

REFERENCIA DEL SISTEMA DE LA CASA MÁS OSCURA

Puede que quieras mantener este documento abierto mientras juegas

REALIZAR UNA ACCIÓN O UN ATAQUE

Esto incluye todo, desde buscar en una estantería hasta forzar una cerradura, empujar una puerta atascada o entender una fórmula compleja y todo lo demás. También incluye golpear a alguien, usar un arma (cuerpo a cuerpo o a distancia) e incluso usar poderes que afectan a alguien que no quiere ser afectado.

- Tira 2d6, súmalos, añade tu Rango, y dile al GM tu resultado. Básicamente, el resultado tiene que ser igual o superior al Rango de la acción (o al Rango de tu oponente si eres tú quien estás atacando) +7.

- Además, tira el Dado de la Casa (otro d6) y dile al GM si es el más alto de los tres dados que has tirado.

¿TIENES UNA BENDICIÓN (VENTAJA) O UN MALDICIÓN (DESVENTAJA)?

Obtienes una Bendición cuando la magia te ayuda, o cuando las circunstancias están a tu favor.

Obtienes una Perdición cuando tienes una herida, o estás en desventaja por cualquier otra razón. (por ejemplo, si es difícil ver).

Recuerda que las Bendiciones y las Maldiciones se cancelan.

- Tira 3d6, y coge los dos resultados más altos si tienes una Bendición, o los dos más bajos si tienes una Maldición.

- Además, tira el Dado de la Casa (otro d6) y dile al GM si es el más alto de los dados que has tirado (sólo compáralo con los dados que usas).

¿ESTABAS HACIENDO UN ATAQUE?

Si tiras sin éxito, fallaste. Si tu tirada fue exitosa, necesitas ver cuánto daño infliges, si es que infliges alguno.

- Tira 1d6, suma tu Rango y resta el Rango de tu oponente. El resultado es el Rango de la herida que infliges. (Si el resultado no es un número positivo, impactas pero no infliges un daño significativo, quizás su armadura les protegió o simplemente son muy resistentes).

- No tiras el Dado de la Casa.

- El Daño puede tener una Bendición o una Maldición, en cuyo caso tiras un dado extra y coges el mayor de los dos con una Bendición o una Maldición.

ESQUIVAR UN ATAQUE

Esto incluye esquivar un objeto que cae, evitar ser golpeado por un enemigo en combate, resistir el impacto de algo horrible, o resistir algún efecto sobrenatural.

- Tira 2d6, súmalos, añade tu Rango y dile al GM tu resultado. Básicamente, el resultado tiene que ser igual o superior al ataque o al Rango del atacante +7.

- Además, tira el Dado de la Casa (otro d6) y dile al GM si es el más alto de los tres dados que tiraste.

¿TIENES UNA VENTAJA O DESVENTAJA? ¿TIENE TU Oponente UNA VENTAJA O DESVENTAJA?

Las bendiciones y maldiciones que te afectan funcionan igual que con cualquier otra acción. Sin embargo, si tu atacante tiene una bendición o maldición, también tienes que tenerlo en cuenta.

- Tira 3d6, y coge los dos resultados más altos si tu atacante tiene una Maldición, o los dos resultados más bajos si tu atacante tiene una Bendición. Recuerda que las Bendiciones y las Maldiciones se cancelan, así que si tienes una Bendición para defenderte y tu atacante tiene una Bendición para atacar (que es como si tuvieras una Maldición), se anulan y simplemente tiras normalmente.
- Además, tira el Dado de la Casa (otro d6) y dile al GM si es el más alto de los dados que has tirado (sólo compáralo con los dados que uses).

¿TE HAN DADO?

Si te golpea un ataque y es algo que inflige daño, tienes que tirar tu propio daño (lo sé, es horrible, ¿verdad?).

- Tira 1d6, resta tu Rango y añade el Rango de tu oponente. El resultado es el Rango de la herida que sufres. (Si el resultado no es positivo, has sido alcanzado pero no has sufrido un daño significativo. te protegiste o tu resistencia mental demostró estar a la altura del desafío).
- No se tira el Dado de la Casa.
- El daño puede tener una Bendición o una Maldición para ti o para el atacante. Maneja eso como se describe más arriba.

DESCANSO

Si te tomas un minuto o dos para recuperar el aliento, puedes ser capaz de encogerte de hombros ante una herida.

o Tira 2d6 como lo harías para cualquier acción, y añade tu Rango. Si el resultado es igual o mayor que 7 más el Rango de la herida, puedes borrarla de tu hoja de personaje. Ya estás mejor. Si fallas, conservas la herida y no puedes intentar descansar para deshacerte de ella durante 24 horas.

o ¡No olvides tirar el Dado de la Casa!

o No olvides incluir cualquier Bendición o Maldición activa.

Recuerda que cada vez que tires el Dado de la Casa, puedes elegir sumarlo a tu resultado normal para mejorar tu puntuación. Si lo haces, ganas 1 Maldición y la casa actúa automáticamente, independientemente del resultado.