

Los Jinetes de Kal

Índice

Introducción.....	3	Arpías, demonios.....	14
El Grupo Inicial.....	3	Personajes – La ficha de personaje.....	15
Terminología.....	4	Atributos.....	15
Tiradas.....	5	Otros datos.....	16
Tiradas comunes.....	6	AC.....	17
Mundo.....	7	HABILIDADES.....	18
Regiones.....	7	EXPERIENCIA.....	18
Tierras bárbaras.....	7	CONTEXTO DE PERSONAJE.....	18
Continente de Kal.....	7	Creación.....	19
Cordillera norte.....	7	Clases y Habilidades.....	20
Soma.....	8	Habilidades activas.....	20
Kalendor.....	8	Familias de Habilidades – Clases de	
Flavia.....	8	Personaje.....	21
Desierto del Este.....	8	Habilidades comunes.....	21
Costa este.....	8	Habilidades de clase.....	21
Costa sur.....	8	Habilidades de aguante.....	21
Isla Esmeralda.....	8	Habilidades de devoción.....	22
Islas Témpano.....	8	Habilidades de Ki.....	22
Archipiélago de Fazif.....	8	Habilidades de maná.....	23
Isla de Tawala.....	9	Habilidades Pasivas.....	24
Continente del Sur.....	9	Habilidades de bonificación.....	24
Archipiélago Ipsum.....	9	Habilidades especiales.....	25
Historia.....	9	Combate.....	27
La creación.....	9	Actuar.....	27
La construcción de las torres de		Movimiento.....	27
magia.....	10	Acción.....	27
Calendario de las torres de magia,		Acciones legendarias.....	28
hechos importantes:.....	10	Ataque.....	28
Situación actual de Kal.....	11	Localización.....	28
Calendario.....	12	Manos.....	28
Razas de Kal.....	13	Crítico.....	29
Razas del continente norte (Kal).....	13	Daño.....	29
Humanos.....	13	Estados alterados.....	29
Elfos.....	13	Cobertura.....	30
Enanos.....	13	Inconsciente.....	30
Duendes.....	13	Críticos y pifias.....	30
Razas del continente sur.....	13	Críticos.....	30
Goblins.....	13	Daño cortante.....	30
Orcos.....	13	Daño punzante.....	30
Trolls.....	13		

Daño aplastante.....	31	Tipos de magia.....	43
Daño mágico.....	31	Magia básica.....	43
Pifias.....	31	Magia elemental.....	43
Cuerpo a cuerpo.....	31	Magia drúidica.....	44
Armas a distancia.....	32	Magia artística.....	44
Mágicas.....	32	Recompensas.....	45
Equipo.....	33	Experiencia.....	45
Consumibles.....	33	Costes.....	45
Economía.....	34	Dinero.....	45
Precios.....	34	Equipo.....	45
Monturas.....	35	Entrenamiento.....	45
Armas.....	35	Resúmenes y tablas.....	46
Armas cortas.....	36	Razas y clases.....	46
Armas a una mano.....	37	Críticos y pifias.....	47
Armas a mano y media.....	38	Críticos.....	47
Armas a dos manos.....	39	Daño cortante.....	47
Armas grandes.....	39	Daño punzante.....	47
Armas a distancia.....	40	Daño aplastante.....	47
Escudos.....	40	Daño mágico.....	47
Armaduras.....	41	Pifias.....	48
Magia.....	42	Cuerpo a cuerpo.....	48
Habilidades mágicas.....	42	Armas a distancia.....	48
		Mágicas.....	48

INTRODUCCIÓN

Saludos,

Somos los creadores de “Jinetes de Kal”™. En las siguientes páginas os presentamos lo que nosotros creemos un manual simple, sencillo de entender y perfecto para empezar en el mundo del rol o adentrarse en partidas más avanzadas dentro de un sistema lo más flexible y editable posible.

Queremos dar importancia a estos términos. Flexible y editable. Este conjunto de normas no son más que un ejemplo de los diferentes sistemas de juego que puede haber. Animamos a los grupos de jugadores a modificar, eliminar o añadir nuevas normas para que la partida se adecúe lo máximo posible a sus pautas de diversión. Unos grupos prefieren el realismo mientras que otros prefieren una experiencia más “arcade”. Ambas son opciones divertidas y funcionales y con este sistema creemos dar cabida a ambas en la medida de lo posible.

De nuevo, modificad y cread con total libertad, al fin y al cabo, es vuestro juego.

El Grupo Inicial

Para facilitar y agilizar la comprensión de este sistema, hemos escogido 4 de las varias clases que presentamos para crear un grupo de aventureros como ejemplo. La mayor parte de ejemplos del manual estarán basados en estos cuatro personajes además os ofreceremos al final del mismo un ejemplo de aventura jugable para este grupo, incluyendo la ficha de cada personaje totalmente preparadas para imprimir y comenzar la diversión.

Este grupo de ejemplo consta como hemos dicho de 4 miembros, cubriendo las necesidades básicas de un grupo de principiantes :

-Vulgarr el Guerrero bárbaro. Primera línea de batalla encargado de atraer los enemigos hacia sí mismo y recibir la mayor parte de daño. Especialista en aguantar daño y fuerza bruta.

Treilla, la Druida medio-elfa. Maga de la naturaleza Encargada de mantener con vida a sus aliados y ayudar en el campo de batalla con diferentes hechizos de magia de la naturaleza. Especialista en curación, flora y fauna.

Elara, la Cazadora medio-elfa. Arquera enfocada al daño. Utiliza su destreza para moverse rápido por el campo de batalla y situarse en posiciones de disparo ventajosas. Hermana mayor de Treilla. Especialista en daño a un objetivo y supervivencia.

Heske, el Mago Elemental elfo. Mago de la escuela del fuego, Heske utiliza todo el potencial de su elemento para influir el mayor daño posible. Especialista en daño en área e investigación mágica

Existen muchas combinaciones diferentes de grupo de aventureros, no tienen por qué estar equilibradas. Hemos decidido utilizar estas cuatro clases a modo de ejemplo y porque nos resulta sencillo al haber jugado numerosas tardes con este grupo en específico.

Terminología

Crítico // Pifia

Cuando se habla de *críticos* o *pifias* siempre se refiere a la tirada de los dados por sí misma, sin sumar nada.

Un crítico puede significar un éxito aplastante, una acción perfecta o un resultado mucho mejor de lo esperable. Una pifia es un fallo automático y normalmente catastrófico. Cuando esto pasa en combate se sigue una tabla de Críticos/Pifias para decidir el resultado. En este manual se proporcionará una bastante simple, pero cada *master* puede utilizar la que más le guste.

Ventaja // Desventaja

Tirar con ventaja significa tirar 2 dados y quedarse con la tirada más alta.

Tirar con desventaja significa tirar 2 dados y quedarse con la tirada más baja.

Estos 2 modificadores son acumulables. Tirar con ventaja doble sería tirar 3 dados. Tirar con ventaja y desventaja a la vez hace que los dos modificadores se anulen entre sí.

PNJ / NPC

Personajes no jugadores (en inglés *non playable character*).

En rol/ Fuera de rol

Diferenciación técnica para aclarar entre el personaje y el jugador. En situaciones en las que las conversaciones entre jugadores y los diálogos entre personajes pueden resultar complicados de diferenciar, es recomendable comenzar las frases con “En rol” o “Fuera de rol” para que todos los jugadores tengan claro si es el personaje o el jugador quien está hablando.

Party

Grupo de personajes que forman parte de la aventura.

Atributos y bonos

FUE = Fuerza // DES = Destreza // CON = Constitución // CAR = Carisma // INT = Inteligencia // SAB = Sabiduría

BFUE = Bono de Fuerza //BDES = Bono de Destreza...

Master

El director del juego. Plantea la partida, crea la historia, decide lo que pasa en cada situación, controla a los *NPCs*, etc...

Dados

La terminología para referirse a las tiradas de dados es la estándar en rol. 3d20 serían 3 dados de 20 caras, 1d4 un dado de 4 caras. Para tirar dados de 100, se utilizan 2 dados de 10 a la vez, de forma que uno representa las decenas y el otro las unidades. 6-5 sería 65; 0-1 sería 1; 0-0 sería 100; 3-0 sería 30.

DIFICULTADES

Fácil 30+

Normal 45+

Complicada 60+

Difícil 80+

Muy difícil +100

Épica +120

Legendaria +150

TIRADAS

Cuando hay que hacer una tirada en base a un atributo, se tira 1d100 y se le suma el Bono correspondiente y los modificadores aplicables.

Elara está mirando desde la cima de una muralla para ver quien se acerca al castillo. Para identificar a los individuos correctamente tiene que hacer una tirada de *percepción complicada* (dificultad 60) tira 1d100 (sale un 55) y le suma su BINT Bono de Inteligencia (0), +5 por su habilidad pasiva *Perceptivo* y +10 por utilizar un catalejo. El resultado total de la tirada es de 70.

Tiradas de salvación

En algunas ocasiones, para evitar o reducir los efectos de una acción, un personaje deberá tirar en base a un atributo en concreto (o a escoger entre dos). Esas tiradas son conocidas como tiradas de salvación. Se tiran contra una dificultad base o contra el éxito del personaje que realiza la acción (especificado en cada habilidad).

Ej. Treilla conjura Paralizar sobre un bandido sacando 70 en los dados y sumando 30 de sus bonos. Como la dificultad del hechizo es 70, consigue lanzarlo con un éxito de 100. El bandido tendrá que tirar salvación por SAB a dificultad 100 (tirará 1d100 y sumará su BSAB y otros bonos relacionados)

Tiradas enfrentadas

Ambos personajes tiran los dados y suman todo lo que tengan que sumar para la tirada. Gana quien saque la tirada más alta. Si empatan tiran 1d10 para desempatar.

Tirada DES/FUE, ambos personajes tiran Destreza o Fuerza, lo que prefieran. Tirada FUE vs CON, el atacante hace tirada de Fuerza y el defensor de Constitución.

Cuándo NO tirar

En ciertas ocasiones, no es necesario que el jugador realice una tirada. Percatarse de una luz en el cielo en medio de la noche, escuchar un ruido estruendoso, coger algo de una mesa sin intentar ocultar su acción. De todas maneras queda a decisión de cada Master escoger en qué situaciones se debe tirar un dado para decidir el desenlace de las mismas.

Repetición de tiradas, intentos múltiples

Cuando todo falla, muchas veces los personajes vuelven a intentarlo. En estas ocasiones queda de mano del Master el actuar de cara a la fluidez de la partida y evitar el estancamiento de la historia. Si fallan intentando abrir ese cofre, puede romperse la cerradura y hacerlo inservible a no ser que lo lleven a una tienda especializada y lo desmonten, fallar abriendo una puerta puede activar una alarma mágica que hace que vengan enemigos del otro lado

Tiradas comunes

Esta es una lista de algunas de las tiradas más comunes y el atributo en el que se basa. Algunas acciones pueden llevarse a cabo a través de dos atributos, aquí el jugador decidirá qué atributo quiere usar.

INICIATIVA → DESTREZA	RESISTENCIA AL DOLOR →
PERCEPCIÓN → INTELIGENCIA	CONSTITUCIÓN
INVESTIGACIÓN → INTELIGENCIA	RESISTENCIA AL ALCOHOL →
CONducIR CARROS → DESTREZA	CONSTITUCIÓN
FORJAR → FUERZA	RESISTIR MIEDO → CARISMA
MOVER OBJETOS PESADOS → FUERZA	DETECTAR TRAMPAS → INTELIGENCIA
RESISTIR VENENOS → CONSTITUCIÓN	INTIMIDAR → FUERZA O CARISMA
REGATEAR → CARISMA	ESCALAR → FUERZA O DESTREZA
CORTEJAR → CARISMA	
TASAR → INTELIGENCIA	
TRATO CON ANIMALES → CARISMA	TREPAR → DESTREZA

MUNDO

Este mundo, con su religión, geografía, ciudades e historia es un mero ejemplo que los creadores del manual utilizamos en nuestras partidas. Cada director y grupo de juego pueden usar el mismo, modificarlo o crear un mundo totalmente nuevo a su gusto.

Este es el mapa del mundo conocido actualmente.



Regiones

Tierras bárbaras

Es una zona fría y montañosa al norte del continente en la que viven tribus nómadas, conocidas como tribus bárbaras. Es difícil conseguir mapas de la zona pues los cartógrafos no se arriesgan a viajar tan al norte. Las tribus suelen convivir en paz pero de cuando en vez algunos líderes bárbaros se unen para intentar unificar la zona bajo su mandato, cosa que suele llevar a guerras y destrucción de tribus ancestrales.

Continente de Kal

Gran de tierra firme y núcleo de la civilización. Se cuenta que existe otro continente al Este aún más extenso y organizado pero poco se conoce de aquellas tierras.

Cordillera norte

La cadena montañosa más grande del continente, núcleo de la nación enana. Ahí están sus ciudades más grandes y su capital, Kar-Notal.

Soma

La Ciudad del Lago ocupa toda la orilla norte de éste, entre los dos ríos que lo alimentan. Es la actual capital del estado. En el centro del lago está situada la Torre del Agua.

Kalendor

La antigua capital, la Ciudad del Bosque. Sigue siendo un centro comercial importante al estar a orillas del río que sale del lago. A un par de días al sur está la Torre del Bosque, en su zona más frondosa. La mayor parte de la población de esta ciudad son elfos, entre ellos, las familias más antiguas del continente.

Flavia

No es un pueblo muy grande, pero sí de los más importantes, ya que desde aquí se coordina la producción y el comercio de la mayor parte de los alimentos del continente. Está justo en el centro de miles de hectáreas de terreno cultivado.

Desierto del Este

En su centro se encuentra la Torre de la Tierra. Al norte está Suebia y al sur, justo entre dos cadenas montañosas, está Carfe, una ciudad minera dedicada principalmente a la exportación de hierro y carbón.

Costa este

La costa este es una zona de acantilados escarpados y aguas turbulentas. Al norte de ésta, en el punto que más se adentra en el océano, el final del mundo conocido por este lado, se encuentra la impenetrable ciudad de Ara Solis, conocida así porque antiguamente había un altar al sol poniente¹. Más al sur, en la costa al borde de un gran acantilado está la Torre del Aire, y un poco más al este Veschi, una importante ciudad comercial controlada por los duendes rojos.

Costa sur

En la costa del sur encontramos, de este a oeste Kielarim, ciudad portuaria de población mayormente humana, Arandur, ciudad comercial élfica y Ciudad Bastión, la primera línea de defensa del continente frente a las invasiones del continente sur.

Isla Esmeralda

La tierra natal de los duendes, es una isla húmeda y con vegetación densa. Su capital Pandora es una ciudad construida en la cima de árboles gigantes.

Islas Témpano

Archipiélago del norte con apenas población.

Archipiélago de Fazif

En la isla de Fazif, que le da nombre al archipiélago, se encuentra la Torre de Magia de Fuego sobre el cráter de un volcán.

¹ No, no es un error, en Kal el sol sale por oeste y se pone por el este

Isla de Tawala

Una isla bastante alejada. De clima tropical, crecen algunos frutales endémicos con propiedades muy particulares. Su habitantes tienen unas costumbres curiosas para el resto de kaleños. Cada pocos años sufren un intento de invasión por parte del continente oscuro, situación que se toman como festivo nacional. La víspera de la batalla se celebra una gran fiesta, en la que todo el mundo participa y no falta comida ni bebida.

Continente del Sur

Tierra de las tribus pieles-verdes, magos negros y criaturas demoníacas. Es un continente apenas explorado por los habitantes de Kal.

Archipiélago Ipsum

Conjunto de islas al que se trasladaron los humanos que no aceptaron el unirse al Concilio. Ahora está habitado por piratas que sobreviven saqueando la costa y robando barcos. En las tres islas más grandes, tres ciudades se alzan mirando la una a la otra desde la costa. En el centro, un pequeño islote con un gran castillo en el que vive el Rey de los piratas.

Historia

La creación

Al principio, estaba Ella. Todo estaba vacío y se aburría, así que creó a 3 más para conversar. Entre todos decidieron que crear un universo sería buena idea así que Ella les dio nombres y el título de “Mensajeros”. Sus nombres eran Od, Baalum y Zo’tan.

Ella también les dio libre albedrío. Od y Baalum creaban vida, paisajes, estrellas brillantes formando constelaciones cosas bonitas, mientras que Zo’tan creaba cosas oscuras, horripilantes, y en su mayoría destinadas a destruir las creaciones de los otros mensajeros. Como Ella mediaba, los problemas siempre se resolvían por el diálogo y no llegaban a más.

Una vez terminaron el mundo, Ella lo observó, estaba vacío. Un único continente de tierra rodeado de grandes océanos. Con una canción, Ella creó cinco titanes. Cuatro para Od y Baalum, relacionados con los elementos que éstos habían utilizado para crear el universo y uno para Zo’tan, como castigo por dedicarse a la destrucción pero igual de fuerte que los otros cuatro juntos, para mantener un equilibrio.

Los titanes se encontraron y pelearon entre ellos. Destruyeron todo de tal forma que hasta separaron el continente, creando mares, cordilleras, desiertos y tierras heladas. Ella ordenó a los mensajeros crear jinetes para que controlasen el poder de los titanes y, por su cuenta con otra canción, creó un sexto titán de la naturaleza y la justicia para mediar en las luchas entre los otros.

Una vez terminado el conflicto, Ella decidió no reconstruir el único continente original para recordar a los mensajeros lo que pasa cuando se permite que los poderes se descontrolen. Sumida en la tristeza por los conflictos entre sus creaciones, les concedió el don de dar vida y se marchó con rumbo desconocido

Los nombres de los primeros jinetes se perdieron en la historia.

- Titán del agua: Enir, creador de los Elfos

- Titán del fuego: Fazif, creador de los Duendes
- Titán del aire: Dorean, creador de los Humanos
- Titán de la Tierra: Sieg, creador de los Enanos
- Titán de la naturaleza: Mithaden, creador de los animales, plantas y criaturas mágicas
- Titán de la oscuridad: Yag, creador de orcos, goblins, ogros, trolls, arpías, demonios

La construcción de las torres de magia

Pocos cientos de años pasaron hasta que las nuevas civilizaciones crearon pueblos, grandes ciudades y trataron alianzas entre ellas.

La guerra no tardó y en pocos años ya afectaba a todas las razas, cada una comandada por un jinete, a lomos de su titán. Dice la leyenda que en el momento más crítico del conflicto, Yag estaba a punto de matar al jinete de Enir, pero Mithaden apareció con un ejército de dragones y puso fin a la contienda. Los jinetes decidieron tras esto sellarse con los titanes para evitar que tal potencia de guerra volviese a asolar la tierra.

Tras la guerra se creó el Concilio de Kal. Alianza entre humanos, duendes, elfos y enanos, con un consejo formado por dos miembros de cada raza más un presidente electo entre las cuatro. Consejo cambia cada 2 años, presidente cada 4.

Durante aquella época, se hablaba la lengua antigua, un idioma mágico. Diferentes combinaciones de esta lengua provocaban ciertos accidentes, gente que hacía magia sin querer, otros que aprovechaba la magia de forma indebida. El consejo tomó la decisión de imponer una nueva lengua para limitar el uso de la magia a usuarios más especializados y con preparación. Dicha preparación se llevaría a cabo en unas escuelas de magia, ubicadas en torres construidas a lo largo y ancho del continente. A lo largo de los años, el desuso de la lengua mágica ha provocado que la gente que puede utilizar la magia sean una minoría de la población. Magos de las diferentes escuelas recorren el continente cada año buscando jóvenes promesas afines a la magia para adiestrarlos en sus artes.

Dichas escuelas son conocidas como las Torres de Magia y el calendario cuenta los días desde el momento de su construcción

Calendario de las torres de magia, hechos importantes:

- Año 137. Guerra civil. Humanos que no aceptan el Concilio son expulsados del continente y se vuelven nación pirata en las islas del sur.
- Año 240. Conflicto entre enanos y elfos por motivos comerciales. Los enanos abandonan el Concilio y forman un país propio
- Año 270. Tras 30 años de guerra, enanos y elfos firman una tregua.
- Año 327. La tregua se ha respetado honradamente por ambas partes y, con varios intentos fallidos, se firma la paz y el Concilio trata una alianza con el país Enano.-Año 400. Aprovechando la distracción por los festejos del aniversario de las torres, Hordas de orcos toman la mitad sur del continente. El concilio se ve obligado a cambiar la capital de Kalendor, ciudad del bosque a Soma, ciudad del lago, aunque mantienen el control de las

dos. Los enanos al contrario, pierden su capital en un asedio que dura 2 meses y se ven obligados a trasladarse a las ciudades en las montañas al norte del continente.

- Año 437. Desde el norte, un ejército de bárbaros baja a ayudar y expulsan a los enemigos al continente del sur.
- Año 461. Reportes de guerra en el norte. El XI regimiento parte a devolver el favor a las tribus.
- ACTUAL, Año 475 de las torres de magia.

Situación actual de Kal

- ◆ Ejército Continental: 10 regimientos
 - Cinco regimientos comandados por poderosos magos e integrados mayormente por usuarios de la magia. I fuego, II agua, III aire, IV tierra, V naturaleza
 - VI. Defiende Soma, Capital de Kal
 - VII. Defiende la fortaleza de la capital, mayormente integrado por fuerzas de élite, guerreros altamente condecorados, grandes magos y druidas.
 - VIII, IX, X. Cada uno defiende una de las fortalezas en la mitad sur del continente.
 - XI. 14 años en el norte, sin noticias.
- ◆ Cada región cuenta además con una sección del ejército llamada Guardia de Ciudad o Guardia de caminos, que ayuda a brindar seguridad a los ciudadanos dentro y fuera de los grandes núcleos urbanos.
- ◆ Consejo: 2 humanos, 2 elfos, 2 duendes. Preside un mago
- ◆ Cada ciudad tributa un 20% de lo producido y la capital reparte para equiparar riquezas.
- ◆ El país enano cuenta con su propio ejército y guardias, pero la economía es diferente. Todos los beneficios van a las arcas del rey enano y desde su corte decide en qué invierte el país.

Calendario

El calendario está dividido en 4 estaciones. El año empieza con el Otoño. Cada estación tiene 15 semanas de 6 días cada una. Cada día de la semana tiene el nombre de uno de los titanes. Cada raza tiene como día de descanso el día de su titán, además del día de Mithaden, que es festivo común. Se utiliza el término “mes” informalmente para referirse a un periodo de 30 días (5 semanas).

Para identificar una fecha concreta se utiliza el número de semana, el nombre del día, la estación y el año: “Noveno día de Enir de la Primavera del año 473 de las Torres de Magia”.

Año ____ de las Torres de Magia

Otoño

	Yag	Fazif	Enir	Sieg	Dorean	Mithaden
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Primavera

	Yag	Fazif	Enir	Sieg	Dorean	Mithaden
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Invierno

	Yag	Fazif	Enir	Sieg	Dorean	Mithaden
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Verano

	Yag	Fazif	Enir	Sieg	Dorean	Mithaden
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Razas de Kal

Estas razas son ejemplos de la variedad racial que puede haber en un mundo y no queremos dar una descripción específica para fomentar que los creadores de historias puedan implementar diferentes razas a su gusto. A unos le gustarán más los elfos de El Señor de los Anillos y otros preferirán los que aparecen en World of Warcraft. Algunos incluso se decantarán por crear una raza propia de elfos con seis pares de alas amarillas, adelante con ello. En nuestro caso preferimos una menor variedad de cara a simplificar el sistema, pero cada grupo decide las reglas de su juego.

Las principales razas para presentadas jugadores son Humanos, Elfos, Enanos y Duendes. Cada raza tiene unos atributos primarios base propios. Los bárbaros son humanos, pero pertenecen a una etnia propia con algunas características físicas ligeramente diferentes, por eso aparecen en la tabla como raza separada. De todas maneras, cualquier grupo puede utilizar razas del continente sur a partir de la hoja de atributos básicos y crear personajes con ellas.

Razas del continente norte (Kal)

Humanos

Personas normales

Elfos

Orejas puntiagudas y muy pijos

Enanos

Pequeños y roñones. Les gusta el pulpo á feira y los túneles.

Duendes

Pequeños y coloridos feriantes.

Razas del continente sur

Goblins

Pequeños, rápidos y astutos dentro de la idiotez. Sirven a los orcos por instinto de supervivencia.

Orcos

Criaturas humanoides fornidas. Mayormente tribales aunque han llegado a formar grandes ciudades

Trolls

Grandes criaturas con mucho músculo y poco cerebro. Fáciles de amaestrar a base de golpes, por lo que los orcos las utilizan como máquinas de guerra

Arpías, demonios

Criaturas traídas de otras dimensiones por los magos negros han llegado a establecerse y convivir en lugares de difícil acceso en el continente sur. Algunos colaboran, por gusto u obligación, con líderes de guerra de la zona.

PERSONAJES – LA FICHA DE PERSONAJE

Los datos generales de un personajes son nombre, edad, raza, clase, peso y altura.

Atributos

Los personajes tienen 6 atributos básicos. Éstos tienen un valor base y un bono. Normalmente el valor base se utiliza como requisito para utilizar armas, aprender hechizos y habilidades, calcular el aguante, etc... El bono se utiliza para hacer cálculos en tiradas de dados.

El bono se calcula con la fórmula $[\text{Bono} = \text{Atributo}/2 - 20]$ o utilizando las equivalencias de la parte inferior en incrementos de 5.

Treilla tiene una Sabiduría de 64. Si utilizamos la fórmula el bono sería de +12. Si utilizamos las equivalencias, sería de +10. Su constitución es de 40, tanto si usamos la fórmula como las equivalencias, el bono será 0.

ATRIBUTOS																																	
FUE		DES		CON		CAR		INT		SAB																							
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div>																							
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div>		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div>																							
Movimiento		DES/2		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div>		metros/turno				HP																							
Levantamiento		FUEx2		<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 20px;"></div>		kg				CONx5																							
Apariencia		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div>○</div><div>○</div><div>○</div><div>○</div><div>○</div><div>○</div><div>○</div><div>○</div><div>○</div><div>○</div> </div>																															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>-20</td><td>-15</td><td>-10</td><td>-5</td><td>0</td><td>+5</td><td>+10</td><td>+15</td><td>+20</td><td>+25</td><td>+30</td> </tr> <tr> <td>0</td><td>10</td><td>20</td><td>30</td><td>40</td><td>50</td><td>60</td><td>70</td><td>80</td><td>90</td><td>100</td> </tr> </table>												-20	-15	-10	-5	0	+5	+10	+15	+20	+25	+30	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
-20	-15	-10	-5	0	+5	+10	+15	+20	+25	+30																							
0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100																							

Al llegar a cierto nivel, cada atributo otorga algunas habilidades pasivas.

Fuerza

Fuerza, daño con armas, capacidad de carga...

- 80: Las armaduras no penalizan la destreza.

- 100: Éxito automático al mover objetos de hasta 200kg.

Destreza

Destreza, iniciativa, velocidad de movimiento, evasión, juegos de manos...

- 80: Puede hacer 2 ataques por turno.
- 100: Puede hacer 3 ataques por turno.

Constitución

Constitución, resistencia al dolor, resistencia a venenos...

- 80: Reduce 1/3 del daño físico.
- 100: Reduce ½ del daño físico.

Carisma

Carisma, interacciones sociales, actuar, mentir, convencer...

- 80: +10 de Liderazgo
- 100: Éxito automático al actuar.

Inteligencia

Inteligencia, percepción, aprender hechizos, investigar...

- 80: Memoria perfecta.
- 100: Éxito automático al investigar.

Sabiduría

Sabiduría, magia, lanzar hechizos, daño mágico, devoción...

- 80: Reduce 1/3 del daño mágico.
- 100: Reduce ½ del daño mágico.

Estas pasivas son una recompensa más para los jugadores por llegar a ciertos niveles de atributo. Cada grupo puede decidir usarlos, cambiarlos o no aplicar ninguno de ellos.

Otros datos

Movimiento

El numero de metros que se puede mover el personaje por turno. Se calcula dividiendo el atributo de Destreza / 2.

Levantamiento

El peso que puede levantar el personaje a pulso sin necesidad de tirar. Se calcula multiplicando el atributo de Fuerza x 2.

HP

La vida máxima del personaje. Se calcula multiplicando el atributo de Constitución por 5.

Apariencia

Es un número del 1 al 10. En principio es un número fijo, pero puede cambiar por cicatrices, uso de ropa adecuada en diferentes ocasiones, druidas que ejercen de cirujanos estéticos...

Dependiendo de su apariencia, el personaje obtendrá ciertas habilidades pasivas.

1. -10 Cortejar // -10 Sociales // -10 Liderazgo // +10 Intimidar
2. -10 Cortejar // -10 Sociales // -10 Liderazgo
3. -10 Cortejar // -10 Sociales
4. -10 Cortejar
5. Del montón de abajo
6. Del montón de arriba
7. +10 Cortejar
8. +10 Cortejar // +10 Sociales
9. +10 Cortejar // +10 Sociales // +10 Liderazgo
10. +10 Sociales // +10 Liderazgo // Éxito automático cortejar.

AC

AC	BonoDES	Armadura	ModRAZA	EXTRAS
<input type="text"/>	= 15 + <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>
ARMADURA: _____				

El AC (del inglés *Armor Class*) indica lo difícil que es acertar a un objetivo teniendo en cuenta su armadura, tamaño, destreza y extras que pueda tener (un escudo, la piel extremadamente dura...)

HABILIDADES

Recomendamos utilizar una hoja a parte para escribir las habilidades del personaje y a medida que las historias avanzan, utilizar esta sección de la ficha para apuntar las habilidades pasivas más utilizadas.

EXPERIENCIA

Tras cada sesión de juego, campaña o historia, el director de juego decidirá si quiere repartir experiencia entre los personajes en relación a lo ocurrido durante la partida. Los jugadores gastan esta experiencia en comprar mejoras para su personaje, puntos de atributo, nuevas habilidades, mejoras para las mismas. En la sección Recompensas explicaremos esto en más profundidad con diferentes ejemplos y opciones para los directores.

CONTEXTO DE PERSONAJE

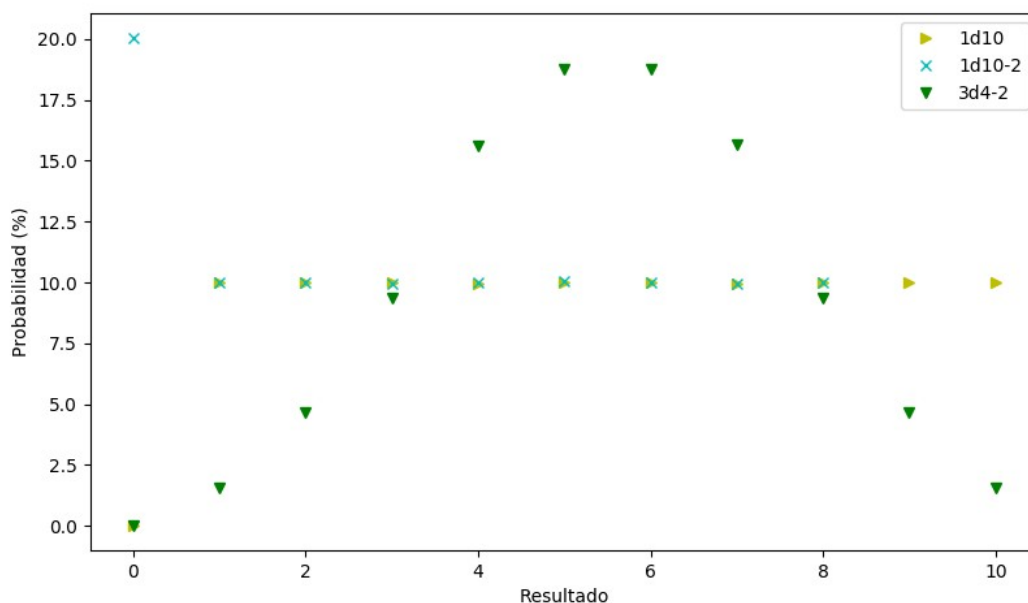
La historia de tu personaje antes de comenzar la partida. De dónde viene, cómo se crió, quién era su familia, su color favorito... Se puede añadir de todo para dar más riqueza a la narrativa de la historia. El contexto de personaje puede ir desde un párrafo sobre un mozo de cuerdas que ha vivido pocos eventos importantes hasta crear un héroe legendario con libros, películas y series escritas sobre él.

Creación

La creación de un personaje es bastante sencilla dentro de este sistema siguiendo éstos puntos:

Recomendamos a los jugadores y directores crear nuevas fichas juntos para que los personajes sean adecuados a la historia que se quiera contar y resulte más divertido para todo el grupo de juego.

1. Decidir raza y clase
2. Apuntar los atributos base para la raza y sumarle lo que corresponda según la clase.
3. Hay 2 opciones para calcular la apariencia (el valor mínimo es 1 y el máximo 10)².
 1. Lanzar 3d4-2.
 2. Lanzar un 1d10. Si el jugador no está conforme con el resultado lanza 1d10-2.



4. Tirar 5d10. El resultado son puntos que se pueden sumar a cualquier atributo dando un máximo de 10 puntos a cada uno.
5. Calcular el resto de datos (Movimiento = Des/2; Levantamiento = Fue*2; HP = Con*5) y puntos de cansancio máximos (Atributo principal de clase/5) .
6. Elegir armadura y equipamiento basada en la clase.
7. Calcular el AC
8. Apuntar habilidades activas y pasivas según clase y apariencia.

² El primer método tiene más probabilidades de generar personajes mediocres. El segundo tiene una distribución de probabilidades uniforme en la primera tirada, pero en la segunda tiene un 50% de sacar 3 o menos.

CLASES Y HABILIDADES

Este manual está escrito sobre 14 clases de personaje. La diferente combinación de habilidades puede crear otras clases que no se contemplen. Animamos a jugadores y directores de juego a improvisar fuera de esas 14 clases y crear otras nuevas a su gusto.

Existen dos tipos de habilidades: Activas y Pasivas.

Habilidades activas

Engloban todo lo que serían ataques, hechizos, canciones, acciones especiales.

Las habilidades activas tienen un nivel de 1 a 5. Dependiendo del nivel de habilidad, poder aprenderla requerirá un mínimo en el atributo relacionado a dicha habilidad.

Nivel 1 – Atributo 60
Nivel 2 – Atributo 70
Nivel 3 – Atributo 80
Nivel 4 – Atributo 90
Nivel 5 – Atributo 100

Cada clase tiene unas habilidades que se desbloquean al alcanzar el nivel de atributo base. En el caso de los magos, pueden aprender hechizos por encima de su nivel-atributo pero los lanzarán con penalización.

Ejemplo: Faren acaba de subir su atributo de destreza DES a 80 puntos. Desbloquea de forma gratuita las habilidades de arquero de nivel 3 y además podría aprender cualquier habilidad común relacionada con destreza hasta ese nivel.

La mayoría de estas habilidades activas consumen las fuerzas de los personajes. En las fichas esto se ve reflejado en el gasto de puntos de aguante/maná/devoción/ki.

Estos puntos se pueden recuperar de varias formas:

- Descansando (3 p/h)
- Concentrándose (1d10 p/t)
- Meditando (1d8 p/h)
- Rezando (1d4 p/t)
- Pociones

Familias de Habilidades – Clases de Personaje

Englobando todas las activas y pasivas, las habilidades se dividen en dos grandes subgrupos: habilidades comunes y habilidades de clase.

Al escoger una clase en la creación del personaje, ésta otorga unos bonos como vemos en la siguiente tabla.

Clase	FUE	DES	CON	CAR	INT	SAB
Bardo		+5		+10		
Cazador	+5	+10				
Domabestias				+10	+5	
Guerrero tribal	+10		+5			
Herrero rúnico	+5	+10				
Monje espadachín		+5				+10
Mago elemental					+5	+10
Druida					+5	+10
Paladín			+5			+10
Pícaro		+10		+5		
Sacerdote				+5		+10
Soldado	+10	+5				

Habilidades comunes

Todo personaje puede aprender estas habilidades independientemente de su clase. Dentro de activas: Ataques básicos, robar, cargas de combate, disparos múltiples. Dentro de pasivas: La mayor parte de las profesiones y conocimientos no mágicos, lenguas, estrategia, orientación...

Habilidades de clase

Sólo los personajes especializados pueden aprender éstas habilidades.

Habilidades de aguante

Personajes con cualidades especiales (no mágicas) pueden llegar a convertirse en expertos. Estas clases recuperan sus puntos de aguante descansando.

Cazadores

$$\text{AGUANTE} = \text{DES}/5$$

Expertos tiradores, se mueven sigilosos por el bosque y siempre controlan la zona en la que operan.

Pícaros

$$\text{AGUANTE} = \text{DES}/5$$

Asesinos, ladrones, espías, se mueven rápido entre las sombras y atacan de forma certera.

Soldados

$$\text{AGUANTE} = \text{DES}/5$$

Miembros del ejército, mercenarios, expertos en el combate.

Guerreros tribales

AGUANTE = FUE/5

En las tribus del norte, todos debían saber usar un arma. La escasa tecnología aumentó la cantidad de músculo y sus guerreros son los más temidos.

Domadores de bestias

AGUANTE = DES/5

Su afinidad con los animales les permite actuar en equipo con ellos, comunicarse y controlar sus emociones.

Herreros Rúnicos

AGUANTE = DES/5

Cuando los Enanos inventaron su escritura, a Baalum le pareció algo tan excepcional que concedió magia a sus letras. Tras duro entrenamiento, la raza enana puede aprender a utilizar estas runas.

Habilidades de devoción

Algunos guerreros y estudiosos son tan devotos a su dios que éste les da fuerza en sus golpes y les concede el poder de realizar milagros. Si estos personajes se desvían de los caminos de su dios, éste les suele denegar sus poderes, al principio en forma de advertencia durante espacios cortos de tiempo, a la larga, para siempre. Cada dios tiene sus mandamientos propios.

Estas clases recuperan sus puntos de devoción rezando o realizando acciones legales, bondadosas y honradas.

Paladín de Baalum

FE = SAB/5

Guerreros de la ley y el honor. Son respetados por el poder de su dios y por la bondad de sus actos.

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1. Protegerás al indefenso. | 3. No darás la espalda al deber. |
| 2. Velarás por el orden. | 4. Buscarás la justicia. |

Sacerdotes de Od

FE = SAB/5

Curanderos, filósofos predicadores, algunos incluso entran en política para ayudar a mejorar la situación del resto de habitantes. Regentan orfanatos y ayudan a los pobres. Son queridos por el pueblo.

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1. Ayudarás al desamparado. | 3. No vivirás sin propósito. |
| 2. Velarás por el bienestar | 4. Buscarás la paz. |

Habilidades de Ki

KI = SAB/5

En ciertos monasterios perdidos en las montañas se enseña un arte marcial legendario cuyos Monjes canalizan la energía de la naturaleza en sus puños, espadas y armaduras. Todos los monjes comparten unas habilidades básicas y se especializan en Luchador, Katana o Armadura.

Estas clases recuperan sus puntos de Ki descansando y meditando.

Habilidades de maná

Como se explicó en la sección de contexto de mundo, en la actualidad sólo algunos habitantes de este continente tienen la capacidad de hacer magia.

Todas las clases mágicas comparten la habilidad de realizar magia común, que incluye desde hechizos básicos de utilidad hasta magia de control temporal y portales de transporte.

Además de esos hechizos de magia básica, los magos nacen con una característica especial, sólo pueden realizar hechizos de un tipo de magia especial entre tres: La magia de los elementos, la magia de la naturaleza y la magia de la música.

Magos elementales

MANA = SAB/5

Utilizan la lengua antigua para manipular fuerzas místicas y naturales. Aprenden a canalizar el maná a través de los elementos fuego, tierra, agua y aire.

Druidas

AGUANTE = SAB/5

Canalizan el maná a través de la naturaleza. Curan las heridas de forma mágica, manipulan plantas y árboles, se convierten en animales...

Bardos

AGUANTE = CAR/5

En raras ocasiones, y casi siempre dentro de la raza de los duendes, algún músico es afín a la magia y puede combinar los sonidos con el maná. Canta, bailan, recitan poesía, actúan... Inspiran y mejoran a sus aliados. Suelen utilizar instrumentos musicales para hacer sus hechizos. Pueden aprender magia básica, pero la basan en Carisma en vez de Sabiduría.

Habilidades Pasivas

Conocimientos en distintas materias, maestría en armas, lenguas habladas, ventajas o desventajas físicas. Éstas habilidades aplican bonificaciones (o penalizadores) a las tiradas del personaje en diferentes atributos.

La mayoría de habilidades pasivas tienen un nivel de 1 a 4. Dependiendo del nivel de habilidad, aplicaran un bono a las tiradas relacionadas.

Nivel 1: +5

Nivel 2: +10

Nivel 3: +15

Nivel 4: +20

Ejemplo: Keran tiene una Habilidad Pasiva “Conocimientos de herrería nivel 3”. En cualquier tirada relacionada con la herrería, sumaría un +15 a los dados

Habilidades de bonificación

Son habilidades pasivas que facilitan una tarea común.

Bibliotecario

Manejar libros.

Cocina

Preparar comida, identificar ingredientes, etc...

Comercio

Aplicable a tiradas para regatear tasar.

Cortejar

Culto

Tiradas de investigación.

Esquivo

Bonifica a destreza a la hora de esquivar, por tanto aumenta el AC

Estrategia militar

Heráldica

Herbología

Intimidar

Liderazgo

Percepción

Resistencia al alcohol

Sigilo

Sociales

Aplicable en la mayoría de situaciones en las que se interactúa con otras personas.

Supervivencia

Hacer fuego, refugios, encontrar comida, etc... La mayoría de tiradas que tienen que ver con hacer cosas en el monte.

Valor

Resistencia al miedo.

Habilidades especiales

Son habilidades pasivas que permiten hacer cosas que requieren conocimientos avanzados o grandes talentos. Incluyen profesiones complejas, idiomas y características únicas.

Curtir cuero

Permite crear, reparar y mejorar armaduras y útiles de cuero.

Domar caballos

Domar y controlar caballos salvajes. Tirada por Carisma.

Lengua antigua

Conocer la lengua de la magia, tanto de forma oral como escrita.

Malapata

Cada nivel aumenta en 1 el número que se considera pifia (Al nivel 2 el personaje pifia con tiradas 3-).

Medicina

Potencia física // Potencia mágica

Permite volver a tirar los dados de daño que saque un número menor o igual al nivel.

Heske lanza una bola de fuego, que hace 4d20 de daño. Tiene muy mala suerte así que saca 1, 5, 2 y 1 en los dados. Pero como tiene la

habilidad pasiva Potencia mágica al nivel 2 puede volver a tirar los dados que sacaron 1 y 2, resultando en una tirada de 9, 5, 11 y 13.

Tasar

Permite conocer el precio de las cosas.

Trampas básicas

Tirada de Destreza para poner y quitar, de Inteligencia para detectar y entender.

Rastrear

Permite seguir criaturas que dejan rastros que no sean obvios. También se puede aplicar en rastros más visibles. Permitiría tanto seguir el rastro a un animal por el bosque como extraer más información del rastro que deja un grupo grande.

COMBATE

Se considera combate cualquier encuentro en el que la acción sea rápida y simultánea, de forma que hay que tener en cuenta de forma muy clara todas las acciones de todos los personajes. No siempre tiene que ver con armas y violencia. Por ejemplo, una escena en unas ruinas desmoronándose, en la que los personajes tienen que esquivar trampas y huir al estilo Indiana Jones podría considerarse combate. Pero no es lo más habitual.

Todo combate empieza con tiradas de iniciativa para saber el orden de actuación.

INICIATIVA: $1d100 + BDES [+ HABS. PASIVAS]$

El personaje que saque un crítico (normalmente 100) tendrá 2 acciones al principio de la ronda. Los personajes que pifien perderán el primer turno.

El combate se divide en rondas, dentro de las cuales cada personaje involucrado tendrá su turno. Los turnos son aproximadamente simultáneos, y cada uno duro unos 6 segundos.

Actuar

Los personajes pueden actuar de 3 formas en su turno: *movimiento*, *ataque* y *acción*.

Movimiento

La distancia máxima que puede recorrer un personaje viene dada por la $DES/2$ y se mide en metros/turno.

Acción

Cualquier otra actividad que no sea movimiento ni ataque suele ser una *acción*. Hablar es una acción gratuita que se puede realizar en cualquier momento sin consumir tiempo. A continuación se muestran algunos ejemplos de posibles acciones.

Desarmar

Intentar hacer que el oponente suelte el arma. Hacen una tirada enfrentada de DES/FUE contra DES/CON.

Apresar

Intentar sujetar al oponente. Hacen una tirada enfrentada de DES/FUE. Se repite cada turno que el apresado intente liberarse.

Placar

Se lanza contra el oponente para tumbarlo. Hacen tirada enfrenta de DES/FUE. Si falla el atacante cae al suelo. Si tiene éxito, ambos caen al suelo y el objetivo sufre $3d20+BFUE$ de daño aplastante.

Movimiento total

Utiliza la acción para volver a moverse.

Cargar

Utiliza el movimiento y el ataque a la vez para cargar contra un objetivo. Si va a pie, obtiene un +5 al impacto. Si va montado, el objetivo tiene que realizar una salvación por Destreza o recibir el daño del arma y de la montura.

Acciones legendarias

Algunas criaturas especialmente poderosas pueden tener *acciones legendarias* que les permiten actuar fuera de su turno. Normalmente tienen un número limitado para cada combate.

Ataque

Se considera *ataque* cualquier acto con la intención de dañar directamente a un objetivo. Normalmente se hace con un arma, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia. Otro tipo de ataques indirectos, como podría ser disparar un cañón en un barco, se consideran *acciones*, no *ataques*.

Atacar se divide en 2 tiradas: tirada de impacto (para saber si acierta) y tirada de daño (para saber cuánto daño hace). Normalmente la primera se hace en base al Bono de Destreza y la segunda en base al Bono de Fuerza.

Si se quiere apuntar a una parte específica del cuerpo se tira con desventaja.

Cuando un personaje utiliza un arma a distancia puede utilizar su acción para apuntar con cuidado. En el turno siguiente dispara con ventaja.

Los arcos, ballestas y otras armas permiten atacar a distancia. El rango indica la distancia máxima a la que se puede disparar de forma fiable.

Las ballestas necesitan un turno entero para recargar un virote. Además ignoran una parte de la armadura en el cálculo del daño

La mayoría causan daño punzante. Una excepción notable son las hondas, que causan daño aplastante.

Si se quiere lanzar un arma que no está diseñada para ello, la tirada de impacto será $1d100 + BDES - 30$ y la de daño el daño del arma/2.

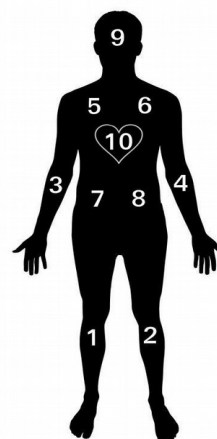
Los escudos dan AC extra, una cantidad cuerpo a cuerpo y otra contra proyectiles. Ésto se considera cobertura.

Localización

Se puede utilizar el dado de las unidades de la tirada de impacto para decidir la localización. Un impacto en la cabeza añade un 25% al daño, y en una zona vital (marcado con un corazón), un 50%.

Manos

Si un arma es de una mano, sólo se puede usar con una mano. Si es de mano y media se puede usar una o dos manos. Si es de 2 manos, sólo se puede usar con 2 manos. La excepción son criaturas grandes, que por su tamaño, son capaces de utilizar armas a 2 manos con una sola.



Cuando se utiliza un arma a 2 manos se duplica el Bono de Fuerza.

Si el personaje tiene una mano libre puede usar un escudo además de su arma.

Keran está utilizando un Martillo de mano y media en una mano y una rodela en la otra, pero decide tirar la rodela para coger el martillo con las 2 manos. A partir de ahora cuando tire daño duplicará su BFUE.

Crítico

Un golpe crítico es un golpe que produce mucho más daño del que haría un golpe normal. Normalmente se tira según una tabla especial.

Se produce cuando el dado de la tirada de impacto saca el valor de crítico del arma o superior.

Un bandido gris ataca con un florete y saca 100 en el dado de impacto. Como el crítico del florete es de 99+ es un impacto crítico.

Daño

Existen 3 tipos de daño físico: cortante, punzante y aplastante.

La mayoría de armas pueden hacer varios tipos de daño según como se utilicen.

Elara lleva una espada corta y se está enfrentando a un bandido gris con una armadura de cuero. Como el cuero reduce el daño cortante, Elara decide estocar con la espada para hacer daño punzante.

En la tabla del arma el daño predeterminado está subrayado. Si un jugador quiere hacer otro tipo de daño debe indicarlo explícitamente para cada golpe.

Estados alterados

Algunas situaciones en las que se pueden encontrar los personajes pueden alterar el resultado de las tiradas.

Estado	Acciones	AC	Extra
Deslumbrado	-20	-15	0
Cegado	-40	-30	0
Asustado	-20	-10	Tirada de Car para acercarse.
Terreno elevado	0	10	
Enmarañado	-30	-20	0
Agarrado // Atado	-40	-30	0
Sentado // Gateando	-20	15	0
Tumbado	-40	30	0
Herido (HP < 60)	-20	-20	
Malherido (HP < 20)	-40	-40	

Cobertura

La cobertura solo se aplica contra proyectiles y la puede proporcionar cualquier objeto sólido.

1/4 → +10 AC // 1/2 → +20 AC // 3/4 → +30 AC

Inconsciente³

Cuando los puntos de vida de un personaje llegan a 0 éste se queda inconsciente. En este estado no puede realizar ninguna acción ni es consciente de su entorno y de su AC solo se cuenta la armadura. Si recibe una cantidad de daño mayor que 1/5 de su Constitución se queda en coma 1d6 semanas. Si recibe una cantidad de daño mayor que la mitad de su Constitución muere al instante.

Críticos y pifias

Críticos

Daño cortante

- 1-2. El corte hace especial daño. +1d10 daño y 1d20 por sangrado al principio del siguiente turno.
- 3-4. Se ha cortado una vena importante. 1d10 por sangrado durante 4 turnos.
- 5-6. El dolor obliga a retroceder 3 metros al objetivo. +1d20 daño y 2d20 por sangrado durante 2 turnos.
7. +1d20 daño, +2d20 por sangrado durante 3 turnos. Salvación CON dif 80 o suelta el arma.
8. +3d20 daño. Salvación CON dif 90 o pierde un miembro.
9. x2 al daño.
10. Salvación CON dif 100 o decapitado. Daño +3d20.

Daño punzante

- 1-2. Vena tocada. 1d10 durante 2 turnos sangrado.
- 3-4. Impacto profundo. 1d10 sangrado durante 4 turnos. +20 al daño (directos).
- 5-6 Tiro en la pierna. 1d10 sangrado durante 6 turnos. Salvación CON dif 70 o movimiento reducido a la mitad.
7. Tiro en el brazo del arma. 1d20 sangrado durante 4 turnos. Salvación CON dif 80 o suelta el arma.
8. Disparo en un pulmón. Desventaja a las tiradas de CON. Movimiento y levantamiento reducidos a la mitad. 1d20 durante 5 turnos.
9. x2 al daño.
10. Tiro directo a la cabeza. CON dif 100 (bonif casco) o muerte instantánea.

³ Esta regla se suele utilizar para jugadores, pero se puede decidir usarla también para NPCs o incluso no usarla en absoluto.

Daño aplastante

- 1-2. +1d20 y salvación CON 60 o rompe una costilla y reduce Mov y Lev en un 20%.
- 3-4. +2d20 daño y salvación CON 70 o cae al suelo.
- 5-6. Tira al objetivo al suelo. +4d10 daño.
- 7. +3d20 daño. Aturdido (sin poder actuar ni moverse un turno).
- 8. +4d20 daño. Salvación CON dif 90 o le rompe un miembro.
- 9. x2 al daño.
- 10. Salvación CON dif 100 o cráneo aplastado (bonif por casco). +4d20.

Daño mágico

- 1-2. El hechizo sale con especial fuerza. +10% daño.
- 3-4. El siguiente hechizo se tira con ventaja. +20% daño.
- 5-6. El hechizo ha gastado la mitad de puntos de maná (si era 1, pasa a costar 0). +30% daño. Siguiente con ventaja.
- 7. El hechizo no ha gastado puntos de maná. +50% daño.
- 8. Da la oportunidad de repetir el hechizo gastando de nuevo el maná y tirando de nuevo.
- 9. x2 daño.
- 10. Se crea un portal de singularidad mágica que se traga al objetivo creando una dimensión vacía con él dentro.

Pifias

Cuerpo a cuerpo

- 1-2. El arma golpea contra el suelo o la pared y se engancha (FUE dif 70 desenganchar).
- 3-4. No solo falla el golpe, sino que concede un ataque de oportunidad al enemigo.
- 5-6. Al golpear, se disloca el hombro, costará una acción devolverlo a su sitio.
- 7-8. Al ir a golpear suelta el arma y cae a 3 metros.
- 9. El arma golpea contra algo duro y se rompe.
- 10. De rebote, se inflige a si mismo 2d20+BFUE (-ARM).

Armas a distancia

- 1-2. La flecha sale disparada hacia el suelo y se rompe. Si iba a disparar más veces este turno, no puede..
- 3-4. La cuerda se destensa. DES dif 70 para recolocarla (gasta una acción).
- 5-6. La cuerda golpea con fuerza en la mano. 1 turno sin disparar.
- 7-8. El rebote del disparo fallido hace que suelte el arco a 3 metros.
9. El arco se rompe (50% cuerda/cuerpo).
10. La flecha sale en dirección equivocada (50% daño normal objetivo aleatorio en rango/mitad auto daño).

Mágicas

- 1-2. Las palabras no eran las correctas. Pierde el doble de maná de lo que costaba el hechizo.
- 3-4. El bastón mágico se calienta y tiene que soltarlo 1 turno. Si conjura a mano, 1d20 daño.
- 5-6. Un fuerte dolor de cabeza. 1d20 daño y 2 turnos sin poder conjurar.
- 7-8. Se marea, el poder mágico se escapa, el maná baja a 1 punto.
9. El maná se reduce a 0 y queda inconsciente 1d10 horas. Tardará 3 días en volver a recuperar maná por descanso.
10. La magia golpea al hechicero y lo deja 1d10 días en coma. Su CON se recude 1d10 que no se podrá recuperar.

EQUIPO

Se entiende como Equipo todo objeto que un personaje porte con él. Una práctica habitual es limitar un máximo de peso en relación a la Fuerza del personaje. En nuestro caso, preferimos simplemente utilizar el sentido común en la mesa de juego. Es obvio que un personaje no va a llevar encima 15 tipos de armas diferentes y si quisiera hacerlo casi todas sus acciones tendrían una penalización absurda.

Para otro tipo de objetos, en nuestras partidas utilizamos la **Bolsa Guardalascosas**, una especie de mochila mágica sin fondo en la que los personajes pueden guardar lo que quieran y sólo tienen que pensar en ello para sacarlo. De usar este objeto es decisión de cada Master el poner limitaciones de tamaño o tipos de objeto que puedan guardar los personajes.

Munición

También esto queda a mano de cada mesa de juego. Unos preferirán contar cada flecha, virote o bala de plomo, otros ofrecerán fuentes de munición en lugares específicos de la aventura y en ocasiones habrá grupos que jueguen con “munición infinita”. Nuestra recomendación para agilizar las partidas es llevar cuenta de la munición especial y no contar la munición normal siempre y cuando el jugador rolee que su personaje “recoge flechas del campo de batalla” o “aprovecha un par de horas libres para fabricarse unos cuantos virotes de ballesta”.

Consumibles

Pociones

- **HP:** Recupera vitalidad.
- **Mana:** Recupera mana.
- **Cansancio:** Recupera mana, ki o aguante.
- **Veneno:** El objetivo queda envenenado, sufriendo daño cada turno hasta que supere una tirada de Constitución.
- **Antídoto:** Se suma a las tiradas de resistencia al veneno..

Tipo	N1	N2	N3
HP	10+5d6	20+6d10	40+1d100
Mana	1+1d4	2+1d8	5+1d10
Cansancio	1+1d4	2+1d8	5+1d10
Veneno	1d20 (60)	2d20 (80)	2d20 (100)
Antídoto	60	80	100

Elara tiene que superar una tirada de resistencia al veneno de nivel 2 (dificultad 80), así que se toma un antídoto nivel 1 para obtener un +60 en la tirada.

Economía

La moneda común tiene 2 formas. Oro (ø), plata (p). El cambio de oro a plata es 1:100. 1 moneda de oro son 100 de plata. A niveles altos o para objetos caros se pueden utilizar los diamantes con la misma equivalencia: 1 diamante serían 100 monedas de oro.

Precios

La disponibilidad indica las probabilidades de que la tienda tenga el objeto.

Disponibilidad 90 %	Coste 1d10 +	Disponibilidad 60 %	Coste 1d20 +	Disponibilidad 30 %	Coste 1d100 +	Disponibilidad 10 %	Coste 5d100 +
Ropa	5 ø	Arm. Cuero	50 ø	Cota de malla	200 ø	Arm. Placas	1200 ø
Pan	3 p	Arm. Cuero Tachonad.	80 ø	Arm. Escamas	500 ø	Martillo de guerra	350 ø
Queso	10 p	Arm. Cuero Reforz.	120 ø	Mandoble	200 ø	Arcor largo	140 ø
Provisiones	30 p/día	Espada corta	75 ø	Arco Cazador	120 ø	Escudo torre	300 ø
Cerveza (jarra)	5 p	Espada 1 mano	90 ø	Ballesta	100 ø	Bastón de mago	350 ø
Cerveza (barril)	12 ø	Espada mano y media	120 ø	Lanza Caballería	250 ø	Caballo de guerra	300 ø
Vino (vaso)	7 p	Arco corto	50 ø	Adarga	250 ø	Pocion HP N3	300 ø
Vino (barril)	18 ø	Arco corto	80 ø	Alabarda	200 ø	Pocion Mana N3	350 ø
Whiskey enano (jarra)	10 p	Daga	40 ø	Hacha 2 manos	250 ø	Pocion Cans. N3	400 ø
Whiskey enano (barril)	25 ø	Pica	120 ø	Arm. Pielés	100 ø	Pocion Veneno N3	500 ø
Cuchillo	3 ø	Hacha guerra	110 ø	Pony	80 ø	Antidoto N3	530 ø
Flechas (30)	5 ø	Rodela madera	50 ø	Burro	100 ø		
Vírotes (15)	5 ø	Rodela metal	120 ø	Pocion HP N2	120 ø		
		Vaca	50 ø	Pocion Mana N2	150 ø		
		Oveja	30 ø	Pocion Cans.	180 ø		
		Cerdo	40 ø	Pocion Veneno N2	200 ø		
		Gallina	15 ø	Antidoto N2	220 ø		
		Caballo	100 ø	Kit profesional	150 ø		
		Caballo de tiro	150 ø				
		Pocion HP N1	30 ø				
		Pocion Mana N1	55 ø				
		Pocion Cans. N1	70 ø				
		Pocion Veneno N1	100 ø				
		Antidoto N1	110 ø				

Las armas mágicas, monturas legendarias y objetos especiales tienen una disponibilidad del 3% y al precio base se le suma 10d100.

Las ciudades mercantiles tienen un +10% de disponibilidad y las tiendas especializadas un +30% para su especialidad.

Monturas

Tipo	Carga	Velocidad	Galope	Embestida	Salv. Emb	HP
Pony	150 kg	30 m/t	45 m/t	-	-	150
Burro	200 kg	45 m/t	75 m/t	1d10	50	200
Caballo	250 kg	60 m/t	90 m/t	1d20	60	200
Caballo de guerra	300 kg	60 m/t	80 m/t	2d20	70	250
Caballo de tiro	500 kg	60 m/t	-	-	-	250
Oso	300 kg	60 m/t	75 m/t	2d20	70	300
Ciervo	250 kg	60 m/t	90 m/t	2d20	70	175
Pegaso	250 kg	80 m/t	120 m/t	2d20	80	250
Hipogrifo	300 kg	80 m/t	120 m/t	3d20	80	300
Grifo	350 kg	90 m/t	130 m/t	3d50	90	400

Al montar un caballo de tiro todas las tiradas tienen una penalización de 20.

Las monturas voladoras (Pegaso, Hipogrifo y Grifo) duplican su velocidad máxima en el aire.

Armas

Bastón

Recto, de madera, ligeramente más bajo que el usuario.

	Impacto	Critico	Daño
Cortante	-	-	
Penetrante	-	-	
<u>Aplastante</u>	1d100 + BDES + 10	100	1d100 + BF - 60

Cuchillo

De cocina.

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES + 20	100	1d100 + BF - 50
Penetrante	1d100 + BDES + 5	100	1d100 + BF - 45
Aplastante	1d100 + BDES	100	2d12 + BF

Daga

Recta, de doble filo.

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES + 10	100	1d100 + BF - 25
Penetrante	1d100 + BDES	100	1d100 + BF - 15
Aplastante	1d100 + BDES	100	2d20 + BF

Armas cortas

Espada corta

Recta, de doble filo.

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES	100	1d100 + BF - 15
Penetrante	1d100 + BDES - 10	100	1d100 + BF - 10
Aplastante	1d100 + BDES	100	2d20 + BF

Florete

Espada larga, flexible, hoja de sección rectangular.

	Cortante	<u>Penetrante</u>	Aplastante
Cortante	-	-	-
<u>Penetrante</u>	1d100 + BDES	99+	1d100 + BF
Aplastante	1d100 + BDES	100	2d20 + BF

Martillo pequeño

	Impacto	Critico	Daño
Cortante	-	-	-
Penetrante	-	-	-
<u>Aplastante</u>	1d100 + BDES	100	1d100 + BF - 35

Armas a una mano

Espada a una mano

Recta, de doble filo.

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES	100	1d100 + BF
Penetrante	1d100 + BDES - 10	100	1d100 + BF + 10
Aplastante	1d100 + BDES	100	3d20 + BF

Hacha de leña pequeña

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES	100	1d100 + BF - 20
Penetrante	-	-	-
Aplastante	1d100 + BDES	100	1d100 + BF - 40

Alfanje

Espada de un solo filo, de hoja ancha y curva

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES	99+	1d100 + BF
Penetrante	-	-	-
Aplastante	1d100 + BDES	100	2d20 + BF

Armas a mano y media

Espada a mano y media

Recta, de doble filo

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES - 5	99+	1d100 + BF + 10
Penetrante	1d100 + BDES - 15	99+	1d100 + BF - 15
Aplastante	1d100 + BDES - 10	100	3d20 + BF

Hacha

Cabeza con filo de un lado y romo del otro.

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES - 5	99+	1d100 + BF
Penetrante	-	-	-
Aplastante	1d100 + BDES - 10	99+	1d100 + BF - 30

Lanza corta

	Impacto	Critico	Daño
Cortante	-	-	-
<u>Penetrante</u>	1d100 + BDES - 5	99+	1d100 + BF + 10
Aplastante	1d100 + BDES - 10	100	1d100 + BF - 60

Lucero del alba

Maza con una cabeza con púas

	Impacto	Critico	Daño
Cortante	-	-	-
<u>Penetrante</u>	1d100 + BDES - 5	99+	1d100 + BF + 15
Aplastante	-	-	-

Maza

	Impacto	Critico	Daño
Cortante	-	-	-
Penetrante	-	-	-
<u>Aplastante</u>	1d100 + BDES - 5	99+	1d100 + BF - 10

Armas a dos manos

Mandoble

Espada recta de doble filo

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES - 15	98+	1d100 + BF + 25
Penetrante	1d100 + BDES - 20	99+	1d100 + BF + 30
Aplastante	1d100 + BDES - 25	100	3d20 + BF

Pico de guerra

Maza con un solo pincho.

	Impacto	Critico	Daño
Cortante	-	-	-
<u>Penetrante</u>	1d100 + BDES - 15	98+	1d100 + BF + 30
Aplastante	1d100 + BDES - 20	99+	1d100 + BF - 20

Katana

Espada de un solo filo, de hoja ligeramente curva.

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES - 10	98+	1d100 + BF + 25
Penetrante	1d100 + BDES - 20	99+	1d100 + BF + 30-
Aplastante	-	-	-

Armas grandes

Espadón

Espada enorme de doble filo, de hoja ancha y recta.

	Impacto	Critico	Daño
<u>Cortante</u>	1d100 + BDES - 30	97+	1d100 + BF + 40
Penetrante	1d100 + BDES - 40	98+	1d100 + BF + 40
Aplastante	1d100 + BDES - 25	100	3d20 + BF

Alabarda

Arma de astil, con una cabeza con punta de lanza, hoja de hacha y gancho.

	Impacto	Critico	Daño
Cortante	1d100 + BDES - 15	98+	1d100 + BF + 25
<u>Penetrante</u>	1d100 + BDES - 20	97+	1d100 + BF + 30
Aplastante	-	-	-

Armas a distancia

Tipo	Requisito	Daño	Alcance	Crit	Pen. Armad
Arco corto	10 DES	1d100 + BDES - 30	40m	100	
Arco	50 DES	1d100 + BDES - 15	80m	99+	
Arco de caza	60 DES	1d100 + BDES	120m	98+	
Arco largo	70 DES	1d100 + BDES + 15	160m	97+	
Honda	50 DES	1d100 + DES - 40	30m	99+	
Ballesta	15 DES	1d100 + BDES + 5	40m	100	1/3
Ballesta pesada	60 DES	1d100 + BDES + 20	60m	100	1/2

Escudos

Escudo	AC extra	Cobertura contra proyectiles
Broquel	5	0
Rodela	10	1/4 (+10 AC)
Adarga	15	1/2 (+20 AC)
Pavés	20	3/4 (+30 AC)

Armaduras

Tipo	AC	Reducción de Daño	Penalización BDES
Ropa	25	Cortante	0
Pieles	30	Cortante	0
Cuero	40	Cortante	0
Cuero tachonado	45	Cortante	0
Cuero reforzado	50	Cortante, Aplastante	0
Cota de malla	60	Cortante	5
Escamas	70	Cortante, Punzante	10
Placas	80	Cortante, Punzante, Aplastante	15

MAGIA

Los hechizos están divididos en niveles, del 1 al 5, y cada uno tiene un mínimo de Sabiduría necesario para aprenderlo, una dificultad y un coste en mana.

Los magos pueden recuperar mana concentrándose o descansando.

Para lanzar un hechizo se hace una tirada de Sabiduría. Si supera la dificultad lo lanza. Son críticos tiradas de 99+.

Habilidades mágicas

Son acciones que, sin ser hechizos, permiten manipular aspectos básicos de la magia. La mayoría se aprenden como parte del entrenamiento.

Aprender conjuro

Permite aprender conjuros nuevos. El mago hace tiradas de Inteligencia de la dificultad del hechizo. Necesita tantos éxitos como nivel del hechizo. Un crítico equivale a 2 éxitos. Una pifia elimina todos los éxitos e incapacita al mago para seguir intentándolo durante un número de días equivalente al nivel del hechizo. Cada intento consume una hora por nivel del hechizo (cada intento de nivel 3 consume 3 horas).

Concentración.

El mago se concentra durante una ronda completa para recuperar 1d10 puntos de mana. Si recibe daño se interrumpe.

Condensar magia.

Potencia el próximo hechizo. Cada turno hace una tirada.

	Efecto (Daño y duración)	Coste	Dif
Turno 1	+50%	×2	Base
Turno 2	×2	×3	Base + 20
Turno 3	×4	×5	Base + 40

Si falla alguna tirada con una diferencia menor que BSab lo lanza con el nivel anterior. Si es mayor se considera pifia mágica.

Heske (+50 BSab) quiere condensar el hechizo *Explosión (N3, dif 80)*. Carga el primer turno: saca un 96+50=146 > 80, éxito. Carga el segundo turno: 30+50=80 < 100, falla. Como la diferencia es de 100-80=20 (menor que su BSab) lo tira como si hubiera cargado un turno. Hace 3d100 de daño y consume 6p de mana.

Contrahechizo

Sabiduría mínima: Hechizo a contrarrestar +10. Evita o deshace el hechizo de otro mago. Coste igual al coste del hechizo a contrarrestar. Dificultad igual a la tirada del mago.

Detectar magia

Permite saber si hay magia en el ambiente o en un objeto.

Encantar

Imbuje un hechizo en una gema. Éstas gemas contienen el hechizo, de forma que se puede utilizar una vez al día de forma automática pero consumiendo el coste de mana menos uno. Las gemas con hechizos de nivel 1 pueden ser utilizadas por cualquiera, pero para las de más nivel es necesario saber canalizar mana.

Para crear una, el mago debe conocer el hechizo y tener una gema de tipo y tamaño adecuado para el hechizo. A continuación hace tiradas de Inteligencia con la dificultad del hechizo. Para crear la gema correctamente necesita tantos éxitos como nivel del hechizo. Un crítico equivale a 2 éxitos y añade un uso diario a la gema resultante. Un fallo rompe la gema.

Identificar Magia

Permite identificar hechizos en objetos o zonas. Se hace una tirada de $1d100 + BSAB - 10$ y revela todos los hechizos cuya sabiduría necesaria sea menor que el resultado.

Pergaminos

Un pergamino mágico permite a un mago lanzar un hechizo de forma automática (permite a un druida lanzar un hechizo elemental y viceversa) y utilizando un solo punto de mana, pero se consume al utilizarlo.

Para crear uno el mago debe conocer el hechizo (o tener otro pergamino del mismo) y tener los materiales necesarios (pergamino y tinta mágica) de valor equivalente a $100 \cdot N$ de oro (100 para nivel 1, 200 para nivel 2, etc...).

A continuación hace tiradas de Inteligencia con la dificultad del hechizo. Para crear el pergamino correctamente necesita tantos éxitos como nivel del hechizo. Un crítico equivale a 2 éxitos. Una pifia destruye el pergamino. Cada intento consume una hora.

Silenciar

Sabiduría mínima: 100. Silencia a otro mago, evitando que lance hechizos durante $1d10$ turnos. Dificultad: $120 + (SabEnem - SabPropia)$. Si el objetivo supera tirada de Sab contra el éxito, solo queda silenciado $1d4$ turnos.

Tipos de magia

Magia básica

Es la forma más básica de magia. La puede usar cualquier individuo que sepa canalizar mana. No por ser básica significa que siempre es fácil o simple. Algunas disciplinas como, la magia de Portales, se consideran magia básica pero tienen hechizos complejos y poderosos.

Magia elemental

Es una forma de magia basada en el control de los 4 elementos: Fuego, Agua, Tierra y Aire. Cada elemento tienes sus puntos fuertes y débiles.

Magia druídica

Forma de magia basada en la manipulación de la vida. Suele implicar curación y control sobre flora y fauna, pero se conocen otras disciplinas más siniestras.

Magia artística

La magia de la música, la utilizan los bardos en forma de canciones.

RECOMPENSAS

Experiencia

Al final de cada sesión el master puede dar puntos de experiencia a los jugadores.

Nuestra recomendación es de 4 puntos por sesión. Además se pueden tener en cuenta tiradas excepcionales, buenas ideas y buena interpretación. “Buena interpretación” se entiende como actuar en consecuencia con el personaje.

Costes

A la hora de mejorar el personaje, además de

- Punto de atributo: 3xp
- Aumentar habilidad pasiva: El valor objetivo
- Reducir pasiva negativa: El valor actual

Heske tiene la habilidad pasiva Bibliotecario +10 y Resistencia al Alcohol -5. Para subir Bibliotecario debe pagar 20xp y para quitarse Resistencia al alcohol negativa otros 5xp

- Mejorar hechizos y habilidades:

Estos costes son bastante flexibles y se pueden modificar a gusto del master.

- Aumentar el daño: N.º caras del dado, hasta un máximo del doble. Si una habilidad hace 2d20 de daño, se pueden usar hasta 40xp para aumentarlo a 4d20.
- Aumentar dificultad de tiradas de salvación y reducir dificultad de hechizos: 2xp por punto.
- Aumentar duración de un efecto: N.º de caras del dado hasta un máximo del doble o 10xp por turno.
- Reducir coste: 20xp por punto.
- Efectos extra: entre 10xp y 50xp, a valorar en cada caso.

Dinero

Equipo

Entrenamiento

RESÚMENES Y TABLAS

En las siguientes páginas hay unas cuantas tablas y resúmenes para agilizar consultas durante la partida.

Razas y clases

Raza	FUE	DES	CON	CAR	INT	SAB	HP	Tamaño	Extra
Humano	30	30	30	30	30	30	150	0	
Elfo	25	35	25	30	30	35	125	0	
Enano	35	25	35	30	30	25	175	-5	
Bárbaro	35	30	35	30	25	25	175	5	
Duende	25	40	20	35	30	30	100	-5	
Goblin	25	35	25	25	20	30	125	-5	
Orco	35	30	35	30	25	20	175	0	
Ogro	50	30	60	25	25	20	300	5	
Troll	80	20	70	20	10	10	350	10	
Ratón	0	50	1	50	50	1	5	-25	
Cuervo	5	50	5	50	50	1	25	-20	
Halcón	10	75	8	60	50	1	40	-20	
Lobo	20	40	16	60	60	1	80	-10	
Ciervo	25	35	25	50	50	1	125	5	
Oso	60	40	60	50	50	1	300	10	
Tigre	36	60	40	50	60	1	200	5	
Gato	5	70	10	70	70	1	50	-20	
Caballo	25	30	40	30	30	1	200	5	
Rinoceronte	70	20	60	30	50	1	300	15	15 arm
Elefante	75	20	80	50	60	1	400	25	25 arm
Cocodrilo	35	50/15	40	30	50	1	200	0	
Tiburón	45	60/5	50	30	30	1	250	5	

Clase	FUE	DES	CON	CAR	INT	SAB
Bardo		+5		+10		
Cazador	+5	+10				
Domabestias				+10	+5	
Guerrero tribal	+10		+5			
Herrero rúnico	+5	+10				
Monje espadachín		+5				+10
Mago elemental					+5	+10
Druida					+5	+10
Paladín			+5			+10
Pícaro		+10		+5		
Sacerdote				+5		+10
Soldado	+10	+5				

Críticos y pifias

Críticos

Daño cortante

- 1-2. El corte hace especial daño. +1d10 daño y 1d20 por sangrado al principio del siguiente turno.
- 3-4. Se ha cortado una vena importante. 1d10 por sangrado durante 4 turnos.
- 5-6. El dolor obliga a retroceder 3 metros al objetivo. +1d20 daño y 2d20 por sangrado durante 2 turnos.
- 7. +1d20 daño, +2d20 por sangrado durante 3 turnos. Salvación CON dif 80 o suelta el arma.
- 8. +3d20 daño. Salvación CON dif 90 o pierde un miembro.
- 9. x2 al daño.
- 10. Salvación CON dif 100 o decapitado. Daño +3d20.

Daño punzante

- 1-2. Vena tocada. 1d10 durante 2 turnos sangrado.
- 3-4. Impacto profundo. 1d10 sangrado durante 4 turnos. +20 al daño (directos).
- 5-6. Tiro en la pierna. 1d10 sangrado durante 6 turnos. Salvación CON dif 70 o movimiento reducido a la mitad.
- 7. Tiro en el brazo del arma. 1d20 sangrado durante 4 turnos. Salvación CON dif 80 o suelta el arma.
- 8. Disparo en un pulmón. Desventaja a las tiradas de CON. Movimiento y levantamiento reducidos a la mitad. 1d20 durante 5 turnos.
- 9. x2 al daño.

- 10. Tiro directo a la cabeza. CON dif 100 (bonif casco) o muerte instantánea.

Daño aplastante

- 1-2. +1d20 y salvación CON 60 o rompe una costilla y reduce Mov y Lev en un 20%.
- 3-4. +2d20 daño y salvación CON 70 o cae al suelo.
- 5-6. Tira al objetivo al suelo. +4d10 daño.
- 7. +3d20 daño. Aturdido (sin poder actuar ni moverse un turno).
- 8. +4d20 daño. Salvación CON dif 90 o le rompe un miembro.
- 9. x2 al daño.
- 10. Salvación CON dif 100 o cráneo aplastado (bonif por casco). +4d20.

Daño mágico

- 1-2. El hechizo sale con especial fuerza. +10% daño.
- 3-4. El siguiente hechizo se tira con ventaja. +20% daño.
- 5-6. El hechizo ha gastado la mitad de puntos de maná (si era 1, pasa a costar 0). +30% daño. Siguiente con ventaja.
- 7. El hechizo no ha gastado puntos de maná. +50% daño.
- 8. Da la oportunidad de repetir el hechizo gastando de nuevo el maná y tirando de nuevo.
- 9. x2 daño.
- 10. Se crea un portal de singularidad mágica que se traga al objetivo creando una dimensión vacía con él dentro.

Pifias

Cuerpo a cuerpo

- 1-2. El arma golpea contra el suelo o la pared y se engancha (FUE dif 70 desenganchar).
- 3-4. No solo falla el golpe, sino que concede un ataque de oportunidad al enemigo.
- 5-6. Al golpear, se disloca el hombro, costará una acción devolverlo a su sitio.
- 7-8. Al ir a golpear suelta el arma y cae a 3 metros.
- 9. El arma golpea contra algo duro y se rompe.
- 10. De rebote, se inflige a si mismo 2d20+BFUE (-ARM).

Armas a distancia

- 1-2. La flecha sale disparada hacia el suelo y se rompe. Si iba a disparar más veces este turno, no puede..
- 3-4. La cuerda se destensa. DES dif 70 para recolocarla (gasta una acción).
- 5-6. La cuerda golpea con fuerza en la mano. 1 turno sin disparar.

- 7-8. El rebote del disparo fallido hace que suelte el arco a 3 metros.

- 9. El arco se rompe (50% cuerda/cuerpo).
- 10. La flecha sale en dirección equivocada (50% daño normal objetivo aleatorio en rango/mitad auto daño).

Mágicas

- 1-2. Las palabras no eran las correctas. Pierde el doble de maná de lo que costaba el hechizo.
- 3-4. El bastón mágico se calienta y tiene que soltarlo 1 turno. Si conjura a mano, 1d20 daño.
- 5-6. Un fuerte dolor de cabeza. 1d20 daño y 2 turnos sin poder conjurar.
- 7-8. Se marea, el poder mágico se escapa, el maná baja a 1 punto.
- 9. El maná se reduce a 0 y queda inconsciente 1d10 horas. Tardará 3 días en volver a recuperar maná por descanso.
- 10. La magia golpea al hechicero y lo deja 1d10 días en coma. Su CON se recude 1d10 que no se podrá recuperar.

DIFICULTADES

Fácil 30+

Normal 45+

Complicada 60+

Difícil 80+

Muy difícil +100

Épica +120

Legendaria +150

COMBATE**

-INICIATIVAS: D100+BDES

Crit: x2 acciones // Pifia: Pierde primer turno

-MOVIMIENTO (Cargar +5 al Ataque)

-ACCIÓN (ataque, conjuro, recarga y disparo)

ATAQUE: BWPB+BDES+D100

AC:BARM+BDES+MRAZA+HABS+15

-DAÑO*: Consultar arma/habilidades.

Siempre se modifica antes de aplicar armadura

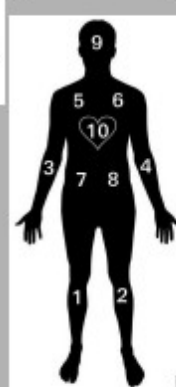
Cuello, cabeza, corazón +50% daño

*Ataque por sorpresa Daño crítico si acierta

Las acciones gratuitas se usan en cualquier momento dentro del turno, una por turno

Armaduras

Tipo	AC	Reducción de Daño	Penalización BDE
Ropa	25	Cortante	0
Pieles	30	Cortante	0
Cuero	40	Cortante	0
Cuero tachonado	45	Cortante	0
Cuero reforzado	50	Cortante, Aplastante	0
Cota de malla	60	Cortante	5
Escamas	70	Cortante, Punzante	10
Placas	80	Cortante, Punzante, Aplastante	15



Tipo	N1	N2	N3
HP	10+5d6	20+6d10	40+1d100
Mana	1+1d4	2+1d8	5+1d10
Cansancio	1+1d4	2+1d8	5+1d10
Veneno	1d20 (60)	2d20 (80)	2d20 (100)
Antídoto	60	80	100

Descansando (3 p/h)
Concentrándose (1d10 p/t)
Meditando (1d8 p/h)
Rezando (1d4 p/t)

ACCIONES

EMBESTIR (En montura): Daño arma +50%

Daño embestida según montura

Salvación por BDES o BFUE según montura

DESARMAR: Tirada enfrentada DES o FUE vs CON

PELEA: BDES+d100 vs AC

Daño: 2d20+BFUE

PRESA: Tirada enfrentada de BDES/BFUE

PLACAJE: Daño: 3d20+BFUE

Salvación por BDES/BFUE dif. tirada de golpeo

Si falla, cae, si supera por más de 30, hace caer

LANZAR: Daño/2. Penaliza objetos pesados

CONJURAR: Intentar un hechizo del siguiente tier

Dif base del hechizo+ (dif. tier x dif SAB)

APUNTAR UN ATAQUE: Tirada con desventaja

Escudos

Escudo	AC extra	Cobertura contra proy
Broquel	5	0
Rodela	10	1/4 (+10 AC)
Adarga	15	1/2 (+20 AC)
Pavés	20	3/4 (+30 AC)

Tipo	Carga	Velocidad	Galope	Embestida	Salv. Emb	HP
Pony	150 kg	30 m/t	45 m/t	-	-	150
Burro	200 kg	45 m/t	75 m/t	1d10	50	200
Caballo	250 kg	60 m/t	90 m/t	1d20	60	200
Caballo de guerra	300 kg	60 m/t	80 m/t	2d20	70	250
Caballo de tiro	500 kg	60 m/t	-	-	-	250
Oso	300 kg	60 m/t	75 m/t	2d20	70	300
Ciervo	250 kg	60 m/t	90 m/t	2d20	70	175
Pegaso	250 kg	80 m/t	120 m/t	2d20	80	250
Hipogrifo	300 kg	80 m/t	120 m/t	3d20	80	300
Grifo	350 kg	90 m/t	130 m/t	3d50	90	400

INICIATIVA → DESTREZA
PERCEPCIÓN → INTELIGENCIA
INVESTIGACIÓN → INTELIGENCIA
CONducir CARROS → DESTREZA
FORJAR → FUERZA
MOVER OBJETOS PESADOS → FUERZA
RESISTIR VENENOS → CONSTITUCIÓN
REGATEAR → CARISMA
CORTEJAR → CARISMA
TASAR → INTELIGENCIA
TRATO CON ANIMALES → CARISMA
RESISTENCIA AL DOLOR → CONSTITUCIÓN
RESISTENCIA AL ALCOHOL → CONSTITUCIÓN
RESISTIR MIEDO → CARISMA
DETECTAR TRAMPAS → INTELIGENCIA
INTIMIDAR → FUERZA O CARISMA
ESCALAR → FUERZA O DESTREZA
TREPAR → DESTREZA

Disponibilidad 90 %	Coste 1d10 +	Disponibilidad 60 %	Coste 1d20 +	Disponibilidad 30 %	Coste 1d100 +	Disponibilidad 10 %
Ropa	5 ø	Arm. Cuero	50 ø	Cota de malla	200 ø	Arm. Placas
Pan	3 p	Arm. Cuero Tachonad.	80 ø	Arm. Escamas	500 ø	Martillo de guerra
Queso	10 p	Arm. Cuero Reforz.	120 ø	Mandoble	200 ø	Arcor largo
Provisiones	30 p/día	Espada corta	75 ø	Arco Cazador	120 ø	Escudo torre
Cerveza (jarra)	5 p	Espada 1 mano	90 ø	Ballesta	100 ø	Bastón de mago
Cerveza (barril)	12 ø	Espada mano y media	120 ø	Lanza Caballería	250 ø	Caballo de guerra
Vino (vaso)	7 p	Arco corto	50 ø	Adarga	250 ø	Pocion HP N3
Vino (barril)	18 ø	Arco corto	80 ø	Alabarda	200 ø	Pocion Mana N3
Whiskey enano (jarra)	10 p	Daga	40 ø	Hacha 2 manos	250 ø	Pocion Cans. N3
Whiskey enano (barril)	25 ø	Pica	120 ø	Arm. Pieles	100 ø	Pocion Veneno N3
Cuchillo	3 ø	Hacha guerra	110 ø	Pony	80 ø	Antídoto N3
Flechas (30)	5 ø	Rodela madera	50 ø	Burro	100 ø	
Vírotes (15)	5 ø	Rodela metal	120 ø	Pocion HP N2	120 ø	
		Vaca	50 ø	Pocion Mana N2	150 ø	
		Oveja	30 ø	Pocion Cans.	180 ø	
		Cerdo	40 ø	Pocion Veneno N2	200 ø	
		Gallina	15 ø	Antídoto N2	220 ø	
		Caballo	100 ø	Kit profesional	150 ø	
		Caballo de tiro	150 ø			
		Pocion HP N1	30 ø			
		Pocion Mana N1	55 ø			
		Pocion Cans. N1	70 ø			