
19	17,100	258,400	67,650	109,460	177,110
20	19,000	418,100	109,460	177,110	286,570
21	21,000	676,500	177,110	286,570	463,680
22	23,100	1,094,600	286,570	463,680	750,250

Nota: atributos y habilidades por encima de 10 se consideran “sobrehumanos”.

El coste de las habilidades depende del valor del atributo relacionado, en base a la tabla anexa. Si hubiera dos atributos relacionados, se hace la media entre los dos. Es decir, el coste de las habilidades no depende de la profesión, sino meramente de los atributos.

Atributo	Coste habilidad
1-3	Ajena
4-6	Secundaria
7+	Básica

Los puntos de habilidades pueden ser guardados para su posterior utilización, si bien el jugador debe gastar al menos un 25% cada nivel. Además, cada nivel se obtienen 31 puntos adicionales que sólo se pueden invertir en grupos de habilidades concretos (Bellas Artes, Ciencias Físicas, Ciencias sociales, Interacción y Técnicas).

El coste de los hechizos sueltos (cada 5%) depende del tipo de hechicero. Se consideran (potencialmente) los siguientes tipos de hechiceros:

- hechicero puro (erudito, médico, artista)
- semi-hechicero (noble, diplomático, burócrata)
- no hechicero (militar, bribón, explorador, piloto)

Tipo	Coste
Hechicero puro	10
Semi-hechicero	40
No hechicero	80

Anexo 2 – Resumen de tablas

Resolución de acciones (tabla extendida para acciones dinámicas):

T=%	Muy fácil (9)	Fácil (12)	Normal (15)	Difícil (18)	M. difícil (21)	Insólito (24)	Épico (27)
3	Fallo	Pifia	Pifia	Pifia	Pifia	Pifia	Pifia
4	10	Fallo	Pifia	Pifia	Pifia	Pifia	Pifia
5	20	10	Fallo	Pifia	Pifia	Pifia	Pifia
6	40	20	10	Fallo	Pifia	Pifia	Pifia
7	60	40	20	10	Fallo	Pifia	Pifia
8	80	50	30	20	10	Fallo	Pifia
9	**100**	60	40	30	20	Fallo	Fallo
10	110	80	50	30	20	10	Fallo
11	130	90	60	40	30	10	10
12	150	**100**	70	50	40	20	10
13	170	120	80	60	40	30	20
14	190	130	90	70	50	30	20
15	210	140	**100**	70	60	40	30
16	220	160	110	80	60	50	40
17	240	170	120	90	70	50	40
18	260	180	130	**100**	80	60	50
19	280	200	140	100	80	70	50
20	Crítico	210	150	110	90	70	60
21	Crítico	Crítico	160	120	**100**	80	70
22	Crítico	Crítico	Crítico	130	100	90	70
23	Crítico	Crítico	Crítico	Crítico	110	90	80
24	Crítico	Crítico	Crítico	Crítico	Crítico	**100**	80

Modificadores por circunstancias especiales en combate cuerpo a cuerpo (pero no a distancia):

- Flanqueando: +1 — Al ataque y al daño
- Oponente aturdido: +2 — Al ataque
- Por la espalda: +3 — Al ataque y al daño
- Oponente derribado: +5 — Al ataque y al daño

Modificadores para tiradas a distancia

- +3 a bocajarro (10% del alcance corto)
- +0 contra objetivos estáticos (un oponente derribado cuenta como tal)
- -2 Si está peleando cuerpo a cuerpo, en actitud defensiva o corriendo
- -3 Cuerpo a tierra (no confundir con derribado)
- -4 Cobertura media
- -6 Cobertura casi completa
- - variable (la rapidez del oponente y el valor de esquivar o bloquear -si el ataque no es inadvertido-)

Modificadores para tiradas apuntadas

- Torso, brazos o piernas: +3
- Cabeza o cuello: +5
- Ojos: +8
- Arma o mano del arma: +5

Puntos de acción

Tipo de acciones	Coste	Descripción
Desenvainar	1-2-3	(daga-arma 1M-arma 2M)
Disparar proyectil	5	10 si apuntando (+1 precisión)
Recargar arma	4-6-8	(corto-largo-ballesta ligera)
Cuerpo a cuerpo / arrojadizas	4-5-6-7	(pelea-daga-arma 1M-arma 2M)
Esquivar	2-4-8	Esquivas adicionales aumentan coste
Bloquear	3-6	Bloqueos adicionales aumentan coste
Parar	4-8	Paradas adicionales aumentan coste
Maniobras (mover/montar…)	2	Movimiento básico / 5 x ritmo
Tomar poción/hierba	2	Si preparada y a mano
Acceder inventario / Recoger objeto	5	Coger algo de la mochila o del suelo
Cambiar de idea / Acción de oportunidad	2	Reorganizar PA / Posponer acción