

TIRADAS

Siempre se lanza 1o3d6; esto es, 3 dados de 6 guardando el dado objetivo. El dado objetivo será el más alto, el medio o el más bajo, dependiendo de las circunstancias. Por defecto es el medio. Si se saca un 6 en el dado objetivo, se suma y se vuelven a lanzar guardando el mismo dado objetivo que en la anterior tirada.

Ejemplo con dado medio: 1, 3, 5 = 3; 4, 4, 2 = 4; 6, 3, 6 = 6 suma y sigue.

Ejemplo con dado alto: 4, 5, 5 = 5; 4, 4, 2 = 4; 5, 2, 1 = 5; 6, 3, 6 = 6 suma y sigue (guardando otra vez el mayor).

Tiradas de Atributo

Se tira el atributo correspondiente + 1o3d6 contra las siguientes dificultades.

Fácil / Normal / Difícil / Muy difícil / Casi imposible
5 7 9 11 13

En tirada enfrentada contra otra persona, gana quien saque la tirada más alta. Un pulso serían tiradas enfrentadas de Físico.

Tiradas de Habilidad

Se suma el total de la habilidad (atributo + nivel) + 1o3d6 debiendo superar las siguientes dificultades.

Fácil / Normal / Difícil / Muy difícil / Casi imposible
6 9 12 15 18

En tirada enfrentada contra otra persona gana el de la tirada más alta si alguien se esconde (Destreza+Sigilo+1o3d6) y otro lo busca (Percepción+Advertir/Notar+1o3d6).

Granularidad: Hacer tiradas con dificultad de 10 o 13 son también válidas en función de lo que se quiera.

Circunstancias Especiales

Malherido: Si los puntos de vida (PV) de un personaje o criatura son iguales a su Físico, o inferior, guarda el dado menor.

Habilidad desconocida: Si no tenemos puntos de nivel asignados, se guarda el dado menor en la tirada.

Token: Es objeto que se tiene al principio de la partida. Se puede dar al DJ antes de una tirada de atributo o habilidad, y permite guardar el dado mayor. El DJ puede devolverlo en cualquier momento y obligar así a guardar el dado menor.

Críticos y Pifias

Una tirada de crítico es la que supera en 6 la dificultad indicada. Una pifia es 1 en el dado guardado y ≤ 3 en el inmediatamente anterior (peligrosísimo estando malherido).



COMBATE

La secuencia de combate es la siguiente:

- 1.- Tirar Iniciativa+1o3d6. Se actúa en cada ronda según el orden obtenido. Esta tirada de iniciativa se usa para todo el combate.
- 2.- Si se saca 12+, se tienen dos acciones; 18+, tres acciones, etc.
- 3.- Pifia en iniciativa hace perder el primer turno y actuar el último en los siguientes.
- 4.- En su turno, la persona jugadora elige la acción que su personaje hará. Esta puede ser huir, atacar, intentar esconderse, intentar dialogar...
- 5.- Combatir sin armas (puñetazos, patadas, etc.) hace 1d6 de daño.

Acciones y movimiento

- 1.- Un turno dura tres segundos.
- 2.- Los turnos se dividen en dos tipos de acciones: mayores y menores.
- 3.- Una acción mayor sería usar un conjuro o realizar un ataque.
- 4.- Una acción menor sería algo como desvainar, beber una poción, tirar un arma o darle algo a alguien.
- 5.- Para moverse, una acción mayor equivale a 6 metros y una menor a 3.
- 6.- El movimiento máximo es 9 metros, aunque que se saque crítico en iniciativa y se puedan hacer varias acciones por turno. Con dos acciones por turno podemos correr 9 metros y atacar con un arma sin penalización.

Ataque cuerpo a cuerpo

Cuando se ataca cuerpo a cuerpo, sea con armas o sin ellas, se debe tirar Físico + Cuerpo a Cuerpo +1o3d6 contra la Defensa del otro personaje. Si iguala o supera esta, consigue impactar haciendo el daño del arma empleada (o 1d6 sin arma).

Por cada 6 que supere la defensa suma 1d6 al daño. Existen modificadores al atacar por circunstancias especiales:

- Por la espalda: +2 al ataque
- Flanqueando: +1 al ataque

Las tiradas de daño «explotan». Si en un dado sacamos el valor más alto, ese valor se suma y se sigue tirando. Ejemplo: 2d6 = 4, 6 = 10 y tiramos un dado de nuevo, si sale 6 de nuevo, se suma (16) y se sigue tirando.

Ataque con dos armas

Si el personaje lucha con estorbo 0 y dos armas ligeras (espadas cortas o dagas) puede obtener un +2 a la tirada de ataque. El daño será el mayor de las armas usadas (1d6+1 dagas y 1d6+3 espadas cortas).

Ataque a Distancia

El personaje que ataca lanza Destreza+Armas a Distancia+1o3d6 contra una dificultad por distancia del objetivo.

Bocajarro	Corta	Media	Larga
6	9	12	15

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

- Corriendo +2
- Tumbado +3
- Cobertura ligera (un árbol) +1
- Cobertura media (una carroza) +2
- Cobertura grande (una almena) +3
- Entre otra gente +1

Armas a distancia en combate cuerpo a cuerpo

Si alguien con un arma a distancia entra en melé, usa su ataque cuerpo a cuerpo y un daño de arma improvisada 1d6+1.

Armaduras y escudos

Las armaduras restan su absorción al daño recibido. El daño no absorbido son heridas para el personaje.

El estorbo resta a todas las habilidades de destreza (aunque no haya combate), a la iniciativa y al lanzamiento de hechizos. Los escudos tienen dos valores:

- **Defensa.** Se suma a Defensa (cuerpo a cuerpo).
- **Cobertura.** Se suma a la dificultad en los ataques a distancia.

Curación

Las caídas, enfermedades y heridas en combate dañan a los personajes. Hay cuatro estados de salud: normal, malherido, inconsciente y muerto. Cuando queden menos PV que Físico, estás malherido; cuando tengas cero o menos, inconsciente; y cuando llegues a tu Físico x2 negativo, muerto.



Recuperar el aliento

Tras un combate, los personajes pueden descansar cinco minutos y recuperar 1d6 PV de heridas recibidas y cansancio.

Recuperación natural

Dormir unas ocho horas permite recuperar de forma natural un punto de vida, aunque se duerma al raso o en el suelo, y dos si se duerme en un lugar confortable, como una cama en una habitación.

Dividir acciones

Un personaje puede hacer dos acciones a la vez en su turno, aunque solo le corresponda una. Para ello guardará el dado menor en ambas acciones. No se aplica si a la persona que ya guarda el dado menor por algún motivo (malherido, token...).

Emboscadas

Cuando alguien hace una emboscada con éxito (Sigilo vs Advertir/Notar), el primer ataque es gratuito.

VENTAJAS

Puedes escoger solamente una de las siguientes ventajas, cumpliendo los requisitos entre paréntesis:

- 1.- Arcano (I5+): +1 a tiradas de hechizos.
- 2.- Berseker (F5+): +2 a tiradas de CaC.
- 3.- Certero (P5+): +1 al daño en armas a distancia.
- 4.- Defensor (D5+): +1 a defensa.
- 5.- Despiadado (F5+): Puede repetir tiradas de daño usando token o mecanismos similares.
- 6.- Golpe Duro (F5+): +1 al daño en CaC.
- 7.- Maná abundante (I5+): El Maná es Inteligencia x6, en lugar de x5.
- 8.- Mula de carga (F5+): Ignora 1 punto de estorbo.
- 9.- Muro (F5+): PV = Físico x6, en lugar de x5.
- 10.- Piel de Piedra (F5+): +1 a absorción.
- 11.- Puntería (D5+): +2 a tiradas de armas a distancia.
- 12.- Rápido (P5+): +2 a iniciativa.
- 13.- Recuperación (F5+): Cura 2 PV adicional en cada curación (natural o mágica).
- 14.- Suerte: Puede repetir una tirada por escena.



ARMAMENTO Y EQUIPO

Armas a distancia

Arma a 1 Mano o a 2 Manos	Daño	Alcance corto / medio / largo	Coste
Arco corto (2M)	1d6+3	15m / 30m / 60m	1 mo
Arco largo (2M)	2d6	25m / 50m / 100m con Físico 8	30 mo
Ballesta (2M)	2d6+2	15m / 30m / 60m	50 mo
Cuchillo	1d6+1	5m / 10m / 15m	3 mp
Honda	1d6+2	5m / 15m / 30m	1 mp
Lanza ligera	1d6+2	15m / 30m / 60m	8 mo

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Daño	Alcance corto / medio / largo	Coste
Bastón	1d6+2	No aplicable	10 mp
Cimitarra	1d6+3	No aplicable	13 mo
Cuchillo	1d6+1	5m / 10m / 15m	3 mp
Daga	1d6+2	3m / 6m / 9m	1 mo
Espada corta	1d6+3	No aplicable	6 mo
Espada larga	2d6(1M) / 2d6+1(2M)	No aplicable	10 mo
Hacha de combate (2M)	2d6+1	No aplicable	12 mo
Hacha de guerra	2d6+1	No aplicable	10 mo
Lanza ligera	1d6+2	15m / 30m / 60m	8 mo
Lanza pesada (solo a caballo)	3d6	No aplicable	50 mo
Mandoble (2M)	2d6+2, requiere Físico 9	No aplicable	50 mo
Mangual	1d6+2	No aplicable	6 mo
Maza	1d6+3	No aplicable	9 mo
Sable	1d6+3(1M) / 2d6(2M)	No aplicable	15 mo
Vara	1d6+1	No aplicable	5 mp

Protecciones

Ropa gruesa	Absorción 1	Estorbo 0
Armadura ligera	Absorción 2	Estorbo 1
Cota de mallas	Absorción 4	Estorbo 2, requiere Físico 4
Armadura placas	Absorción 6	Estorbo 3, requiere Físico 5
Escudo	Defensa +1	Cobertura +2

Armaduras y protecciones especiales

Son únicas y no están a la venta. Solo es posible tras una misión especial.

Túnica de archimago	Absorción 1	Estorbo 0
Armadura élfica	Absorción 3	Estorbo 1
Cota de Mithril	Absorción 5	Estorbo 2
Escamas de dragón	Absorción 7	Estorbo 3

Dinero

1 moneda oro (mo) = 10 monedas plata (mp) = 100 monedas cobre (mc)

Armas

- Flecha: 1 mp
- Virote de Ballesta: 1 mp
- Piedra de afilar: 1 mo
- Vaina sencilla: 1mp
- Veneno para armas (daño+2, 1 uso): 1 mo



Ropa

Botas altas: 1 mo

Capa: 4 mo

Mitones: 1 mo

Muda campesino: 2 mo

Muda aventurero: 5 mo

Muda noble: 50 mo. Si se dobla el precio, la ropa será de mucha calidad y más vistosa.

Animales

Burro o mula: 10 mo

Caballo de granja: 50 mo

Caballo de monta: 150 mo

Caballo de guerra: 300 mo

Elefante de guerra: 600 mo

Halcón adiestrado: 1000 mo

Paloma: 1 mo

Perro de guerra: 50 mo

Miscelánea

Antorcha: 1 mc

Candil o Lámpara: 1 mp

Comida para 1 día: 1 mp

Cuerda (10 metros): 2 mo

Ganzúas (+1 a abrir cerraduras): 3 mp

Manta de viaje: 1 mo

Martillo de herrero: 1 mp

Mochila de cuero: 3 mo

Papel de liar (50 usos): 1 mp

Pipa (50 usos): 1 mo

Saco de dormir: 5 mp

Tabaco de liar (50 usos): 1 mp

Tabaco para pipa (50 usos): 1 mp

Tienda de campaña (1 persona): 3 mp

Tienda de campaña (4 personas): 1 mo

Tienda grande (8 personas o más): 5 mo

Vela: 1 mc

Vendas, aguja e hilo, en estuche: 6 mp

Yesca y pedernal: 1 mo

Vehículos

Carro: 5 mo

Carruaje: 50 mo

Barca con remos: 5 mo

Barco pequeño (4 personas): 50 mo

Barco medio (20 personas): 1.000 mo

Barco grande (100 personas): 7.500 mo

Servicios en posadas

Establo y forraje para monturas: 1 mc

Dormir en los establos: 3 mc

Dormir en habitación comunal: 8 mc

Dormir en habitación para dos: 2 mp

Comida pobre (verduras y pan): 8 mc

Comida normal (legumbres y carne): 12 mc

Comida cara (carnes y pescados): 20 mc

Comida muy cara (caza y marisco): 4 mp

