



SISTEMA DE JUEGO GENÉRICO

Para ambientaciones en un entorno medieval fantástico violento

1.0 Tiradas y sistema de resolución de tareas	3
1.1 Tiradas de habilidad	3
1.2 Tiradas de atributo	3
1.3 Tiradas enfrentadas	3
1.4 Casos especiales	3
2.0 Atributos	4
2.1 Características derivadas	4
2.2 Curación de heridas	4
2.3 Movimiento	4
3.0 Creación de personaje	5
3.1 Elegir raza y modificar los atributos	5
3.2 Talentos, Adaptabilidad y Factor Racial para los puntos de vida	5
3.3 Habilidades por cultura o raza	5
3.4 Aprendizaje de magia	6
3.5 La carrera o profesión	6
3.5.1 Grupos de habilidades según profesión	6
3.6 Pagas o Beneficios	6
3.7 Habilidades	7
3.7.1 Grupos de habilidades	7
3.8 Magia	8
3.9 Ataque básico (TR Magia)	9
3.9.1 Ataque básico (TR Miedo/Venenos/Enfermedades)	9
4.0 Combate	10
4.1 Armas	10
4.2 Armaduras	11
4.3 Defensas activas	11
4.4 Modificadores y consideraciones	11
4.5 Modos de combate	12
4.6 Combate con dos armas y combate montado	12
4.7 Armas a distancia (disparo contra objetivos individuales)	12
4.8 Armas a distancia (disparo contra objetivos agrupados)	12
4.9 Puntos de acción y agotamiento	13
5.0 Aciertos críticos y localización de daño	13
ACIERTOS CRÍTICOS DE TAJO (T)	14
ACIERTOS CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO (A)	15
ACIERTOS CRÍTICOS DE PERFORACIÓN (P)	16
ACIERTOS CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO (D)	17
ACIERTOS CRÍTICOS DE CALOR (C)	18
ACIERTOS CRÍTICOS DE FRÍO (F)	19
ACIERTOS CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD (E)	20
ACIERTOS CRÍTICOS DE IMPACTO (I)	21
PIFIAS o FALLOS CRÍTICOS	22
6.0 Anexos	23
6.1 Especialización de habilidades	23
6.2 Ficha de personaje	23
6.3 Experiencia y puntos de desarrollo	25
6.4 Encuentros y calidad de objetos	26
6.5 Talentos y defectos	26
6.6 Tablas de ayuda para el Director de Juego	28

1.0 Tiradas y sistema de resolución de tareas

En el sistema Lethal Formula, las tiradas básicas se hacen con tres dados de diez caras (d10), y se escoge el valor intermedio entre el más alto y el más bajo (el dado objetivo). Hay diferentes tipos de tiradas.

1.1 Tiradas de habilidad

Para hacer una tirada de habilidad, lanza 3d10 y suma al resultado (dado objetivo) el valor de la habilidad y la **media del bono de los atributos** (cada habilidad tiene dos atributos asignados, ver sección **3.7**).

El resultado final debe ser igual o superior a un rango de dificultad específico:

- Rutina: 3 Cualquiera podría hacerlo, en cualquier momento
- Muy fácil: 6 Cualquiera podría hacerlo, casi siempre
- Fácil: 9 Una persona entrenada podría hacerlo, casi siempre
- Media: 12 Una persona entrenada tendría un 50% de posibilidades
- Difícil: 15 Una persona experta tendría un 50% de posibilidades
- Muy difícil: 18 Una persona experta fracasaría a menudo
- Insólito: 21 Imposible sin una gran habilidad (maestría)



Preparación: si se dispone de tiempo para hacer algo con cuidado, se reduce el nivel de dificultad un rango, pero se empleará más tiempo (o más Puntos de Acción en caso de situación de combate).

Sin rangos en la habilidad y tareas complejas: En las habilidades que representan tareas muy complejas (como realizar una cirugía, cálculos matemáticos, mezclar ingredientes alquímicos, etc.) y donde el personaje no tenga ningún punto de habilidad, el dado objetivo de las tiradas será el más bajo de los tres. La mayoría de las habilidades se consideran **naturales** y no se ven afectadas por este factor.

1.2 Tiradas de atributo

Las tiradas de atributo se utilizan cuando, por sentido común, no haya una habilidad implicada. Por ejemplo, realizar una tirada de percepción o empujar una puerta para derribarla. En este caso, la tirada se realiza **sumando el valor del atributo** correspondiente. Si para resolver una tarea existen ambas opciones, habilidad y atributo, como pudiera ser con Agilidad y Agilidad manual, el atributo será un rango más difícil.

1.3 Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se utilizan cuando dos o más personajes compiten. En este tipo de tiradas, el jugador que obtenga el resultado más alto tiene éxito. Si hay un empate, dependerá de la situación que se acepte el resultado del empate o se realice una nueva tirada para resolverlo. Además, si se trata de una **tirada enfrentada de atributo**, se duplica el valor del atributo para determinar el resultado final.

1.4 Casos especiales

Fallo: Un resultado de 1 en el dado objetivo se considera un fracaso automático (aunque no una pifia).

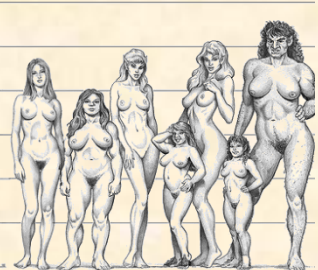
Explotar el dado: Si el dado objetivo muestra un 10 (un 0), se debe tirar de nuevo ese dado y sumarlo al resultado final. Este efecto no es acumulativo, si se obtiene otro 10 en la segunda tirada no se repetirá nuevamente. Además, este efecto no provocará un Fallo o una Pifia si se obtiene un 1 en la segunda tirada.

Pifia: Se produce cuando obtienes tres números iguales en la tirada, es decir, un triple, pero no superas la dificultad de la acción. Una pifia es un fallo de efectos espectaculares, a discreción del Director de Juego. Si se trata de una acción de ataque, se aplicará una pifia diferente (ver tabla de armas, sección **4.1**).

Crítico: Se produce al obtener un triple en la tirada, si con el resultado se supera la dificultad de la acción. Un crítico es un éxito de efectos espectaculares, a discreción del Director de Juego.

Si se trata de una acción de ataque, **como explotar el dado** pero con los dados marcados en rojo (ver **4.1**).

2.0 Atributos

CUERPO	MENTE	TAREA		El valor a tener en cuenta para las habilidades es el bono que da el atributo, como sigue:		
FU	PR	Poderío		1 = -3	5 = +1	9 = +5
RES	AD	Aguante		2 = -2	6 = +2	10 = Virtud A
AG	RAZ	Procesar		3 = -1	7 = +3	11 = Virtud B
RAP	IN	Reacción		4 = 0	8 = +4	12 = Virtud C
PER	EMP	Sentir				

El ordenamiento en los tipos Cuerpo y Mente es meramente conceptual. Tarea es un concepto que se utilizará en el Anexo 3.

- Fuerza (**FU**): Poder físico y tangible, corpulencia.
- Resistencia (**RES**): Aguante físico, constitución.
- Agilidad (**AG**): Capacidad de utilizar el cuerpo e interactuar con objetos.
- Rapidez (**RAP**): Capacidad de reaccionar con el cuerpo, reflejos.
- Percepción (**PER**): Aptitud para sentir o percibir el entorno físico.
- **Empatía** (**EMP**): Aptitud para sentir o percibir el entorno social.
- Presencia (**PR**): Poder mental y social, carisma.
- Auto-disciplina (**AD**): Aguante mental, fuerza de voluntad.
- Razón (**RAZ**): Sistema de pensamiento lento, racional y lógico. Inteligencia.
- **Intuición** (**IN**): Sistema de pensamiento rápido, emocional e intuitivo. Inteligencia.

2.1 Características derivadas: algunos conceptos usan valores derivados de los atributos.

Característica	Atributo o factor relacionado	Fórmula
Memoria (MEM)	Razón / Auto-disciplina	$(RAZ + AD)/2$
Tiradas de Resistencia (TR)	Miedo - Magia - Veneno - Enfermedad	Bono $(AD + PR)/2 - AD - RES - RES$
Iniciativa (INI)	Rapidez / Percepción	Bono $[(RAP + PER)/2] + 103D10$
Puntos de Vida (PV)	Resistencia / Auto-disciplina / Condición física	Factor Racial + $[(RES + AD + CF) \times 3]$
Agotamiento (AG)	Resistencia / Auto-disciplina	$[(RES + AD)/2] \times 10$
Bono de daño	Fuerza (se aplica en cuerpo a cuerpo y arrojadizas)	+X (FU5 daría +5 al daño)
Capacidad de carga	Fuerza	FUx5 kilos de peso
Umbral de inconsciencia	Con vida 0, soporta daño igual a dado de vida	X=1DFR (dado Factor Racial)
Tasa de curación	Resistencia	Ver tabla inferior

* Todo cálculo se redondea hacia abajo (norma general para cualquier cálculo en Lethal Formula)

2.2 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	5	25
Tejido	2	10	50
Hueso	3	15	75



La resistencia del personaje modifica la velocidad de curación:

Resistencia	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10+
Curación	x2	x1.5	x1	x0.7	x0.5	x0.3

2.3 Movimiento

El movimiento base (**MB**) se obtiene a partir de tres variables, cuyo ajuste se ha de sumar:

Ajuste (m.)	+0,1	+0,2	+0,3	+0,4	+0,5	+0,6	+0,7
Altura (cm.)	<50	50	100	140	170	190	200+
Peso	Muy obeso	Obeso	Sobrepeso	Medio	Magro	Fibroso	Musculado
Rapidez	1-2	3	4	5-6	7	8	9+

La criatura perfecta, con rapidez 9, dos metros de altura y musculada (su condición física), potencialmente moverá 2,1 metros por PA que emplee. Éste es su MB. Si en una tirada de Atletismo (correr a x3) obtiene un 9, moverá la mitad de su MB, multiplicado por 3. Cada punto que varíe del 9, aplica +/- 0.1 para el ajuste. Caminar es rutinario. El ritmo se puede llevar de x1 a x5, **e implica agotamiento por asalto como sigue: x1: 0 / x2: 1 / x3: 2 / x4: 5 / x5: 15.**

3.0 Creación de personaje

3.1 Elegir raza y modificar los atributos: Se otorgan tres puntos para aumentar uno o varios atributos. Además, se puede restar un punto de un atributo y añadirlo a otro, hasta tres veces (según Adaptabilidad).

Raza	Atributos											TR							PV
	FU	RES	PER	RAP	AG	PR	AD	EMP	IN	RAZ	Especial	Mi	Ma	Ve	En	Ta	Ad	FR	
Humano	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	Coste atributos -20%, Cambiar destino, Adrenalina	0	0	0	0	2	3	10
Hombre Alto	5 (9)	5 (9)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	5 (9)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	Herencia (1), +1 Liderazgo, +1 Armadura	1	0	0	1	1	3	12
Gran Hombre	6 (10)	7 (11)	4 (8)	3 (6)	3 (6)	5 (9)	3 (6)	3 (6)	3 (6)	3 (6)	3 (6)	Sangre de Gigante	2	0	2	3	1	1	20
Enano	4 (8)	6 (10)	4 (8)	3 (6)	4 (8)	3 (6)	5 (9)	3 (6)	4 (8)	5 (9)	5 (9)	Visión Nocturna, Firmeza, Porteador (2), +1 MEM	1	2	1	1	1	1	12
Gnomo	2 (4)	5 (9)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	5 (9)	4 (8)	5 (9)	5 (9)	5 (9)	Visión Nocturna, Herencia (2), +1 Interacción	0	1	1	1	1	2	6
Mediano	2 (4)	5 (9)	5 (9)	5 (9)	4 (8)	4 (8)	3 (6)	5 (9)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	+2 Arrojadizas, +1 Subterfugio	0	2	1	2	2	2	6
Elfo	4 (8)	4 (8)	5 (9)	5 (9)	5 (9)	5 (9)	4 (8)	5 (9)	5 (9)	5 (9)	5 (9)	Visión Nocturna, +1 PP por nivel, Canon	0	0	1	∞	0	0	10
Semielfo	4 (8)	4 (8)	5 (9)	5 (9)	5 (9)	5 (9)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	Visión Nocturna	0	0	1	5	1	1	10
Semiiorco	4 (8)	5 (9)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	3 (6)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	Visión Nocturna, Porteador (1), +2 Ira, +1 Combate	0	0	1	1	2	3	12
Semiogro	7 (11)	7 (11)	3 (6)	3 (6)	3 (6)	3 (6)	3 (6)	3 (6)	3 (6)	2 (4)	2 (4)	Criatura Grande, +2 Ira, +1 Combate	3	0	1	1	2	2	20
Escapi	2 (4)	2 (4)	6 (10)	7 (12)	6 (10)	2 (4)	3 (6)	4 (8)	6 (10)	3 (6)	3 (6)	Visión Nocturna, Mimético, Cola, +3 Iniciativa	0	0	1	0	2	1	6
Eslizón	3 (6)	3 (6)	5 (9)	5 (9)	5 (8)	3 (6)	5 (9)	3 (6)	5 (9)	4 (8)	4 (8)	Piel Dura (1), Cola, Mimético, +1 Nadar, +1 Entorno	0	0	1	0	1	2	6
Saurio	6 (10)	6 (10)	5 (9)	4 (8)	3 (6)	3 (6)	5 (9)	2 (4)	4 (8)	3 (6)	3 (6)	Piel Dura (2), Cola, Firmeza, Garras, Porteador (1)	1	0	1	0	1	1	12
Hombre Árbol	6 (10)	8 (12)	3 (6)	2 (4)	3 (6)	3 (6)	6 (10)	4 (8)	2 (4)	5 (9)	5 (9)	Piel Dura (3), Criatura Grande, -2 Subterfugio	2	0	2	5	1	1	20
Hombre Púkel	4 (8)	5 (9)	5 (9)	4 (8)	4 (8)	3 (6)	6 (10)	4 (8)	3 (6)	4 (8)	4 (8)	Visión Nocturna, Forma de Estatua	0	1	0	0	2	1	10
Hombre Gato	5 (9)	4 (8)	6 (10)	6 (10)	5 (9)	2 (4)	3 (6)	3 (6)	5 (9)	3 (6)	3 (6)	Visión Nocturna, Garras, Cola, +1 Esquivar	0	0	0	0	1	3	10
Hombre Rata	4 (8)	4 (8)	5 (9)	6 (10)	5 (9)	2 (4)	4 (8)	3 (6)	5 (9)	3 (6)	3 (6)	Visión Nocturna, Garras, Cola	0	0	1	2	2	3	8
Centaurio	5 (9)	6 (10)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	3 (6)	5 (9)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	4 (8)	Firmeza, Porteador (2), +1 MB, -1 Sigilo, -3 Tregar	0	0	0	0	2	1	12

Entre paréntesis, el **potencial máximo** que cada raza puede alcanzar en un atributo, sin excepciones.

Tiradas de Resistencia (**Mi**: Miedo; **Ma**: Magia; **Ve**: Veneno; **En**: Enfermedad); **Ta**: nº de Talentos; **Ad**: Adaptabilidad; **FR**: Factor Racial PV.

Razas diminutas (eslizón, gnomo, escapi y mediano) +1 a Defensa Pasiva. Razas grandes (gran hombre, semiogro y hombre árbol) vida FRx3.

3.2 Talentos, Adaptabilidad y Factor Racial para los puntos de vida:

Si se dispone de algún punto de Talento, el jugador debe utilizar las opciones de **Talentos y defectos** (ver Anexo 6.5).

El factor de Adaptabilidad de cada raza marca el máximo que se puede subir/bajar un atributo durante la creación.

El Factor Racial se añade al total de puntos de vida. Además, indica el tipo de dado para el umbral de inconsciencia.

Tiradas de Resistencia o **TR** contra Magia/Veneno/Enfermedad/Miedo: +(x) a este tipo de Tiradas de Resistencia.

Canon: el personaje tendrá un rígido código de valores que limitará su libre albedrío (ver obras de **J. R. R. Tolkien**).

Adrenalina: un uso por día, que otorga +10 puntos de Agotamiento, +1 TR Miedo y +1 Iniciativa y +1 a una tirada.

Cambiar destino: sirve para intentar salir de situaciones apuradas (sin garantías). El DJ otorgará usos bajo su criterio.

Piel dura: +(x) absorción de daño. Si se lleva armadura no aumenta la absorción, pero si la resistencia a penetración.

Firmeza: reduce en uno los asaltos de aturdimiento y el **malus a acciones y combate** de cada acierto crítico recibido.

Criatura Grande: como Firmeza, y además reduce rango de acierto crítico y sangrado en uno. **Aparatosa (1)**. -2 Sigilo.

Sangre de Gigante: como Criatura Grande, pero además sus aciertos críticos aplican desequilibrio del mismo grado.

Forma de Estatua: trance prolongado y estático (bajo consumo, +2 a Meditar, Rastrear, Forrajear, Sigilo y Memoria).

Porteador: reduce en (x) el estorbo por armadura, y +(x)x5 a capacidad de carga.

Garras: +1 a Pelea, añade dado menor al daño de Pelea. -1 a Artesanía.

Visión Nocturna: ver en la oscuridad. Anula malus por nocturnidad.

Cola: +1 Tregar, Acrobacias, Esquivar y Maniobras de equilibrio.

Mimético: sigilo +5. En algunos entornos, como invisibilidad.

Herencia: +(x) a las tiradas de pagas y beneficios.

Nota: modificadores a rangos de habilidad, de talento y raza, se ponen al final de la fila (flotantes).



3.3 Habilidades por cultura o raza: se obtienen tres habilidades por cultura o raza, más una por cada comisión. Las razas que no están listadas (o razas sin cultura propia) tiran en la columna de Humano o de Salvaje.

HABILIDADES POR CULTURA

D6	Humano	Enano/Gnomo	Elfo	Mediano	Salvaje	D6
1	Arte (a elegir)	Arte (a elegir)	Arte (a elegir)	Actuar	Arte (baile)	1
2	Oficio (a elegir)	Oficio (a elegir)	Herbolaria	Oficio (a elegir)	Rastrear	2
3	Artesanía (a elegir)	Mecánica	Sigilo	Sigilo	Supervivencia	3
4	Comercio	Comercio	Elocuencia	Agilidad manual	Pelea	4
5	Callejeo	Armadura	Orientación	Artesanía (cocina)	Orientación	5
6	Atléticas	Atléticas	Atléticas	Atléticas	Atléticas	6

3.4 Aprendizaje de magia: es opcional, y se requiere un poder de 1+ por nivel (ver sección **3.8** -Magia-).

Fases	Objetivo	D10	Evaluación y resultado
1	Admisión	7+ MD +5 si Poder 2+	Admisión: automática con Poder 3 o superior. -2 Pagas o Beneficios
2	Semihechicero	- (ver Anexo 6.3)	Cualificación: obtienes dos hechizos . Alistamiento con comisión
3	Hechicero	-	Cualificación: obtienes cinco hechizos . Alistamiento con comisión
3	Honores	9+ MD+2 si RAZ 6+	Obtienes tres habilidades mágicas. +1 Paga o Beneficio

3.5 La carrera o profesión: alistamiento y cinco periodos por personaje (cada uno representa un año).

D10	Profesión	Iniciar	Posibles bonos	Herida	Comisión	Bono	Promoción	Bono	Cont
1	Alto noble / Política	9 +	+ 2 PR 5+ + 2 RAZ 6+	2 +	7 +	+ 1 PR 5+	8 +	+ 1 RAZ 6+	2 +
2	Bajo noble / Oficialía	8 +	+ 2 AG 5+ + 2 RAZ 6+	2 +	6 +	+ 1 AG 5+	7 +	+ 1 RAZ 6+	2 +
3	Sacerdote / Religión	7 +	+ 2 IN 5+ + 2 EMP 6+	2 +	6 +	+ 1 IN 5+	7 +	+ 1 EMP 6+	2 +
4	Mercader / Comercio	6 +	+ 2 RAZ 5+ + 2 PR 6+	3 +	5 +	+ 1 RAZ 5+	6 +	+ 1 PR 6+	2 +
5	Batidor / Exploración	5 +	+ 2 PER 5+ + 2 AG 6+	4 +	5 +	+ 1 AG 5+	6 +	+ 1 PER 6+	2 +
6	Guerrero / Guerra	5 +	+ 2 FU 5+ + 2 AG 6+	4 +	5 +	+ 1 FU 5+	6 +	+ 1 AG 6+	2 +
7	Bribón / Fullería	6 +	+ 2 (*) 5+ + 2 AG 6+	3 +	5 +	+ 1 (*) 5+	6 +	+ 1 PR 6+	2 +
8	Artista / Arte y Creación	7 +	+ 2 (*) 5+ + 2 IN 6+	2 +	6 +	+ 1 (*) 5+	7 +	+ 1 PR 6+	2 +
9	Médico / Medicina	8 +	+ 2 RAZ 5+ + 2 AG 6+	2 +	6 +	+ 1 AG 5+	7 +	+ 1 RAZ 6+	2 +
10	Sabio / Saber	9 +	+ 2 RAZ 5+ + 2 AD 6+	2 +	7 +	+ 1 RAZ 5+	8 +	+ 1 AD 6+	2 +

(*) Se elige el atributo para el modificador de dado (un jugador elegiría Presencia, un tarotista Empatía).

- Si se falla al iniciar un servicio o profesión, se 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 (una en tabla **3.3** y dos en **3.5.1**). Continuación automática.
- Para promocionar hay que haber comisionado en el mismo periodo. Si promociona sube un nivel.
- Si falla la tirada de continuación, termina su servicio (puede comenzar otro). Si la supera, puede volver a realizar el ciclo.

3.5.1 Grupos de habilidades según profesión: más detalle en **3.7.1**. Para costes, ver tabla del Anexo **6.3**.

Profesión	1 (Básica)	2 (Básica)	3 (Secundaria)	4 (Secundaria)	5 (Secundaria)	6 (Ajena)
Política	<u>Conocimiento</u>	<u>Interacción</u>	<u>Académicas</u>	<u>Combate</u>	<u>Atléticas</u>	<u>Resto</u>
Oficialía	<u>Combate</u>	<u>Interacción</u>	<u>Conocimiento</u>	<u>Técnicas</u>	<u>Atléticas</u>	<u>Resto</u>
Religión	<u>Conocimiento</u>	<u>Técnicas</u>	<u>Interacción</u>	<u>Académicas</u>	<u>Entorno</u>	<u>Resto</u>
Comercio	<u>Interacción</u>	<u>Técnicas</u>	<u>Académicas</u>	<u>Combate</u>	<u>Entorno</u>	<u>Resto</u>
Exploración	<u>Entorno</u>	<u>Combate</u>	<u>Técnicas</u>	<u>Subterfugio</u>	<u>Atléticas</u>	<u>Resto</u>
Guerra	<u>Combate</u>	<u>Atléticas</u>	<u>Técnicas</u>	<u>Subterfugio</u>	<u>Entorno</u>	<u>Resto</u>
Fullería	<u>Subterfugio</u>	<u>Combate</u>	<u>Interacción</u>	<u>Entorno</u>	<u>Atléticas</u>	<u>Resto</u>
Arte y Creación	<u>Técnicas</u>	<u>Subterfugio</u>	<u>Conocimiento</u>	<u>Interacción</u>	<u>Atléticas</u>	<u>Resto</u>
Medicina	<u>Académicas</u>	<u>Técnicas</u>	<u>Conocimiento</u>	<u>Interacción</u>	<u>Entorno</u>	<u>Resto</u>
Saber	<u>Académicas</u>	<u>Conocimiento</u>	<u>Técnicas</u>	<u>Interacción</u>	<u>Subterfugio</u>	<u>Resto</u>

3.6 Pagas o Beneficios: se recibe un beneficio o paga por cada periodo de servicio activo (no convalecencias).

Profesión	D6	1	2	3	4	5	6	7
Política	Beneficio	Arma +	Idioma +	Contactos +	Armadura +	Montura +	Secreto de estado	Rango + (corte)
	Paga	50	100	300	300	400	500	1000
Oficialía	Beneficio	Arma +	Idioma +	Contactos	Armadura +	Montura +	Secreto de estado	Rango (corte)
	Paga	50	100	100	300	400	500	500
Religión	Beneficio	Idioma	Idioma +	Herbario	Contactos	Contactos +	Secreto de estado	Rango + (religioso)
	Paga	50	100	100	100	300	500	1000
Comercio	Beneficio	Arma	Mascota	Idioma +	Contactos +	Mercancía	Mercancía +	Rango + (gremio)
	Paga	20	50	100	300	400	800	1600
Exploración	Beneficio	Arma	Arma	Herbario	Armadura	Mascota +	Montura +	Rango (militar)
	Paga	20	20	100	100	200	300	500
Guerra	Beneficio	Arma	Arma	Arma +	Armadura	Montura	Armadura +	Rango (militar)
	Paga	20	20	50	100	200	300	500
Fullería	Beneficio	Arma	Arma	Arma +	Armadura	Contactos +	Botín robado	Rango + (hampa)
	Paga	20	20	50	100	300	800	1000
Arte y Creación	Beneficio	Arma	Mascota	Idioma +	Contactos	Contactos +	Secreto de estado	Cualquiera de lista
	Paga	20	20	100	100	300	500	1000
Medicina	Beneficio	Idioma	Idioma +	Contactos +	Herbario +	Herbario +	Secreto de estado	Hospital
	Paga	50	100	300	300	300	500	1000
Saber	Beneficio	Idioma	Idioma +	Contactos +	Invencción	Invencción +	Secreto de estado	Escuela
	Paga	50	100	300	300	500	500	1000



Política, Saber y Comercio +2 tiradas. Arte y Creación, Medicina, Religión y Oficialía +1 tirada. Se elige paga o beneficio.

La cantidad reflejada en paga son monedas de plata. Los beneficios repetidos pueden ser utilizados como mejora en el propio beneficio (por ejemplo, un arma puede mejorar su daño y/o calidad -afectando a la precisión y a la parada-. Ver Anexo **6.4**).

3.7 Habilidades: en la creación de personaje (niveles 0 y 1) se reciben 600 puntos a gastar en habilidades, y tres habilidades por cada comisión obtenida. Cada promoción otorga un nivel y 300 puntos adicionales. Ver Anexo **6.3**. El valor de la habilidad se obtiene sumando los rangos (0-10) y **la media de los bonos de los atributos relacionados**.

3.7.1 Grupos de habilidades: sus atributos (ejemplo para Pelea, AG5 y FU6 daría +1), y detalle de su función.

Combate		Entorno		Subterfugio		Atléticas	
Arma (1)	AG/FU AG/PER	Explorar	IN/PER	Disfraz	PR/AD	Montar (1)	AG/EMP
Pelea	AG/FU	Supervivencia	PER/RES	Actuar	PR/IN	Nadar	FU/AG
Esquivar	RAP/PER	Rastrear	IN/PER	Juego	EMP/MEM	Trepar	FU/AG
Emboscar	AG/PER*	Herbolaria	PER/MEM	Sigilo	AG/AD	Acrobacias	AG/RAP
Armadura	FU/RES*	Orientación	IN/PER	Mecánica	AG/IN	Atletismo	FU/AG
Escudo	RAP/FU*	Callejeo	PR/PER	Agilidad Manual	AG/RAP	Condición Física	RES/AD*
Académicas		Conocimiento		Interacción		Técnicas	
Alquimia	RAZ/MEM	Idioma (1)	RAZ/MEM*	Contactos (1)	PR/EMP*	Oficio (1)	MEM/IN
Aritmética	RAZ/MEM	Tácticas	RAZ/IN	Elocuencia	PR/IN	Artesanía (1)	AG/AD
Leyes	RAZ/MEM	Política	RAZ/PR	Persuasión	PR/EMP	Artes (1)	EMP/AG
Medicina	AG/MEM	Religión	PR/EMP	Liderazgo	PR/EMP	Conducir (1)	IN/AG
Historia	RAZ/MEM	Meditar (1)	PR/EMP	Diplomacia	PR/EMP	Investigar	IN/PER
Ingeniería	RAZ/MEM	Saber Popular	MEM/IN	Comerciar	RAZ/EMP	Instruir	RAZ/PR

- Las habilidades similares pueden ser utilizadas con uno o dos rangos menos, según profesión y a discreción del DJ
- Para las habilidades marcadas con (1) debe elegirse un tipo. En las marcadas con un * el bono de los atributos no se añade
- Arma: dos grupos (similares), cuerpo a cuerpo (de filo, contundentes, de asta) y a distancia (proyectiles, arrojadas)
- Pelea: luchar cuerpo a cuerpo desarmado o con armas improvisadas. Presa es un ataque contra la DA que nunca hará daño, y que aplica un -1 a las acciones del oponente por cada punto en que supere la tirada. Puede mantenerse por 5 PA
- Esquivar: realizar un movimiento para evitar un golpe. Es la defensa menos costosa, pero su excelencia es complicada
- Emboscar: requiere ataque por la espalda o inadvertido. Requiere éxito en sigilo. Añade los rangos de la habilidad al daño
- Armadura: reduce el estorbo [habilidad + bono (FU+RES) /2], pero sólo hasta el mínimo que marca la propia armadura
- Escudo: reduce el coste en PA del bloqueo en uno por cada rango en la habilidad, hasta un mínimo de 1
- Explorar: detectar peligros o amenazas en el entorno, conocer el territorio. Reconocimiento, avanzadilla, incursiones
- Supervivencia: hacer fuego, buscar refugio, pescar o cazar, encontrar agua potable, desenvolverse en entornos salvajes
- Rastrear: identificar y seguir huellas y rastros de animales o personas, borrar tus propias huellas, crear rastros falsos
- Herbolaria: encontrar, identificar y tratar plantas con propiedades medicinales o nutritivas (frutos y bayas). Flora, forrajear
- Orientación: ubicarse, guiarse, conocer tu posición a partir de tu movimiento, encontrar la ruta o camino correcto
- Callejeo: tener calle, encontrar personas o direcciones, captar o perseguir rumores, conocer los bajos fondos
- Disfraz: aparentar en aspecto y actitud ser alguien distinto, saber vestir la ropa adecuada para la situación. Etiqueta y estilo
- Actuar: mentir convincentemente, disimular, fingir, timar, engañar
- Juego: capacidad para ganar juegos de azar y apuestas. Probabilidad y estadística a un nivel intuitivo
- Sigilo: acechar, esconderse, moverse en silencio, eludir vigilancias
- Mecánica: forzar o reparar cerraduras y mecanismos (requiere de ganzúas), montar/desactivar trampas (con material)
- Agilidad manual: manipular o esconder objetos, hurtar, robar bolsillos. Hacer nudos o malabares con un rango menos
- Montar: saber montar y manejar el animal elegido (otros animales, como similares). Equitación
- Nadar: trasladarse en el agua, sin tocar el suelo ni disponer de otro apoyo. También bucear, pero con un rango menos
- Trepar: subir a un lugar alto y de difícil acceso valiéndose de los pies y de las manos. Escalar, encaramarse
- Acrobacias: piruetas y maniobras de movimiento arriesgadas, caídas controladas. Equilibrismo, contorsionismo
- Atletismo: movimiento y maniobras, carreras, saltos, pruebas combinadas y marcha
- Condición física: influye en los puntos de vida y en el agotamiento. Forma física
- Alquimia: práctica protocientífica que combina elementos de la química, la metalurgia y la física
- Aritmética: números y operaciones básicas. Cálculo, álgebra, contabilidad, criptografía
- Leyes: conocimiento del código penal y de su jerga, castigos, apelaciones y recursos. Derecho
- Medicina: primeros auxilios, cirugía, detener hemorragias, anatomía, realizar diagnósticos, tratamientos prolongados
- Historia: conocer personajes y hechos del pasado, lejano o reciente. Geografía, anales, culturas, reinos y heráldica
- Ingeniería: diseñar y construir máquinas, estructuras y otros entes, incluyendo puentes, túneles, caminos, ...
- Idioma: idiomas adicionales al materno. En su forma escrita sólo para sabios, médicos, altos nobles y sacerdotes
- Tácticas: otorga modificadores grupales a los aliados (testudo: defensa / espionada: iniciativa / en cuña: ataque, etc.)
- Política: actividad orientada en forma ideológica a la toma de decisiones de un grupo para alcanzar objetivos. Intrigas
- Religión: el estudio de las creencias religiosas y sus dogmas. Comprensión de la naturaleza divina, teología, rezar
- Meditar: a través de la meditación se puede reducir la convalecencia de heridas o mejorar algunas TR (ver Anexo **6.1**)
- Saber popular: dichos, enseñanzas y folklore que nacen de la experiencia repetida y se transmiten oralmente
- Contactos: representa un amigo o aliado. El rango indica implicación. Modificar coste restando el bono de (PR+EMP)x5
- Elocuencia: hablar o escribir de forma elegante con el fin de deleitar o conmover. Expresión oral, oratoria, retórica
- Persuasión: convencer a alguien de algo argumentando, seduciendo, coaccionando o intimidando. Similar a Elocuencia
- Liderazgo: convocar, gestionar, motivar o animar grupos. Trabajo en equipo y en torno a un propósito
- Diplomacia: habilidad para negociar tratos, establecer contactos pacíficos y suavizar los pasos en falso sociales
- Comerciar: compra, venta o intercambio de productos. Tasar, regatear, administrar finanzas y negocios
- Oficio: implica un desempeño profesional (pastor, cetrero, monje, escribano, marinero, tabernero, soldado, paje...)
- Artesanía: implica manipular materiales con fines de fabricación (cocina, peletería, herrería, alfarería, carpintería...)
- Artes: artes creativas como música (canto o instrumentos), baile, literatura, poesía, bellas artes, juglaría, ...
- Conducir: saber controlar el tipo de vehículo escogido (carros, carruajes y carretas; barcas, canoas y barcos...)
- Investigar: búsqueda, análisis y conexión de pistas. También revisar libros o escritos. Observación aguda o detallada
- Instruir: transmisión de conocimientos, ideas, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene. Enseñar, formar



3.8 Magia

El aprendizaje de la magia se ve determinado por el atributo Razón (RAZ), mientras que los puntos de poder (PP) del personaje lo hacen por la media de atributos relacionados con el reino de magia escogido, ver tablas a la derecha. Para aprender un hechizo, el personaje debe invertir puntos de desarrollo. Por cada rango invertido (ver Anexo **6.3**) se obtiene un 5% de posibilidad de aprender el hechizo escogido, porcentaje al que se debe añadir el atributo de Razón 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 la posibilidad de aprender un segundo, sumando de nuevo el atributo de Razón, y así sucesivamente.

El aprendizaje de la magia, si fue admitido (sección **3.4**), provee una formación completa que le otorga al personaje control sobre su poder y unos hechizos iniciales. Después irá aprendiendo hechizos adicionales de la forma que se ha explicado según suba de nivel. Además, los hechiceros (a coste básico) y semihechiceros (a coste secundario) tendrán acceso a una lista de habilidades exclusiva para usuarios de la magia (ver tabla de la derecha).

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. Requiere de todo el asalto, y el efecto ocurre al final.
- **Objetos mágicos:** saber utilizar y/o averiguar que hacen los objetos mágicos (requiere de un largo proceso de investigación). Si se conoce que hace el objeto, +1 a la tirada. Si falla por 1 punto, al día siguiente con +1.
- **Hechizos dirigidos:** lanzar hechizos de ataque elemental (proyectiles de **F**río, **C**alor y **E**lectricidad; hay dos tipos, básicos, que causan **DD**+nivel del hechizo de daño, y superiores, que causan **DDD**+nivel).
- **Conocimientos mágicos:** poseer conocimientos avanzados sobre magia, ocultismo 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.

Reino	Atributos
Canalización	IN - AD
Esencia	EMP - AD
Mentalismo	PR - AD

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



Mágicas	Atributo
Canalización	IN/EMP
Runas	IN/AD
Objetos mágicos	IN/AD
Hechizos dirigidos	AG/PER
Conocimientos mágicos	IN/MEM
Idioma mágico	IN/MEM

El personaje normalmente aprenderá hechizos de un reino de magia, y podrá realizar hechizos de su nivel o inferior a éste de entre las listas de ese reino. 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.

Excepto para el mentalismo, que sólo se ve afectado por cascos, y la canalización, que puede llevar cuero, una armadura 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 (+1 a iniciativa por cada opción que no ejecute).

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 sustancias puede acelerar el proceso o aumentar el potencial temporalmente.



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

3.9 Ataque básico (TR Magia)

Los hechizos no elementales, el miedo, los venenos, las enfermedades y otros casos similares que puedan surgir, se resuelven mediante una tirada de ataque básico. Ésta determinará con qué efectividad se ha realizado el ataque por parte del ente atacante, que no necesariamente debe ser un ser vivo. Luego, el blanco o defensor realizará una tirada de resistencia (TR). En esta sección se detalla cómo proceder con los ataques básicos de tipo mágico. Si el blanco es voluntario o sumiso (como cuando los efectos del hechizo son benignos) y es consciente de ello, puede decidir no resistirse voluntariamente. Sin embargo, el blanco puede llegar a resistirse, aunque sea difícil. Ejemplos de ataques básicos son hechizos que duermen, apaciguan, dominan, aturden, curan, etc.

Se trata de una tirada enfrentada de 3Do10. Para poder resistirse, la TR del blanco debe ser igual o mayor que el número que la tirada del atacante le marque. Un resultado de 10 hace que el dado explote, como se explica en la sección **1.4**. La tirada considera algunos modificadores, que se detallan a continuación.

Modificadores a la tirada del atacante:

- +1 por cada 10 niveles del usuario (máximo +2); sólo hechiceros puros.
- +3 por contacto.
- +5 por blanco sumiso o voluntario.
- +1 por estar un asalto concentrado (máximo +1).
- -1 por cada dos niveles por debajo del defensor, si fuera el caso.



Modificadores a la tirada del defensor:

- +/- x por TR Magia (bonos de AD, raza, y talentos, si los hubiera).
- + x por varios: hechizo, objeto mágico, ...
- - x por efecto del hechizo, si así lo indicara éste.
- -1 por cada dos niveles por debajo del atacante, si fuera el caso.

En el caso de los hechizos, el ataque básico arroja un resultado de éxito o fracaso. Si el éxito es escalable, cada punto por encima aumenta el efecto (por ejemplo, un éxito superior en 3 puntos sobre el defensor, aturde 3 asaltos).

3.9.1 Ataque básico (TR Miedo/Venenos/Enfermedades)

En esta sección se explica cómo proceder con las TR restantes, ya que resistir completamente el efecto en estos casos no es tan sencillo. Estos no son casos binarios de éxito o fracaso, sino que hay más estados intermedios. Primero se realizará una tirada de ataque como se indica arriba (el doble 1 no será fallo), ya sea para un veneno, un virus, una bacteria, un no muerto, etc. Se considerará sólo la dosis (para venenos), la carga vírica (para enfermedades) o la peligrosidad (para miedo) como efecto modificador en la tirada de ataque. Luego, se realizará otra tirada por parte de la víctima, pero sustituyendo la TR Magia por el factor de TR en consideración. Si se trata de una TR de miedo, la tirada del ente que genera el efecto será la misma para todos los afectados:

Resultado	Pronóstico	Ejemplo: Envenenamiento por cianuro	Ejemplo: Miedo a no muertos
El ataque dobla tirada de defensor	Súper agudo	Muerte en 3 minutos	Catatónico
Inferior al ataque en 5+ puntos	Agudo	Muerte en 15 minutos	Huida
Tirada inferior al ataque	Grave	Posible muerte en 50 minutos; secuelas	-X (según fallo)+(-1) a acciones
Tirada igual al ataque	Menos grave	Pérdida de conciencia, convulsiones, cefalea,...	-1 a las acciones
Tirada superior al ataque	Reservado	Posible pérdida de conciencia; convulsiones,...	Control precario (roleo)
Superior al ataque en 5+ puntos	Leve	Posibles convulsiones; cefalea, faringitis,...	Control de la situación
Tirada dobla la del ataque	Mínimo	Posible cefalea; faringitis,...	Control total de la situación

El Director de Juego debe sopesar debidamente el modificador a aplicar, en aras de un escenario que represente correctamente la situación que afecta a los jugadores. Si el factor que origina el miedo es una tirada de intimidación provocada por un humanoide, y el dado explota en la tirada de ataque, el resultado de catatonía no representará debidamente la situación, y el efecto deberá recalibrarse. La columna relevante es, en todo caso, la de "Pronóstico".

4.0 Combate

Al principio del combate se determina la iniciativa (para toda la escena), y se procede en orden descendente. El atacante efectúa una tirada y el defensor opone un valor fijo de defensa previamente determinado. Para golpear a un oponente, es necesario superar su defensa sin incurrir en Fallo.

- **Iniciativa:** (Rapidez + Percepción) / 2 + 1o3d10.
- **Ataque:** Habilidad [Armas CC/Pelea/Armas a distancia] + **Bono de Agilidad** + 1o3d10.
- **Defensa Pasiva (DP):** 5 + Bono de Rapidez + Modo Defensivo (ver 4.5) + Talentos. Esta defensa marca el **Rango de Fallo** como sigue → Pasiva de 3-6-9-12-15 = 1-2-3-4-5 en el dado objetivo implica Fallo.
- **Defensa Activa (DA):** Defensa Pasiva + (Esquivar/Parar/Bloquear).

4.1 Armas

El daño que hace un arma se indica con los dados marcados en rojo en esta tabla (en cuerpo a cuerpo se añade el bono de daño o Fuerza). La penetración reduce la absorción de armadura el valor indicado. Cada arma tiene un coste distinto en puntos de acción (PA, ver sección 4.9).



Arma	Daño	Precisión	Penetración	Ini	Especial	Pifia	AC	PA
Honda	dDD	0/0/-1	1/1/1	+3	+FU del usuario ≤3; Urbana	2-2-5	A	2-5
Arco corto	dDD	+1/0/0	1/0/0	+3	+FU del usuario ≤3	2-2-1	P	3-5
Arco de torsión	dDD	0/0/0	1/1/0	+3	+FU del usuario ≤4	2-2-2	P	4-5
Arco largo	dDD	0/0/0	1/1/1	+3	+FU del usuario ≤5; No sirve montado	2-2-4	P	5-5
Ballesta ligera	dDD	+2/+1/0	1/1/0	+3	+4 al daño	2-2-4	P	6-5
Ballesta pesada	dDD	+2/+1/0	2/2/1	+3	+6 al daño	2-2-4	P	12-5
Daga	dDD	0/X/X	0	0	Parar armas 2M -2; Arrojadiza (C); Urbana	1-1-4	T/P	5
Hacha	dDD	-1/X/X	1	0	Arrojadiza (C)	2-2-3	T/A	6
Hacha 2M	dDD	n/a	1	+1	Aparatosa (1)	2-2-5	T/A	7
Espada	dDD	n/a	0	0	Parar +1	2-2-2	T/P	6
Espada 2M	dDD	n/a	0	+1	Parar +1; Aparatosa (1)	2-2-4	T/P	7
Espada bastarda	1/2M	n/a	0	+1	=1M con FU>4 / =2M sin Aparatosa (1)	2-2-3	T/P	6/7
Maza	dDD	n/a	1	0	Incapacitante	1-1-8	A	6
Maza 2M	dDD	n/a	3	-1	Incapacitante; Aparatosa (1)	2-2-5	A	7
Martillo/Pico	dDD	n/a	2	0	Incapacitante;	2-2-2	A/P	6
Martillo/Pico 2M	dDD	n/a	4	+1	Incapacitante; Aparatosa (1)	2-2-5	A/P	7
Mangual	dDD	n/a	1	-1	Incapacitante; Aparatosa (2); Escudos -2 DA	2-2-7	A/P	6
Alabarda 2M	dDD	n/a	1	+3	Alcance; Aparatosa (1)	2-2-6	T/P	7
Bastón 2M	dDD	n/a	0	+1	Alcance; Parar +1; Urbana	1-1-0	A/D	6
Lanza	dDD	0/-1/X	1/0/X	+3	Alcance; Arrojadiza (M); Muro de lanzas	2-2-3	P	6
Jabalina	dDD	+1/0/-1	1/1/1	+3	Alcance; Arrojadiza (L)	2-2-2	P	6
Pica 2M	dDD	n/a	1	+5	Alcance doble; Muro de lanzas	2-2-4	P	7
Pelea	dDD	n/a	0	-1	Sólo puede parar ataques de pelea	1-1-2	D/A	4
Escudo	dDD	n/a	0	-2	Urbana	2-2-2	D/A	6

- Con los proyectiles, Precisión y Penetración de armadura serán distintas según distancia (Corta/Media/Larga, ver sección 4.7).
- El bono de daño o fuerza de las armas de proyectiles es la del usuario hasta un máximo (≤), o uno fijo (ballestas).
- **Aparatosa:** Reduce el Rango de Fallo en el valor indicado (con aparatosa (1), un Rango de Fallo 3 pasaría a ser de 2).
- **Muro de lanzas:** +2 al daño y DP (melee, frontal, al menos tres). • **Urbana:** Arma que se puede portar en ciudades.
- **Incapacitante:** Acierto crítico 2º parcial (sólo malus al combate). • **Alcance:** Posibilita atacar desde 2ª fila o a más distancia.
- **PA:** Coste en Puntos de Acción para atacar con el arma (ver 4.9). • **AC:** Tipo de Acierto Crítico seleccionable (ver 5.0).

Pifia con armas: Cuando se realice un ataque con armas, habrá una posibilidad de pifia según el tipo de arma (ver columna Pifia en la tabla superior). El valor indicado es el límite superior de la pifia, lo que significa que cualquier tirada en ese rango o inferior provocará una pifia de armas. Por ejemplo, el mangual pifia con cualquier tirada en el rango entre 1-1-1 y 2-2-7. Los efectos de la pifia se encuentran en la tabla de **Fallos críticos** en la página 16.

4.2 Armaduras

Armadura	Absorción	Estorbo	Ritmo	Especial
Cuero blando	1	2 (0)	X5	Si cubre brazos o piernas, estorbo 3 (0). Si ambos, estorbo 4 (1)
Cuero rígido	2	4 (1)	X5	Si cubre brazos o piernas, estorbo 5 (1). Si ambos, estorbo 6 (2)
Cuero tachonado	3	6 (2)	X5	Si cubre brazos o piernas, estorbo 7 (2). Si ambos, estorbo 8 (3)
Cota de malla	4	8 (3)	X4	Si cubre brazos o piernas, estorbo 9 (3). Si ambos, estorbo 10 (4)
Cota de escamas	5	10 (4)	X3	Si cubre brazos o piernas, estorbo 11 (4). Si ambos, estorbo 12 (5)
Completa/placas	6	12 (5)	X2	Si cubre brazos o piernas, estorbo 13 (5). Si ambos, estorbo 14 (6)
Placas con malla	7	14 (6)	X1	Si cubre brazos o piernas, estorbo 15 (6). Si ambos, estorbo 16 (7)

- **Armaduras y uso:** las de placas no son aptas para viajes (si la malla inferior). Las de cuero son las únicas aptas para dormir.
- El **estorbo** es un malus que afecta a iniciativa, maniobras (atletismo, sigilo -excepto las de cuero-, trepar, nadar -x3 al valor antes de reducción-, etc.), esquivar, arrojadizas y proyectiles (el de los brazos a -1). No afecta a montar ni a los ataques.
- La habilidad armadura puede reducir el estorbo hasta un mínimo, marcado entre paréntesis.
- La absorción reflejada reduce el daño recibido, y afecta al acierto crítico que se podría recibir (ver sección **5.0**).

4.3 Defensas activas

El valor de la Defensa Pasiva (DP) es de 5 más el **bono de rapidez** y el de talentos (si lo hubiera). A esta DP se puede sumar una habilidad (esquiva, parada o bloqueo). Sólo se puede realizar una Defensa Activa (DA) a la vez contra un determinado ataque, pero puedes defenderte de más de un ataque, y para todos ellos se ha de percibir el mismo.

- **Esquiva:** 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 los rangos de la habilidad Esquiva.
- **Esquiva instintiva:** Como esquiva, pero añade la mitad de rangos de Esquiva a la Defensa Pasiva. Coste -2 PA.
- **Esquiva acrobática (1/as.):** Añade a defensa los rangos de Esquiva más la mitad de los rangos de Acrobacias. Además, puede desplazarse (rangos en acrobacias/2) metros desde su posición inicial. Coste +2 PA.
- **Parada:** Requiere de un arma. Sólo se puede utilizar contra ataques cuerpo a cuerpo. Añade a defensa los rangos de la habilidad Armas CC/Pelea y el bono de calidad del arma, si lo tuviera.
- **Bloqueo:** Requiere de un escudo (ver tabla anexa). Se puede utilizar contra ataques cuerpo a cuerpo, armas arrojadizas y proyectiles. Añade a la defensa el valor indicado en la tabla inferior.
- **Bloqueo y parada (1/as.):** Bloqueo que añade la mitad de los rangos de Parada. Se pagan ambos costes.

Tipo de escudo	Defensa	Estorbo	Especial
Rodela o broquel	2	0	+1 si +FU que oponente; No sirve contra proyectiles
Medio o heráldico	3	2	+1 si +FU que oponente; +1 por aliado con escudo al lado
Pavés o torreón	4	4	+1 si +FU que oponente; +1 por aliado con escudo al lado



Nota: los escudos son todavía más efectivos en modo defensivo (ver sección **4.5**)

- **Ejemplo:** Esnarri tiene Armas Contundentes 6, Agilidad 5 (+1), y Fuerza 6, y está usando una maza a una mano (pDD). Se enfrenta a un oponente con DA 12 y cota de anillos. Necesita 6+ en el dado objetivo, y su tirada es 3-6-9, ha impactado al oponente. Su arma hace un daño equivalente a los dados mayor y menor (3 y 9), más el bono de daño (6), para un total de 18. La cota de anillos absorbe 4 puntos de daño, pero al ser una maza (penetración: reduce absorción de armadura 1 punto), el daño final sería de 15. Además, dado que ha causado más de 10 puntos de daño, ha logrado un acierto crítico C de aplastamiento (ver sección **5.0**).

4.4 Modificadores y consideraciones

Aturdido: un personaje aturdido no puede atacar ni lanzar hechizos, **y reduce su Defensa Pasiva en un rango**. Sus acciones tendrán un -5 al resultado final. Un personaje aturdido sin parar no podrá esquivar, parar o bloquear.

Muerte e Inconsciencia: el umbral de inconsciencia es 0 puntos de vida **menos tirada de dado según raza (ver 3.1)**; Para matar por shock (vida) hay que llegar al valor en negativo de los puntos de vida.

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

- | | | |
|-----------------------------|--------------------------|---|
| • Flanqueando: +1 | Bono al ataque y al daño | El tercer oponente flanquea |
| • Nocturnidad: -1/-2 | Malus al ataque | Noche o lugares cerrados y con escasa iluminación |
| • Sorpresa: +2 | Bono al ataque | Cuando el ataque es totalmente inesperado |
| • Retaguardia: +3 | Bono al ataque y al daño | El quinto oponente obtiene retaguardia |
| • Oponente derribado: +5 | Bono al ataque y al daño | Defensa Pasiva reducida al mínimo (sólo Fallos con 1) |

4.5 Modos de combate

En combate hay tres modos o actitudes distintas:

- Normal: ataque normal, defensa obtiene +5.
- Agresivo: +2 ataque, +2 daño, defensa obtiene +1 (modo exclusivo para cuerpo a cuerpo).
- Defensivo: -2 ataque, -2 daño, defensa obtiene +7 (+3 adicional si se tiene algún tipo de escudo).

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

- **Bono Agilidad** + Armas C.C. + 1o3D10 **VS.** 1/5/7 + **Bono Rapidez** + (Esquiva/Parada/Bloqueo)

Además, en cuerpo a cuerpo se pueden realizar ataques Progresivos. El coste en puntos de acción (ver sección **4.9**) puede ser aumentado o disminuido sobre el coste básico del ataque.

Nota: si nuestras capacidades se han visto mermadas, como al estar **malherido (PV inferiores a 10)**, o debido a un **fallo leve en una tirada de Miedo**, no podremos usar los modos Agresivo o Progresivo.

4.6 Combate con dos armas y combate montado

Ataques con dos armas: con este modo puedes hacer dos ataques. Los modificadores a la precisión **y al bono de daño** son de -1 al realizado con la mano diestra y -3 con la siniestra (-1 si fuera ambidextro). Los puntos de acción necesarios para atacar con dos armas serán la suma de los necesarios para cada arma, tras restarle 3 (4 si fuera ambidextro). Aplicable a cualquier combinación de armas a una mano (incluidas arrojadas y pelea).

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

Combate montado: todo jinete obtiene +2 a la defensa por montar una bestia del tamaño de un caballo. Además, si la montura va a la carrera y el jinete ataca, si éste supera una tirada de montar, dobla su bono de daño (Fuerza) con armas de asta. Con otro tipo de armas en el mismo caso, el jinete obtiene +2 al daño, pero no dobla su fuerza.

4.7 Armas a distancia (disparo contra objetivos individuales)

Rangos	[Bocajarro	Corta]	[Media]	[Larga	Máxima]
Distancia del blanco	≤3: 0	≤10: +3	≤30: +6	≤60: +12	≤120: +24
Movilidad del blanco	Estático	Al paso	Corriendo	Galopando	Volando
Modificadores	0	+1 (5 km/h)	+3 (25 km/h)	+6 (50 km/h)	+9 (+50 km/h)
Disparo advertido	Se añade el bono de Rapidez del blanco a la dificultad final del disparo				
Defensa del blanco	Ver modificadores por defensa del blanco				



Los rangos de distancia reflejados están en metros.

El valor resultante de la suma Distancia y Movilidad del blanco sustituye al valor de defensa base (5).

Movilidad del blanco: "en combate" equivale a Corriendo.

Disparo advertido: si el blanco sabe que le van a disparar. En caso contrario, **añade bono de Rapidez/2**.

No es posible disparar trabado/en cuerpo a cuerpo. Ver sección **5.0** para los efectos en caso de acierto.

Modificadores por defensa del blanco:

El blanco suma el valor de defensa del escudo si lo tuviera y está advertido, pagando los PA pertinentes.

El blanco suma cualquier bono de defensa atípico (objetos mágicos, talentos, factores raciales, ...)

El blanco puede estar en posición defensiva (+2 defensa) o agresiva (-4 defensa).

El blanco puede tener algún tipo de cobertura debido al escenario y/o está cuerpo a tierra (+/- variable).

El blanco se mueve muy rápido y en oblicuo o en trayectoria que complique el disparo (+/- variable).

Condiciones meteorológicas, como viento, niebla o en menor medida, lluvia (+/- variable).

Disparo apresurado: invierte menos PA en disparar (1-2), pero pierde fuerza (2-4) y precisión (1-2).

4.8 Armas a distancia (disparo contra objetivos agrupados)

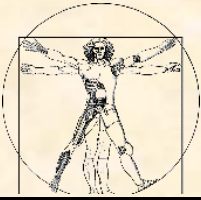
En realidad, el alcance de un arma de proyectiles tipo arco es muy superior al detallado en el punto anterior, pero no es efectivo a distancias superiores, excepto cuando se dispara sobre una masa de enemigos. Para estos casos, el rango de alcance de las armas a distancia se multiplica por tres, excepto para arco corto y ballesta ligera, que lo hace por dos, y arrojadas, que lo hace por uno y medio.

4.9 Puntos de acción y agotamiento

La rapidez determina cuantos **puntos de acción** tiene el personaje. Todas las acciones que acometa el personaje cuestan puntos de acción (**PA**). Utilizar un arma costará una cantidad diferente de PA en base al tipo de arma (una daga es más ligera y manejable que un mandoble). Estos costes están incluidos en la tabla de armas (**4.1**).

Un personaje tendrá 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
5-6	+1
7-8	+2
9+	+3



Ataque progresivo	
PA	FU y HA
-1	-3
+1	+1

Tipos de acciones físicas	Coste	Descripción
Desenvainar	1-2-3	Costes para Daga-arma 1M-arma 2M
Disparar proyectil	5	8 si apuntando (se obtiene +1 precisión)
Recargar arma de proyectiles	*	Ver tabla de armas (4.1)
Cuerpo a cuerpo / arrojadizas	*	Ver tabla de armas (4.1)
Emboscar	0	Se paga sólo el coste del ataque (ver 3.7.1)
Finta (pelea-1M-2M)	1-2-3	Anula siguiente defensa (TR PER)
Esquivar	2	+2 PA por cada esquivada adicional
Bloquear	4	+4 PA por cada bloqueo adicional
Parar	3	+3 PA por cada parada adicional
Maniobras (mover/montar...)	X	(1-5x ritmo)x PA empleados (ver 2.3)
Tomar poción / hierba / objeto	2	Si preparado y a mano (sino, +2 PA)
Incorporarse / recoger	5	Tras derribado / Coger algo del suelo
Tipos de acciones mentales	Coste	Descripción
Magia	5	(Sólo un hechizo por asalto)
Acción condicionada	1	Se determina activador de Iniciativa
Acción de oportunidad	2	Se demora la Iniciativa, y se actúa antes
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, además de aumentar la Iniciativa para ese asalto en el valor de PA pagado.** Con armas C.C. se requiere que el oponente siga estando en el mismo lugar al asalto siguiente.

- Ejemplo: Esnarri tiene 12 PA y dispara su ballesta ligera, acción de 5 PA. Después procede a recargar la ballesta, acción que cuesta 6 PA. Tras ello quiere disparar de nuevo, pero sólo dispone de 1 PA. Inicia el disparo. Al comienzo del asalto siguiente dispara la ballesta, por un coste de 4 PA, con +1 a la Iniciativa.

Un personaje consume tanto agotamiento (AG, ver sección 2.1) como PA tenga. Si el personaje tiene 50 puntos de agotamiento y 12 PA, y ha actuado durante 4 turnos, el quinto turno tendrá sólo 2 puntos de agotamiento. Al no disponer de tanto AG como PA consume por asalto, sólo podrá "recuperar el resuello", perdiendo todo el turno, pero recuperando RESx4 puntos de agotamiento, o "bajar el ritmo", perdiendo 5 PA y recuperando RESx2 puntos.

5.0 Aciertos críticos y localización de daño

Cuando el daño final infligido a un oponente es igual o superior a 10, se produce un "**acierto crítico**" específico según el tipo de arma (si hay dos opciones, se elige). Este caso no debe confundirse con el "**crítico**" de la sección **1.4**.

- El dado blanco: se asigna uno de los 3 dados del ataque para leerlo en clave de localización. Por ejemplo, si el dado elegido para la localización es de color blanco, y se lanza 1o3d10 con un resultado de 3, 6, **9**, el resultado será un 6 y el impacto será en el 9, una pierna (ver las tablas de acierto crítico anexas - la localización se muestra en sentido vertical y el daño en sentido horizontal).
- Acierto Crítico múltiple: con 30+ de daño según sigue - 30F (A+E), 35G (B+E), 40H (C+E), 45I (D+E) y 50J (E+E).


Adicionalmente, la dificultad para ataques apuntados a zonas concretas (tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia), a la izquierda, y un sistema de ataque y defensa más gradual, a la derecha.

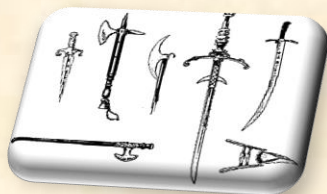
+3 Torso, brazos o piernas
+6 Cabeza o cuello
+9 Ojos
+6 Arma o mano del arma

Ataque	Efecto
Inferior a defensa en 1	Se reduce en dos grados el acierto *
Iguala defensa	Se reduce en un grado el acierto *
Supera defensa en 1	Acierto crítico completo
Por cada +1 sobre defensa	+1 al daño, puede modificar el acierto


* Parada, Bloqueo y Pasiva (Esquivar anula daño y acierto en estos casos)

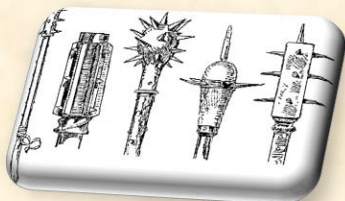
ACIERTOS CRÍTICOS DE TAJO (T)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Amputas una oreja del adversario. + 3 puntos de daño, pierde 3 puntos de vida por asalto y escucha con un -5. Esta aturrido y sin poder parar durante un asalto.	Destruyes un ojo del adversario. +5 puntos de daño y queda aturrido y sin poder parar durante los siguientes 12 asaltos.	Dejas inconsciente durante 6 horas al adversario con un golpe contra n 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 aturrido durante 1 asalto y pierdes 2 puntos de vida por asalto.	Haces un tajo en el cuello del adversario. Está aturrido durante 4 asaltos y no puede parar durante los 2 siguiente. +8 puntos de daño. Suma +1 a tu siguiente ataque.	Seccionas la espina dorsal del adversario. +20 puntos de daño. Caer al suelo de repente y está paralizado de cuello para abajo permanentemente.	El corte separa la cabeza del cuerpo del adversario. Su cabeza rueda cerca de un combatiente enemigo aleatorio en un radio de 3 metros, haciéndole perder la iniciativa debido a un traspies.
3	-	Golpe contra el pecho del adversario. Debe parar durante el asalto siguiente, pero con un -2. La herida le hace perder un punto de vida por asalto. +2 puntos de daño.	Haces un corte en los músculos del hombro del adversario. +5 puntos de daño, está aturrido 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. El adversario está aturrido durante 2 asaltos. +9 puntos de daño. +1 a tu siguiente ataque.	El corazón ha sido destruido. Tienes una probabilidad del 25% de que tu arma se quede clavada en el cuerpo del adversario durante dos asaltos.
4	-	El adversario recibe una herida leve en el costado, lucha con un -1 y pierde un 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 aturrido 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, esta aturrido durante 4 asaltos y no puede parar durante los 2 siguientes. 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 y además pierde 1 punto más por asalto	Golpe contra la cadera. +7 puntos de daño y el adversario está aturrido 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.	Amputas el brazo del adversario, quien queda aturrido y sin poder parar durante los siguientes 9 asaltos, transcurridos los cuales se muere. +15 puntos de daño.
6	-	Herida leve en el antebrazo. El adversario está aturrido 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 aturrido y sin poder parar durante los dos 2 siguientes asaltos.	Destrozas el codo del brazo en el que el adversario lleva el arma. +8 puntos de daño. El adversario está aturrido durante 4 asaltos y no puede parar durante los dos primeros asaltos.	Amputas el brazo del arma del adversario, quien queda aturrido 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 aturrido 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 aturrido y sin poder parar durante 3 asaltos.	Amputas una mano del adversario. +6 puntos de daño. Está aturrido y sin poder parar durante los siguientes 9 asaltos, transcurridos los cuales, muere. +15 puntos de daño.
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 aturrido 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 esta aturrido durante 6 asaltos.	Cortas el tendón de Aquiles al adversario, que cae al suelo inmediatamente, lucha con un -5 y pierde la consciencia tras 6 asaltos por culpa del 'shock'. +20 puntos de daño. Pobre desgraciado...
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. Esta aturrido durante 2 asaltos.	Corta los músculos y secciones los tendones de la parte baja de la pierna. El adversario está aturrido durante 3 asaltos y no puede parar durante los 2 asaltos siguientes. Lucha con un -5.	Si el adversario no lleva una armadura de metal, amputas una pierna del adversario, cae al suelo y pierde la consciencia, para morir después de 9 asaltos. Si la lleva, el corte secciona músculos de la parte baja de la pierna. El adversario lucha con un -7. +15 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.




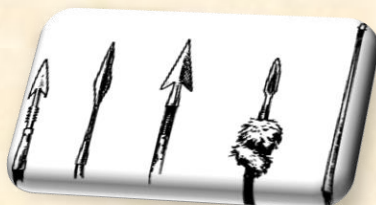
ACIERTOS CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO (A)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Rompes la nariz de tu adversario, que esta aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos. Luchara 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. Suma +2 a tu siguiente ataque. Recuperas 2 puntos de acción del ataque, siempre que éste costase más.
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 que rompe la columna vertebral y destruye su médula espinal. +25 puntos de daño, cae al suelo y muere después de dos 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 asaltos 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 esta 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. +5 puntos de daño. El adversario esta 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 esta aturdido durante 3 asaltos.	Destrozas la cadera del adversario. +35 puntos de daño. Está aturdido 2 asaltos, vuelve a estar activo durante 4 asaltos (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 esta aturdido durante el asalto siguiente.	Golpe dirigido contra el brazo en el 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.




ACIERTOS CRÍTICOS DE PERFORACIÓN (P)

	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 columna vertebral y seccionando 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 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. El adversario está aturdido y sin poder parar durante el siguiente asalto.	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 asaltos aturdido y 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, lucha 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 6 asaltos, y luego muere después de otros 6 asaltos de actividad.
8	-	Golpe contra el muslo. Si el adversario lleva armadura en la pierna. +3 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por asalto y lucha con un -1. Está aturdido durante 2 asaltos.	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 en el 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 -1. +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 la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos. Se han seccionado músculos y cartílagos, el adversario lucha con un -7.
0	-	Golpe de refilón. No hay daños adicionales.	+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.




ACIERTOS CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO (D)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Golpe en la cabeza. +20 puntos de daño. El adversario retrocede 3 metros y está aturvido y sin poder parar durante 12 asaltos.	Fuerte golpe en la cabeza. Si el adversario lleva yelmo, retrocede 3 metros y está aturvido durante 6 asaltos. De lo contrario, queda inconsciente durante 24 horas.	Golpe en la cabeza del adversario, que retrocede 3 metros. Si lleva yelmo, +9 puntos de daño, el yelmo ha sido destruido y el adversario está aturvido durante 6 asaltos. De lo contrario, el adversario estará en coma 4 semanas.	Golpe en la sien que hace retroceder al adversario 6 metros. Muere instantáneamente. Suma +2 a tus siguientes tres ataques.
2	-	Golpe en el hombro que hace que el adversario de la vuelta sobre sí mismo. +7 puntos de daño. El adversario está aturvido y sin poder parar durante 2 asaltos mientras vuelve en sí.	Golpe en el hombro que hace que el adversario de vueltas sobre sí mismo. +10 puntos de daño. El adversario lucha con un -2 por tener una clavícula rota y está aturvido y sin poder parar el siguiente asalto.	El adversario cae al suelo inconsciente. +30 puntos de daño.	Golpe que rompe el cuello del adversario. Este retrocede 1,5 metros, gira sobre sí mismo y cae al suelo. Muere por 'shock' y asfixia después de 3 asaltos.
3	-	Golpe en el pecho que expulsa el aire de los pulmones del adversario. +10 puntos de daño. El adversario está aturvido y sin poder parar durante el siguiente asalto.	Golpe en la espalda que desplaza al adversario 3 metros a un lado. +12 puntos de daño. El adversario está aturvido y sin poder parar durante 2 asaltos.	Brutal golpe en la espalda que tira al adversario al suelo. +12 puntos de daño. El adversario está desarmado y además aturvido y sin poder parar durante 4 asaltos.	Golpe en la parte superior del pecho que desplaza 3 metros a un lado al adversario, que cae y se rompe ambos brazos, entrando en un estado de coma que dura 2 meses.
4	-	Golpe en el costado. +12 puntos de daño. El adversario está aturvido y sin poder parar durante el siguiente asalto. Suma +1 a tu siguiente ataque.	Golpe en el costado que hace que el adversario caiga al suelo, en una posición bastante desfavorable. Está aturvido y sin poder parar durante 6 asaltos.	Golpe en el costado protegido por el escudo, que desplaza al adversario 1,5 metros a un lado. El adversario se rompe el tobillo y cae al suelo. Lucha con un -5. +11 puntos de daño.	Buen golpe en la espalda que envía al adversario a 3 metros de distancia, cayendo de cara al suelo. Sistema nervioso seriamente dañado. Paralizado de cintura para abajo.
5	-	Golpe en el costado. El adversario deberá parar durante el siguiente asalto. +5 puntos de daño.	Golpe en el costado. El adversario está desplazado 1 metro a un lado y está aturvido durante 3 asaltos. +15 puntos de daño.	Golpe bien colocado que hace que el adversario caiga de bruces en el suelo. +10 puntos de daño. El adversario está aturvido y sin poder parar durante 3 asaltos.	Brutal golpe en la cadera que derriba al adversario, rompiendo el tendón y destrozando la articulación. El adversario está aturvido y sin poder parar 9 asaltos. Pierna inutilizada; luchará con un -9.
6	-	Golpe en el brazo. El adversario está aturvido durante el siguiente asalto. +6 puntos de daño.	Golpe en el brazo del arma. El adversario retrocede 1,5 metros y está aturvido durante 3 asaltos. +11 puntos de daño. Fractura moderada. El adversario lucha con un -2.	Golpe en el brazo del adversario. Si lleva escudo, lo pierde y +10 puntos de daño. De lo contrario, el brazo queda inutilizado y está aturvido durante 9 asaltos.	Golpe en el hombro del brazo del escudo. Si el adversario lleva escudo, está aturvido 6 asaltos. De lo contrario, el adversario cae al suelo con el brazo inútil y se desmaya.
7	-	El adversario pierde el equilibrio y lucha con un -2 durante el siguiente asalto. +5 puntos de daño.	Golpe en el brazo que desarma al adversario. Está aturvido durante 2 asaltos. Suma +2 a tu siguiente acción. +7 puntos de daño.	Fuerte golpe en el brazo del arma. El adversario retrocede 3 metros. +10 puntos de daño. El adversario lucha con un -2 y deja caer el arma al suelo. Está aturvido durante 3 asaltos.	Buen golpe que hace que el adversario deba arrodillarse. Si estaba usando un arma a una mano, esta sale despedida a 3 metros de distancia. El adversario está aturvido durante 24 asaltos.
8	-	Golpe de refilón en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +5 puntos de daño. De lo contrario, +7 puntos de daño y el adversario está aturvido durante el siguiente asalto.	Fuerte golpe de refilón en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +10 puntos de daño. De lo contrario, +12 puntos de daño y está aturvido durante 2 asaltos.	Fuerte golpe en el muslo del adversario, que cae al suelo. +15 puntos de daño. El adversario está aturvido y sin poder parar durante 3 asaltos.	Golpe en la pierna que hace que el adversario caiga al suelo. +9 puntos de daño. El adversario lucha con un -8 debido a tener la rodilla rota, y está aturvido y sin poder parar 3 asaltos.
9	-	Rompes la concentración del adversario, que pierde la iniciativa en el siguiente asalto. +4 puntos de daño.	Golpe en la pantorrilla. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +7 puntos de daño. De lo contrario, +9 puntos de daño, el adversario está aturvido 2 asaltos y se mueve con un -1.	Golpe en la pantorrilla. El músculo dañado del adversario le estorba al movimiento con un -2, El adversario pierde la iniciativa en el siguiente asalto. +7 puntos de daño.	Golpe que rompe una pierna del adversario, que se mueve ahora con un -7. +12 puntos de daño. El adversario está aturvido y sin poder parar durante el siguiente asalto.
0	-	Golpe débil. +0 puntos de daño.	Golpe de refilón. +3 puntos de daño.	Golpe en la espalda. +6 puntos de daño.	Golpe en la espalda. +7 puntos de daño.




ACIERTOS CRÍTICOS DE CALOR (C)

	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 su cabellera ha desaparecido. Si lleva un yelmo fabricado con material orgánico, éste ha sido 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, muere después de 6 asaltos por choque y daños cerebrales graves. +20 puntos de daño.	La cabeza del adversario se convierte en un muñón ennegrecido, con lo 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 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 permanentemente. +25 puntos de daño.	Golpe en el cuello que destruye la garganta del adversario, que pierde 12 puntos de vida por asalto y no puede hacer nada durante 9 asaltos, transcurridos los cuales muere. +20 puntos de daño. +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, es derribado, pierde 6 punto de vida por salto 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 salto 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. Está inconsciente durante 1 asalto y pierde 3 puntos de vida por asalto. Todo material orgánico en espalda destruido.	Golpe en abdomen. Si lleva una armadura, queda destruida, cae inconsciente, pierde 2 puntos de vida por asalto. De lo contrario, muere por órganos dañados tras 12 asaltos de no hacer nada.	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 ardan (tarda 2 asaltos en apagar el fuego). +12 puntos de daño.	El fuego abrasa la región de la cadera del 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, pierde 2 puntos de vida por asalto. De lo contrario, el brazo del arma queda inútil y pierde 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 tejidos. +20 puntos de daño.
6	-	El golpe aturde al adversario durante 2 asaltos. +10 puntos de daño y 2 de vida por asalto. Todas las piezas de tela que cubran los brazos quedan destruidas.	Golpe en el brazo; quemaduras aturden al adversario 2 asaltos y le hacen perder 2 puntos de vida por asalto. Toda prenda de tela en ese brazo es destruida, deja caer al suelo todo lo que tuviera.	Golpe en el brazo del escudo. Si lleva escudo, lo deja caer. Si fue fabricado con material orgánico, queda destruido. De no llevarlo, queda aturdido 6 asaltos, pierde el uso del brazo y lucha con -5.	El golpe quema los dos brazos y la parte superior del pecho del 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 parar durante 2 asaltos y además luchará con un -1. +9 puntos de daño.	El adversario pierde la mano del arma. Todos los objetos en esa mano son destruidos. El adversario está aturdido y sin parar 3 asaltos, perdiendo 5 puntos de vida por asalto.	Golpe en el brazo del escudo. Si lleva escudo, éste es destruido y pierde esa mano. Aturdido 6 asaltos. De no llevarlo, pierde ese brazo y cae inconsciente. +20 puntos de daño.
8	-	Golpe en la pierna. Todo material orgánico de la pierna se inflama y causa la pérdida de 6 puntos de vida por asalto hasta que las llamas sean extinguidas (tarda 1 asalto). Aturdido 2 asaltos. +10 puntos de daño.	El adversario está aturdido durante 2 asaltos. Si lleva armadura en las piernas, +7 puntos de daño y 1 por asalto. De lo contrario, +10 puntos de daño y perderá además 3 puntos de vida por asalto.	Golpe en la pierna. Si 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 lucha con un -8.	Quemaduras en mitad superior de la pierna. Pierde el uso de la pierna a causa de la pérdida de tejidos. Está aturdido y sin 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.	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. En ambos casos, aturdido durante 2 asaltos.	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 -1. +1 puntos de daño.	Quemaduras en la parte inferior de la pierna. El usuario pierde el pie, pero la herida queda cauterizada. Está aturdido y sin parar 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 el siguiente asalto (o 2 asaltos, si no tiene armadura), +5 puntos de daño.




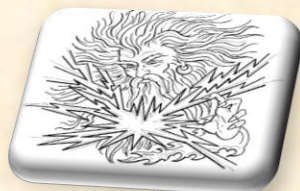
ACIERTOS CRÍTICOS DE FRÍO (F)

	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 aturrido durante 3 asaltos. De no llevar yelmo, está aturrido 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 1 a tu siguiente tirada.
2	-	El adversario está aturrido 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. De no tenerla, lucha con un -5, pierde 5 puntos de vida por asalto y está aturrido durante 3 asaltos.	Golpe en el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, está aturrido 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 inconsciente. De no llevarla, el cuello 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 aturrido 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 aturrido 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 aturrido 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 donde recibió el impacto del ataque.
4	-	Golpe en la espalda. El adversario está aturrido y sin poder parar durante 1 asalto. Congelación. El adversario lucha con un -1. +10 puntos de daño.	El adversario está aturrido durante 2 asaltos y toda la madera en la espalda del adversario 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 aturrido 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 inconsciente y +17 puntos de daño. De no llevarla, el adversario muere por lesiones causadas a los órganos internos después de 9 asaltos.
5	-	Golpe de congelación contra la espalda que seca toda clase de materia orgánica que tuviese expuesta al exterior en ella. Está aturrido y sin parar durante 1 asalto. +9 puntos de daño.	Golpe contra un costado que hace que el adversario retroceda 1'5 metros. Las ampollas le hacen perder 3 puntos de vida por asalto y estar aturrido 2 asaltos. +10 puntos de daño.	Golpe en la cadera del adversario, que se rompe en pedazos. El adversario está aturrido 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 que aguanta el arma. Deja caer al suelo lo que tuviese en esa mano. El adversario está aturrido durante 3 asaltos y lucha con un -3. +13 puntos de daño. Congelación.	Golpe en el brazo 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 los cartílagos. Si no lleva brazaes, 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 aturrido durante 1 asalto. Su arma cae al suelo.	El adversario cae al suelo y está aturrido 6 asaltos. Si lleva en las muñecas armadura, 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 que aguanta el escudo. Si lleva un escudo, +20 puntos de daño. Si no lo lleva, brazo inutilizado por culpa de los daños causados a músculos y nervios. Aturrido 5 asaltos.	El golpe congela ambas manos y el adversario pierde el uso de sus dos brazos. Está aturrido durante 9 asaltos y pierde 6 puntos de vida por asalto.
8	-	Golpe fuerte dirigido contra la parte inferior del cuerpo. Adversario aturrido 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 aturrido 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 aturrido 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, que aturde al adversario durante 1 asalto. Destruye 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 aturrido 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 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 puesta una armadura o una ropa que le proteja, pierde iniciativa para el siguiente asalto. De no ser así, +6 puntos de daño y pierde la iniciativa 2 asaltos.




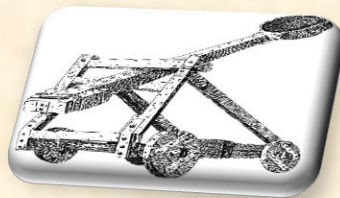
ACIERTOS CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD (E)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Estallido de luz y humo que deja aturcidos durante 1 asalto a todos los que se encuentren a menos de 1'5 metros del adversario, que cae al suelo y está aturrido durante 3 asaltos.	Golpe en la cabeza. El adversario está temporalmente ciego 2 semanas y pierde la nariz. Aturrido 9 asaltos. Mientras esté ciego, lucha con un -9. Si no lleva yelmo, cae al suelo.	Golpe en la cabeza. Si el adversario lleva un yelmo de cuero, éste es destruido y está en coma 2 meses. De no ser así, el cerebro se deshace y muere en el acto. +1 a tu siguiente tirada.	Golpe en la cabeza. El cerebro del adversario sufre un 'shock' generalizado y daños graves en la corteza cerebral. Cae al suelo inconsciente y muere en 5 asaltos. +20 puntos de daño.
2	-	Golpe en la mitad superior del pecho del 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 el adversario lleva puesta una armadura que proteja el cuello, aturrido y sin parar 6 asaltos. De no ser así, pierde el habla y cae inconsciente. +10 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 del 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 cuero, está aturrido durante 2 asaltos. De no llevarla, está aturrido 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. +11 puntos de daño.	Golpe en el pecho; el adversario cae al suelo inconsciente como consecuencia del '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 metros. Daños nerviosos generalizados. El adversario muere de 'shock' después de 3 asaltos. +20 puntos de daño.
4	-	Golpe en la espalda. El adversario está aturrido y sin poder parar durante 1 asalto. +9 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. 'Shock' generalizado, Entra en coma. El adversario se convierte en un vegetal viviente. +30 puntos de daño.	Golpe en el pecho. Si lleva armadura que proteja el pecho, aturrido 9 asaltos y pierde 6 puntos de vida por asalto. De no ser así, muere por 'shock' y pérdida de sangre en 12 asaltos.
5	-	El adversario gira sobre sí mismo, queda aturrido 1 asalto y pierde la iniciativa para el siguiente asalto. +6 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 la proteja, aturrido 6 asaltos; +10 puntos de daño. De no ser así, aturrido durante 3 asaltos y -5 a todas sus acciones a causa del 'shock' y los daños causados a los nervios.	El golpe aplasta la pelvis y destruye la parte baja de la columna vertebral. La 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 en el brazo del arma. El adversario debe parar durante 1 asalto y pierde 1 punto de vida por asalto. +6 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 6 asaltos. +15 puntos de daño.	Golpe en el brazo del escudo. Si lleva un escudo, está aturrido 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 los brazos. Si lleva puesta una armadura de metal que le protege los brazos y el pecho, sus brazos se fusionan entre sí y no puede usarlos. De no ser así, queda inconsciente 6 horas y pierde +9 de daño.
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 el arma. Deja caer al suelo todo lo que tenga en esa mano. Está aturrido 2 asaltos y pierde 2 puntos de vida por asalto.	Golpe en el brazo que aguanta el escudo. Si el adversario lleva un escudo, está aturrido durante 4 asaltos. De no ser así, el brazo del usuario está inutilizado y él está aturrido sin parar 2 asaltos.	Golpe en el brazo que aguanta el escudo. Si lleva un escudo, está aturrido 6 asaltos y pierde +12 puntos de vida. De no ser así, cae al suelo, el brazo queda inútil y +13 puntos de daño.
8	-	Golpe en la mitad superior de la pierna. El adversario está aturrido durante 1 asalto. +5 puntos de daño.	El adversario gira sobre sí mismo y está aturrido durante 1 salto. 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 aturrido 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 aturrido 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. Si el adversario lleva armadura en la pierna, está aturrido 1 asalto. De no ser así, el adversario está aturrido y sin poder parar durante 1 salto, perdiendo 3 puntos de vida por asalto.	El golpe derriba al adversario. Si lleva armadura de metal en la pierna, pierde su uso a causa de daños causados a sus nervios. De no ser así, el adversario está aturrido y sin parar 2 asaltos. +15 puntos de daño.	Golpe en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, está aturrido y sin poder parar 6 asaltos. De no ser así, la pierna está rota con varios de sus nervios dañados, lucha con un -5 y aturrido 6 asaltos.
0	-	Mucha electricidad estática. +0 puntos de daño.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	Si el adversario lleva puesta una armadura, pierde la iniciativa durante 2 asaltos; de no ser así, está aturrido durante 1 salto. +5 puntos de daño.




ACIERTOS CRÍTICOS DE IMPACTO (I)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Golpe en la cabeza. +15 puntos de daño. Si lleva yelmo, cae al suelo aturdido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, cae al suelo inconsciente durante 1 día.	Golpe en la cabeza. +20 puntos de daño. Si lleva yelmo, inconsciente durante 1 día. De no llevarlo, cae al suelo inconsciente y está en coma durante 1 mes.	Golpe en la cabeza. +25 puntos de daño. Si lleva puesto yelmo, estará en coma durante 2 semanas. Si no lleva yelmo, aplasta el cráneo y muere en el acto.	El golpe rompe en multitud de partículas el cráneo del adversario, que muere en el acto. Impacto directo.
2	-	El golpe rompe la clavícula del adversario, que ahora luchará con un -3 (-1 con gorjal). La fractura no es importante. +15 puntos de daño. El adversario está aturdido durante un asalto.	Golpe en la garganta. +25 puntos de daño. Si lleva gorjal, queda aturdido 9 asaltos. De no llevarlo, el adversario cae al suelo inconsciente durante 1 día. No puede hablar durante 2 semanas.	Golpe en el cuello. +30 puntos de daño. Si lleva gorjal, paraliza al adversario de los hombros para abajo. Si no lo lleva, rompe vértebras y tráquea. Incapaz de respirar o de luchar, muere después de 12 asaltos.	El golpe rompe en pedazos el cuello y la mandíbula del adversario, dañando de paso su cerebro. +50 puntos de daño. El adversario muere después de no hacer nada durante 3 asaltos.
3	-	Golpe en la espalda. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 1 asalto. +12 puntos de daño.	Golpe en el pecho del adversario, que le rompe varias costillas y le aturde durante 6 asaltos. +20 puntos de daño. El adversario lucha con un -3, que será un -6 si no lleva armadura de metal.	Golpe en el pecho del adversario. +25 puntos de daño. Si lleva armadura de metal, se rompen varias costillas y lucha con un -6. Si no la lleva, muere por shock generalizado.	Traumatismo en el pecho. Los pulmones y el corazón del adversario explotan y él muere de inmediato.
4	-	Golpe en el abdomen. El adversario está aturdido y sin poder parar un asalto. +7 puntos de daño.	Golpe en el abdomen. +15 puntos de daño. El golpe derriba al adversario. +10 puntos de daño. Si no tiene armadura de metal, está inconsciente durante 3 asaltos. De estarlo, aturdido 3 asaltos.	Golpe en el abdomen. +20 puntos de daño. El golpe derriba al adversario. Si no tiene armadura de metal, el adversario muere después de 6 asaltos por daños en órganos vitales. De tenerla, aturdido 6 asaltos.	El golpe hace desaparecer la totalidad del esqueleto del adversario, que queda reducido a una especie de pulpa gelatinosa.
5	-	Golpe en la cadera. +10 puntos de daño. Aturdido 2 asaltos.	El golpe rompe la cadera del adversario, que a partir de ahora lucha con un -4. +15 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 2 asaltos.	El golpe rompe la cadera del adversario, que a partir de ahora lucha con un -6. +20 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 3 asaltos.	Golpe en un costado que aplasta "unos cuantos órganos vitales" y provoca una hemorragia interna. El adversario muere después de no hacer nada durante 6 asaltos. +30 puntos de daño.
6	-	El adversario pierde el equilibrio y está obligado a parar durante 2 asaltos. +12 puntos de daño.	Golpe en el brazo del adversario que aguanta el escudo. Si lleva un escudo, este se rompe. De no ser así, el brazo del adversario se rompe en pedazos.	El golpe rompe los dos brazos del adversario, éste cae al suelo, lucha con un -9 y está aturdido durante 3 asaltos.	El golpe fragmenta en pedazos los huesos de ambos brazos, que pierden toda forma de uso y consistencia. El adversario queda inconsciente durante 1 día.
7	-	El golpe hace que el adversario pierda el equilibrio. +9 puntos de daño y está obligado a parar el siguiente asalto.	El adversario cae al suelo. Está inconsciente durante 2 asaltos. +10 puntos de daño.	Golpe en el brazo del arma. +15 puntos de daño. Si lleva brazales, fractura ósea grave, el adversario lucha con un -4. Si no los lleva, los huesos se rompen y el brazo queda inutilizado.	El golpe rompe los dos brazos del adversario y le derriba. +20 puntos de daño. El adversario está inconsciente durante 3 asaltos y tiene los dos brazos inutilizados.
8	-	El adversario pierde el equilibrio. +6 puntos de daño y está obligado a parar durante el siguiente asalto.	El golpe aturde al adversario durante 2 asaltos. +15 puntos de daño. El adversario no puede parar durante 1 asalto.	Impacto en ambas piernas. +25 puntos de daño. Si el adversario lleva grebas, las fracturas son menos graves, lucha con un -4. Si no las lleva, fracturas graves, lucha con un -7.	El golpe aplasta los huesos de la mitad inferior del cuerpo del adversario, que muere después de 3 asaltos. +50 puntos de daño.
9	-	El adversario gira sobre sí mismo. +4 puntos de daño. Pierde la iniciativa para el siguiente asalto.	El golpe hace retroceder al adversario. +15 puntos de daño y está aturdido durante 1 asalto.	Golpe en la pantorrilla del adversario. +20 puntos de daño. El adversario lucha con un -5 (-3 con grebas) por culpa de los huesos rotos y los tendones desgarrados. Está aturdido durante 3 asaltos.	El golpe destroza la rodilla del adversario, que a partir de ahora cojea y lucha con un -7. +20 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder parar durante 9 asaltos.
0	-	Golpe débil. No hay puntos de daño adicionales.	El adversario pierde la iniciativa para el siguiente asalto. +2 puntos de daño.	El adversario pierde el equilibrio. +5 puntos de daño y está obligado a parar durante el siguiente asalto.	El adversario es derribado y retrocede 5 metros. Además, está obligado a parar durante 2 asaltos.



PIFIAS o FALLOS CRÍTICOS

	Armas a una mano	Armas a dos manos	Armas arrojadas	Armas de proyectiles
1	Un ligero traspies cambia el curso de tu ataque, que apenas roza al oponente. Le causas 3 puntos de daño.	No tienes el arma bien agarrada. Pierdes la oportunidad de asestar un golpe directo.	No tienes el arma bien agarrada, por lo que decides no lanzarla en el último momento. No pierdes el ataque, pero pierdes 2 PA y el ataque se retrasa al final de la cola de iniciativa.	No tienes el arma bien agarrada, por lo que decides no disparar. No pierdes el ataque, pero pierdes 2 PA y el ataque se retrasa al final de la cola de iniciativa.
2	No tienes el arma bien agarrada, y pierdes una oportunidad de asestar un golpe directo al adversario.	Te sientes incómodo con el agarre de tu arma. Pierdes el ataque, y dos puntos de acción adicionales para cambiar el agarre.	Fallas tu ataque, pero sorprendentemente aun tienes el arma en la mano. Tu siguiente ataque será a -1.	Uno de tus dedos no coordina bien con los demás. Pierdes el ataque, pero el arma permanece cargada.
3	Mala maniobra. Pierdes tu ataque y te causas a ti mismo +2 puntos de daño.	No tienes el arma bien agarrada y pierdes tu ataque. No puedes parar durante todo este asalto.	Dejas ir el arma demasiado pronto y la envías sin fuerza 3 metros detrás de ti. Si alguien se encuentra en la nueva trayectoria del arma, sufre +5 puntos de daño.	Se te caen varios proyectiles (1D10) al suelo. Tienes que volver a cargar el arma.
4	No tienes el arma bien agarrada y pierdes tu ataque y 2 puntos de acción adicionales.	Pésima maniobra. Fallas el ataque, y estás aturrido durante este asalto.	Resbalas y te cuesta 2 puntos de acción recuperarte. Pierdes el ataque, pero aun tienes el arma en la mano.	Rompes la flecha o virote y te pones nervioso. Pierdes 2 puntos de acción adicionales, y tu siguiente ataque será a -1,
5	No tienes el arma bien agarrada y pierdes tu ataque. No puedes parar durante todo este asalto.	Se te cae el arma al suelo. Te cuesta 5 PA recogerla, o bien puedes desenvainar otra, si la tuvieras, por el coste habitual.	Pésimo lanzamiento. El arma llega a 6 metros de distancia a la izquierda del blanco. Si alguien se encuentra en el lugar, vuelve a hacer una tirada de ataque.	Se te cae el proyectil. Intentas recargar, pero el siguiente proyectil se vuelve a caer. Maldices, y pagas los PA de toda la secuencia.
6	Se te cae el arma al suelo. Te cuesta 5 PA recogerla, o bien puedes desenvainar otra, si la tuvieras, por el coste habitual.	Das un traspies, Pierdes el ataque y las acciones de todo el asalto.	Lanzamiento muy malo, que envía el arma 10 grados a la derecha. Si alguien se encuentra en la nueva trayectoria del arma, vuelve a hacer una tirada de ataque. Estás desconcentrado, tu siguiente ataque será a -1.	Se te cae el arma al suelo. Te cuesta 5 PA recogerla (en tal caso, tendrás que cargarla de nuevo.), o bien puedes desenvainar otra, si la tuvieras, por el coste habitual.
7	Resbalas y pierdes el ataque y las acciones de todo el asalto. Quedas momentáneamente en una postura desfavorable, y ofreces el flanco a tu oponente durante este asalto.	Das un traspies y casi te caes al suelo. Estás aturrido y sin parar durante este asalto.	Resbalas y pierdes todo el asalto en recuperarte por completo. Aun tienes el arma en la mano.	Resbalas y caes al suelo. Estás derribado (levantarse cuesta 5 PA, y los oponentes te atacarán a +5 al ataque y al daño), además de aturrido y sin parar durante todo el asalto. Tu flecha se pierde en el aire.
8	Te pones nervioso y te muerdes la lengua. Sufres +1 punto de daño y estás aturrido durante este asalto.	Tu potente ataque te desequilibra gravemente. Fallas el ataque, ofreces el flanco a tu oponente durante este asalto, y pierdes las acciones de todo el asalto.	Fallas tu lanzamiento, pero aun tienes el arma en la mano. Desgraciadamente, te has luxado el hombro. Estás a -3 a la actividad hasta que te lo recolequen.	La cuerda del arma se rompe y te sacude un latigazo, causándote 5 puntos de daño. Tardarás 3 asaltos en colocar una cuerda nueva, o bien puedes desenvainar otra, por el coste habitual.
9	Das un traspies, pierdes el ataque y caes al suelo. Estás derribado (levantarse cuesta 5 PA, y mientras dure este estado, los oponentes te atacarán a +5 al ataque y al daño).	Tropiezas y caes al suelo. Pierdes el arma. Estás derribado (levantarse cuesta 5 PA, y mientras dure este estado, los oponentes te atacarán a +5 al ataque y al daño).	Te caes al suelo. Tu arma se pierde en el aire. Estás derribado (levantarse cuesta 5 PA, y mientras dure este estado, los oponentes te atacarán a +5 al ataque y al daño).	Tu arma se astilla y se rompe en dos. Estás aturrido y si poder durante este asalto.
0	Intentas lisiarte a ti mismo. Haz una tirada en la columna "D" de la tabla de aciertos críticos para tu tipo arma.	El peor movimiento jamás visto. El subsiguiente calambre en la ingle te deja a -5 a la actividad durante dos días.	Te clavas tu propia arma cuando intentas lanzarla. Haz una tirada en la columna "D" de la tabla de aciertos críticos de perforación.	Mal disparo. Dejas ir la flecha y pierdes una oreja. +5 puntos de daño. Pierdes 2 puntos de vida por asalto.



6.1 Especialización de habilidades: a rango 7 y 10 las habilidades dan pequeñas ventajas.

Habilidad	Experto (7+ rangos)	Maestro (10+ rangos)
Armas (melee)	-1 PA al coste de Parar	Ataque exitoso genera 1 PA
Proyectiles	Recargar -1 PA	Apuntar es ½ coste
Arrojadas	Desenvainar ½ PA	+50% alcance
Pelea	Apuntar es ½ coste	Puede parar armas CC
Esquivar	Mover localización 1 (1D10<Esquiva); Sin Estorbo +1 DP	Como efecto 7, sin esquivar
Emboscarse	Elige localización entre los tres dados. Penetración 2	Aplica "silencioso" al ataque
Armadura	El Estorbo no se aplica a Iniciativa	Sube un rango de Ritmo
Escudo	Por 1 PA realizar otro bloqueo, mismo oponente, una vez	-1 Estorbo de escudos
Explorar	Reconoce la peligrosidad de la región para encuentros	Peligrosidad baja un rango
Supervivencia	No necesita tiradas para auto nutrirse en entornos salvajes	Camuflar refugio
Rastrear	Puede borrar rastros de un grupo reducido	Rastrear no ralentiza la marcha
Herbolaria	Puede elegir un grupo objetivo a la hora de forrajear	Requiere la mitad de tiempo
Orientación	Improvisar caminos a partir de veredas naturales	Siempre ubicas el norte
Callejeo	Puedes elegir un objetivo a la hora de seguir rumores	Peligrosidad baja un rango
Disfraz	Actuar se vuelve similar. Sin malus si actuar rango 5	Requiere tiempo mínimo
Actuar	Disfraz se vuelve similar. Sin malus si disfraz rango 5	Autogenerar emociones reales
Juego	Encontrar patrones en datos estadísticos	Anticipar probabilidad
Sigilo	Moverse más rápido en sigilo (x2)	Correr en sigilo (x3)
Mecánica	Las gánzúas no se rompen en fallo. Trampas complejas	Mecanismos complejos
Agilidad Manual	Malabares y nudos sin malus	Trucos de magia
Montar	Montar criaturas similares sin malus (como camellos)	Acrobacias montado
Nadar	Bucear sin malus. Apnea mejorada. Flotar sin esfuerzo	Estilos de natación. Rescates
Trepar	Requiere la mitad de tiempo	+2 a maniobras de equilibrio
Atletismo	Reduce el agotamiento gastado al correr un rango	+1 rango a las otras <u>Atléticas</u>
Acrobacias	-1 PA coste de Esquiva acrobática	Incorporarse/Recoger: 4 PA
Condición Física	+1 PV por nivel (+2 si es no hechicero)	+20 puntos de agotamiento
Tácticas	Se puede cambiar de táctica durante el combate	Anula la del oponente
Meditar *	Calma cada día cuenta como dos. Rechazo mover a x2	Ira/Rechazo sin los defectos
Canalización	Gastar dos tercios de los puntos de poder sin riesgo	Gastar todos los PP sin riesgo
Runas	El efecto ocurre en tu iniciativa	Requiere la mitad de tiempo
Objetos mágicos	Cada punto encima del éxito reduce un día la investigación	Anula maldición del objeto
Hech. dirigidos	Apuntar es un rango más barato (-3)	Sin gestos se abarata en 1 PA
Conoc. mágicos	Se puede aplicar idioma mágico a runas y objetos mágicos	Rituales potenciadores
Idioma mágico	Aumenta el ataque elemental en 2	Aplicar dos efectos
Resto	Puede crear obras o desarrollar conceptos nuevos	Pifia sólo a triple 1



* Meditar (PR/EMP): hay tres tipos de trance meditativo, y cada uno de ellos se aprende por separado. Para entrar en trance hay que obtener un 12 (9 si herido). Para salir del trance también 12 (15 si hay enemigos). Por cada punto que se falla para salir, un asalto (una hora para Calma) más en trance.

1. Calma: en este estado cada dos días de reposo cuentan como tres de cara a sanar heridas (ver sección **2.2**). El personaje debe estar en estado meditativo e inmóvil durante las 24 horas.
2. Ira: en este estado el personaje combate en modo agresivo mejorado (+4 al ataque en lugar de +2), e ignora un punto de sangrado, malus a la actividad y aturdimiento. No puede parar ni bloquear (si esquivar), ni tomar hierbas o pociones, ni ser blanco voluntario de hechizos. Cuando no queden enemigos, si permanece en trance, ataca al amigo más cercano. Cuando finaliza, está cansado: -2 hasta que duerma/descanse convenientemente.
3. Rechazo: en este estado el personaje obtiene un +2 a las TR contra enfermedad, venenos y magia. Sin embargo, el personaje no puede moverse a una ratio superior a x1 y tiene un -3 a todas sus acciones físicas.

6.2 Ficha de personaje

La ficha de personaje (ver página siguiente) tiene el formato de una página a una cara, precisando el detalle de atributos, características, habilidades, talentos, defensas, heridas y equipo.

En Movimiento debería figurar el movimiento base (que indica cuantos metros se movería por un punto de acción y a velocidad x1), y los valores tipo que el jugador considere útiles (por ejemplo, el valor para 2 PA a ritmo x5).

En Agotamiento debería figurar el total de puntos de agotamiento, el turno en el que quedaría agotado si actúa todos los turnos, y la cuenta de los puntos que le quedan por gastar.

Jugador:		Atributos		XP		200 + (Raz+Mem+AD)x10	Apariencia:			
Personaje:		Fuerza:		Nivel						
Raza:		Resistencia:		Habilidades de combate			Base	Atr.	Mod.	Total
Edad:		Agilidad:		1						
Altura:		Rapidez:		2						
Peso:		Presencia:		3						
Género:		Empatía:		4						
		Razón:		5						
Origen		Auto-Disciplina:		6						
Reino:		Intuición:		7						
Población:		Percepción:		8						
Clase social:		Puntos de Acción:		9						
Profesión:		Puntos de Poder:		10						
Prof. mágica:		Puntos de Vida:								

Armadura							Est.	Abs.
Talentos								
Tipo de Defensa						Pasiva (DP)	Mod.	Total

Cinto de armas	Distancia	Bonus	Nº	Nº	Riñonera izquierda	Riñonera derecha	Nº

Defectos y Otros	Habilidades ajenas al combate				Base	Atr.	Mod.	Total
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							

Heridas / Malus	Características		16				
	Memoria RAZ/AD		17				
	Iniciativa RAP/PER		18				
	Movimiento RAP/		19				
	Altura/Peso *		20				
	Agotamiento		21				
	[(RES+AD)/2]x10		22				
	TR Miedo AD/PR		23				
	TR Magia AD		24				
	TR Veneno RES		25				
	TR Enfermedad RES		26				
			27				
	Contactos	Base	28				
			29				
			30				
		31					
		32					
		33					
		34					

Petate	Nº	Petate	(Carga):	Nº

6.3 Experiencia y puntos de desarrollo

La experiencia (XP) necesaria para subir de nivel, y los puntos de desarrollo (PD) necesarios para mejorar habilidades y atributos (se obtienen 200 puntos + $[(RAZ+MEM+AD)\times 10]$ por nivel), se reflejan en la siguiente tabla:

Valor/ Rango	Ascenso de nivel	Atributo	Habilidad básica	Habilidad secundaria	Habilidad ajena
	Coste ^{XF}	Coste ^{PD}	Coste ^{PD}	Coste ^{PD}	Coste ^{PD}
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: los atributos no pueden superar nunca el potencial máximo marcado para la raza escogida.

El coste de las habilidades depende de la profesión (ver sección 3.5.1, donde se marcan habilidades básicas y secundarias, siendo todas las demás ajenas). Además, cada nivel se obtienen 30 puntos adicionales que sólo se pueden invertir en grupos de tipo "utilidad" (Académicas, Conocimiento, Interacción y Técnicas).

Coste habilidad
Ajena
Secundaria
Básica

Los puntos de desarrollo pueden ser guardados para su posterior utilización, si bien el jugador debe gastar al menos un 51% cada nivel. Adicionalmente, el jugador puede elegir dos habilidades de "utilidad" y mejorarlas un grado para complementar su trasfondo: por ejemplo, un guerrero enano podría mejorar oficio (minería).

El coste de los hechizos sueltos (cada 5% de probabilidad de aprender un hechizo) depende del tipo de hechicero. Se consideran (a efectos de magia) los siguientes tipos:

Hechicero puro: **Sabio, Sacerdote, Médico**

Semihechicero: **Alto noble, Bajo noble, Artista**

No hechicero: **Guerrero, Batidor, Bribón, Mercader**

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



Nota: un personaje semihechicero puede mejorar un grado el coste de una habilidad de los grupos Combate y Mágicas (por ejemplo, un alto noble puede mover "Armas de filo" y "Objetos mágicos" de coste secundario a coste básico).

6.4 Encuentros y calidad de objetos

La probabilidad de sufrir encuentros será variable, en virtud del tipo de región o territorio, como sigue:

1o3D10 o dado medio en 3D10			
Tipo de región / Rango	Peligro	Encuentro	%= X
Verde - Tranquila (La Comarca / Recién Llegados)	X ≤ 2	X = 1	2,8
Amarillo - Menos tranquila (Rohan / Han dejado rastros)	X ≤ 3	X ≤ 2	10,4
Naranja - Agitada (Osgiliath / Algo les ha visto)	X ≤ 4	X ≤ 3	21,6
Rojo - Peligrosa (Bosque Negro / Alguien les ha visto)	X ≤ 5	X ≤ 4	35,2
Negro - Letal (Mordor / Les siguen)	X ≤ 6	X ≤ 5	50

- De inicio se consideran “verdes” todas las regiones, salvo lugares excepcionales.
- Si se obtiene el resultado de encuentro, proceder con el encuentro de la forma habitual.
- Si se obtiene el resultado de peligro, se sube de rango la siguiente tirada de encuentro. Se puede disminuir el rango con habilidades apropiadas (explorar y rastrear).

Los objetos con una calidad distinta a la “normal” quedan reflejados en esta tabla. Para los objetos mágicos, cada bonus o propiedad adicional (por ejemplo, crítico secundario de fuego) duplica su coste exponencialmente. EL DJ deberá calibrar cada mejora en aras del equilibrio.



Calidad del objeto	Coste %	Arma	Escudo	Armadura
Agrietado	50	-2 Calidad, -2 Daño	-2 Defensa	-2 Absorción
Doblado o abollado	65	-1 Calidad, -1 Daño	-1 Defensa	-1 Absorción
Oxidado o astillado	75	-1 Daño	+1 Estorbo	+1 Estorbo
Normal	100	-	-	-
Pesado o recio	200	+1 Daño	+1 Defensa, +1 Estorbo	+1 Absorción, +1 Estorbo
Ligero	500	-1 PA, -1 Daño	-1 Estorbo	-1 Estorbo
Buen balance	500	+1 Calidad	-	-
Muy pesado o muy recio	500	+2 Daño, +1 PA	-	+2 Absorción, +2 Estorbo
Buen temple o acabado	1000	+1 Calidad, +1 Daño	+1 Defensa	+1 Absorción
Buen balance y ligero	1500	+1 Calidad, -1 PA	-	-
Buen temple y ligero	2000	+1 Calidad, +1 Daño, -1 PA	-	+1 Absorción, -1 Estorbo
Buen temple y pesado	2000	+1 Calidad, +3 Daño	-	+2 Absorción, +1 Estorbo
Obra maestra	5000	+2 Calidad, +3 Daño, -1 PA	+1 Defensa, -1 Estorbo	+2 Absorción, -2 Estorbo
Mágico	500x2 ^x	+/-3 Calidad/Daño, +/-1 PA	+/-2 Defensa/Estorbo	+/-2 Absorción/Estorbo

La calidad afecta al ataque de las armas y, en cuerpo a cuerpo, a defensas activas (paradas con armas).

El estorbo nunca podrá ser inferior a 1. En armaduras, cada 2 puntos de mejora en estorbo mejoran el rango de ritmo en 1.

6.5 Talentos y defectos

Los puntos de Talento (ver sección **3.1**) que tiene cada raza se emplean en esta sección. Cada punto genera un talento y un defecto emparejados. El jugador puede elegir tirar en la columna de talento menor o en la de talento mayor, según su propio criterio. La tirada es única y da lugar a un talento concreto, Si eligió un talento menor, tendrá que hacer lo propio en la columna de defecto menor, mismo proceso si eligió uno mayor.

Sin embargo, si sus atributos cumplen con el requisito podrá elegir que talento o defecto quiere (por ejemplo, si se quiere obtener “Escurridizo”, talento mayor, el jugador deberá promediar +3 en los atributos de tipo “Reacción”, Rapidez e Intuición, y si se prefiere el “Síndrome de Asperger” a otros defectos para aparejarlo a “Escurridizo”, debe promediar -3 en dos de los atributos de tipo Sentir y Procesar, pongamos Empatía y Razón. Ver **2.0** -Tarea-). Adicionalmente, una tirada de 91+ permite elegir en todas las columnas.

Por último, precisar que los rangos de habilidad obtenidos de los talentos son “flotantes”, al igual que los de raza, por lo que se considera que un rango obtenido de esta manera ocupa la última posición (el rango 10, de forma que, si se pagan 5 rangos, se tendrá rango 6 en la habilidad). De esta forma se abarata el coste de progreso en esa habilidad, pues el décimo rango es el más caro, y se pagan los costes desde el rango 1.

BONO/ ATRIBUTO	Defecto mayor (-3)	Defecto menor (-1)	Talento menor (+1)	Talento mayor (+3)	D100
PODERÍO PODERÍO	Perdedor nato: el director de juego puede hacerte repetir una tirada por sesión	Humilde: rolear una personalidad poco dada a alardear. -1 a Persuasión y Diplomacia	Voz poderosa: +1 grupo <u>Interacción</u> y hechizos de control. Grito de batalla (+1 BO grupal, 1D3As)	Genio y figura: hacer repetir una tirada a un oponente una vez por sesión. +30 PD/nivel	1 - 6
PODERÍO AGUANTE	Cobarde: situaciones de estrés causan miedo (TR). -2 a TR Miedo	Apocado: rolear una personalidad timorata. -1 a TR Miedo	Macizo: Cargar peso un rango superior. -1 Estorbo. +1 Escudo y Armadura	Fornido: reduce aciertos críticos no mágicos sufridos 1 grado. +10% PV	7 - 12
PODERÍO SENTIR	Esquizofrenia: rolear percepción de realidad alterada. -1 grupo <u>Interacción</u>	Susceptible: coste de contactos se dobla. Liderazgo pasa a ser ajena	Mirada intensa: +1 Persuasión y 3 habilidades que utilicen PER. +1 hechizos de control	Atención plena: +10% aprender hechizos. Ajenas pasan a ser secundarias. +30 PD/nivel	13 - 18
PODERÍO REACCIÓN	Aturullado: -2 Iniciativa. +1 a las pifias (un 2-2-3 pasa a ser 2-2-4)	Pusilánime: iniciar acciones (sociales o de combate) requiere TR (AD) previa	Maestro improvisador: +1 grupo <u>Subterfugio</u> , Pelea, Elocuencia y Callejeo	Letal: Emboscar coste básico. Puede emboscar flanqueando. Flanquear mejorado. +30 PD/nivel	19 - 24
PODERÍO PROCESAR	Obtuso: -30 PD/nivel. Pifias en tareas mentales serán excepcionales	Pésimo equilibrio: -1 a Sigilo, Tregar y maniobras de equilibrio	Diseño óptimo: -1 estorbo. +25% Movimiento Básico. +1 maniobras de movimiento	Polivalente: +1 a una habilidad de cada grupo a elegir. +30 PD/nivel	25 - 30
AGUANTE AGUANTE	Hemocromatosis: fatiga constante, -20 puntos de agotamiento	Anemia: -10 puntos de agotamiento	Reserva interna: +20 puntos de agotamiento (2 usos: por 10 -1 aturdimiento o +10 PV)	Perseverante: +2 TR mentales. +20 puntos de agotamiento. +30 PD/nivel	31 - 36
AGUANTE SENTIR	Gandul: -30 PD/nivel. -10 puntos de agotamiento	Dormilón: debes dormir o meditar 1 hora más de lo normal o estarás a -1	Serenidad: +1 a defensas activas, Medicina y Tácticas. +2 a Trances	Estoicismo: reduce malus de combate de cada golpe en 1. +30 PD/nivel	37 - 42
AGUANTE REACCIÓN	Miastenia gravis: -1 PA, -10 puntos de agotamiento	Distrofia muscular leve: +1 estorbo, cargar peso un rango inferior	Sentido de la firmeza: -1 aturdimiento por golpe. Aturdido no reduce pasiva	Temple: +1 a tiradas bajo efecto del estrés (como el combate). +30 PD/nivel	43 - 48
AGUANTE PROCESAR	Obesidad mórbida: -30 Apariencia, -1 Rapidez, -30% Movimiento Básico. Consume más raciones	Obesidad ligera: -10 Apariencia, -10% Movimiento Básico. Consume más raciones	Destreza manual: +1 grupo <u>Técnicas</u> y Agilidad manual. Disparo apresurado +1 daño y precisión	Gran memoria muscular: coste de primer Bloqueo, Finta y Ataque Progresivo -1 PA. +30 PD/nivel	49 - 54
SENTIR SENTIR	Autismo: -1 grupo <u>Interacción</u> . Rolear una sociabilidad limitada	Distraído: pierdes un objeto o bien olvidas un dato en tiradas 333	Rastreador nato: +1 grupo <u>Entorno</u> . Sentido del peligro en sus guardias (dos tiradas de PER, y elige)	Nació preparado: +1 grupo <u>Combate</u> . +2 Iniciativa. Anula bono si sorprendido. +30 PD/nivel	55 - 60
SENTIR REACCIÓN	Psicópata: rolear carencia de empatía y alto egocentrismo. -1 Empatía	Mal genio: ofendido y/o bajo estrés, respondes con violencia (TR AD), no siempre destructiva	Dúctil: +1 a Esquivar, Baile y grupo <u>Atléticas</u> . Reduce aciertos críticos sufridos por desequilibrio 1 grado.	Agresividad: Agresivo sin malus. +2 a TR Miedo e Iniciativa	61 - 66
SENTIR PROCESAR	Síndrome de Asperger: -1 Juego, Diplomacia y Persuasión. Insultos en tiradas 555	Miopía: -1 a Arrojadizas, Proyectiles y Explorar	Ojos de halcón: +1 Proyectiles, Arrojadizas y Explorar. Coste Percepción de combate -1 PA	Reloj interno: Defensivo sin malus. Coste de Acción condicionada y Acción de oportunidad -1 PA	67 - 72
REACCIÓN REACCIÓN	Patoso: +2 a las pifias (un 2-2-3 pasa a ser 2-2-5)	Indeciso: -1 Tácticas, Liderazgo, Juego y Comerciar	Reacción felina: +1 a 5 habilidades que utilicen RAP. Recoger e incorporarse -3PA	Escurrizado: +1 PA. +1 Esquivar. Mover acierto crítico una localización	73 - 78
REACCIÓN PROCESAR	Escoliosis: -1 Arrojadizas, Nadar, Tregar, Baile y Pelea. Cargar peso un rango inferior	Impulsivo: rolear tendencia a actuar primero y pensar después. -1 Tácticas y Diplomacia	Reacción eléctrica: +1 a Defensa Pasiva. Coste de Desenvainar y primera Esquiva -1PA	Subconsciente ágil: +1 Actuar y Disfraz. Preparar hechizo -1 asalto. Cargar armas -1 PA. +30 PD/nivel	79 - 84
PROCESAR PROCESAR	Fenilcetonuria: retraso mental leve. Diálogos "ad hoc"	Rígido: -1 Supervivencia, Actuar, Elocuencia y Persuasión	Versátil: no necesitas libro de magia para lanzar hechizos. Ambidextro	Mente genial: 5 habilidades a elegir +1 y coste básico. +30 PD/nivel	85 - 90

Si se cumple con el requisito (dos atributos promedian el bonus o malus), se escoge. También si en la tirada se obtiene 91 - 100

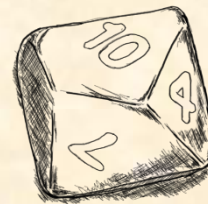
Si se desea un talento mayor o menor, se aparejará un defecto del mismo rango (se harán dos tiradas, no puede ser la misma)

Los bonus (+1) son rangos de habilidad, y son flotantes (se añaden después, por lo que abaratan los costes)

6.6 Tablas de ayuda para el Director de Juego

Resolución de acciones:

- rutina - 3 Cualquiera podría hacerlo, en cualquier momento
- muy fácil - 6 Cualquiera podría hacerlo, casi siempre
- fácil - 9 Una persona entrenada podría hacerlo, casi siempre
- media - 12 Una persona entrenada tendría un 50% de posibilidades
- difícil - 15 Una persona experta tendría un 50% de posibilidades
- muy difícil - 18 Una persona experta fracasaría a menudo
- insólito - 21 Imposible sin una gran habilidad (maestría)



Resolución de acciones (tabla extendida para acciones dinámicas):

T=%	Rutina (1)	Muy fácil (4)	Fácil (7)	Normal (10)	Difícil (13)	M. difícil (16)	Insólito (19)
1	70	50	30	5	Fallo	Pifia	Pifia
2	80	60	50	10	5	Pifia	Pifia
3	90	70	60	20	10	Fallo	Pifia
4	90	70	60	20	10	Fallo	Pifia
5	100	80	70	30	20	5	Pifia
6	100	80	70	30	20	5	Pifia
7	100	90	80	40	30	10	Pifia
8	100	100	90	50	40	20	Fallo
9	100	100	100	60	50	30	Fallo
10	100	100	100	70	60	40	5
11	110	100	100	80	70	50	10
12	110	110	100	90	80	60	20
13	120	110	110	100	90	70	30
14	120	120	110	100	100	80	40
15	130	120	120	110	100	90	50
16	130	130	120	120	110	100	60
17	140	130	120	120	120	100	70
18	140	140	130	Crítico	120	110	80
19	140	140	130	Crítico	120	110	80
20	150	140	Crítico	Crítico	Crítico	120	90
21	150	140	Crítico	Crítico	Crítico	120	90
22	150	Crítico	Crítico	Crítico	Crítico	Crítico	100

Ataque básico

Modificadores a la tirada del atacante:

- +1 por cada 10 niveles del usuario (máximo +2)
- +3 por contacto
- +5 por blanco sumiso o voluntario
- +1 por estar un asalto concentrado (máximo +1)

Modificadores a la tirada del defensor:

- +/- x según bono de Auto-disciplina
- x por efecto del hechizo, si así lo indicara
- 1 por cada dos niveles por debajo del atacante

Ataque básico para miedo, venenos y enfermedades:

Pronóstico	Ejemplo: cianuro
Súper agudo	Muerte en 3 minutos
Agudo	Muerte en 15 minutos
Grave	Posible muerte en 50 minutos; secuelas
Menos grave	Pérdida de conciencia, convulsiones, cefalea,...
Reservado	Posible pérdida de conciencia; convulsiones,...
Leve	Posibles convulsiones; cefalea, faringitis,...

Armas a distancia (disparo contra objetivos individuales)

Rangos	[Bocajarro	Corta]	[Media]	[Larga	Máxima]
Distancia del blanco	<3: 0	<10: +3	<30: +6	<60: +12	<120: +24
Movilidad del blanco	Estático	Al paso	Corriendo	Galopando	Volando
Modificadores	0	+1 (5 km/h)	+3 (25 km/h)	+6 (50 km/h)	+9 (+50 km/h)
Disparo advertido	Se añade el bono de Rapidez del blanco a la dificultad final del disparo				
Defensa del blanco	Ver modificadores por defensa del blanco				

No es posible disparar trabado/en cuerpo a cuerpo. "En combate" equivale a Corriendo.

El blanco suma el valor de defensa del escudo si lo tuviera y está advertido, pagando los PA pertinentes.

Condiciones meteorológicas, cobertura, bonos atípicos, movimiento rápido y en oblicuo, ... (+/- variable).