

Resumen de reglas

Características

Cada una tiene un bono y su defensa (10+bono).

Fuerza: Ataques cuerpo a cuerpo, fuerza física, levantar puertas, doblar barras, ...

Destreza: Equilibrio, velocidad, reflejos, esquivar, trepar, ser sigiloso, etc

Constitución: Resistir frío, veneno, enfermedades...
Suma el bono en tiradas de sanación.

Inteligencia: Usar magia, resistir efectos mágicos, recordar saber, crear objetos, manipular maquinaria, carterismo...

Sabiduría: Ataques a distancia, percepción e intuición (rastrear, navegar, buscar puertas secretas, detectar ilusiones, ...)

Carisma: Persuadir, engañar, interrogar, intimidar, encantar, provocar, etc. Los PJ pueden emplear un número de esbirros igual a su bono de Carisma.

Espacios de equipo

El número de espacios de equipo de un PJ es igual a su defensa de CON. Si carga más de la mitad va cargado (desventaja cuando necesite soltura).

La mayoría de los objetos ocupan 1 espacio, pero los pesados o voluminosos pueden ocupar más. Si ocupan menos de uno pueden agruparse. En un espacio caben 100 monedas. Como regla general, un espacio admite alrededor de 5 kg.

Tiradas salvación/característica

1d20 + bono característica debe ser 15 o más para tener éxito. En tiradas opuestas se compara con la defensa relevante del oponente.

Combate

Sorpresa. Con 1 ó 2 en 1d6 el bando queda sorprendido (si ha lugar)

Iniciativa. Cada ronda lanza 1d6:

- 1-3 → los enemigos actúan primero
- 4-6 → los PJ's son los primeros.

En su turno un PJ puede moverse (12 m) y hacer una acción de combate.

Ataque. 1d20 más el bono de FUE (CaC) o SAB (AD). Si es ≥ que la defensa de armadura del rival tiene éxito y tira el daño del arma.

Daño y Curación

Inconsciente a 0 PG, muerto a -1 o menos. Tras comer y descansar una noche recuperan tantos PG como el resultado de sumar 1d4 (2d4 si descansa un día entero) con el bono de Constitución.

Críticos, Píñolas y calidad

Al atacar, un 20 en el dado de ataque (o un 1 en el del defensor) hace que se tenga un dado de daño adicional y la armadura pierda 1 punto de calidad.

Por el contrario un 1 en el dado de ataque (o 20 en el del defensor) hace que sea el arma del atacante la que pierda 1 punto de calidad. A calidad 0 se destruye.

Proezas

Son Maniobras de combate como aturdir, empujar, desarmar, derribar, romper armadura, etc, que se resuelven como salvaciones opuestas. Solo pueden causar daño indirectamente.

Ventajas en combate

Cuando se ataca a oponentes desprevenidos, desequilibrados, desarmados, distraídos, que están en terrero más bajo... se tiene ventaja táctica → en su turno puede hacer:

- aplicar ventaja a la tirada de ataque o proeza
- O
- hacer un ataque y una proeza en la misma ronda sin ventaja

Magia

Los PJ pueden lanzar hechizos de su mismo nivel o inferior. Se pueden usar hechizos de otros sistemas OSR siempre que el nivel no supere el nivel 9.

Los hechizos se lanzan leyéndolos desde los libros de hechizos (cada uno ocupa un espacio de equipo y contiene un único hechizo).

Si el hechizo admite tirada de salvación, se hace confrontando la característica apropiada del defensor (según el tipo de hechizo) contra la inteligencia del lanzador del hechizo.

En las descripciones de los conjuros N se refiere al nivel del lanzador.

Subida de nivel

Cuando se sube de nivel se lanza tantos d8 como su nivel, anotando el resultado en sus PG si es mayor que los que tenía o suma 1 a lo que tenía en caso contrario. Además incrementa en 1 los bonos (y valores) de 3 características (sin superar el máximo de 10 en el bono).

También adquiere una habilidad.

Para subir a nivel 2 hacen falta 2000 Px (o lo indicado por Longevo o Vivaz). Para los siguientes niveles necesitan el doble de puntos que para el anterior (2000 para el 3, 4000 para el 4...).