




Raza:
Nombre:
Profesión:

Experiencia:

Puedes aprender tantas habilidades como  x2
Por cada 3 puntos de experiencia gastados:
*Habilidad 1d6 mira resultado en carta de profesión
*1 punto de desarrollo (observa carta de raza)
*Sólo se puede aumentar cada característica una vez,
 y  no se pueden aumentar de este modo.
*Aumentar +1 fortuna (ojo excepciones).
*Aprender hechizo: Ir a escuela de hechicería.








P.V.




+ Valor objetos
+ 2 P.V. por mejora






Número de mejoras:



Mejora
hecha





Real	Base	Límite
		
		
		
		
		
		
		




Correr: Base + 2D6 hasta un máximo de 2x .
Nadar:  = , si armadura pesada -1.

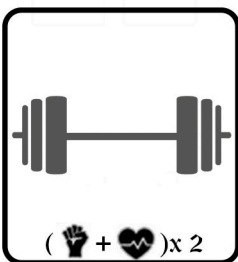
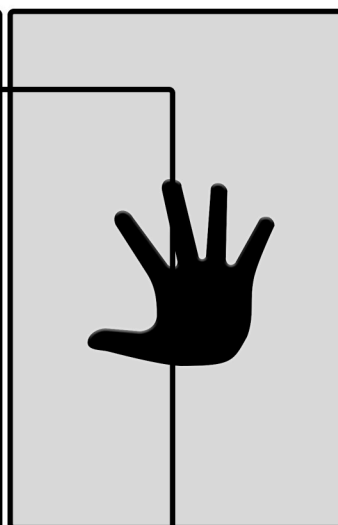
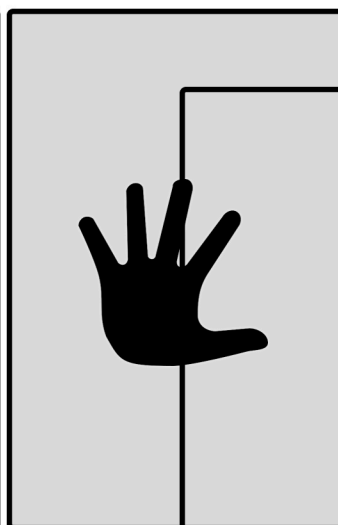
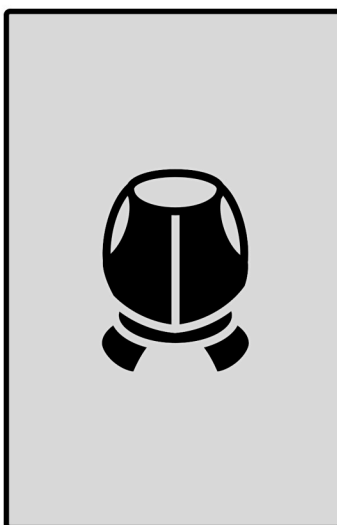
Saltar: prueba de  (página 24)
Destrabarse: prueba de  (página 32)
Ventaja en combates: desempates en  / quien tenga más  aplica un -1 al ataque de .

Terreno difícil: 2 puntos de movimiento por casilla y -1 a , , lanzamiento y dispersión.

1,2,3 = -0 4,5,6 = -1 7,8,9 = -2 10... = -3








Percepción / iniciativa: 2D6 +  contra la figura más cercana. Si hay empate, gana quién tenga mayor .

Cobertura ligera -1 / pesada -2.
Objetivo pequeño -1 / grande o enorme +1.
Inmóvil +2 / Volando -1 / Más  -1 / Si estás en terreno difícil -1.
Mover y disparar -1 si  /2 o -2 si mueves más de la mitad de tú .
Ataque por la espalda +1, Disparo precipitado -2 (a 3 casillas) si haces al menos una herida al enemigo, detén su movimiento.







( + ) x 2




Real	Base	Límite
		
		
		
		
		
		
		

Empujar: si ganas tirada enfrentada, puedes empujar al enemigo. Si no hay espacio para moverlo, obtienes +1D de daño.

Ocupar posición: Si empujas, derribas o eliminas, puedes ocupar la posición del enemigo.

Cobertura del rival: -1 a , Objetivo volando -1, Posición elevada del atacante +1, Por la espalda +1, Terreno difícil -1, Objetivo inmovil: impacto automático y -1 , Desenvainar en la Z.I. del enemigo -1, Desarmado -1  y +1 .


Regla sorprendidos: si se iguala o se supera la  del enemigo más cercano con cada uno de los dados de iniciativa, puedes girar a los enemigos y moverlos 1 casilla (objetivos: enemigos en un radio de 6 casillas del ganador).




Nivel de hechicería: (Recuerda que para lanzar hechizo necesitas una mano libre)

Hasta PV 14 = Aprendiz: 2 lanzamientos por hechizo / -1D de daño en hechizos ofensivos/ -1 de duración hechizos.
PV 15 a 29 = 3 lanzamientos por hechizo y sin los demás penalizadores.


PV 30 o más = Archimago: 4 lanzamientos por hechizo.



Hechizo permanente: Tantos turnos como el valor más alto de los dos dados. Si lanzas un segundo hechizo permanente, perderás el anterior. Si lanzas otro hechizo mientras tienes uno permanente, lo harás con un -1.

Hechizo superior: cuesta 2 de  y no puedes moverte.



Dispersar: hacer una tirada enfrentada de  contra la tirada para lanzar el hechizo. Si se tiene éxito en la tirada, el lanzador consume  y el defensor consume 1 de . No se puede dispersar si estás en Z.I. enemiga.

Fuerza máxima: Doble crítico, no puede dispersarse.



Pífa: 5D de daño contra la  del lanzador, quedas aturrido.

Fortuna: Gasta 1 de  para evitar golpe letal si 1D6 = 5 o más, sinó, gasta 1 de  extra para éxito seguro. También puedes usar fortuna para hacer repetir "cualquier" tirada una vez, aceptando el nuevo resultado.

*Los escudos no sirven si te atacan por la espalda.


*En caso de empate de  y empate en , el escudo desempatará a favor del que lo porte.

*Los escudos causan aturdimiento al atacante, si obtienes doble 6 al defender.

*Siempre que el defensor sea de igual tamaño o superior que el atacante, podrá empujar si gana la tirada .
*Con 1D6 obtener el resultado igual o superior que el valor de  para bloquear todo el daño del ataque. Con un crítico del atacante -1 a la tirada de bloqueo, con doble crítico el golpe será imparable.

*El escudo no sirve para bloquear proyectiles mágicos, de aliento o aura. Pero tendrás cobertura ligera.

*Rotura de escudos y escudarse página 43.

Pífa al defender , perderás el escudo en vez del arma.



Max 30
En solo, MAX60

By Prometeoj