

DIFICULTADES

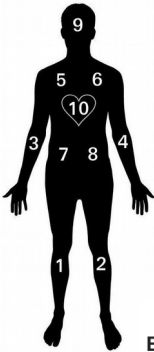
- Fácil 30+
- Normal 45+
- Complicada 60+
- Difícil 80+
- Muy difícil +100
- Épica +120
- Legendaria +150

COMBATE**

-INICIATIVAS: D100+BDES
Crit: x2 acciones // Pífa: 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 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 |



| 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

| 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 | |

- 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

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 |

| Disponibilidad | Coste | Disponibilidad | Coste | Disponibilidad | Coste | Disponibilidad |
|------------------------|----------|----------------------|--------|------------------|---------|--------------------|
| 90 % | 1d10 + | 60 % | 1d20 + | 30 % | 1d100 + | 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 | Arco 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 | Poción HP N3 |
| Vino (barril) | 18 ø | Arco corto | 80 ø | Alabarda | 200 ø | Poción Mana N3 |
| Whiskey enano (jarra) | 10 p | Daga | 40 ø | Hacha 2 manos | 250 ø | Poción Cans. N3 |
| Whiskey enano (barril) | 25 ø | Pica | 120 ø | Arm. Pieles | 100 ø | Poción 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 | |
| Virotes (15) | 5 ø | Rodela metal | 120 ø | Poción HP N2 | 120 ø | |
| | | Vaca | 50 ø | Poción Mana N2 | 150 ø | |
| | | Oveja | 30 ø | Poción Cans. | 180 ø | |
| | | Cerdo | 40 ø | Poción Veneno N2 | 200 ø | |
| | | Gallina | 15 ø | Antídoto N2 | 220 ø | |
| | | Caballo | 100 ø | Kit profesional | 150 ø | |
| | | Caballo de tiro | 150 ø | | | |
| | | Poción HP N1 | 30 ø | | | |
| | | Poción Mana N1 | 55 ø | | | |
| | | Poción Cans. N1 | 70 ø | | | |