



## Habilidades

- 1 habilidad de nivel 4
- 2 habilidades de nivel 3
- 3 habilidades de nivel 2
- 4 habilidades de nivel 1

Marca el nivel al lado de cada habilidad, sumando luego el atributo base para obtener el total de la misma, pero solo en las habilidades marcadas. El nivel no puede superar al atributo base.

Reparte 18 puntos,  
mínimo 3 y máximo 6.

|                     |  |
|---------------------|--|
| <b>Físico</b>       |  |
| <b>Destreza</b>     |  |
| <b>Inteligencia</b> |  |
| <b>Percepción</b>   |  |

[illegible]

# TIRADAS

Siempre se lanza 1o3d6; esto es, 3 dados de 6 guardando el dado objetivo. El dado objetivo será el más alto, el medio o el más bajo, dependiendo de las circunstancias. Por defecto es el medio. Si se saca un 6 en el dado objetivo, se suma y se vuelven a lanzar guardando el mismo dado objetivo que en la anterior tirada.

Ejemplo con dado medio: 1, 3, 5 = 3; 4, 4, 2 = 4; 6, 3, 6 = 6 suma y sigue.

Ejemplo con dado alto: 4, 5, 5 = 5; 4, 4, 2 = 4; 5, 2, 1 = 5; 6, 3, 6 = 6 suma y sigue (guardando otra vez el mayor).

## Tiradas de Atributo

Se tira el atributo correspondiente + 1o3d6 contra las siguientes dificultades.

|                                                         |
|---------------------------------------------------------|
| Fácil / Normal / Difícil / Muy difícil / Casi imposible |
| 5            7            9            11            13 |

En tirada enfrentada contra otra persona, gana quien saque la tirada más alta. Un pulso serían tiradas enfrentadas de Físico.

## Tiradas de Habilidad

Se suma el total de la habilidad (atributo + nivel) + 1o3d6 debiendo superar las siguientes dificultades.

|                                                          |
|----------------------------------------------------------|
| Fácil / Normal / Difícil / Muy difícil / Casi imposible  |
| 6            9            12            15            18 |

En tirada enfrentada contra otra persona gana el de la tirada más alta si alguien se esconde (Destreza+Sigilo+1o3d6) y otro lo busca (Percepción+Advertir/Notar+1o3d6).

**Granularidad:** Hacer tiradas con dificultad de 10 o 13 son también válidas en función de lo que se quiera.

## Circunstancias Especiales

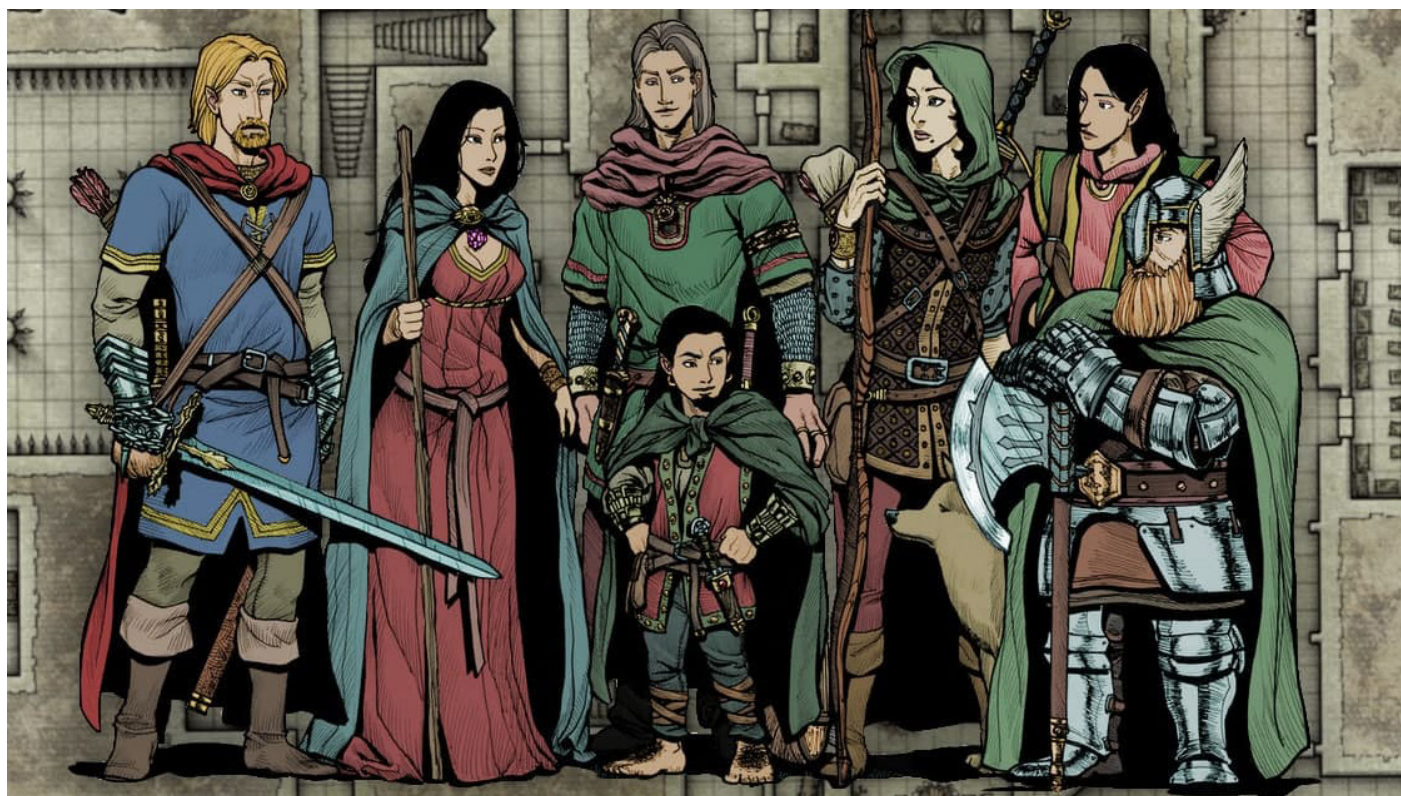
**Malherido:** Si los puntos de vida (PV) de un personaje o criatura son iguales a su Físico, o inferior, guarda el dado menor.

**Habilidad desconocida:** Si no tenemos puntos de nivel asignados, se guarda el dado menor en la tirada.

**Token:** Es objeto que se tiene al principio de la partida. Se puede dar al DJ antes de una tirada de atributo o habilidad, y permite guardar el dado mayor. El DJ puede devolverlo en cualquier momento y obligar así a guardar el dado menor.

## Críticos y Pifias

Una tirada de crítico es la que supera en 6 la dificultad indicada. Una pifia es 1 en el dado guardado y  $\leq 3$  en el inmediatamente anterior (peligrosísimo estando malherido).



# COMBATE

La secuencia de combate es la siguiente:

- 1.- Tirar Iniciativa+1o3d6. Se actúa en cada ronda según el orden obtenido. Esta tirada de iniciativa se usa para todo el combate.
- 2.- Si se saca 12+, se tienen dos acciones; 18+, tres acciones, etc.
- 3.- Pifia en iniciativa hace perder el primer turno y actuar el último en los siguientes.
- 4.- En su turno, la persona jugadora elige la acción que su personaje hará. Esta puede ser huir, atacar, intentar esconderse, intentar dialogar...
- 5.- Combatir sin armas (puñetazos, patadas, etc.) hace 1d6 de daño.

## Acciones y movimiento

- 1.- Un turno dura tres segundos.
- 2.- Los turnos se dividen en dos tipos de acciones: mayores y menores.
- 3.- Una acción mayor sería usar un conjuro o realizar un ataque.
- 4.- Una acción menor sería algo como desenvainar, beber una poción, tirar un arma o darle algo a alguien.
- 5.- Para moverse, una acción mayor equivale a 6 metros y una menor a 3.
- 6.- El movimiento máximo es 9 metros, aunque que se saque crítico en iniciativa y se puedan hacer varias acciones por turno. Con dos acciones por turno podemos correr 9 metros y atacar con un arma sin penalización.

## Ataque cuerpo a cuerpo

Cuando se ataca cuerpo a cuerpo, sea con armas o sin ellas, se debe tirar Físico + Cuerpo a Cuerpo +1o3d6 contra la Defensa del otro personaje. Si iguala o supera esta, consigue impactar haciendo el daño del arma empleada (o 1d6 sin arma).

Por cada 6 que supere la defensa suma 1d6 al daño. Existen modificadores al atacar por circunstancias especiales:

- Por la espalda: +2 al ataque
- Flanqueando: +1 al ataque

Las tiradas de daño «explotan». Si en un dado sacamos el valor más alto, ese valor se suma y se sigue tirando. Ejemplo: 2d6 = 4, 6 = 10 y tiramos un dado de nuevo, si sale 6 de nuevo, se suma (16) y se sigue tirando.

## Ataque con dos armas

Si el personaje lucha con estorbo 0 y dos armas ligeras (espadas cortas o dagas) puede obtener un +2 a la tirada de ataque. El daño será el mayor de las armas usadas (1d6+1 dagas y 1d6+3 espadas cortas).

## Ataque a Distancia

El personaje que ataca lanza Destreza+Armas a Distancia+1o3d6 contra una dificultad por distancia del objetivo.

| Bocajarro | Corta | Media | Larga |
|-----------|-------|-------|-------|
| 6         | 9     | 12    | 15    |

También aumenta la dificultad cosas como cobertura, estar corriendo o tener el objetivo entre más gente.

- Corriendo +2
- Tumbado +3
- Cobertura ligera (un árbol) +1
- Cobertura media (una carroza) +2
- Cobertura grande (una almena) +3
- Entre otra gente +1

## Armas a distancia en combate cuerpo a cuerpo

Si alguien con un arma a distancia entra en melé, usa su ataque cuerpo a cuerpo y un daño de arma improvisada 1d6+1.

## Armaduras y escudos

Las armaduras restan su absorción al daño recibido. El daño no absorbido son heridas para el personaje.

El estorbo resta a todas las habilidades de destreza (aunque no haya combate), a la iniciativa y al lanzamiento de hechizos. Los escudos tienen dos valores:

- **Defensa.** Se suma a Defensa (cuerpo a cuerpo).
- **Cobertura.** Se suma a la dificultad en los ataques a distancia.

## Curación

Las caídas, enfermedades y heridas en combate dañan a los personajes. Hay cuatro estados de salud: normal, malherido, inconsciente y muerto. Cuando queden menos PV que Físico, estás malherido; cuando tengas cero o menos, inconsciente; y cuando llegues a tu Físico x2 negativo, muerto.





### Recuperar el aliento

Tras un combate, los personajes pueden descansar cinco minutos y recuperar 1d6 PV de heridas recibidas y cansancio.

### Recuperación natural

Dormir unas ocho horas permite recuperar de forma natural un punto de vida, aunque se duerma al raso o en el suelo, y dos si se duerme en un lugar confortable, como una cama en una habitación.

### Dividir acciones

Un personaje puede hacer dos acciones a la vez en su turno, aunque solo le corresponda una. Para ello guardará el dado menor en ambas acciones. No se aplica si a la persona que ya guarda el dado menor por algún motivo (malherido, token...).

### Emboscadas

Cuando alguien hace una emboscada con éxito (Sigilo vs Advertir/Notar), el primer ataque es gratuito.

## VENTAJAS

Puedes escoger solamente una de las siguientes ventajas, cumpliendo los requisitos entre paréntesis:

- 1.- Arcano (I5+): +1 a tiradas de hechizos.
- 2.- Berseker (F5+): +2 a tiradas de CaC.
- 3.- Certero (P5+): +1 al daño en armas a distancia.
- 4.- Defensor (D5+): +1 a defensa.
- 5.- Despiadado (F5+): Puede repetir tiradas de daño usando token o mecanismos similares.
- 6.- Golpe Duro (F5+): +1 al daño en CaC.
- 7.- Maná abundante (I5+): El Maná es Inteligencia x6, en lugar de x5.
- 8.- Mula de carga (F5+): Ignora 1 punto de estorbo.
- 9.- Muro (F5+): PV = Físico x6, en lugar de x5.
- 10.- Piel de Piedra (F5+): +1 a absorción.
- 11.- Puntería (D5+): +2 a tiradas de armas a distancia.
- 12.- Rápido (P5+): +2 a iniciativa.
- 13.- Recuperación (F5+): Cura 2 PV adicional en cada curación (natural o mágica).
- 14.- Suerte: Puede repetir una tirada por escena.



# ARMAMENTO Y EQUIPO

## Armas a distancia

| Arma a 1 Mano o a 2 Manos | Daño  | Alcance corto / medio / largo | Coste |
|---------------------------|-------|-------------------------------|-------|
| Arco corto (2M)           | 1d6+3 | 15m / 30m / 60m               | 1 mo  |
| Arco largo (2M)           | 2d6   | 25m / 50m / 100m con Físico 8 | 30 mo |
| Ballesta (2M)             | 2d6+2 | 15m / 30m / 60m               | 50 mo |
| Cuchillo                  | 1d6+1 | 5m / 10m / 15m                | 3 mp  |
| Honda                     | 1d6+2 | 5m / 15m / 30m                | 1 mp  |
| Lanza ligera              | 1d6+2 | 15m / 30m / 60m               | 8 mo  |

## Armas cuerpo a cuerpo

| Arma                          | Daño                     | Alcance corto / medio / largo | Coste |
|-------------------------------|--------------------------|-------------------------------|-------|
| Bastón                        | 1d6+2                    | No aplicable                  | 10 mp |
| Cimitarra                     | 1d6+3                    | No aplicable                  | 13 mo |
| Cuchillo                      | 1d6+1                    | 5m / 10m / 15m                | 3 mp  |
| Daga                          | 1d6+2                    | 3m / 6m / 9m                  | 1 mo  |
| Espada corta                  | 1d6+3                    | No aplicable                  | 6 mo  |
| Espada larga                  | 2d6(1M) / 2d6+1(2M)      | No aplicable                  | 10 mo |
| Hacha de combate (2M)         | 2d6+1                    | No aplicable                  | 12 mo |
| Hacha de guerra               | 2d6+1                    | No aplicable                  | 10 mo |
| Lanza ligera                  | 1d6+2                    | 15m / 30m / 60m               | 8 mo  |
| Lanza pesada (solo a caballo) | 3d6                      | No aplicable                  | 50 mo |
| Mandoble (2M)                 | 2d6+2, requiere Físico 9 | No aplicable                  | 50 mo |
| Mangual                       | 1d6+2                    | No aplicable                  | 6 mo  |
| Maza                          | 1d6+3                    | No aplicable                  | 9 mo  |
| Sable                         | 1d6+3(1M) / 2d6(2M)      | No aplicable                  | 15 mo |
| Vara                          | 1d6+1                    | No aplicable                  | 5 mp  |

## Protecciones

|                 |             |                              |
|-----------------|-------------|------------------------------|
| Ropa gruesa     | Absorción 1 | Estorbo 0                    |
| Armadura ligera | Absorción 2 | Estorbo 1                    |
| Cota de mallas  | Absorción 4 | Estorbo 2, requiere Físico 4 |
| Armadura placas | Absorción 6 | Estorbo 3, requiere Físico 5 |
| Escudo          | Defensa +1  | Cobertura +2                 |

## Armaduras y protecciones especiales

Son únicas y no están a la venta. Solo es posible tras una misión especial.

|                     |             |           |
|---------------------|-------------|-----------|
| Túnica de archimago | Absorción 1 | Estorbo 0 |
| Armadura élfica     | Absorción 3 | Estorbo 1 |
| Cota de Mithril     | Absorción 5 | Estorbo 2 |
| Escamas de dragón   | Absorción 7 | Estorbo 3 |

## Dinero

1 moneda oro (mo) = 10 monedas plata (mp) = 100 monedas cobre (mc)

## Armas

- Flecha: 1 mp
- Virote de Ballesta: 1 mp
- Piedra de afilar: 1 mo
- Vaina sencilla: 1mp
- Veneno para armas (daño+2, 1 uso): 1 mo





## Ropa

Botas altas: 1 mo

Capa: 4 mo

Mitones: 1 mo

Muda campesino: 2 mo

Muda aventurero: 5 mo

Muda noble: 50 mo. Si se dobla el precio, la ropa será de mucha calidad y más vistosa.

## Animales

Burro o mula: 10 mo

Caballo de granja: 50 mo

Caballo de monta: 150 mo

Caballo de guerra: 300 mo

Elefante de guerra: 600 mo

Halcón adiestrado: 1000 mo

Paloma: 1 mo

Perro de guerra: 50 mo

## Miscelánea

Antorcha: 1 mc

Candil o Lámpara: 1 mp

Comida para 1 día: 1 mp

Cuerda (10 metros): 2 mo

Ganzúas (+1 a abrir cerraduras): 3 mp

Manta de viaje: 1 mo

Martillo de herrero: 1 mp

Mochila de cuero: 3 mo

Papel de liar (50 usos): 1 mp

Pipa (50 usos): 1 mo

Saco de dormir: 5 mp

Tabaco de liar (50 usos): 1 mp

Tabaco para pipa (50 usos): 1 mp

Tienda de campaña (1 persona): 3 mp

Tienda de campaña (4 personas): 1 mo

Tienda grande (8 personas o más): 5 mo

Vela: 1 mc

Vendas, aguja e hilo, en estuche: 6 mp

Yesca y pedernal: 1 mo

## Vehículos

Carro: 5 mo

Carruaje: 50 mo

Barca con remos: 5 mo

Barco pequeño (4 personas): 50 mo

Barco medio (20 personas): 1.000 mo

Barco grande (100 personas): 7.500 mo

## Servicios en posadas

Establo y forraje para monturas: 1 mc

Dormir en los establos: 3 mc

Dormir en habitación comunal: 8 mc

Dormir en habitación para dos: 2 mp

Comida pobre (verduras y pan): 8 mc

Comida normal (legumbres y carne): 12 mc

Comida cara (carnes y pescados): 20 mc

Comida muy cara (caza y marisco): 4 mp





# MÓDULO DE MAGIA





Hasta aquí hemos visto todo lo necesario para jugar una partida de rol para entornos medievales completos. Ahora bien, si queremos ir hacia mundos medieval-fantásticos, necesitaremos algo de... ¡¡MAGIA!! Con este módulo de reglas podrás incluir la magia en tus partidas de forma sencilla.

Lo primero que hay que aclarar es que los hechizos se compran como si fuesen habilidades, tal cual. Al repartir los puntos de habilidad durante la creación del personaje, acuérdate de ponerte puntos en los hechizos. Cada uno de ellos cuenta como un habilidad independiente que puede subir de nivel de forma normal. Todos los hechizos se tiran por el atributo Inteligencia. Los Puntos de Maná son la energía necesaria para emplear magia. Estos se calculan con Inteligencia x5, tal y como se indica en la hoja de personaje.

Desde su origen, los magos y demás personajes que se dedican a la magia tienen la habilidad **Disipar Magia (distancia)**. Esto permite cancelar un hechizo o efecto mágico a dificultad del conjuro +2, y a coste del conjuro a disipar.

### **Dif 7 - Coste Maná: 1**

1. **Comunicación a distancia (personal)**: Permite a dos magos comunicarse. Ambos deben utilizar el hechizo a la vez, pero el segundo recibe un «aviso mental».
2. **Convertir agua (toque)**: Permite convertir 1 litro/nivel de agua en vino, cerveza, aceite o hielo.
3. **Luz (personal)**: Crea luz sobre un objeto (no vivo) durante 1 hora/nivel. También puede usarse como rayo cegador para paralizar 1 turno (Salvación: PER 4).
4. **Mano de mago (distancia)**: Telekinesis con objetos de hasta 2 kg, 1 turno/nivel. No se puede lanzar, ni usar como arma.
5. **Detectar magia (distancia)**: Detecta rastros de magia en las cercanías. Permite identificar los conjuros usados, a dificultad variable según conjuro, así como objetos mágicos, también a dificultad variable según objeto.

### **Dificultad 8 - Coste Maná: 1**

1. **Toque eléctrico (toque)**: 2d6 daño que ignora armadura. Requiere tirada C/C.
2. **Amistad animal (distancia)**: Convierte cualquier animal en nuestro amigo durante 1 minuto/nivel (o turnos de combate).
3. **Caída de pluma (distancia)**: Objeto o criatura cae lentamente durante 1 turno/nivel (9m).
4. **Convocatoria (personal)**: Hace que alguien sepa que lo necesitamos y dónde estamos. Afecta a una sola persona.
5. **Curación (toque)**: Cura 1d6 pv por punto de maná gastado, con un máximo de 3.
6. **Materializar arma (personal)**: Permite invocar un



arma, durante 1 turno/nivel.

7. **Pies de araña (personal)**: Permite caminar por cualquier superficie negando la gravedad durante 1 turno/nivel (9m).

### **Dificultad 10 - Coste Maná: 2**

1. **Arma de fuego (distancia)**: Envuelve el arma en fuego realizando 1d6 de daño adicional durante 1 turno/nivel.
2. **Atravesar (personal)**: Permite atravesar cualquier sólido con un máximo de 1m de espesor.
3. **Aura de curación (personal)**: Cura 2 puntos a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10m durante 1 turno/nivel.
4. **Espejo (personal)**: Cualquier hechizo recibido directamente es devuelto a su lanzador. Dura 1 día o hasta que se reciba un hechizo.
5. **Invisibilidad (personal)**: Invisibilidad durante 1 min/nivel o hasta que ataque.
6. **Rastro secreto (personal)**: El mago debe tocar el objeto o persona a rastrear. Durante 1 hora/nivel verá un hilo imaginario que lo unirá al objetivo.
7. **Respirar bajo el agua (toque)**: Permite respirar bajo el agua durante 10 min/nivel.
8. **Silencio (personal)**: Genera un escudo invisible de 1m a nuestro alrededor que impide que salga cualquier sonido durante 1 min/nivel.
9. **Amistad (distancia)**: En caso de éxito el afectado se convierte en nuestro amigo durante 1 turno/nivel. (Salvación: INT 9).
10. **Proyectil mágico (distancia)**: 2d6 daño.
11. **Invocar lobo (personal)**: Hace aparecer un lobo que está a nuestras ordenes durante 1 turno/nivel. Máximo 1 en activo.



## **Dificultad II - Coste Maná: 3**

1. **Lanza de sombras (distancia):** 3d6 daño.
2. **Relámpago (distancia):** 2d6 daño. Ignora armadura.
3. **Atar demonio (distancia):** Inmoviliza a cualquier demonio durante 1 turno/nivel (Salvación: FIS18).
4. **Tentáculos negros (distancia):** Tentáculos que agarran todo, no permitiendo desplazarse, en 10m de radio durante 1 turno/nivel (Salvación: DES 9).
5. **Infundir terror (distancia):** En caso de éxito el afectado huirá, o quedará paralizado de terror mientras dure el hechizo, durante 1 turno/nivel (Salvación: INT 9).
6. **Espejo de sombras (personal):** Crea imágenes falsas alrededor del lanzador. Los ataques contra él tienen un 50% de fallo durante 1 turno/nivel.
7. **Niebla (personal):** -1 a PER (vista) durante 1 turno/nivel. Área de 10x10 metros.
8. **Sentidos puros (personal):** +2 a PER durante 1 turno/nivel.
9. **Absorción (personal):** +2 Absorción durante 1 turno/nivel.
10. **Fuerza sobrehumana (personal):** +2 a FIS durante 1 turno/nivel.
11. **Defensa mental (personal):** +2 a salvación contra magia durante 1 turno/nivel.
12. **Aura de poder (personal):** Da un +1 a golpear y daño a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10 metros durante 1 turno/nivel.
13. **Baile de viento (personal):** +2 Defensa durante 1 turno/nivel. También aumenta la dificultad para armas a distancia.
14. **Caminar entre sueños (personal):** Permite viajar a los sueños de otra persona conocida. (Salvación: INT 10).
15. **Anticipación (personal):** Prevé los actos del enemigo y da +1 a defensa y ataque durante 1 turno/nivel.
16. **Alzar muerto viviente (personal):** Levanta a un muerto que está a nuestras órdenes durante 1 turno/nivel.

## **Dificultad I2 - Coste Maná: 4**

1. **Bola de fuego (distancia):** Lanza una bola de 3d6 de daño en un radio de 5m.
2. **Toque vampírico (toque):** Drena 2d6 pv al obje-

tivo, otorgándoselos al lanzador. Ignora armadura y requiere ataque C/C.

3. **Campo antimágico (personal):** Nadie puede conjurar magia a menos de 10m del lanzador durante 1 turno/nivel.
4. **Terremoto (personal):** Produce un terremoto 10x10m a la redonda. 2d6 de daño y Salvación DES 9 para no caer al suelo. No afecta al lanzador.
5. **Robar identidad (distancia):** Necesita contacto visual con la víctima al ser lanzado, copiaremos su cuerpo durante 1 hora/nivel.
6. **Posesión mental (distancia):** Permite manejar el cuerpo de una víctima durante 1 turno/nivel. Salvación INT 10. El cuerpo del lanzador queda inconsciente.
7. **Olvido (toque):** Borra de la mente un recuerdo. Salvación INT 5, 6 o 7 + nivel de olvido según importancia.
8. **Escondarse en las sombras (personal):** Permite fundirse con cualquier sombra durante 1 turno/nivel: +6 sigilo.

## **Dificultad I3 - Coste Maná: 5**

1. **Cadena de relámpagos (distancia):** Rayo de 2d6 de daño que salta hasta a tres objetivos. Ignora armadura.
2. **Rayo solar (personal):** Aura de fuego, centrada en el lanzador, quema por 4d6 a cualquiera a 5m de distancia.
3. **Duplicación (personal):** El personaje se convierte en dos, con la mitad de pv cada uno. Si uno de los dos llega a cero o negativos, desaparece, pasando los negativos al que quede.
4. **Escudo antimagia (personal):** Niega la posibilidad de que un hechizo traspase el escudo durante 1 turno/nivel.
5. **Ojos de lince (personal):** Durante 1 turno/nivel permite repetir los hechizos vistos al mismo nivel del lanzador.

## **Dificultad I4 - Coste Maná: 6**

1. **Tormenta de fuego (distancia):** 4d6 de daño en un área de 10x10m.
2. **Teleportarse (personal):** Exige conocer la posición de destino.

## **NOTAS**

1. El maná es Inteligencia x5.
2. El rango «toque» implica tocar al objetivo.
3. El rango «personal» indica que el conjuro afecta a, o solo puede lanzarse sobre, el propio mago.
4. El rango «distancia» sería de un máximo de unos 50m.
5. El término «nivel» en la descripción del conjuro hace referencia al nivel de la habilidad del personaje en el conjuro en cuestión.
6. Un mago puede «quemar maná» para conseguir bonificadores extra en el lanzamiento de un conjuro. Por cada 2 puntos de maná extra gastados, gana un +1 a la tirada.
7. Si el lanzamiento de un conjuro supera en +4 la dificultad fijada, se considera crítico. Los beneficios dependerán del conjuro, siendo aplicables +1 d6 (conjuros de daño y curación), +1 (bonos de atributo) o 2 turnos extra.