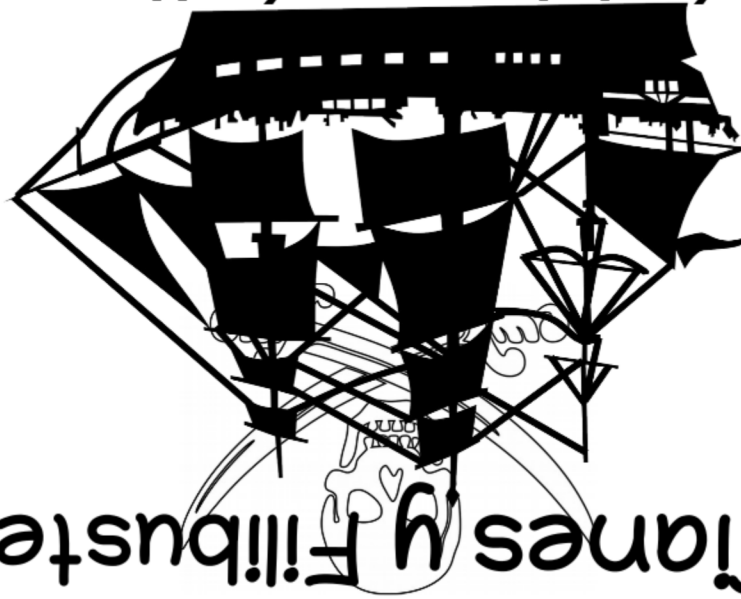


# Rápido y Fácil 3.0



# Rutinas y Filibusteros

Estados de salud	
Normal	0 a Físico x3 -1
Malherido	Físico x3 a Físico x4 -1
Inconsciente	Físico x4 a Físico x6 -1
Muerto	Físico x6 o superior

Tiradas de Atributos		Ataques a Distancia	
Fácil	9	Bocajarro	10
Normal	12	Corta	15
Difícil	15	Media	20
Muy Difícil	18	Larga	25
Casi Imposible	21		

Modificadores Cobertura	
Corriendo	+3
Tumbado	+5
Cobertura Ligera	+2
Cobertura Media	+4
Cobertura Grande	+6
Entre otra gente	+2

## Ataque Cuerpo a Cuerpo.

Por cada **10 puntos** que supere a la **defensa del rival** se añade **1D6** al daño. Si es atacado por la **espalda** gana **+4** al ataque y **+2** si ha sido **flanqueado**.

## Ataque con 2 armas.

Obtiene **+3** al ataque y el daño causado es el del **arma con mayor daño**.

## Iniciativa.

Se obtiene sumando **Iniciativa + 1o3D10**. Si se obtiene más de **20** tiene **2 acciones** por turno, **3 si son más de 30**, etc.

## Críticos y Pifias.

El **crítico** se obtiene si se **supera** en al menos **10** a la dificultad de la tirada. La **pifia** se obtiene si el **dado bajo** es un **1** y el **medio** es **<= 5**.

Estando **Malherido** el jugador cogerá el **dado menor**. En **Inconsciente** no podrá realizar **ninguna acción**.

## Recuperar el Aliento.

Tras un combate el jugador puede recuperar **1D6 P.V.** tras descansar **5 minutos**.

## Recuperación Natural.

El PJ recupera **2 P.V.** tras descansar **8 horas** en un **lugar cómodo**, como una **cama**. De otra forma sólo recupera **1 P.V.**

Tiradas de Habilidad	
Fácil	10
Normal	15
Difícil	20
Muy Difícil	25
Casi Imposible	30

Arma	Daño	Alcance
Daga	1D6+1	3 m / 6 m / 9 m
Destral	1D6+2	4 m / 8 m / 12 m
Machete	1D6+2	-----
Espada	1D6+3	-----
Sable	2D6	-----
Pistola	1D6+2	15 m / 30 m / 45 m
Mosquete	2D6	20 m / 40 m / 60 m