

Manual del jugador

Todo lo que necesitas saber para crear tu personaje, entender las reglas de combate y dominar el sistema de juego.

1. Creación de Personaje

Crear un personaje se resume en 3 decisiones clave:

1. Elige una Raza

Tu raza define tu pasiva racial, un bono (+1) y una penalización (-1) a dos estadísticas, y rasgos especiales como velocidad y tamaño.

Humano, Elfo, Enano, Aasimar, Orco, Mediano, Lagarliz, Bestani, Omnimek, Lazuri...

2. Elige una Clase

La clase define tu rol en el grupo: cómo luchas, qué recursos usas y qué pasiva de clase tienes. También determina tus PV base, Escudo base y Puntos de Habilidad (PH).

Escaramuzador, Controlador, Luchador, Protector, Invocador, Artillero, Velador, Exaltador, Místico...

3. Elige una Subclase (Arma)

La subclase viene determinada por el arma que equipas. Cada subclase tiene sus propias habilidades activas y una habilidad definitiva. Cambiar de arma = cambiar de subclase en cualquier momento.

2. Estadísticas

Hay 6 estadísticas principales. Cada una tiene un valor base (normalmente entre 8 y 12) y un modificador que se calcula como (Valor - 10).








- **FUE — Fuerza:** Daño cuerpo a cuerpo, atletismo, cargar peso.

- **DES — Destreza:** Agilidad, reflejos, sigilo, Capacidad de Esquiva.
- **CON — Constitución:** Resistencia, aguante, PV extra.
- **INT — Inteligencia:** Conocimiento, hechizos, investigación.
- **PER — Percepción:** Sentidos, puntería, detectar trampas.
- **CAR — Carisma:** Liderazgo, persuasión, presencia.

Modificador

El modificador de una estadística es (Valor – 10). Un valor de 12 da +2, un valor de 8 da –2. Este modificador se suma a tiradas relevantes.

3. Estadísticas Derivadas

-  **Puntos de Vida (PV):** Tu salud. Al llegar a 0, caes inconsciente. Se calcula: PV base de clase + Mod. Constitución.
 -  **Escudo:** Puntos temporales que absorben daño antes que tu vida. Se calcula: Escudo base de clase.
 -  **DA (Dificultad de Acierto):** Lo difícil que eres de golpear. Se calcula: 10 + Mod. Destreza. Los enemigos deben igualar ó superar tu DA para acertarte.
 -  **Energía (PE):** Recurso marcial. Comienzas con el máximo (PH de clase) y regeneras +1 por turno.
 -  **Maná (PM):** Recurso mágico. Comienzas en 0 y regeneras +2 por turno.
 -  **Iniciativa:** Determina el orden de turno. Se calcula: 10 + Mod. Destreza (modificada por armadura).
 -  **Velocidad:** Distancia que puedes recorrer por turno (en pies). Depende de tu raza.
-

4. Tu Turno de Combate

Cada turno dispones de los siguientes recursos de acción:

-  **Puntos de Acción**

Tienes 3 por turno. Cada acción cuesta uno o más ●. Puedes moverte, atacar, usar habilidades, interactuar con objetos, etc.

- **◆ Reacción**

Tienes 1 reacción fuera de tu turno. Se recupera al inicio de tu turno. Sirve para contraataques, bloqueos y habilidades reactivas.

Ejemplos de acciones y su coste:

- Moverse — ●
 - Atacar (cuerpo a cuerpo / distancia) — ●
 - Usar una habilidad — ● a ●●●● (varía)
 - Interactuar con un objeto — ●
 - Levantarse si estás derribado — ●
 - Esquivar (prepararse) — ●
-

5. Cómo Atacar

1. Tirada de Acierto

Tira 1d20 + modificador del arma (FUE, DES, INT o PER según el arma).

- Si superas el DA del enemigo → aciertas.
- Si sacas 20 natural → crítico automático.
- Si superas el DA por 5 o más → también es crítico.

2. Tirada de Daño

Si aciertas, tiras tu dado de daño del arma:



- Desarmado → 1d4
- Arma ligera (daga, etc.) → 1d6
- Arma intermedia (arco, espada, etc.) → 1d8
- Arma pesada (mandoble, etc.) → 1d10

En crítico, subes un nivel de dado (ej: 1d8 → 1d10).

3. Umbral de Daño

- 4+ → 1 punto de daño
- 8+ → 2 puntos de daño
- 12+ → 3 puntos de daño

Escudo primero

El daño reduce primero el Escudo  del objetivo. Cuando el escudo llega a 0, el daño restante se aplica a los PV .

6. Recursos de Habilidad (PH)

Cada clase usa uno de estos dos recursos para activar sus habilidades:

Energía (PE)





Clases marciales (Escaramuzador, Luchador, Protector...)

Comienzas con el máximo. Regeneras +1 al inicio de cada turno.










Maná (PM)

Clases mágicas (Controlador, Invocador...)

Comienzas en 0. Regeneras +2 al inicio de cada turno.

Las habilidades tienen un coste de recurso (ej:  ) y un coste de acción (ej:  ). Debes pagar ambos para usar la habilidad.

Habilidad Definitiva

Marcada con   o  , la HAD cuesta todos los  /  que tengas (mínimo 1) y normalmente 3 acciones (  ). Suele ser "1 Vez por Día" o "1 Vez por Combate".

7. Tipos de Habilidades

- **HAP (Habilidad Activa Principal)**

Habilidades ligadas a tu arma principal. Puedes tener hasta 4 (HAP1-HAP4). Si tu arma es a dos manos, tienes acceso a las 4.

- **HAS (Habilidad Activa Secundaria)**

Habilidades ligadas a tu arma secundaria (solo si usas una mano). Puedes tener hasta 2 (HAS1-HAS2).

- **HB (Habilidad Base)**

Habilidades fuera de combate que vienen con tu clase. Suelen ser de exploración o sociales.

- **HAD (Habilidad Definitiva)**

Tu habilidad más poderosa. Limitada a 1 Vez por Día o 1 Vez por Combate. Cuesta todos tus recursos disponibles (⚡ / 💧).

Habilidades mejoradas

Al subir de nivel, tus habilidades pueden mejorar: costar menos recursos, hacer más daño o tener efectos adicionales.

8. Defensa y Armadura

Tu defensa se compone de:

- **DA (Dificultad de Acierto):** 10 + Mod. Destreza. Los atacantes deben igualar ó superar este valor con su tirada de acierto.
- **Escudo** 🛡️: Puntos temporales que absorben daño. Cuando el escudo se agota, el daño pasa a los PV.

Tipos de armadura:

- Armadura Ligera — 🛡️ — Sin penalización a iniciativa.
- Armadura Media — 🛡️ 🛡️ — -2 a Iniciativa.
- Armadura Pesada — 🛡️ 🛡️ 🛡️ — -4 a Iniciativa.

Sobreescudo

El sobreescudo es lo que se obtiene al tener escudo por encima del límite de escudo máximo. Este puede llegar a cualquier cantidad pero desaparece al comenzar el turno.

9. Tiradas de Salvación

Cuando recibes un efecto adverso, el DM puede pedirte una tirada de salvación. Tiras 1d20 + el modificador relevante y debes superar la CD (Clase de Dificultad) del efecto.

- **Fortaleza (CON):** Resiste venenos, enfermedades, efectos físicos.
 - **Agilidad (DES):** Esquiva explosiones, trampas, efectos de área.
 - **Voluntad (INT):** Resiste control mental, miedo, ilusiones.
-

10. Condiciones

Las condiciones son estados alterados que afectan a los personajes. Hay 4 tipos:

- **Restricción:** Limitan tu movimiento o acciones.
Derribado, Inmóvil, Levantado, Paralizado...
- **Debilitación:** Reducen tus capacidades.
Desprevenido, Cegado, Envenenado, Ralentizado...
- **Potenciación:** Te otorgan ventajas.
Montar, Invisible, Impulso, Égida...
- **Dañinas:** Causan daño directo.
Sangrado, Quemadura...

Consulta el Compendium

Puedes ver todas las condiciones con sus descripciones completas en la guía "Condiciones" del Compendium.

11. Descansos

Descanso Corto

~1 hora de reposo.

- Recuperas la mitad de PV (redondeando hacia abajo) y todo tu escudo.
- Algunas habilidades HB se recargan.

Descanso Largo

~8 horas de sueño.

- Recuperas todos tus PV y escudo.
 - Todas las habilidades se recargan.
 - Las habilidades "1 Vez por Día" se recargan.
-

12. Ventaja y Desventaja

Algunas situaciones te dan ventaja o desventaja en tus tiradas:

- **Ventaja:** Tiras 2d20 y te quedas con el resultado más ALTO.
- **Desventaja:** Tiras 2d20 y te quedas con el resultado más BAJO.

Si tienes ventaja y desventaja a la vez, se cancelan mutuamente y tiras 1d20 normal.

13. Clases y Subclases

Cada clase tiene un rol, una pasiva, habilidades base (HB) y subclases definidas por el arma:

- Escaramuzador — Daño rápido y movilidad. Inicia o remata combates. (⚡ Energía)
- Controlador — Daño constante y control del campo. (💧 Maná)
- Luchador — Fuerte en solitario, autosuficiente. (⚡ Energía)
- Protector — Tanque, protege aliados. (⚡ Energía)
- Invocador — Invoca criaturas aliadas. (💧 Maná)
- Artillero — Daño a distancia especializado. (⚡ Energía)
- Velador — Sanador y apoyo. (💧 Maná)
- Exaltador — Bufos positivos al grupo. (💧 Maná)
- Místico — Debufos negativos a los enemigos. (💧 Maná)

Explora las clases

Puedes consultar todas las clases con sus subclases y habilidades completas en la guía "Clases y Subclases" del Compendium.

14. Razas

Cada raza otorga una pasiva única, un bono de +1 a una estadística, un -1 a otra, y características especiales como velocidad y tamaño.

- Humano: Los críticos inspiran: ventaja en la siguiente tirada. (30 pies, mediano)
- Elfo: Visión en la oscuridad. +1 INT, -1 FUE. (30 pies, mediano)
- Enano: Resistente al fuego, digiere minerales. +1 CON, -1 DES. (25 pies, mediano)
- Aasimar: Resplandece, resistente a la luz. +1 CAR, -1 PER. (30 pies, mediano)
- Orco: Si llega a 0 PV, recupera ❤️ (1/día). +1 FUE, -1 CAR. (35 pies, grande)
- Mediano: Ve convergencias mágicas. +1 INT, -1 PER. (25 pies, pequeño)
- Lagarliz: Se adapta al entorno, inmune a veneno. +1 PER, -1 FUE. (30 pies, mediano)
- Bestani: Huele sangre, puede correr a 4 patas. +1 PER, -1 INT. (30 pies, mediano)
- Omnimek: No necesita comer ni respirar. +1 CON, -1 CAR. (30 pies, mediano)
- Lazuri: Respira bajo el agua, sin penalización acuática. +1 PER, -1 DES. (30 pies, mediano)