SISTEMA DE JUEGO GENÉRICO – VERSIÓN PERCENTIL

Para ambientaciones en un entorno medieval fantástico y violento

1.0 Tiradas y sistema de resolución de tareas 3
1.1 Tiradas de habilidad 3
1.2 Tiradas de atributo 3
1.3 Tiradas enfrentadas 3
1.4 Casos especiales 3
2.0 Atributos 4
2.1 Atributos secundarios 4
2.2 Atributos derivados 4
2.2.1 Curación de heridas 4
2.2.2 Movimiento 4
3.0 Creación de personaje 5
3.1 Raza y atributos 5
3.2 Talentos, Adaptabilidad y PV 5
3.3 Habilidades por cultura 5
3.4 Educación en hechicería 5
3.5 Ciclos 5
3.5.1 Grupos de habilidades según trayectoria 6
3.6 Vocación y Pagas 6
3.7 Habilidades 7
3.8 Magia 8
3.8.1 Habilidades Mágicas 8
3.8.2 Pifias, armaduras y descanso 8
3.9 Tiradas de resistencia y agotamiento 9
3.9.1 Tiradas de Resistencia (Magia/Miedo/Venenos/Enfermedades) 9
3.9.2 Sistema de agotamiento (extenuación) 9
4.0 Combate 9
4.1 Ataques y Daño 10
4.2 Armaduras 11
4.3 Defensas 11
4.4 Modificadores y consideraciones 11
4.5 Modos de combate (opcional) 11
4.6 Acciones a distancia (modificadores) 12
4.7 Turno e Iniciativa 12
4.7.1 Movimiento 12
4.8 Acciones y Extenuación 12
4.8.1 Acciones y Ataques 12
4.8.2 Acciones dobles 13
4.8.3 Acciones mentales 13
4.9 Acciones por turno 14
5.0 Aciertos críticos y localización de daño 14
Tablas físicas: Aplastamiento · Desequilibrio · Tajo · Perforación 15–18
Tablas elementales: Calor · Frío · Electricidad 19–21
PIFIAS o FALLOS CRÍTICOS 22
PIFIAS DE MAGIA 23
6.0 Anexos 24
6.1 Especialización de habilidades 24
6.2 Ficha de personaje 29
6.3 Experiencia y puntos de desarrollo 32
6.4 Encuentros y calidad de objetos 34
6.5 Talentos y defectos 34
6.6 Referencia de combate 38

1.0 Tiradas y sistema de resolución de tareas

En el sistema Lethal Formula, las tiradas básicas se hacen con 1d100 (dos dados de diez caras) y se compara el resultado con el Objetivo % de la acción. Hay diferentes tipos de tiradas.

1.1 Tiradas de habilidad

Para hacer una tirada de habilidad, lanza 1d100 y compáralo con el Objetivo %:
Objetivo % = [rangos de habilidad + media de los atributos asignados] × 5 + modificadores (ver tabla inferior). El resultado debe ser igual o inferior al Objetivo %.

- Rutina: +45% Cualquiera podría hacerlo, en cualquier momento
- Muy fácil: +30% Cualquiera podría hacerlo, casi siempre
- Fácil: +15% Una persona entrenada podría hacerlo, casi siempre
- Media: +0% Una persona entrenada tendría un 50% de posibilidades
- Difícil: -15% Una persona experta tendría un 50% de posibilidades
- Muy difícil: -30% Una persona experta fracasaría a menudo
- Insólito: -45% Imposible sin una gran habilidad (maestría)

Preparación: si se dispone de tiempo para hacer algo con cuidado, se reduce el nivel de dificultad un rango, pero se empleará más tiempo.

Sin rangos en la habilidad y tareas complejas: en habilidades que representan tareas muy complejas (como realizar una cirugía, cálculos matemáticos avanzados, ciertos oficios relacionados con tareas complicadas, etc.) y donde el personaje no tenga ningún punto de habilidad, aplica -45% adicional al Objetivo %. La mayoría de las habilidades se consideran naturales y no se ven afectadas por este factor.

1.2 Tiradas de atributo

Cuando, por sentido común, no haya una habilidad implicada (por ejemplo, realizar una tirada de percepción o empujar una puerta para derribarla) se aplica dos veces el atributo correspondiente. Es decir, 1d100 ≤ Objetivo %, donde este será el valor del atributo asignado, multiplicado x10. Si para resolver una tarea ambas son posibles (Empatía y Perspicacia, por ejemplo), se prioriza la habilidad.

1.3 Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se utilizan cuando dos o más personajes compiten. En una tirada enfrentada, un éxito vence a un fallo. Si ambos tienen éxito, vence quien obtenga más grados de éxito (**GE**). Si ambos fallan, vence quien tenga el menor margen de fracaso. Un crítico vence a un éxito ordinario y una pifia pierde frente a un fallo ordinario. Si ambos obtienen crítico, tratar como ambos obtienen éxito. En caso de empate en GE, se revisa el margen exacto de éxito (la diferencia entre la tirada y el número objetivo). Si también coincide el margen exacto, se mantiene la situación previa; en combate, vence el defensor.

1.4 Casos especiales

Fallo: un resultado superior al Objetivo %.

Éxito o fracaso automático: 01 es siempre un éxito automático. Un resultado de 96–00 siempre es un fallo, aunque el Objetivo % sea superior.

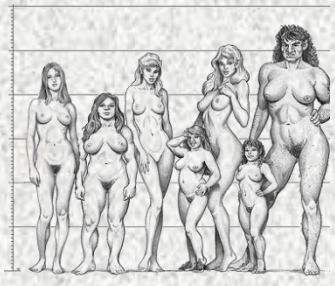
Grados de éxito: los GE se utilizan en las tiradas de combate y las acciones extendidas. Se calculan restando las decenas de la tirada a las del Objetivo %. Los Objetivos superiores a 100 conservan todas sus decenas. Los GE sólo se calculan si la tirada tiene éxito; un fallo automático no genera GE.

Grados de fallo: al fallar, 1 GF por cada 10 puntos completos sobre el Objetivo.

Pifias o Críticos: un resultado doble —11, 22… 99 o 00— indica un crítico si la tirada tiene éxito o una pifia si falla. Las pifias se determinarán con la tabla que se encuentra al final de los tipos de aciertos críticos.

2.0 Atributos: existen cinco atributos principales, que se utilizarán en las tiradas de habilidades.

ATRIBUTOS PRINCIPALES	
FÍSICO (10)	**FIS**
DESTREZA (14)	**DES**
INTELIGENCIA (15)	**INT**
INSTINTO (17)	**INS**
PRESENCIA (10)	**PRE**



Estos atributos son fundamentales en las tiradas de habilidad, pues generan el valor Objetivo % junto a la propia habilidad.

Objetivo %: (valor habilidad + media atributos) x5

Entre paréntesis, el número de habilidades que se ven afectadas por ese atributo.

2.1 Atributos secundarios: cada principal genera dos secundarios de igual valor y CAP. Todo modificador racial a su valor o CAP se replica en ambos secundarios. El valor final del principal es la media exacta de ambos, sin superar su CAP racial (FU 4 y CO 5 generan FIS 4,5, que aporta un 22% como bono de atributo de habilidad).
Los secundarios se utilizan en tiradas sin habilidad y en los factores detallados a continuación.

FÍSICO	Fuerza (**FU**): poder físico y tangible, corpulencia	Daño, Carga, MB, Ciclos
	Constitución (**CO**): aguante físico, resistencia	PV, TR+, EXT, Curación
DESTREZA	Agilidad (**AG**): capacidad de utilizar el cuerpo e interactuar con objetos	PD+, Ciclos
	Rapidez (**RA**): capacidad de reaccionar con el cuerpo, reflejos	INI, MB
INTELIGENCIA	Empatía (**EM**): aptitud para sentir o percibir el entorno social	PD, Ciclos, PP
	Razón (**RZ**): sistema de pensamiento lento, racional y lógico	PD+, % Hechizos, Ciclos
INSTINTO	Intuición (**IN**): sistema de pensamiento rápido, emocional e intuitivo	PD, Ciclos, PP
	Percepción (**PE**): aptitud para sentir o percibir el entorno físico	PD, INI, Ciclos
PRESENCIA	Carisma (**CA**): poder mental y social, carácter	Contactos, Ciclos, TR, PP
	Fuerza de Voluntad (**FV**): aguante mental, fuerza de voluntad	PV, TR, EXT, PP+

2.2 Atributos derivados: finalmente, de los atributos secundarios se obtienen los siguientes atributos derivados.

Atributo	**Atributo o factor relacionado**	**Fórmula**
Tirada de Resistencia (**TR**)	Magia / Miedo / Veneno / Enfermedad	Ver **3.9.1**
Iniciativa (**INI**)	Rapidez/Percepción	[(RA + PE)/2]×5 + 1D100
Puntos de Vida (**PV**)	Constitución/Fuerza de Voluntad/Forma Física	Factor racial PV + [(CO + FV + FF)×3]
Extenuación (**EXT**)	Constitución/Fuerza de Voluntad/Forma Física	[(CO + FV)/2]×10 + FF
Daño	Fuerza + GE del ataque (ver **5.0**)	+X (FU5 daría +5 al daño) + GE
Capacidad de Carga (**CG**)	Fuerza	FU×5 kg; cada 5 de exceso, +1 estorbo
Puntos de desarrollo (**PD**)	Agilidad, Razón, Percepción, Empatía, Intuición	(AG+RZ)×20+(PE+EM+IN)×10 (Ver **6.3**)

Nota: todo cálculo se redondea hacia abajo (norma general para cualquier cálculo en Lethal Formula).

2.2.1 Curación de heridas: los tiempos de recuperación para heridas graves serán como sigue.

(en días)	**Leve**	**Seria**	**Grave**
Sangre	1	5	25
Tejido	2	10	50
Hueso	3	15	75

La constitución del personaje modifica la velocidad de curación:

Constitución	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10+
Curación	x2	x1.5	x1	x0.7	x0.5	x0.3

2.2.2 Movimiento: el movimiento base (**MB**) se obtiene a partir de tres variables, Rapidez, Fuerza y Altura.

↓ RA / FU →	**1-2**	**3-5**	**6-7**	**8+**	**Obesidad**
1-2	4	5	5 (>170 cm.= +1)	6	-3 (muy obeso)
3-5	5	6	6 (>175 cm.= +1)	7	-2 (obeso)
6-7	6	7	7 (>180 cm.= +1)	8	-1 (sobrepeso)
8+	7	8	8 (>185 cm.= +1)	9	0 (normopeso)

El resultado indica cuántas casillas o metros puede mover el personaje mediante una acción MOV.
Los desplazamientos no habituales integrados en el movimiento se resuelven como Maniobra de MOV (**4.7.1**), utilizando la habilidad y dificultad apropiadas.

3.0 Creación de personaje

3.1 Raza y atributos: elige una raza y toma sus atributos. Reparte dos puntos entre atributos principales y aplica los traslados de Ad. Genera sus secundarios según **2.1** y aplica Especial si procede. Tras aplicar los modificadores, recalcula cada principal (sin modificar su CAP) como la media exacta de sus dos secundarios.

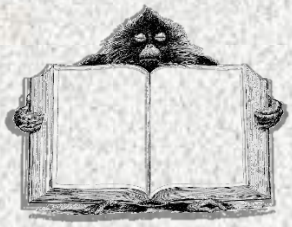
	Base racial									
Raza	**FIS**	**DES**	**INS**	**INT**	**PRE**	**Especial**	**MB**	**Ta**	**Ad**	**PV**
Humano	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Cambiar destino, Espíritu Inquieto	-	2	3	10
Hombre alto	5 (10)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	5 (10)	Madera de líder	-	2	2	12
Enano	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Porteador (1), Firmeza, Visión Nocturna, +1 (+1) CO, +1 (+1) FV	-1	2	1	12
Mediano	2 (5)	5 (10)	5 (10)	4 (9)	4 (9)	+1 Subterfugio, +1 Armas (Arrojadizas), +1 Esquivar, +1 (+1) CO, +1 (+1) FV	-1	2	2	8
Elfo	4 (9)	6 (11)	5 (10)	5 (10)	5 (10)	Visión Nocturna, +1 Mágicas, Estatus > 2	+1	1	1	10
Hombre feral	4 (9)	4 (9)	5 (10)	4 (9)	3 (7)	Visión Nocturna, Feral	+1	2	1	12
Semiorco	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Visión Nocturna, Porteador (1)	-	2	3	12
Ogro	7 (12)	3 (7)	3 (7)	2 (5)	3 (7)	Criatura Grande, -2 Subterfugio, -1 Interacción, -1 Conocimiento	-1	2	1	20

Base racial: entre paréntesis figura el potencial máximo o **CAP** que cada raza puede alcanzar en un atributo.
Especial: los modificadores de Grupo afectan a todas sus habilidades. Los rangos de habilidad por raza son **flotantes**.

3.2 Talentos, Adaptabilidad y PV

Ta: nº de Talentos (ver Talentos y Defectos, en Anexo **6.5**). Los talentos otorgan capacidades distintivas al sujeto.
Ad: concede, por separado, Ad traslados y 2×Ad repeticiones de tiradas fallidas durante la creación. Cada traslado resta 1 a un atributo principal y suma 1 a otro, sin bajar de 1 ni superar el CAP. Cada tirada solo puede repetirse una vez.
PV: factor racial de puntos de vida, que se añade al cálculo de **2.2**. Además, indica el tipo de dado para el umbral de inconsciencia (cada vez que se baja de cero puntos de vida), y el máximo de PV que puede tener (PVx10).

- Cambiar destino: sirve para intentar salir de situaciones apuradas. Un punto inicial más variables
- Espíritu Inquieto: mejorar coste de 2 habilidades por trasfondo. +1 CAP en dos atributos. +20% XP
- Madera de líder: +1 Liderazgo. +1 a las tiradas en Educación (3.4) y Ciclos (3.5). +1 Paga (3.6)
- Porteador (x): reduce en (x) el estorbo y aumenta en (x)x5 la capacidad de carga
- Firmeza: reduce en 1 los turnos de aturdimiento y en 5% los malus a acciones de cada AC recibido
- Feral: +1 Trepar, Atletismo, Forma Física, Esquivar y Pelea. +1 (+1) en FIS o DES. -1 Interacción
- Criatura Grande: como Firmeza, y además reduce en uno el sangrado y el rango de los AC recibidos. +2 Daño. Factor racial de PV es dado racial x3 (60; D20 para inconsciencia). +30% Intimidar



3.3 Habilidades por cultura: realiza tres tiradas, cada una concede +1 rango normal en la habilidad indicada.

D6	Humano/Hombre alto	Enano	Elfo	Mediano	Semiorco/H. Feral/Ogro	D6
1	Oficio (a elegir)	Oficio (a elegir)	Oficio (a elegir)	Oficio (a elegir)	Supervivencia	1
2	Montar	Forma física	Nadar	Acrobacias	Trepar	2
3	Callejeo	Callejeo	Orientación	Actuar	Orientación	3
4	Negociar	Negociar	Diplomacia	Agilidad manual	Rastreo	4
5	Actuar	Cerrajería	Sigilo	Sigilo	Sigilo	5
6	Armas (a elegir)	Armadura	Esquivar	Armas (Arrojadizas)	Armas (a elegir)	6

3.4 Educación en hechicería: punto opcional. Cuesta 300 PD (ver 3.7). Permite aprender y lanzar hechizos.

Superada Admisión, se tiran las demás fases en orden; fallar una no impide intentar la siguiente, salvo Cualificación.

Fases		Objetivo	D10		Evaluación y resultado
1	↓	Admisión	6+	+3 si FV 5+	2/N PP o +: automática. Superarla permite aprender y lanzar hechizos. Pierde dos pagas
2	↓	Fundamentos	7+	+2 si RZ 6+	Elige una Trayectoria: Acceso y primera Comisión automáticos. +2 Conocimientos mágicos
3	↓	Práctica	8+	+1 si FV 6+	Primera promoción automática. Obtiene un hechizo. +1 Runas y +1 Objetos Mágicos
4	✓	Cualificación	9+	+1 si RZ 6+	Requiere superar Práctica. Obtiene un hechizo. Recupera las dos pagas perdidas

3.5 Ciclos: se realizarán cinco ciclos formativos por personaje (cada uno representa un año de su juventud).

Trayectoria	D10	Acceso	Bonos Acceso		Comisión	Bono	Promoción	Bono	Revés
Líder		7 +	+ 3 CA 5+	+ 2 IN 6+	6 +	+ 1 CA 5+	7 +	+ 1 RZ 6+	2 +
Explorador		6 +	+ 3 IN 5+	+ 2 PE 6+	5 +	+ 1 IN 5+	6 +	+ 1 PE 6+	3 +
Guerrero		5 +	+ 3 FU 5+	+ 2 AG 6+	5 +	+ 1 FU 5+	6 +	+ 1 AG 6+	4 +
Bribón		5 +	+ 3 PE 5+	+ 2 AG 6+	5 +	+ 1 PE 5+	6 +	+ 1 CA 6+	4 +
Aventurero		6 +	+ 3 AG 5+	+ 2 CA 6+	5 +	+ 1 AG 5+	6 +	+ 1 IN 6+	3 +
Sabio		7 +	+ 3 RZ 5+	+ 2 IN 6+	6 +	+ 1 RZ 5+	7 +	+ 1 IN 6+	2 +

- Elige una Trayectoria y tira **Acceso**. Si falla, prueba otra aún no intentada; la primera superada queda fija. Si falla en las seis, acaba como "mendigo" y se crea otro. Cada tirada sólo puede repetirse una vez con Adaptabilidad.
- En cada ciclo tira **Comisión** y Revés; si comisiona, obtiene tres rangos de habilidad según **3.5.1** y puede tirar Promoción.
- Cada **Promoción** concede un nivel adicional y sus PD correspondientes (ver **3.7** y **6.3**).
- Si falla **Revés**, tira de nuevo: 1, muerte; 2, convalecencia y pérdida de paga para ese ciclo; 3-10, sin consecuencias.

3.5.1 Grupos de habilidades según trayectoria: determina costes de habilidades, ver tabla del Anexo **6.3**.

Trayectoria	D6	1 (Básica *)	2 (Básica)	3 (Secundaria)	4 (Secundaria)	5 (Ajena)	6 (Ajena)
Líder		Interacción	Conocimiento	Confrontación	Atléticas	Exploración	Subterfugio
Explorador		Exploración	Confrontación	Atléticas	Subterfugio	Interacción	Conocimiento
Guerrero		Confrontación	Atléticas	Exploración	Subterfugio	Interacción	Conocimiento
Bribón		Subterfugio	Confrontación	Interacción	Atléticas	Exploración	Conocimiento
Aventurero		Atléticas	Confrontación	Exploración	Interacción	Subterfugio	Conocimiento
Sabio		Conocimiento	Interacción	Exploración	Atléticas	Subterfugio	Confrontación

* Tira 3D6 separados por Comisión. Elige una habilidad por grupo: +1 rango normal. Puedes cambiar uno de los dados por un 1.

3.6 Vocación y Pagas: elige tu vocación y determina los recursos que conservas al abandonar tu antigua vida.

Vocación	Líder	Explorador	Guerrero	Bribón	Aventurero	Sabio
Cortesana	Diplomático Diplomacia	Montero Rastreo	Caballero Armadura	Espía Actuar	Juglar Acrobacias	Consejero Historia
Religiosa	Predicador Persuasión	Peregrino Idiomas	Templario Escudo	Sectario Fullerías	Asceta Forma física	Teólogo Religión
Militar	Capitán Liderazgo	Batidor Supervivencia	Soldado Armas	Saboteador Cerrajería	Jinete Montar	Estratega Tácticas
Crimen	Señor del crimen Perspicacia	Investigador Investigación	Cazarrecompensas Emboscar	Ladrón Agilidad manual	Bandido Trepar	Falsificador Oficio
Mercantil	Mercader Negociar	Caravanero Orientación	Cobrador Pelea	Contrabandista Sigilo	Correo Atletismo	Médico Sanación
Servicio	Intermediario Contactos	Herborista Herbolaria	Duelista Esquivar	Guía Callejeo	Rescatista Nadar	Tutor Instruir

* La intersección de Trayectoria y Vocación determina tu profesión y su habilidad predilecta (obtiene 1 rango flotante -ver **6.5**-).

Vocación	D6	1	2	3	4	5	6
Cortesana	Bienes	Objeto +1	Idioma (7)	Contacto (7)	Corcel	Favor	Regalía
	Dinero	20	40	60	100	150	200
Religiosa	Bienes	Objeto	Idioma (9)	Contacto (7)	Asno	Reliquia	Regalía
	Dinero	10	20	30	50	80	100
Militar	Bienes	Objeto	Idioma (6)	Contacto (6)	Destrero	Equipo	Regalía
	Dinero	10	20	30	50	70	100
Crimen	Bienes	Objeto	Idioma (6)	Contacto (6)	Poni	Equipo	Regalía +
	Dinero	10	20	30	40	80	160
Mercantil	Bienes	Objeto	Idioma (7)	Contacto (7)	Carro y tiro	Almacén o taller	Regalía
	Dinero	20	40	60	100	160	240
Servicio	Bienes	Objeto	Idioma (7)	Contacto (9)	Palafrén	Equipo o herbario	Regalía
	Dinero	20	30	50	70	100	120

* Cada uno de los 5 ciclos otorga una paga, aunque no se comisione. Se elige si se quiere dinero o bienes antes de cada tirada.

Durante la creación, cada ciclo otorga dinero o un bien según la vocación escogida. Los reveses pueden causar la pérdida de la paga de ese ciclo; la educación en magia cuesta dos pagas, aunque se recuperan al completar la Cualificación. El dinero representa soldadas o botín. Los bienes comprenden armas, armaduras, monturas, contactos, idiomas, herramientas, documentos, hierbas, libros y objetos de calidad.

Los dineros obtenidos serán monedas de plata. Un resultado con «+» permite mejorar la calidad o el efecto del bien obtenido, según el Anexo **6.4**. Las regalías representan ingresos periódicos procedentes de una propiedad, pensión, negocio o derecho de explotación; una Regalía + será especialmente estable, productiva o prestigiosa.

Cada resultado debe recibir nombre y procedencia. No se apunta solamente Contacto (8), sino:
«Garven, cirujano mayor del ejército, a quien conocí durante la peste del campamento».

Además, cada jugador puede entregar un trasfondo escrito. No es obligatorio, pero sí recomendable: sirve para integrar al personaje en el mundo y dar al Director de Juego material útil para vínculos, enemigos, deudas, recuerdos, secretos y escenas personales. Debe explicar por qué abandonó el mundo profesional del que viene.
Si el trasfondo es válido y jugable, el personaje obtiene +1 nivel y los PD correspondientes.
El Director de Juego puede conceder regalos menores si el trasfondo aporta verdadero material de juego.

Licenciado del servicio

La última paga o bien obtenido puede relacionarse con la razón por la que el personaje abandonó su profesión: una soldada cobrada antes de desertar, el arma de un compañero caído, un contacto que facilitó su marcha o una regalía concedida como retiro. Esta relación no altera el resultado ni impone una deuda o complicación; sirve para enlazar la creación con el comienzo de la campaña y concretar qué conserva el personaje y qué vida acaba de dejar atrás.

Profesión mágica y listas

Tras los cinco ciclos, el hechicero concreta su profesión mágica según Vocación, Reino y Estatus, conforme al suplemento Estatus y profesiones mágicas. El tipo elegido en la escuela determina las listas adquiridas: una básica completa de su profesión para semihechiceros y dos para puros o híbridos. Conocer una lista completa significa conocer todos sus hechizos; su lanzamiento sigue las reglas de nivel, PP y acciones. La Trayectoria determina costes de aprendizaje, no el número de listas.

3.7 Habilidades: el personaje comienza en nivel 1 con 600 PD (300 si tuvo educación en hechicería) para habilidades, más tres rangos en habilidades por cada Comisión. Cada Promoción y el trasfondo suman un nivel de personaje. Todo nivel desde el 2 concede los PD indicados en 6.3, que pueden gastarse en habilidades o en atributos secundarios.

El valor de la habilidad es cinco veces la suma de sus rangos (0-10) y la media de los atributos relacionados (1-10).

Grupos de habilidades: con sus atributos relacionados y una explicación de la función de cada habilidad.

❶ **Confrontación**		② **Subterfugio**		❸ **Atléticas**	
Armas (a elegir)	*	Actuar	INS/PRE	Montar	DES/INS
Pelea	FIS/DES	Sigilo	DES/PRE	Nadar	FIS/DES
Esquivar	DES/INS	Fullerías	INS/PRE	Trepar	FIS/DES
Armadura	FIS **	Callejeo	INS/PRE	Acrobacias	FIS/DES
Escudo	DES/INS	Agilidad Manual	DES/INS	Atletismo	FIS/DES
Emboscar	-	Cerrajería	INS/DES	Forma Física	FIS/DES
④ **Conocimiento**		❺ **Exploración**		⑥ **Interacción**	
Oficios (a elegir)	(variable)	Idiomas (a elegir)	-	Contactos (a elegir)	PRE ***
Historia	INS/INT	Orientación	INS/INT	Perspicacia	INS/INT
Sanación	INT/DES	Rastreo	INS/INT	Persuasión	INT/PRE
Religión	INT/PRE	Supervivencia	FIS/INS	Liderazgo	INT/PRE
Tácticas	INS/INT	Herbolaria	INS/INT	Diplomacia	INT/PRE
Instruir	INT/PRE	Investigación	INS/INT	Negociar	INS/INT

- Habilidades combinadas: se usa la media de ambas, sin superar la habilidad principal.
- Para las habilidades marcadas con () debe elegirse un tipo. Por ejemplo, Idioma (humano imperial)
- Las habilidades sin atributos (-) no suman éstos al valor final. Se valoran de 0 a 10

❶ Armas: * de filo, contundentes, de asta (FIS/DES); y de proyectiles, de fuego, arrojadizas (DES/INS)
❶ Pelea: luchar cuerpo a cuerpo desarmado o con armas improvisadas. Permite ataques de Presa
❶ Esquivar: realizar un movimiento para evitar un golpe. Es la defensa menos costosa, pero su excelencia es complicada
❶ Armadura: ** reduce el estorbo (habilidad + (FIS-4)), pero sólo hasta el mínimo que marca la propia armadura
❶ Escudo: permite utilizar la defensa Bloqueo, añadiendo el bono propio del escudo utilizado
❶ Emboscar: requiere ataque por la espalda o inadvertido. Requiere éxito en sigilo. Añade los rangos de la habilidad al daño
② Actuar: habilidad para proyectar emociones falsas, fingir, interpretar o mentir convincentemente. Disimular, engañar
② Sigilo: acechar, esconderse, ocultar objetos, moverse en silencio, eludir vigilancias. Máximo 1 casilla por MOV
② Fullerías: capacidad para sacar ventaja en juegos de azar. También habilidad para estafar o hurtar con engaños
② Callejeo: tener calle, encontrar personas o direcciones, captar o perseguir rumores, conocer los bajos fondos
② Agilidad manual: habilidad para robar bolsillos, hacer nudos o malabares
② Cerrajería: forzar o manipular mecanismos y cerraduras. Montar o desactivar trampas
❸ Montar: saber montar y manejar un animal de monta; gobernar maniobras y desplazamientos en combate. Equitación
❸ Nadar: trasladarse en el agua, sin tocar el suelo ni disponer de otro apoyo. También bucear
❸ Trepar: subir a un lugar alto y de difícil acceso valiéndose de los pies y de las manos. Escalar, encaramarse
❸ Acrobacias: piruetas y maniobras de movimiento arriesgadas, caídas controladas. Equilibrismo, contorsionismo
❸ Atletismo: movimiento y maniobras, carreras, saltos, pruebas combinadas y marcha
❸ Forma Física: cada rango suma +3 PV y +1 EXT. Condición física
④ Oficios (a elegir): implica un desempeño profesional, una artesanía o un arte
④ Historia: conocer personajes y hechos del pasado, lejano o reciente. Geografía, anales, culturas
④ Sanación: primeros auxilios, cirugía, detener hemorragias, anatomía, realizar diagnósticos, tratamientos prolongados
④ Religión: el estudio de las creencias religiosas y sus dogmas. Comprensión de la naturaleza divina, teología, rezar
④ Tácticas: otorga pequeños modificadores grupales al equipo (defensa, iniciativa, ataque, etc.)
④ Instruir: transmisión de conocimientos, ideas o habilidades a una persona que no los tiene. Enseñar, formar
❺ Idiomas (a elegir): idiomas adicionales al materno. A partir del 4º idioma, son un rango más barato
❺ Orientación: ubicarse, guiarse, conocer tu posición a partir de tu movimiento, encontrar la ruta correcta
❺ Rastreo: identificar y seguir huellas y rastros de animales o personas; borrar tus huellas, crear rastros falsos
❺ Supervivencia: hacer fuego, buscar refugio, pescar o cazar, encontrar agua potable, desenvolverse en entornos salvajes
❺ Herbolaria: encontrar, identificar y tratar plantas con propiedades medicinales o nutritivas (frutos y bayas). Flora, forrajear
❺ Investigación: búsqueda, análisis y conexión de pistas. También revisar libros o escritos. Observación aguda o detallada
⑥ Contactos: *** representa un amigo o aliado. El rango indica implicación. PRE marca el máximo de contactos del personaje
⑥ Perspicacia: análisis del lenguaje corporal, hábitos del habla y otros patrones para percibir segundas intenciones o engaños
⑥ Persuasión: convencer a alguien de algo argumentando, seduciendo, coaccionando o intimidando
⑥ Liderazgo: convocar, gestionar o motivar grupos. Trabajo en equipo y en torno a un propósito. Dar órdenes en combate
⑥ Diplomacia: habilidad para negociar tratos, establecer contactos pacíficos y suavizar los pasos en falso sociales
⑥ Negociar: compra, venta o intercambio de productos. Tasar, regatear, administrar finanzas y negocios

Las habilidades no listadas y que no entren dentro de ningún oficio pueden ser planteadas al Director de Juego. Se puede solicitar cualquier habilidad que el jugador considere relevante para su personaje.

3.8 Magia

Aprendizaje de hechizos: el aprendizaje se ve determinado por el atributo Razón (RZ).
Para aprender un hechizo, el personaje debe disponer del grimorio apropiado e invertir puntos de desarrollo (PD). Por cada rango invertido (ver Anexo **6.3**) se obtiene un 5% de posibilidad de aprender un hechizo, porcentaje al que se debe añadir el atributo de Razón multiplicado por 5. Se debe realizar una tirada con un dado de 100 para saber si supera el proceso. Al alcanzar el 100% aprende un hechizo. Si se supera el 100%, se adquiere un hechizo y la posibilidad de aprender un segundo, sumando de nuevo el atributo de Razón y los modificadores, y así sucesivamente.

Educación en hechicería: profesión por Vocación y Estatus tras los ciclos. Puro/Híbrido: Líder o Sabio, dos listas básicas completas; Semi, cualquier Trayectoria: una. Estatus 1: una abierta completa, sin profesión. Hechizos escolares: entre los accesibles, fuera de las completas recibidas. Ver suplemento Estatus y profesiones mágicas.
Poder de magia: cada hechizo consume PP según su nivel. Cada Reino usa un par: Canalización IN/FV; Esencia EM/FV; Mentalismo CA/FV. En híbridos se hace la media de los pares de sus Reinos (FV participa en cada par). PP = (media ÷ 3, redondeada abajo) × nivel. Esencia EM8/FV6, nivel 10: 20 PP.

Lanzamiento de hechizos: se debe gastar una acción mayor (MAY) y tirar 1D100. El hechizo tiene éxito salvo que se produzca una pifia. Sin factores de riesgo, se pifia con 96–00 (5%). Cada +10 al Factor de Riesgo (FR) amplía la franja de pifia en una decena: con FR 10 se pifia con 86–00; con FR 20, con 76–00, y así sucesivamente. En ausencia de pifia, el hechizo funciona como está escrito. Salvo para hechizos dirigidos, la magia **no genera críticos**.
Para lanzar hechizos de nivel 6 o más, el lanzador debe disponer de un grimorio con el hechizo en cuestión.

3.8.1 Habilidades Mágicas

Canalizar poder: eficiencia = habilidad (0–100%). Filtra al enviar y recibir; redondea abajo cada vez. El emisor gasta todo lo enviado. No crea PP.
Runas: leer hechizos depositados en runas. Requiere de todo el turno, acciones MOV+MEN+MAY, y el efecto ocurre al final del asalto.
Objetos mágicos: saber utilizar y/o averiguar qué hacen los objetos mágicos (requiere de un largo proceso de investigación). Si se conoce qué hace el objeto, +5 a la tirada. Si falla por 10 o menos, al día siguiente con +5.
Hechizos dirigidos: ataque elemental; una tirada resuelve lanzamiento y ataque (4.6), con críticos. Pifia por franja mágica o doble fallido (77 contra Objetivo 60). Básicos (nivel 1–5) y superiores (6+): DDD+nivel de daño.
Conocimientos mágicos: poseer conocimientos avanzados sobre magia, ocultismo y rituales. Analizar hechizos, rastros y fenómenos mágicos.
Idioma mágico: vocal y gratuito; antes de lanzar, elige y tira ≤ habilidad. Éxito: PP −25% (mín. 1), FR −10, duración +50%, dirigidos +5 o TR −5. Fallo: nada; nunca pifia. Tira 1D100. Requiere palabras.

Mágicas	Atributo
Canalizar poder	INS/INT
Runas	INS/PRE
Objetos mágicos	INS/PRE
Hechizos dirigidos	DES/INS
Conocimientos mágicos	INS/INT
Idioma mágico	INS/INT

Líder, Sabio: **Básico**

Aventurero, Explorador: **Secundario**

Guerrero, Bribón: **Ajeno**

3.8.2 Pifias, armaduras y descanso

Ejecución y sobrepasarse: los hechizos aprendidos de nivel igual o inferior al personaje no requieren preparación. Los de nivel superior requieren un turno por cada tramo de cinco niveles de diferencia: +1–5, un turno; +6 o más, dos como máximo. Los marcados con asterisco no requieren preparación. Omitir cada turno añade +10 FR; lanzar por encima del nivel propio añade además +10 FR por nivel de diferencia.
Cuando un lanzamiento de magia pifie, tira 1D100 y añade el Factor de Riesgo multiplicado por 3. Por ejemplo, un lanzamiento con FR 30 sumaría +90. Consulta la tabla de Pifias de Magia para concretar el efecto.
Magia y uso de armadura: excepto para Mentalismo -sólo le afectan los cascos- y Canalización -puede utilizar cuero-, las armaduras aumentan el FR del lanzamiento. Los escudos también lo aumentan según su Defensa. Consulta la tabla anexa.
Gestos y palabras: el lanzamiento de un hechizo se realiza a +15 INI y requiere una serie de gestos y palabras. Los gestos generan luces y las palabras, sonidos. El hechicero puede omitir los gestos, las palabras o ambos, sumando el FR indicado en la tabla. En ese caso no genera las luces o sonidos correspondientes (a menudo se busca ser sutil con la magia), y obtiene +5 a iniciativa por cada componente omitido.

Circunstancia	FR
Sin gestos o palabras	+10
Sin gestos ni palabras	+30
Yelmo de cuero	+20
Yelmo de metal	+40
Armadura	+abs.x10
Escudo	+defens.

Aumento del Factor de Riesgo

Coste y descanso: el coste en PP de un hechizo equivale a su nivel. Los PP se recuperan a través del descanso, cada 24 horas. El uso de ciertas sustancias puede acelerar el proceso o aumentar el potencial temporalmente.

Ingenio natural: sin escuela, diez hechizos de listas abiertas de un Reino, lanzables sin Admisión; conserva 600 PD y calcula PP por ese Reino. Con escuela: de sus listas accesibles. No concede listas completas ni profesión.

3.9 Tiradas de resistencia y agotamiento

Los hechizos resistidos, el miedo, los venenos, las drogas y las enfermedades poseen un Nivel de Ataque (NA), pero no realizan tirada de ataque: tira la víctima.
El agotamiento tiene reglas propias que utilizan el valor Extenuación (EXT) y afecta a los personajes en combate.

3.9.1 Tiradas de Resistencia (Magia/Miedo/Venenos/Enfermedades)

Calcula primero el Objetivo % de la víctima:
TR efectiva = TR base + [5 × (nivel del defensor − NA)] + modificadores

Los modificadores incluyen talentos y circunstancias; los positivos favorecen a la víctima. El 01 siempre tiene éxito y 96–00 siempre fracasa, según se explica en **1.4**.

Ataque	Nivel de Ataque (NA)	TR base	Si falla
Hechizo resistido	Nivel del lanzador	FV x 5	Se aplica el efecto del hechizo
Miedo	Nivel de Miedo del efecto	[(FV + CA) / 2] × 5	Sufre el efecto de miedo (malus a las acciones, huida,…)
Veneno o droga	Nivel de Potencia	CO × 5	Sufre el efecto de la sustancia (con una toxicidad concreta)
Enfermedad	Nivel de Virulencia	CO × 5	Contrae la enfermedad (con un grado de severidad concreto)

Un ataque mágico básico es un hechizo que actúa directamente sobre la víctima y permite TR; no requiere una tirada de Hechizos dirigidos. Su resolución es binaria: si la víctima obtiene éxito en la TR, resiste el hechizo; si falla, sufre íntegramente el efecto indicado. El margen no altera su intensidad a no ser que el propio hechizo lo especifique.

Con miedo, venenos, drogas y enfermedades, un fallo aplica el efecto base. Cada 10 puntos completos de diferencia entre el resultado fallido y la TR equivalen a 1 GF; cada 2 GF, la severidad aumenta un grado: leve (0–1 GF), moderada (2–3), grave (4–5) o muy grave (6+). El DJ concretará los efectos de cada grado.
El miedo por amenazas o intimidación se resuelve con Persuasión; esta TR se reserva para horrores sobrenaturales.

Ejemplo: Con TR 40%, obtener 73 supone 3 grados de fallo (GF). Se aplica un efecto moderado.

3.9.2 Sistema de agotamiento (extenuación)

El rendimiento de un personaje está condicionado por su capacidad física y por el desgaste que genera el combate. Para representar este desgaste, cada personaje dispone de una reserva de Puntos de Agotamiento (EXT).
Cálculo de Extenuación Inicial. Al comienzo de un combate, cada personaje cuenta con una cantidad de EXT igual a: **EXT = [(CO + FV)/2]x10 + FF** (estos puntos representan su energía total disponible para la intensidad del encuentro).

Consumo de EXT por turno

El combate se divide en turnos. En cada turno, los personajes consumen EXT según sus acciones:

- Gasto base por turno activo: –5 EXT
- Un turno con una acción doble o dos o más ataques: −10 EXT en total; ambos factores no se acumulan
- Cargar o Galopar mediante Montar: no aumenta el gasto del jinete

Si un personaje llega a 0 EXT, su MB se reduce a la mitad y todas sus tiradas tienen un penalizador (-30%).

Recuperación durante el combate: un personaje puede «tomar aire» si no realiza acciones durante su turno, y una REA como máximo durante el asalto, recuperando una cantidad de EXT igual a su puntuación de (Constitución + Fuerza de Voluntad) /2. Montado, el jinete puede Tomar aire gastando sólo MAY; conserva MOV, MEN y REA.

Cansancio: tras un viaje largo, mucho castigo físico o un esfuerzo prolongado, el director puede exigir una TR de CO (CO×5) con una dificultad en consonancia con el esfuerzo realizado. Si falla, el personaje sufre −5% a todas sus acciones; −10% si pifia. El malus dura hasta disfrutar de un descanso adecuado y no se acumula.

Ejemplo rápido: un personaje con CO 5, FV 5 y FF 5 tendrá EXT inicial: (5×10)+5 = 55, un gasto en un turno normal de 5 EXT, un gasto en un turno con una carga a pie de 10 EXT, y una recuperación al tomar aire de 5 EXT.

4.0 Combate

Al comienzo del combate se determina la iniciativa y se procede en orden descendente. Cuando se declara un ataque, el atacante realiza una tirada con la habilidad correspondiente. Si el defensor dispone de una REA, percibe el ataque y puede utilizar una defensa válida, realiza una tirada enfrentada. Un ataque fallido nunca impacta, aunque también falle la defensa. Si el ataque y la defensa tienen éxito, se aplican las reglas de tiradas enfrentadas de 1.3.

- **Iniciativa:** [(Rapidez + Percepción) /2] x5 + 1d100. La INI base se mantiene durante todo el combate.
- **Ataque:** utiliza Armas o Pelea. El Objetivo % se calcula según la regla general de habilidades.
- **Defensa**: utiliza Esquivar, la habilidad del arma empleada para Parar o Escudo para Bloquear.

4.1 Ataques y Daño

Esta tabla reúne las armas disponibles y resume sus principales características de combate. Las armas se agrupan en cinco categorías: armas de proyectiles, de fuego, de filo, de aplastamiento y de asta.
La columna Daño indica qué dados de la tirada deben sumarse para el daño, identificados en rojo.
La columna Especial recoge las propiedades y reglas particulares de cada arma. Las columnas FP y AC indican el factor de penetración y el tipo de acierto crítico, desarrollado en la sección 5.0.

Tipo	Daño	Especial	FP	AC
Honda	dDD	+FU del usuario ≤3; Recarga MEN; Distancia L; Ágil; Disparo rápido	0	A
Arco corto	dDD	+FU del usuario ≤3; Recarga MEN; Distancia M; Ágil; Disparo rápido	0	P
Arco compuesto	DDD	+FU del usuario ≤4; Recarga MEN; Distancia L; Ágil	1	P
Arco largo	DDD	+FU del usuario ≤5; Recarga MEN; Distancia ML; −30% montado	1	P
Ballesta ligera	dDD	+4 al daño; Recarga MAY; Distancia L; Ágil; Disparo rápido o cuerpo a cuerpo	1	P
Ballesta pesada	DDD	+6 al daño; Recarga 2×MAY; Distancia ML; −30% montado	2	P
Pistola	DDD	+6 al daño; Recarga 2×MAY; Disparo rápido o cuerpo a cuerpo; Distancia M	2	P
Arcabuz	DDD	+7 al daño; Recarga 2×MAY+MEN; Distancia L; −30% montado	3	P
Mosquete	DDD	+8 al daño; Recarga 3×MAY; Sin apoyo −15%; Distancia ML; −30% montado	4	P
Trabuco	DDD	+5 al daño; Recarga 2×MAY+MEN; Errática; Cono; Distancia C	1	P
Daga	DDD	Parar -5%; Arrojadiza (C); Ágil; Versátil; FP2 vs Derribados/Presa de Sumisión	0	T/P
Hacha de mano	DDD	Abrumadora (5); Arrojadiza (C)	1	T/A
Hacha 2M	DDD	Abrumadora (10)	1	T/A
Espada	DDD	Parar +5%; Ágil; Versátil	0	T/P
Espada 2M	DDD	Parar +5%; Abrumadora (10)	0	T/P
Espada bastarda	*	* Cambiar empuñadura, dispone de los perfiles de Espada 1M / Espada 2M	0	T/P
Maza	DDD	Incapacitante; Ágil	1	A
Maza pesada 2M	DDD	Incapacitante; Abrumadora (5)	2	A
Martillo/Pico	DDD	Incapacitante	2	A/P
Martillo/Pico 2M	DDD	Incapacitante	3	A/P
Mangual 2M	DDD	Incapacitante; Abrumadora (10); Errática	1	A/P
Alabarda 2M	DDD	Alcance; Abrumadora (5); Ensartar	1	T/P
Bastón 2M	DDD	Alcance; Parar +5%; Ágil	0	A/D
Lanza	DDD	Alcance; Ensartar; En ristre	0	P
Jabalina	DDD	Ágil; Arrojadiza (L)	0	P
Pica 2M	DDD	Alcance doble; Larga; Ensartar; No se puede utilizar montado	1	P
Pelea	DDD	Sólo puede parar ataques de Pelea; Ágil	0	D/A
Escudo	DDD	Los ataques con escudo utilizan la habilidad Pelea	0	D/A

- **AC**: tipo de Acierto Crítico. Si hay varios tipos, el atacante declara uno antes de tirar. Si no declara ninguno, aplica el primero
- **FP:** Factor de Penetración. Reduce la absorción de armadura en el valor indicado
- **Armas cuerpo a cuerpo:** suman la Fuerza del usuario
- **Proyectiles**: suman FU hasta el máximo (≤), o el bono fijo indicado; Recarga exige gastar las acciones indicadas entre disparos
- **Disparo rápido**: el ataque cuesta MEN y se resuelve como un ataque normal. Si se dispara con MAY, se puede apuntar gratis
- **Abrumadora**: el defensor sufre -X% al intentar Parar el ataque. El mangual también contra Bloquear. No afecta a Esquivar
- **Ensartar**: al Trabar una Carga ignora el -4 al daño y suma +2
- **Ágil**: sus ataques MAY no terminan ni limitan MOV
- **Arrojadiza**: se puede lanzar dentro del alcance. Ver **4.6**
- **Alcance**: permite atacar y Trabar a 2 casillas (con doble a 3)
- **Errática**: en las pifias, se tira dos veces y se escoge la peor opción
- **En ristre**: en una Carga montada, +2 adicionales al daño
- **Versátil**: Ataque rápido mejorado, se resuelve a -10% y -3
- **Incapacitante**: +5% a efectos de malus al combate en AC
- **Cono**: (3 casillas) puede impactar a varios objetivos
- **Larga**: aplica -15% contra objetivos contiguos

Ejemplo: un personaje con Objetivo 60% en Armas de filo y Fuerza 5 ataca con una espada a un rival que no puede defenderse y lleva armadura de cuero (Absorción 2). Declara Perforación, lanza los tres dados y obtiene 43, con localización 7. Éxito con 2 GE. La espada utiliza el dado mayor y el menor: 7 y 3. El daño bruto es 7 + 3 + 5 de Fuerza + 2 GE = 17. Tras restar la Absorción 2, causa 15 puntos de daño en la localización 7. Se lee acierto crítico en Perforación columna C y fila 7.

Movilidad y armas: los ataques MAY limitan MOV según **4.8.1**. La propiedad de armas Ágil evita esta limitación. Carga combina ataque -principal- y Atletismo/Montar -auxiliar- según **3.7**; no se puede disparar cuerpo a cuerpo.

4.2 Armaduras

Armadura	Absorción	Estorbo	MB	Detalle	Dormir
Cuero	2	3 (0)	=	Cuero grueso hervido y endurecido	✓
Cuero tachonado	4	6 (0)	=	Cuero reforzado con remaches o bandas	Molesto
Cota de malla o anillos	6	9 (1)	=	Cuero con malla o anillos cosidos	Molesto
Brigantina o de escamas	8	12 (2)	-1*	Cuero con placas o escamas cosidas (FIS 7+ anula -MB)	Sentado
Armadura de placas	10	15 (3)	-1	Placas de acero articuladas	**X**

- El estorbo es un malus que afecta a iniciativa, atletismo, sigilo, trepar, esquivar, y ataques a distancia. También afecta a nadar y acrobacias, aplicando x3 al estorbo. Cada punto impone -5% a las tiradas y -5 a INI. No afecta a los ataques cuerpo a cuerpo.
- La habilidad armadura puede reducir el estorbo hasta un mínimo, marcado entre paréntesis.
- La absorción reflejada reduce el daño recibido, y afecta al acierto crítico que se podría recibir (ver sección **5.0**).

4.3 Defensas

Una Defensa es una respuesta a un ataque que se resuelve normalmente mediante tirada enfrentada, usando la habilidad correspondiente (Bloqueo, Esquiva o Parada con arma). Su Objetivo % se calcula como (rangos de la habilidad + media de los atributos asignados a esa habilidad) x 5, aplicando los modificadores que procedan.

Sólo puede declararse una defensa por ataque y debe poder percibirse (en algunos casos el Sigilo lo impedirá). Estas defensas requieren del gasto de una reacción (REA). Se declara el gasto antes de ver la tirada de ataque. Si el ataque es fallido, se pierde la REA y se realiza la tirada. Si hay pifia defensiva, se aplica.

- Esquiva: Se utiliza para evitar ataques cuerpo a cuerpo (armas o pelea) y de armas arrojadizas. La esquiva se resuelve mediante tirada enfrentada entre ataque y esquiva. Si el defensor vence, el ataque se anula.
- Esquiva instintiva: Si el defensor no gasta REA, aplica una penalización al Objetivo % igual a rangos de Esquiva.
- Esquiva acrobática (una vez por turno): Como esquiva, pero añade a Objetivo % los rangos (1-10) en habilidad Acrobacias. Además, puede desplazarse 1 casilla a su elección. Requiere chequeo de Acrobacias (normal).
- Parada: Sólo se puede utilizar contra ataques cuerpo a cuerpo. Permite tirada enfrentada en la que se utiliza la habilidad del arma del defensor. Si el defensor vence, el ataque se anula.
- Bloqueo: Requiere de un escudo (ver tabla anexa). Se puede utilizar contra ataques cuerpo a cuerpo, armas arrojadizas, proyectiles y armas de fuego. Si el defensor pierde, pero tuvo éxito en su tirada, cada GE obtenido reduce el daño en un punto. Si el defensor vence, el ataque se anula.

Tipo de escudo	Defensa	Estorbo	Especial
Rodela o broquel	+10%	0	Sólo cuerpo a cuerpo y armas arrojadizas
Medio o heráldico	+15%	1	También proyectiles, pero no armas de fuego
Pavés o torreón	+20%	2	También armas de fuego; si no está plantado (MEN), aplicar −5%

4.4 Modificadores y consideraciones

Aturdido: un personaje aturdido pierde su acción MAY (debe pagar su primera MAY disponible), actúa a -30% y no puede declarar acciones dobles. Un personaje sin reaccionar pierde cualquier acción REA que pudiera tener.
Muerte e Inconsciencia: el umbral de inconsciencia se obtiene restando a 0 la tirada del dado racial de PV (ver **3.1**); El personaje muere por shock (puntos de vida) cuando alcanza en negativo su total máximo de PV.
Modificadores por circunstancias especiales en combate cuerpo a cuerpo (Objetivo % y Daño):

• Flanqueando: +5% y +1	Bono al ataque y al daño	El tercer oponente flanquea
• Nocturnidad: -5%/-10%	Malus al ataque	Noche o lugares cerrados y con escasa iluminación
• Sorpresa: +10%	Bono al ataque	Cuando el ataque es totalmente inesperado
• Retaguardia: +15% y +3	Bono al ataque y al daño	El quinto oponente obtiene retaguardia
• Derribado: +25% y +5	Bono al ataque y al daño	La situación más vulnerable. Bonos no acumulables

4.5 Modos de combate (opcional)

En combate hay tres modos o actitudes distintas:

- Normal: ataque y defensa sin cambios.
- Agresivo: +10 ataque, +2 daño, reacciones -20 (modo exclusivo para cuerpo a cuerpo).
- Defensivo: -10 ataque, -2 daño, reacciones +10 (o +15 si se tiene algún tipo de escudo).

Nota: si nuestras capacidades se han visto mermadas, como al estar malherido (PV inferiores a 10), o debido a un fallo leve en una tirada de Miedo, no podremos usar el modo Agresivo.

4.6 Acciones a distancia (modificadores)

Rangos	[Bocajarro	**C**orta]	[**M**edia]	[**L**arga	**M**uy **L**arga]
Distancia del blanco	≤3: +15	≤10: 0	≤30: -15	≤60: -30	≤120: -45
Movilidad del blanco	Estático	Al paso	Corriendo	Galopando	Extraordinaria
Modificadores	+15	+5 (5 km/h)	0 (25 km/h)	-15 (50 km/h)	-45 (+50 km/h)
Disparo advertido	Se añade el bono de esquiva instintiva a la dificultad final del disparo				
Defensa del blanco	Ver modificadores por defensa del blanco				

- Los rangos de distancia reflejados son casillas o metros. El valor resultante es un modificador a aplicar al Objetivo %
- Ataques de armas a distancia: **Parar** no se puede usar; **Bloqueo** sí lo permite el tipo de escudo; **Esquiva** sólo contra arrojadizas
- Disparo advertido: si el blanco sabe que le van a disparar. En caso contrario, no se puede intentar una esquiva instintiva
- Movilidad del blanco: "en combate" equivale a Corriendo
- **Disparo montado**: todo disparo realizado tras iniciar MOV combina el ataque a distancia –principal– y Montar –auxiliar– según **3.7**. Si el tirador galopa, añade −15%. Se aplican además los modificadores del arma. Ágil y Disparo rápido no evitan estos ajustes
- Modificadores por defensa del blanco (sólo armas a distancia):
- El blanco puede estar en posición defensiva (+10 defensa, o +15 con escudo) o agresiva (-20 defensa)
- El blanco puede tener algún tipo de cobertura debido al escenario y/o está cuerpo a tierra (+/- variable)
- Condiciones meteorológicas, como viento, niebla o, en menor medida, lluvia (+/- variable)

4.7 Turno e Iniciativa

Un **asalto** dura 10 segundos y comprende un turno de cada participante.

Un **turno de personaje** representa una secuencia continua de acciones ejecutadas por el personaje activo. Durante su turno, un personaje puede moverse y actuar gastando acciones.

La **Iniciativa (INI)** se determina al inicio del combate y se mantiene durante todo el encuentro. El combate continúa con el siguiente personaje en el orden de INI excepto cuando la INI se altere por efectos o reglas que lo indiquen explícitamente. Los modificadores de INI de una acción sólo se aplican a esa acción. Deben anunciarse al inicio del asalto o al alcanzar la INI modificada; las demás acciones se resuelven a la INI normal.

4.7.1 Movimiento

El **Movimiento base (MB)** permite desplazar al personaje por el terreno de combate dentro de su turno, tantas casillas como su MB. Esprintar o Galopar pueden aumentar el desplazamiento según **4.8.2**.

Paso táctico: si un personaje no se desplaza mediante MOV durante su turno, puede desplazarse 1 casilla sin gastar una acción, antes o después de actuar. Intercambiar MOV→MEN no impide utilizarlo. No cuenta como acción ni como MOV, no sirve para cumplir la distancia mínima de una Carga, pero sí activa el Trabar de los oponentes.

Maniobra de MOV: cualquier desplazamiento no habitual —saltar un obstáculo, rodar, deslizarse, cruzar terreno complicado, trepar, realizar una maniobra montada, etc.— usa la habilidad y dificultad apropiadas determinadas por el DJ. Por defecto cuesta MOV+MEN; una maniobra especialmente comprometida puede sustituir MEN por MAY.

4.8 Acciones y Extenuación

Durante su turno, un personaje dispone de:

- **Una Acción Mayor (MAY)**
- **Una Acción Menor (MEN)**
- **Una Acción de Movimiento (MOV)**
- **Una Acción de Reacción (REA)** que está disponible desde el comienzo del combate

El **esfuerzo físico (EXT)** representa el desgaste del personaje:

- Un turno normalmente consume **5 EXT**.
- Un turno con **acción doble** o **dos o más ataques** consume **10 EXT**; ambos factores no se acumulan. Cargar o Galopar mediante Montar no añaden 5 EXT al jinete.

4.8.1 Acciones y Ataques

Ataque y MOV: un ataque de Armas o Pelea con MAY termina cualquier MOV en curso, que queda gastado. Si el ataque se realiza antes de MOV, después no puede desplazarse mediante MOV, pero puede usar Paso táctico e intercambiar MOV→MEN en ese mismo turno; ambas opciones son compatibles. Si ese ataque se realiza con un arma Ágil, puede iniciar o continuar MOV después.

Ataques situacionales: un ataque cuerpo a cuerpo con acción Mayor representa el impacto físico pleno, un choque fuerte, decidido y comprometido. Sin embargo, también se puede atacar con las acciones Menor y Reacción.

Ataque rápido (MEN) y **Trabar** (REA) representan un contacto ligero, empujón o interferencia física, se realizan con Armas cuerpo a cuerpo o Pelea y tienen las siguientes características:

- Ambos se resuelven a **–15 % a la tirada** y **–4 al daño** (con Versátil, Ataque rápido mejora a −10% y −3)
- **Ataque rápido** se realiza durante MOV, después de desplazarse al menos 1 casilla. No interrumpe el movimiento ni puede utilizarse desde una posición estática.
- **Trabar** se declara cuando un rival entra en una casilla situada dentro del alcance del arma. Se resuelve de inmediato y no detiene el movimiento. Trabar puede repetirse mientras queden REA disponibles, una vez por casilla en cada desplazamiento. Sus pifias se resuelven en la columna de Ataque MEN.

Carga: un violento ataque cuerpo a cuerpo basado en velocidad y empuje. Carga es una acción doble **MOV+MAY**, que requiere desplazarse al menos 2 casillas en línea coherente, sin retroceder para ganar distancia.
Se resuelve con una única tirada, combinando el ataque cuerpo a cuerpo —principal— y Atletismo/Montar —auxiliar— según la regla de **habilidades combinadas** (**3.7**). Sus pifias se resuelven en la columna de Ataque MAY.
Si impacta, obtiene +2 al daño (+4 montado) y empuja al objetivo 1 casilla en la dirección de la Carga.
Si falla, el desplazamiento realizado se mantiene, pero el ataque no impacta.
Es una **acción doble**. A pie, añade **5 EXT** al gasto del turno; montado, no añade EXT adicionales al jinete.

MOV sobre monturas: al cabalgar, el MB de la montura sustituye al MB del personaje; desplazarse sigue gastando la acción MOV. Cargar y Galopar —Esprintar montado— no añaden EXT al jinete. Además, mientras cabalga el jinete puede Tomar aire gastando sólo MAY.
Ejemplares bien domados o de buena casta pueden otorgar bonos a los valores indicados:

- Mula: MB 9, +2 al Galopar. Sus Cargas se resuelven a Dificultad Difícil. Puede transportar hasta 100 kg.
- Poni: MB 10, +2 al Galopar. Obtiene +15% a Montar en terreno abrupto (anula el malus del terreno). 80 kg.
- Palafrén: MB 12, +2 al Galopar. Montar +5%. Montura para viajes largos (+15% a las TR de Cansancio). 120 kg.
- Destrero: MB 13, +3 al Galopar. Añade +1 al daño en Cargas montadas. Puede transportar hasta 150 kg.
- Corcel: MB 14, +3 al Galopar. Maniobrable (1 giro de hasta 90º al Cargar o Galopar). 110 kg.

La capacidad de carga es para equipo, aparte del jinete. Las monturas sobrecargadas no pueden Cargar ni Galopar.

Presa: es un ataque de Pelea con acción MAY que se puede defender normalmente, no causa daño y aplica un -5% a las acciones del oponente por cada grado de éxito (GE) hasta el inicio del siguiente turno del atacante, momento en que debe decidir si mantiene la presa gastando MEN o la suelta. La víctima puede gastar MAY para intentar liberarse, utilizando Pelea. Por cada GE reducirá el malus de la presa en un 5%. Adicionalmente, si la presa alcanza al menos 5 GE (-25% para el oponente) se considera **presa de sumisión**. Mientras la mantenga, el atacante puede realizar Ataques rápidos sin desplazarse; estos mejoran en +15% y +2 daño sobre sus modificadores habituales.

4.8.2 Acciones dobles

Se consideran acciones dobles las tres acciones detalladas a continuación. Se declaran antes de resolverlas, gastan las acciones indicadas aunque fallen y añaden 5 EXT al gasto del turno. Cargar montado y Galopar no añaden esos 5 EXT al jinete. Cada una se resuelve según su propia regla:

- **Ataque pesado**: una única tirada de ataque normal; si impacta, obtiene +2 al daño.
- **Cargar**: una única tirada de ataque combinada con Atletismo o Montar, según **4.8.1**.
- **Esprintar**: una tirada Fácil de Atletismo (+15%); montado se denomina Galopar, utiliza Montar a dificultad Media (+0%) y no recibe beneficios destinados al Esprintar a pie (como con el Talento “Buen juego de pies”).

Ejemplo: Esprintar a pie gasta MOV+MEN y requiere una tirada Fácil de Atletismo. Si tiene éxito, añade +2 MB; si falla, mueve normalmente, sin el bono. En ambos casos, las acciones quedan gastadas y el turno consume 10 EXT.

4.8.3 Acciones mentales

Las acciones mentales **Intimidar y Provocar** pueden realizarse con **MEN** (aplicando el modificador habitual), o con **MAY a +0 %**, sin el penalizador de –15 %.

- **Intimidar:** por cada grado de éxito el oponente sufre un -5% a su siguiente acción.
- **Provocar:** si tiene éxito, en su siguiente turno el personaje se moverá con todo su movimiento hacia el oponente que le provocó y utilizará su acción MAY para atacarle.

Las acciones mentales para retrasar el propio turno en el orden de Iniciativa son las siguientes:

- **Acción de oportunidad**: consume **1 MEN**. Retrasa el propio turno, y permite posteriormente **entrar de forma anticipada en el orden de INI**, antes o después del turno de otro personaje, y sin condiciones adicionales.
- **Acción condicionada**: es gratuita. Similar a Acción de oportunidad, pero la acción se resuelve **después de que se cumpla la condición declarada** y al concluir el turno que activa la condición. Si no se cumple la condición, se actúa en el último lugar del asalto.

4.9 Acciones por turno

Cada turno tienes: 1 Acción Mayor (**MAY**) + 1 de Movimiento (**MOV**) + 1 Menor (**MEN**) + 1 Reacción (**REA**).
Intercambios permitidos: MAY → MEN (degradar); MOV → MEN (degradar); MEN → REA
Reacción: acción que puede ser jugada en turno propio (para evitar un ataque) o fuera de turno, y que se conserva entre turnos. Disponible al comienzo del combate. Al comenzar nuevo turno, se resetea y se recupera el set básico.

Intercambiar	
MAY →	MEN
MOV →	MEN
MEN →	REA

Dificultad (DIF)	
Rutina	+45%
Muy Fácil	+30%
Fácil	+15%
Media	+0%
Difícil	-15%
Muy difícil	-30%
Insólito	-45%

Nota: Ataque pesado, Cargar y Esprintar son acciones dobles: gastan las acciones indicadas y añaden 5 EXT al gasto del turno. Cargar montado o Galopar no añaden esos 5 EXT al jinete. Ver **4.8.2**.

Nota: Intimidar y Provocar tienen un rango óptimo de dos casillas. Por cada casilla adicional, se aplica un -15% al Objetivo %

Acciones físicas	Coste	Descripción	HAB	DIF
Ataque	MAY	Ataque básico con Arma o Pelea	Arma	+0%
Ataque pesado	MAY+MEN	Ataque mejorado: +2 daño	Arma	+0%
Presa	MAY	Agarrar e inmovilizar; ver **4.8.1**	Pelea	+0%
Liberarse de Presa	MAY	Reducir o romper una presa	Pelea	+0%
Disparar	MAY	Ataque básico con Armas a Distancia	Arma	+0%
Recargar	*	* Coste indicado por el arma (**4.1**)	-	-
Apuntar	MEN	Ver tabla de apuntar en **5.0**	-	-
Ataque rápido	MEN	Durante MOV, 1 o + casillas: -4 daño	Arma	-15%
Tomar de la mano	MEN	Si contiguo	Ag. M.	+30%
Ingerir o aplicar	MEN	Si preparado y a mano	-	-
Desenvainar	MEN	Con Arma Ágil, puede desenvainar dos	-	-
Usar objeto	MEN	Sacar, guardar, recoger, abrir, cerrar,…	-	-
Trabar	REA	Rival entra en tu alcance: -4 daño	Arma	-15%
Apoyar / Molestar	REA	+10% compañero / -10% rival	-	-
Esquivar	REA	Evitar un ataque	Esqui	+0%
Parar	REA	Evitar un ataque	Arma	+0%
Bloquear	REA	Evitar un ataque	Escud	+0%
Mover	MOV	Utiliza MB propio o montura. Ver **2.2.2**	-	-
Incorporarse	MOV	Termina el estado Derribado	-	-
Cargar	MOV+MAY	Ataque + Atletismo/Montar; Ver **4.8.1**	Combi	+0%
Esprintar/Galopar	MOV+MEN	* Atletismo +15%; Montar +0%	*	*
Maniobra de MOV	MOV+MEN	* Habilidad apropiada; Ver **4.7.1**	*	Varía
Acciones mentales	**Coste**	**Descripción**	**HAB**	**DIF**
Acción condicionada	-	Se determina activador de Iniciativa	-	-
Acción de oportunidad	MEN	Se demora la Iniciativa, se actúa antes	-	-
Percibir combate	MEN	Info de un rival, y siguiente REA +15%	PE	+30%
Intimidar / Provocar	MEN	Penalizar acción / Desafiar; (MAY +0%)	Persua	-15%
Lanzar hechizo	MAY	* Consultar la sección de Magia	*	*

Maniobra de MOV puede sustituir MEN por MAY **Arma** funciona como abreviatura, puede ser **Pelea** (-) No requiere tirada

5.0 Aciertos críticos y localización de daño

Cuando el daño final infligido a un personaje es igual o superior a 10, se produce un "**acierto crítico**" (AC) específico según el tipo de arma. Este caso no debe confundirse con el "**crítico**" de la sección **1.4**.

- El dado blanco: se asigna uno de los 3 dados del ataque para leerlo en clave de localización. Por ejemplo, si el dado elegido para la localización es de color blanco, y se lanza 1d100 más ese dado blanco, con un resultado de 3, 6(0), 9, el resultado será un 63 y el impacto será en el 9, una pierna (ver las tablas de acierto crítico anexas - la localización se muestra en sentido vertical y el daño en sentido horizontal -).
- Acierto Crítico múltiple: con 30+ de daño según sigue - 30F (A+E), 35G (B+E), 40H (C+E), 45I (D+E) y 50J (E+E).

Adicionalmente, la dificultad para ataques apuntados a zonas concretas (tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia), a la izquierda, y detalle de las tiradas enfrentadas en combate, que tiene en cuenta los grados de éxito, a la derecha.

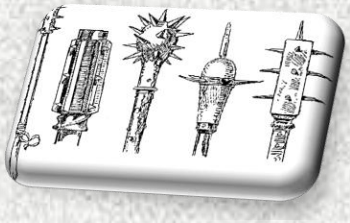
Malus	**Apuntar** a una zona
-15%	Torso, brazos o piernas
-30%	Cabeza o cuello
-45%	Ojos
-30%	Arma o mano del arma

Éxito en Ataque vs. Éxito en defensa
Si ambos tienen éxito, comparar grados de éxito (GE)
Si empatan en GE, comprobar margen exacto de ambas tiradas
Si ambos son críticos, tratar como ambos son éxito
Si vence, suma **+1 al daño por cada GE**. Un crítico duplica los dados de daño
Un fallo en defensa no añade GE al ataque

Nota: para agilizar el combate, imprime las tablas de críticos y pifias aparte y confía su consulta a un jugador.

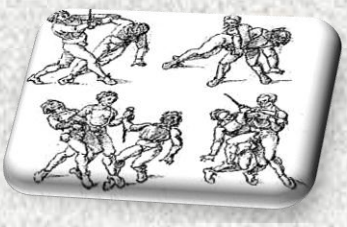
ACIERTOS CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO (A)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Rompes la nariz de tu adversario, que está aturdido y sin poder parar durante 3 turnos. Actuará con un -15% durante dos días.	Golpe contra la parte superior de la cabeza. Si no lleva yelmo, el adversario está en coma durante 3 semanas. Si lo lleva, +20 puntos de daño y queda aturdido durante 10 turnos.	Golpe contra uno de los lados de la cabeza del adversario. Si no lleva puesto un yelmo, fracturas su cráneo. Si lo lleva, le dejas inconsciente durante 4 horas. +20 puntos de daño.	Destruyes el cráneo de tu adversario, que muere inmediatamente. Suma +10% a tu siguiente ataque. Recuperas la acción MEN, siempre que la hayas gastado.
2	-	Golpe contra el hombro del adversario. Fractura menor. El adversario lucha con un -5%, está aturdido y no puede reaccionar durante 2 turnos.	Golpe contra el hombro del brazo inhábil. Si el adversario lleva armadura 4-6, ésta se rompe. Si no lo lleva, el hombro se fractura y el brazo queda inútil. Actuará con un -15%.	Golpe contra la parte posterior del cuello de tu adversario, que queda paralizado de cuello para abajo. +25 puntos de daño y queda bastante aturdido (4 turnos).	Golpe contra el cuello del adversario que rompe la columna vertebral y destruye su médula espinal. +25 puntos de daño, cae al suelo y muere después de dos turnos.
3	-	Golpe contra el pecho del adversario. +5 puntos de daño y deberá reaccionar con un -25% en su siguiente REA. Tiene una herida en una de sus costillas.	Golpe contra el pecho. +15 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 2 turnos, y a partir de ahora actúa con un -5%.	Destrozas el hombro del brazo hábil. El adversario deja caer todo y está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos. Actuará con un -15%.	Golpe contra el pecho del adversario. Los restos de la caja torácica destrozan el corazón, cae al suelo y muere. Suma +10% a tu siguiente ataque.
4	-	Golpe contra uno de los costados del adversario. +4 puntos de daño. En su siguiente REA el adversario deberá reaccionar con un -25%,	Golpe contra un costado del adversario. +10 puntos de daño. Queda aturdido y sin poder parar durante 2 turnos. Lucha con un -10%.	El golpe da en la espalda, destruyendo músculos y rompiendo huesos. +20 puntos de daño. El adversario actúa con un -25%, ha caído al suelo y está aturdido durante 6 turnos.	Golpe contra la espalda del adversario. +25 puntos de daño. Los huesos perforan los órganos vitales y el adversario cae al suelo, para morir después de 6 turnos.
5	-	Golpe contra la parte inferior de la espalda. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno.	Golpe contra la cadera. +7 puntos de daño y el adversario está aturdido durante 2 turnos. No puede reaccionar durante 1 turno, y a partir de ahora actuará con un -10%. Suma +5% a tu siguiente ataque.	El golpe rompe la cadera del adversario. Actúa con un -35% y cae al suelo. +15 puntos de daño y está aturdido durante 3 turnos.	Destrozas la cadera del adversario. +35 puntos de daño. Está aturdido 2 turnos, vuelve a estar activo durante 4 turnos (con un -20%) y a continuación muere por daños causados a su sistema nervioso.
6	-	Golpe contra el brazo del adversario. +5 puntos de daño y deberá reaccionar con un -25% en su siguiente REA.	Golpe contra el brazo hábil del adversario. Fea herida. +9 puntos de daño y aturdido sin reaccionar durante 1 turno. Actuará con un -10%.	Golpe contra el codo del brazo hábil del adversario. +9 puntos de daño. La articulación queda destruida y el brazo inutilizado. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos. Actuará con un -15%.	Golpe contra la axila. +30 puntos de daño. Rompes sus costillas y destruyes su costado. El adversario cae al suelo y muere 3 turnos después a causa de los daños ocasionados a los órganos y al sistema nervioso.
7	-	Sorprendes al adversario con un golpe que le da en el antebrazo hábil. +6 puntos de daño. El adversario deja caer lo que tenga en ese brazo y está aturdido durante 1 turno.	Golpe contra el antebrazo. El adversario deja caer todo y actúa con un -5%. +10 puntos de daño y está aturdido durante 1 turno.	Golpe dirigido contra el brazo inhábil, que destroza la muñeca. El brazo ya no sirve de nada. El adversario queda aturdido durante 1 turno. +6 puntos de daño. Actuará con un -15%.	El golpe destroza el brazo inhábil. Los fragmentos de hueso seccionan una arteria y una vena. El adversario muere por el 'shock' y la pérdida de sangre después de no hacer nada durante 9 turnos.
8	-	Golpe contra el muslo del adversario. +5 puntos de daño y está obligado a reaccionar en su siguiente REA con un -25%.	Golpe dirigido contra la parte superior de la pierna. Fractura poco importante. +12 puntos de daño. El adversario actúa con un -5%. Pierde la iniciativa el turno siguiente.	El golpe rompe uno de los huesos de la pierna y daña cartílagos. El adversario lucha con un -25% y moverá la mitad de su MB. +12 puntos de daño. Está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.	El golpe destroza el muslo. +9 puntos de daño y fractura del fémur. Las astillas de hueso seccionan una arteria. El adversario muere después de 12 turnos de inactividad.
9	-	Causas una herida en la pantorrilla del adversario. +6 puntos de daño. Pierde la iniciativa. El enemigo actuará con un -5% durante 1 turno.	Gran herida en la pantorrilla. +10 puntos de daño. El adversario actúa con un -5%. Pierde la iniciativa el turno siguiente.	El golpe causa una herida en la rodilla del adversario, que a partir de ahora actúa con un -10% y mueve a -2. +10 puntos de daño, está aturdido y sin poder parar durante 2 turnos.	Destrozas la rodilla del adversario. +9 puntos de daño, cae al suelo y está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos, además de actuar con un -45% y mover la mitad de su MB.
0	-	Golpe débil. No hay daños adicionales.	+2 Puntos de daño.	+4 puntos de daño.	Golpe de refilón. +6 puntos de daño. El adversario ha perdido un poco el equilibrio. Pierde la iniciativa el turno siguiente.



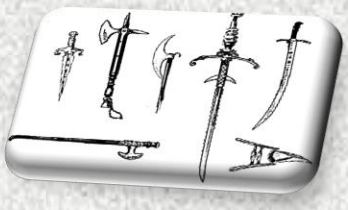
ACIERTOS CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO (D)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Golpe en la cabeza. +20 puntos de daño. El adversario retrocede 2 casillas y está aturdido y sin poder reaccionar durante 6 turnos.	Fuerte golpe en la cabeza. Si el adversario lleva yelmo, retrocede 2 casillas y está aturdido durante 5 turnos. De lo contrario, queda inconsciente durante 24 horas.	Golpe en la cabeza del adversario, que retrocede 2 casillas. Si lleva yelmo, +9 puntos de daño, el yelmo ha sido destruido y el adversario está aturdido durante 5 turnos. De lo contrario, el adversario estará en coma 4 semanas.	Golpe en la sien que hace retroceder al adversario 3 casillas. Muere instantáneamente. Suma +10% a tus siguientes tres ataques.
2	-	Golpe en el hombro que hace que el adversario dé la vuelta sobre sí mismo. +7 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos mientras vuelve en sí.	Golpe en el hombro que hace que el adversario dé vueltas sobre sí mismo. +10 puntos de daño. El adversario actúa con un -10% por tener una clavícula rota y está aturdido y sin poder reaccionar 1 turno.	El adversario cae al suelo inconsciente. +30 puntos de daño.	Golpe que rompe el cuello del adversario. Este retrocede 1 casilla, gira sobre sí mismo y cae al suelo. Muere por 'shock' y asfixia después de 3 turnos.
3	-	Golpe en el pecho que expulsa el aire de los pulmones del adversario. +10 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno.	Golpe en la espalda que desplaza al adversario 2 casillas a un lado. +12 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.	Brutal golpe en la espalda que tira al adversario al suelo. +12 puntos de daño. El adversario deja caer cuanto lleva en las manos y está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos.	Golpe en la parte superior del pecho que desplaza 2 casillas a un lado al adversario, que cae y se rompe los dos brazos, entrando en un estado de coma que dura 2 meses.
4	-	Golpe en el costado. +12 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno. Suma +5% a tu siguiente ataque.	Golpe en el costado que hace que el adversario caiga al suelo, en una posición bastante desfavorable. Está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.	Golpe en el costado izquierdo, que desplaza al adversario 1 casilla a un lado. El adversario se rompe el tobillo y cae al suelo. Mueve con -2. Actúa con un -25%. +11 puntos de daño.	Buen golpe en la espalda que envía al adversario a 2 casillas de distancia, cayendo de cara al suelo. Sistema nervioso seriamente dañado. Paralizado de cintura para abajo.
5	-	Golpe en el costado. El adversario deberá reaccionar con -25% durante 1 turno. +5 puntos de daño.	Golpe en el costado. El adversario está desplazado 1 casilla a un lado y está aturdido durante 2 turnos. +15 puntos de daño.	Golpe bien colocado que hace que el adversario caiga de bruces al suelo (Derribado). +10 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.	Brutal golpe en la cadera que derriba al adversario, rompe el tendón y destroza la articulación. Queda aturdido y sin poder parar 5 turnos. Pierna inutilizada; mueve la mitad de su MB y actúa con un -45%.
6	-	Golpe en el brazo. El adversario está aturdido durante 1 turno. +6 puntos de daño.	Golpe en el brazo hábil. El adversario retrocede 1 casilla y está aturdido durante 2 turnos. +11 puntos de daño. Fractura moderada. El adversario lucha con un -10%.	Golpe en el brazo inhábil del adversario. Si lleva armadura 4 o +, el brazal queda dañado y +10 puntos de daño. De lo contrario, el brazo queda inutilizado, actúa a -15% y está aturdido 5 turnos.	Golpe en el hombro del brazo inhábil. Si el adversario lleva armadura 6 u 8, está aturdido 5 turnos. De lo contrario, el adversario cae al suelo con el brazo inútil y se desmaya.
7	-	El adversario pierde el equilibrio y actúa con un -10% durante 1 turno. +5 puntos de daño.	Golpe en el brazo que hace que el rival deje caer todo y esté aturdido durante 2 turnos. Suma +10% a tu siguiente acción. +7 puntos de daño.	Fuerte golpe en el brazo hábil. El adversario retrocede 2 casillas. +10 puntos de daño. El adversario lucha con un -10% y deja caer todo al suelo. Está aturdido durante 2 turnos.	Buen golpe que hace que el adversario deba arrodillarse (se incorpora con MEN). Si llevaba un arma, ésta sale despedida a 2 casillas de distancia. El adversario está aturdido durante 12 turnos.
8	-	Golpe de refilón en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +5 puntos de daño. De lo contrario, +7 puntos de daño y el adversario está aturdido durante 1 turno.	Fuerte golpe de refilón en la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +10 puntos de daño. De lo contrario, +12 puntos de daño y está aturdido durante 2 turnos.	Fuerte golpe en el muslo del adversario, que cae al suelo. +15 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos.	Golpe en la pierna que hace que el rival caiga al suelo. +9 puntos de daño. Actúa con -40% debido a tener la rodilla rota, mueve la mitad de su MB y está aturdido sin reaccionar 3 turnos.
9	-	Rompes la concentración del adversario, que pierde la iniciativa en el siguiente turno. +4 puntos de daño.	Golpe en la pantorrilla. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +7 puntos de daño. De lo contrario, +9 puntos de daño, el adversario está aturdido 2 turnos y se mueve con un -1.	Golpe en la pantorrilla. El músculo dañado del adversario le impone -2 al MB. El adversario pierde la iniciativa en el siguiente turno. +7 puntos de daño.	Golpe que rompe una pierna del adversario, que se mueve ahora con un -4 (mínimo 1). +12 puntos de daño. Queda aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno.
0	-	Golpe débil. +0 puntos de daño.	Golpe de refilón. +3 puntos de daño.	Golpe en la espalda. +6 puntos de daño.	Golpe en la espalda. +7 puntos de daño.



ACIERTOS CRÍTICOS DE TAJO (T)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Amputas una oreja del adversario. + 3 puntos de daño, pierde 3 puntos de vida por turno y escucha con un -25%. Está aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno.	Destruyes un ojo del adversario. +5 puntos de daño y queda aturdido y sin poder reaccionar durante los siguientes 8 turnos.	Dejas inconsciente durante 6 horas al adversario con un golpe contra un lado de la cabeza. +15 puntos de daño. Si el adversario no lleva yelmo, muere.	El golpe, dirigido contra la cabeza del adversario, destroza el cerebro. Muere instantáneamente.
2	-	Haces un corte en el cuello del adversario. +6 puntos de daño, queda aturdido durante 1 turno y pierde 2 puntos de vida por turno.	Haces un tajo en el cuello del adversario. Está aturdido durante 4 turnos y no puede reaccionar durante los 2 siguientes. +8 puntos de daño. Suma +5% a tu siguiente acción.	Seccionas la espina dorsal del adversario. +20 puntos de daño. Cae al suelo de repente y está paralizado de cuello para abajo permanentemente.	El corte separa la cabeza del cuerpo del adversario. Su cabeza rueda cerca de un combatiente enemigo aleatorio en un radio de 3 metros, haciéndole perder la iniciativa debido a un traspiés.
3	-	Golpe contra el pecho del adversario. Su siguiente reacción la hará con un -10%. La herida le hace perder 1 punto de vida por turno. +2 puntos de daño.	Haces un corte en los músculos del hombro del adversario. +5 puntos de daño, está aturdido durante 3 turnos y a partir de ahora lucha con un -10%. Suma +5% a tu siguiente acción.	Destrozas el hombro del brazo inhábil del adversario. El brazo queda inútil y lucha con -35%. El adversario está aturdido durante 2 turnos. +9 puntos de daño.	El corazón ha sido destruido. Tienes una probabilidad del 25% de que tu arma se quede clavada en el cuerpo del adversario durante dos turnos.
4	-	El adversario recibe una herida leve en el costado, lucha con un -5% y pierde 1 punto de vida por turno. +3 puntos de daño.	Tajo en el costado +7 puntos de daño y herida grave. El adversario pierde 6 puntos de vida por turno. Está aturdido y sin poder parar durante los 2 turnos siguientes.	Herida grave en el abdomen. +10 puntos de daño. El adversario pierde 8 puntos de vida por turno, está aturdido durante 4 turnos y no puede reaccionar durante los 2 siguientes. Lucha con un -5%.	Tajo contra el costado. +20 puntos de daño. El adversario muere en 3 turnos debido a los graves daños ocasionados a los órganos internos y queda inconsciente de inmediato.
5	-	Golpe contra la ingle que aturde al adversario durante 1 turno. No puede parar. +3 puntos y además pierde 1 punto más por turno.	Golpe contra la cadera. +7 puntos de daño y el adversario está aturdido durante 3 turnos. No puede reaccionar durante el siguiente, y a partir de ahora luchará con un -10%. Suma +5% a tu siguiente ataque.	Destrozas la cadera del adversario, que cae al suelo. +6 puntos de daño. El adversario lucha con un -45% y se considera que ha sido derribado durante 3 turnos.	Amputas el brazo del adversario, quien queda aturdido y sin poder reaccionar durante los siguientes 9 turnos, transcurridos los cuales se muere. +15 puntos de daño.
6	-	Herida leve en el antebrazo. El adversario está aturdido durante 1 turno, pierde 2 puntos de vida por turno y lucha con un -5%. +4 puntos de daño	Tajo contra la parte superior del brazo. +5 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por turno y lucha con un -10%. Está aturdido y sin poder reaccionar durante los 2 siguientes turnos.	Destrozas el codo del brazo hábil. +8 puntos de daño. El adversario lucha con -25% y está aturdido durante 4 turnos y no puede reaccionar durante los 2 primeros turnos.	Amputas el brazo hábil del adversario, quien queda aturdido y sin poder reaccionar durante los siguientes 9 turnos, transcurridos los cuales se muere. +15 puntos de daño.
7	-	Herida leve en el antebrazo. +3 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por turno y lucha con un -5%.	Herida moderada en el antebrazo. +4 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por turno, lucha con un -5% y está aturdido durante los 2 siguientes turnos.	Cortas los tendones y rompes el hueso del brazo inhábil. El brazo queda inutilizado. +12 puntos de daño. El adversario lucha con -20% y está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos.	Amputas una mano del adversario. +6 puntos de daño. Está aturdido y sin poder parar durante los siguientes 9 turnos, transcurridos los cuales, muere. +15 puntos de daño.
8	-	Golpe contra la parte superior de la pierna. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +5 puntos de daño. Si no lleva, +3 puntos de daño y pierde 3 puntos de vida por turno.	Herida en el muslo. El adversario está aturdido durante 2 turnos. +8 puntos de daño. Pierde 5 puntos de vida por turno.	Tajo contra la parte baja de la pierna que secciona músculos y tendones. El adversario mueve a -1 y lucha con un -35%. +8 puntos de daño y está aturdido durante 4 turnos.	Cortas el tendón de Aquiles al adversario, que cae al suelo inmediatamente, lucha con un -25% y pierde la consciencia tras 6 turnos por culpa del 'shock'. +20 puntos de daño. Pobre desgraciado...
9	-	Herida leve en la pantorrilla. El adversario pierde 1 punto de vida por turno. +2 puntos de daño.	Tajo contra los tendones de la parte inferior de la pierna. El adversario lucha con un -15% y pierde 2 puntos de vida por turno. +4 puntos de daño. Está aturdido durante 2 turnos.	Corta los músculos y seccionas los tendones de la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido durante 3 turnos y no puede reaccionar durante los 2 turnos siguientes. Mueve a -1 y lucha con un -25%.	Si el adversario no lleva una armadura de metal, amputas una pierna del adversario, cae al suelo y pierde la consciencia, para morir después de 9 turnos. Si la lleva, el corte secciona músculos de la parte baja de la pierna. El adversario lucha con un -35%. +15 puntos de daño.
0	-	Golpe débil. No hay puntos de daño adicionales.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	El adversario pierde el equilibrio. +5 puntos de daño. Ganas la iniciativa.



ACIERTOS CRÍTICOS DE PERFORACIÓN (P)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Amputas una de las orejas del adversario. +3 puntos de daño, además de 2 puntos de vida por turno y un -25% a la capacidad auditiva. Está aturdido sin poder reaccionar durante 2 turnos.	Golpe contra la parte posterior de la cabeza. Si el adversario no lleva yelmo, muere. Si lo lleva, +6 puntos de daño y cae al suelo durante 2 turnos.	Golpe contra un lado de la cabeza. El adversario cae inconsciente durante 6 horas. +10 puntos de daño. Si no lleva yelmo, lo has matado.	Tu arma atraviesa un ojo del adversario, que muere instantáneamente. Suma +10% a tu siguiente acción.
2	-	Golpe contra el cuello. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido durante 3 turnos y sin poder reaccionar durante 1 turno.	Golpe contra la región cervical. El adversario pierde 3 puntos de vida por turno y lucha con un -10%, quedando éste aturdido durante 2 turnos.	El arma atraviesa el cuello del adversario, rompiendo columna vertebral y seccionando médula espinal. El adversario queda paralizado de cuello para abajo permanentemente.	Tu arma atraviesa el cuello, seccionando una arteria y una vena. El adversario no puede respirar, cae al suelo y muere.
3	-	Herida en el pecho. El adversario pierde 2 puntos de vida por turno. +3 puntos de daño, y deberá reaccionar a -25% durante los siguientes 2 turnos.	Herida en el pecho. El adversario pierde 4 puntos de vida por turno. +5 puntos de daño y lucha con un -5%. Queda aturdido y sin poder reaccionar durante el siguiente turno.	El arma atraviesa el hombro del brazo inhábil, que queda inútil. El adversario lucha con -25% y está aturdido durante 3 turnos. Suma +5% a tu siguiente acción.	Tu arma atraviesa el corazón del adversario, que retrocede 3 metros buscando un lugar donde morir. Tu arma sigue clavada en su cuerpo.
4	-	El adversario sufre una herida leve en un costado. +2 puntos de daño. Lucha con un -5% y pierde 2 puntos de vida por turno.	Herida en el costado. El adversario pierde 4 puntos de vida por turno y está aturdido durante 2 turnos. Suma +10% a tu siguiente ataque.	Herida grave en el abdomen. El adversario pierde 6 puntos de vida por turno. +10 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar 3 turnos. Lucha con un -10%.	El arma atraviesa un costado, destruyendo toda una serie de órganos. El adversario lucha con total normalidad durante 6 turnos, y luego muere.
5	-	Hieres al adversario en un lado de la cadera. Está aturdido durante 1 turno y pierde 2 puntos de vida por turno.	Golpe contra la parte baja de la espalda. El adversario pierde 3 puntos de vida por turno. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante el siguiente turno.	El arma atraviesa una de las caderas del adversario, que pierde 3 puntos de vida por turno. +5 puntos de daño. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante el siguiente turno.	Clavas tu arma en la parte baja de la espalda del adversario. Las hemorragias internas y el 'shock' lo matan en 6 turnos, además de caer al suelo inconsciente.
6	-	Golpe contra el brazo. Si el adversario lleva armadura en el brazo, +3 puntos de daño. De lo contrario, 2 turnos aturdido y pierde 3 puntos de vida por turno.	Golpe contra la parte alta del brazo. +3 puntos de daño. El adversario pierde 3 puntos de vida por turno y lucha con un -10%. Está aturdido durante 2 turnos.	Golpe contra el brazo hábil, rompiendo el hueso. El adversario lucha con -15% y está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos. +10 puntos de daño.	Seccionas una arteria del brazo del adversario. Está aturdido durante 12 turnos y luego muere.
7	-	Herida leve en el antebrazo. +2 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por turno y lucha con un -5%.	Herida en el antebrazo que le hace perder 3 puntos de vida por turno, lucha con un -5%. El adversario está aturdido durante 2 turnos.	El arma destroza el codo del brazo hábil. +3 puntos de daño y el brazo queda inútil. El adversario lucha con -20%, queda aturdido 4 turnos y sin REA 2 turnos.	Seccionas una arteria del brazo del adversario. Está aturdido durante 6 turnos, y luego muere después de otros 6 turnos de actividad.
8	-	Golpe contra el muslo. Si el adversario lleva armadura en la pierna, +3 puntos de daño. De lo contrario, el adversario pierde 2 puntos de vida por turno, lucha con un -5% y está aturdido durante 2 turnos.	Herida menos grave en el muslo. +5 puntos de daño. El adversario pierde 2 puntos de vida por turno y lucha con un -5%. Está aturdido durante 2 turnos.	El arma destroza la rodilla del adversario, que cae Derribado al suelo. Lucha con un -30% y permanece en el suelo durante 3 turnos. No puede reaccionar durante 2 turnos. Mueve a -2.	El arma atraviesa una de las piernas del adversario, seccionando una arteria. El adversario cae al suelo, pierde la consciencia y muere después de 12 turnos.
9	-	Herida leve en la pantorrilla. El adversario pierde 1 punto de vida por turno.	El arma alcanza la parte baja de la pierna, desgarrando tendones. El adversario lucha con un -5%. +3 puntos de daño, queda aturdido y sin poder reaccionar durante el siguiente turno.	Golpe contra la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos. +5 puntos de daño y lucha con un -25%. Se cortan tanto músculos como tendones. Mueve a -1.	El arma atraviesa la parte baja de la pierna. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 3 turnos. Se han seccionado músculos y cartílagos, el adversario mueve a -1 y lucha con un -35%.
0	-	Golpe de refilón. No hay daños adicionales.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	Gracias a un buen golpe, el adversario pierde el equilibrio. Ganas la iniciativa. +5 puntos de daño.

ACIERTOS CRÍTICOS DE CALOR (C)

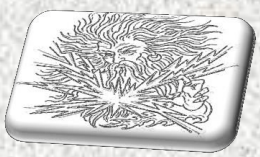
	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	El golpe aturde al adversario durante 2 turnos. Si el adversario lleva yelmo, pierde 8 puntos de vida y otros 2 por turno. De no llevar yelmo, perderá 11 puntos de vida y otros 4 por turno.	Golpe en la cabeza. El adversario no ve nada y actúa con un -45% durante 6 turnos. Si no lleva yelmo, pierde 8 puntos de vida por turno y además su cabellera ha desaparecido. Si lleva un yelmo fabricado con material orgánico, éste ha sido destruido.	Golpe en la cabeza. Si el adversario lleva puesto un yelmo completo, sus ojos son destruidos y está en coma durante 2 días. De lo contrario, muere después de 6 turnos por choque y daños cerebrales graves. +20 puntos de daño.	La cabeza del adversario se convierte en un muñón ennegrecido, con lo que muere en el acto. Suma +5% a tu siguiente tirada.
2	-	Golpe en la zona del cuello del adversario, si lleva armadura en el cuello, está aturdido y sin poder parar durante 3 turnos. De lo contrario, el adversario es derribado y pierde 8 puntos de vida por turno.	Golpe contra el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, pierde 3 puntos de vida por turno y actuará con un -5%. De no tenerla, el adversario está inconsciente y pierde 10 puntos de vida por turno.	Golpe en el cuello del adversario, que fusiona las vértebras y pega la piel a las ropas. El adversario está paralizado permanentemente. +25 puntos de daño.	Golpe en el cuello que destruye la garganta del adversario, que pierde 12 puntos de vida por turno y no puede hacer nada durante 9 turnos, transcurridos los cuales muere. +20 puntos de daño. +5% a tu siguiente tirada.
3	-	Golpe en el pecho. El adversario está aturdido durante 2 turnos y sin poder parar durante 1 turno. Actuará con un -5%. Suma +5% a tu siguiente ataque. +9 puntos de daño.	Golpe en el pecho. El adversario está aturdido durante 3 turnos. Si lleva puesta una armadura de algún material orgánico, ésta es destruida. Si en el pecho no hay armadura, el adversario pierde 6 puntos de vida por turno y actúa con un -10%.	Golpe en el pecho. Si el adversario lleva una armadura que le protege el pecho, ésta es destruida. Pierde +12 puntos de vida y está aturdido durante 3 turnos. De no llevar armadura, es derribado, pierde 6 puntos de vida por turno y lucha con -30%.	El calor convierte en vapor la parte central del adversario, destruyendo sus ropas, su armadura y todo lo que lleve encima. El adversario se parte en dos y muere. Suma +5% a tu siguiente tirada.
4	-	Golpe en la espalda, que derriba al adversario. Está aturdido durante 1 turno y pierde 2 puntos de vida por turno. Toda la materia orgánica de la espalda del adversario queda destruida.	Golpe en la espalda, que derriba al adversario. +15 puntos de daño. Está inconsciente durante 1 turno y pierde 3 puntos de vida por turno. Todo material orgánico en espalda destruido.	Golpe en abdomen. Si lleva una armadura, queda destruida, cae inconsciente, pierde 2 puntos de vida por turno. De lo contrario, muere por órganos dañados tras 12 turnos de no hacer nada.	Un costado del adversario está en llamas. Muere después de 6 turnos por múltiples fracturas compuestas, pérdida de órganos y tejidos y sangre hirviendo. +20 puntos de daño.
5	-	Las ropas del adversario se incendian. Está aturdido y sin poder parar durante 1 turno, perdiendo +9 puntos de vida por cada turno en el que sus ropas ardan (tarda 2 turnos en apagar el fuego). +12 puntos de daño.	El fuego abrasa la región de la cadera del adversario. Está aturdido y sin poder parar durante 2 turnos. Actúa con un -15%. +12 puntos de daño.	Golpe contra el pecho que derriba al adversario. Si lleva armadura, pierde 2 puntos de vida por turno. De lo contrario, el brazo hábil queda inútil y pierde 4 puntos de vida por turno. +12 puntos de daño.	La mitad inferior del cuerpo del adversario está envuelta en llamas. Muere después de 9 turnos a resultas de la pérdida masiva de órganos y tejidos. +20 puntos de daño.
6	-	El golpe aturde al adversario durante 2 turnos. +10 puntos de daño y 2 de vida por turno. Todas las piezas de tela que cubran los brazos quedan destruidas.	Golpe en el brazo; quemaduras aturden al adversario 2 turnos y le hacen perder 2 puntos de vida por turno. Toda prenda de tela en ese brazo es destruida, deja caer al suelo todo lo que tuviera.	Golpe en el brazo inhábil. Si lleva escudo, lo deja caer. Queda destruido si está hecho de algún material orgánico. Si no lo lleva, brazo inutilizado, 6 turnos aturdido, actúa con -25%.	El golpe quema los dos brazos y la parte superior del pecho del adversario, que pierde el uso de ambos brazos y está aturdido durante 9 turnos. +15 puntos de daño. Actúa a -50%.
7	-	El fuego aturde al adversario durante 2 turnos. +12 puntos de daño y pierde 3 puntos de vida por turno. Si el adversario está usando un arma de madera, ésta queda destruida.	El golpe hace que el adversario deje caer al suelo todo lo que tuviese en sus manos. Está aturdido sin reaccionar durante 2 turnos y además luchará con un -5%. +9 puntos de daño.	El adversario pierde la mano del arma. Todos los objetos en esa mano son destruidos. El adversario está aturdido y sin reaccionar 3 turnos, perdiendo 5 puntos de vida por turno.	Golpe en el brazo del escudo. Si lleva escudo, éste es destruido y pierde esa mano. Aturdido 6 turnos y actúa a -25%. De no llevarlo, pierde ese brazo y cae inconsciente. +20 de daño.
8	-	Golpe en la pierna. Todo material orgánico de la pierna se inflama y causa la pérdida de 6 puntos de vida por turno hasta que las llamas sean extinguidas (tarda 1 turno). Aturdido 2 turnos. +10 puntos de daño.	El adversario está aturdido durante 2 turnos. Si lleva armadura en las piernas, +7 puntos de daño y 1 por turno. De lo contrario, +10 puntos de daño y perderá además 3 puntos de vida por turno.	Golpe en la pierna. Si lleva armadura en la pierna, pierde 2 puntos de vida por turno y actúa con un -10%. De no llevar armadura, hay daños tisulares: la pierna queda inutilizada, mueve a -2 y lucha con un -40%.	Quemaduras graves. Pierde el uso de la pierna a causa de la pérdida de tejidos. Está aturdido y sin parar durante 6 turnos, pierde +4 puntos de vida por turno, mueve a -3 y lucha con un -45%. +18 de daño.
9	-	El golpe aturde al adversario durante 2 turnos. Si el adversario lleva armadura en las piernas, pierde 1 punto de vida por turno; de no tenerla, perderá 3 puntos de vida por turno.	Si el adversario lleva armadura de metal y ésta le protege las piernas, +8 puntos de daño. De lo contrario, +9 puntos de daño y además perderá 3 puntos de vida por turno. En ambos casos, aturdido durante 2 turnos.	Intenso golpe que quema las piernas del adversario. Está aturdido y sin poder reaccionar durante 2 turnos. Pierde 4 puntos de vida por turno y luchará con un -5%. +1 punto de daño.	Quemaduras en la parte inferior de la pierna, pierde el pie, pero la herida queda cauterizada. Está aturdido y sin reaccionar 6 turnos, y pierde 3 puntos de vida por turno. Mueve a -2 y lucha con un -40%. +15 de daño.
0	-	Brisa de aire caliente. +0 puntos de daño.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	El adversario siente el calor, pierde la iniciativa el siguiente turno (o 2 turnos, si no tiene armadura), +5 puntos de daño.

ACIERTOS CRÍTICOS DE FRÍO (F)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	El golpe aturde al adversario durante 1 turno. Pierde 2 puntos de vida por turno y además lucha con un -5% por culpa de un 'shock' facial. +8 puntos de daño.	Golpe en la cabeza que derriba al adversario. Si lleva yelmo, está aturdido durante 3 turnos. De no llevar yelmo, está aturdido durante 6 turnos, lucha con un -25% y pierde las dos orejas.	El adversario entra en coma durante 1 mes y pierde la nariz como consecuencia del 'shock' y congelación grave. +21 puntos de daño.	El golpe congela y reseca la cabeza del adversario, que muere después de 1 turno. Su cerebro y su cráneo son ahora quebradizos y están muertos. Suma 5% a tu siguiente acción.
2	-	El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 4 turnos. Si no lleva armadura ni capa que le proteja, pierde 5 puntos de vida por turno.	Golpe en el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, pierde 4 puntos de vida por turno. De no tenerla, lucha con un -25%, pierde 5 puntos de vida por turno y está aturdido durante 3 turnos.	Golpe en el cuello. Si el adversario lleva armadura en el cuello, está aturdido durante 9 turnos. De no llevarla, el adversario pierde los labios, no puede hablar durante 2 semanas y cae al suelo inconsciente.	Golpe en el cuello y la garganta. Si el adversario lleva armadura en el cuello, cae inconsciente. De no llevarla, el cuello se congela y se rompe en pedazos y él muere después de no hacer nada durante 9 turnos.
3	-	Golpe en el pecho. El adversario está aturdido durante 2 turnos y no puede reaccionar durante 1 turno. +12 puntos de daño.	Golpe en el pecho. El adversario pierde 4 puntos de vida por turno. Si lleva armadura en el pecho, está aturdido durante 3 turnos. De no llevarla, cae al suelo y lucha con un -10%.	Golpe en el pecho. El adversario cae al suelo y deja caer todo lo que tenga en las manos. Está aturdido durante 8 turnos por 'shock' y daños nerviosos. Lucha con un -15%.	El cuerpo del adversario se congela por completo y luego se rompe en mil pedazos después de caerse al suelo 2 casillas detrás del lugar donde recibió el impacto del ataque.
4	-	Golpe en la espalda. El adversario está aturdido y sin poder reaccionar durante 1 turno. Congelación. El adversario lucha con un -5%. +10 puntos de daño.	El adversario está aturdido durante 2 turnos y toda la madera en la espalda del adversario expuesta al exterior se vuelve inútil y quebradiza. Pierde 2 puntos de vida por turno. +9 puntos de daño.	Golpe en la espalda. El adversario está aturdido durante 3 turnos y no puede reaccionar durante 1 turno. Lucha con un -10%. Congelación. +13 puntos de daño.	Golpe en el abdomen. Si el adversario lleva armadura en el abdomen, cae inconsciente y +17 puntos de daño. De no llevarla, el adversario muere por lesiones causadas a los órganos internos después de 9 turnos.
5	-	Golpe de congelación contra la espalda que seca toda clase de materia orgánica que tuviese expuesta en ella. Está aturdido y sin reaccionar durante 1 turno. +9 puntos de daño.	Golpe contra un costado que hace que el adversario retroceda 1 casilla. Las ampollas le hacen perder 3 puntos de vida por turno y estar aturdido 2 turnos. +10 puntos de daño.	Golpe en la cadera del adversario, que se rompe en pedazos. El adversario está aturdido y sin reaccionar 3 turnos, mueve a -2 y lucha con un -35%. +17 puntos de daño.	Golpe en un costado, que congela y rompe en pedazos la pelvis del adversario. Muere después de 6 turnos por 'shock' y lesiones nerviosas. +18 puntos de daño.
6	-	Golpe fuerte pero desviado que aturde al adversario durante 1 turno. Pierde 3 puntos de vida por turno debido a las congelaciones sufridas en la muñeca del brazo inhábil. + 8 puntos de daño.	Golpe en el brazo hábil. Deja caer al suelo lo que tuviese en esa mano. El adversario está aturdido durante 3 turnos y lucha con un -15%. +13 puntos de daño. Congelación.	Golpe en el brazo hábil. La congelación y entumecimiento hacen que el brazo quede inutilizado, aturdiendo al adversario durante 3 turnos. Lucha con -20% y +15 puntos de daño.	Golpe en el hombro, que queda inutilizado por culpa de los daños causados a los nervios y los cartílagos. Si no lleva brazales, inconsciente durante 1 día y pierde 6 puntos de vida por turno. +15 puntos de daño.
7	-	Golpe en forma de torbellino que hace que el adversario dé vueltas sobre sí mismo. +10 puntos de daño y está aturdido durante 1 turno. Deja caer lo que tuviera en las manos.	El adversario cae al suelo y está aturdido 4 turnos. Si lleva en las muñecas armadura, pierde 3 puntos de vida por turno. De no tenerla, lucha con un -10% y pierde 6 por turno.	Golpe en el brazo inhábil. Si lleva un escudo, +20 puntos de daño. Si no lo lleva, brazo inutilizado por culpa de los daños causados a músculos y nervios, lucha con -15%. Aturdido 5 turnos.	El golpe congela ambas manos y el adversario pierde el uso de sus dos brazos. Lucha con -50%, está aturdido durante 9 turnos y pierde 6 puntos de vida por turno.
8	-	Golpe fuerte dirigido contra la parte inferior del cuerpo. Adversario aturdido 2 turnos. Si no lleva armadura en las piernas, pierde 5 puntos de vida por turno por 'shock' y dolor.	Golpe en la pierna. Congelación. Si el adversario lleva botas o grebas de cuero, éstas son destruidas. Está aturdido durante 3 turnos. +11 puntos de daño.	Golpe en el muslo, que le rompe el hueso y causa congelación. El adversario mueve a -1 y lucha con un -20%, pierde 5 puntos de vida por turno y está aturdido durante 5 turnos.	La mitad inferior del cuerpo del adversario se congela por completo. Muere después de no hacer nada durante 6 turnos. +19 puntos de daño.
9	-	Golpe acompañado de escarcha que obliga al adversario a perder la iniciativa durante 2 turnos. +5 puntos de daño.	Golpe fuerte dirigido contra la parte inferior del cuerpo, que aturde al adversario durante 1 turno. Destruye protecciones de sus pies. Si los pies estaban desnudos, el adversario lucha con un -10% (por congelación).	Golpe en las piernas. El adversario cae al suelo. Si lleva armadura en las piernas, está aturdido durante 2 turnos. De no llevarla, el adversario pierde el uso del pie izquierdo, mueve a -2 y lucha con un -35%.	Golpe dirigido contra la parte inferior de las piernas, que destruye las protecciones de los pies, congela los dos pies y le aturde durante 7 turnos. Pierde 6 puntos de vida por turno, mueve con -2 y lucha con -40%.
0	-	Brisa de aire frío. +0 puntos de daño.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	Golpe frío. Si el adversario lleva puesta una armadura o ropa que le proteja, pierde iniciativa para el siguiente turno. De no ser así, +6 puntos de daño y pierde la iniciativa 2 turnos.

ACIERTOS CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD (E)

	A 0-9	B 10-14	C 15-19	D 20-24	E 25+
1	-	Estallido de luz y humo que aturde durante 1 turno a todos los que se encuentren a menos de 1,5 metros del adversario. Este cae al suelo y queda aturdido durante 3 turnos.	Golpe en la cabeza. El adversario queda ciego durante 2 semanas y pierde la nariz. Está aturdido 9 turnos. Mientras esté ciego, actúa con un -45%. Si no lleva yelmo, cae al suelo.	Golpe en la cabeza. Con yelmo de cuero, este queda destruido y el adversario entra en coma 2 meses. Sin él, el cerebro se deshace y muere. +5% a tu siguiente tirada.	Golpe en la cabeza. El cerebro del adversario sufre un shock generalizado y daños graves en la corteza cerebral. Cae inconsciente y muere en 5 turnos. +20 puntos de daño.
2	-	Golpe en la parte superior del pecho. El adversario queda aturdido durante 2 turnos y no puede usar REA durante 1 turno. +5 puntos de daño.	Golpe en el cuello y los hombros. Si lleva una armadura que proteja el cuello, queda aturdido y sin poder usar REA durante 6 turnos. De no ser así, pierde el habla y cae inconsciente. +10 puntos de daño.	Golpe en el cuello que deja inconsciente al adversario. No puede hablar durante 2 meses y pierde 4 puntos de vida por turno. +20 puntos de daño.	El golpe atraviesa el cuello y decapita al adversario, que muere en el acto. +5% a tu siguiente tirada de ataque con hechizos.
3	-	Golpe en el pecho. Si lleva armadura de cuero, queda aturdido durante 2 turnos. De no llevarla, queda aturdido durante 3 turnos.	Golpe en el pecho. El adversario cae al suelo y pierde 2 puntos de vida por turno por la hemorragia. +11 puntos de daño.	Golpe en el pecho. El adversario cae inconsciente por el shock. La hemorragia y los daños nerviosos le hacen perder 3 puntos de vida por turno. +18 puntos de daño.	Golpe en el pecho que hace retroceder 3 metros al adversario. Daños nerviosos generalizados. Muere de shock después de 3 turnos. +20 puntos de daño.
4	-	Golpe en la espalda. El adversario queda aturdido y sin poder usar REA durante 1 turno. +9 puntos de daño.	Golpe en la espalda. El adversario cae al suelo y queda inconsciente durante 1 turno. Shock leve: actúa con un -10%. +12 puntos de daño.	Golpe en el costado que destroza el sistema nervioso. Shock generalizado: entra en coma y queda en estado vegetativo. +30 puntos de daño.	Golpe en el pecho. Si lleva armadura que lo proteja, queda aturdido 9 turnos y pierde 6 puntos de vida por turno. De no ser así, muere por shock y hemorragia en 12 turnos.
5	-	El adversario gira sobre sí mismo, queda aturdido 1 turno y pierde la iniciativa durante el siguiente. +6 puntos de daño.	El humo caliente y la luz aturden al adversario durante 4 turnos. Pierde la iniciativa durante 6 turnos. +13 puntos de daño.	Golpe en la cadera. Con armadura, queda aturdido 6 turnos. Sin ella, queda aturdido 3 turnos, mueve a -1 y actúa con un -25% por daños nerviosos. +10 puntos de daño.	El golpe aplasta la pelvis y destruye la parte baja de la columna. El adversario cae inconsciente y muere después de 12 turnos.
6	-	Quemaduras leves en el brazo hábil. Durante 1 turno, el adversario pierde MAY, pero conserva REA. Pierde 1 punto de vida por turno. +6 puntos de daño.	Golpe en el brazo inhábil. Si lleva armadura de metal, pero no escudo, queda inconsciente durante 6 turnos. +15 puntos de daño.	Golpe en el brazo inhábil. Si lleva escudo, queda aturdido 6 turnos y pierde 12 puntos de vida. De no ser así, cae al suelo y el brazo queda inutilizado. +13 puntos de daño.	Golpe en ambos brazos. Si una armadura de metal protege brazos y pecho, los brazos se fusionan entre sí y no puede usarlos. De no ser así, queda inconsciente 6 horas. +9 puntos de daño.
7	-	La luz distrae al adversario. Durante 1 turno pierde MAY, pero conserva REA. +5 puntos de daño.	Golpe en el brazo hábil. Deja caer cuanto tenga en esa mano, queda aturdido 2 turnos y pierde 2 puntos de vida por turno.	Golpe en el brazo inhábil. Si lleva escudo, queda aturdido durante 4 turnos. De no ser así, el brazo queda inutilizado y no puede usar REA durante 2 turnos.	Golpe en el brazo inhábil. Si lleva escudo, queda aturdido 6 turnos y pierde 12 puntos de vida. De no ser así, cae al suelo y el brazo queda inutilizado. +13 puntos de daño.
8	-	Golpe en la parte superior de la pierna. El adversario queda aturdido durante 1 turno. +5 puntos de daño.	El adversario gira sobre sí mismo y queda aturdido durante 1 turno. Una quemadura leve en la pierna le hace perder 2 puntos de vida por turno. +7 puntos de daño.	Golpe en el muslo. Pierde 2 puntos de vida por turno; los huesos se rompen y los cartílagos se desgarran. Queda aturdido 4 turnos, mueve a -1 y actúa con un -20%.	El golpe fragmenta la rodilla y destruye varios nervios. El adversario mueve a -2, actúa con un -30% y queda aturdido y sin poder usar REA durante 2 turnos.
9	-	El golpe hace perder el equilibrio al adversario, que pierde la iniciativa durante 2 turnos. +4 puntos de daño.	Golpe en la pierna. Si lleva armadura, queda aturdido 1 turno. De no ser así, queda aturdido y sin poder usar REA durante 1 turno, y pierde 3 puntos de vida por turno.	El golpe derriba al adversario. Si lleva armadura de metal, pierde el uso de la pierna y mueve a -2. De no ser así, queda aturdido y sin poder usar REA durante 2 turnos. +15 puntos de daño.	Golpe en la pierna. Si lleva armadura, queda aturdido y sin poder usar REA durante 6 turnos. De no ser así, la pierna se rompe y sufre daños nerviosos: mueve a -2 y actúa con un -25%. Aturdido 6 turnos.
0	-	Mucha electricidad estática. +0 puntos de daño.	+2 puntos de daño.	+4 puntos de daño.	Si lleva armadura, pierde la iniciativa durante 2 turnos; de no ser así, queda aturdido durante 1 turno. +5 puntos de daño.



PIFIAS o FALLOS CRÍTICOS

	Ataque MEN	Ataque MAY	MOV	REA
1	Un ligero traspiés cambia el curso de tu ataque, que apenas roza al oponente. Le causas 3 puntos de daño.	No tienes buen apoyo con los pies y pierdes la oportunidad de asestar un golpe directo.	Tracción pobre. La acción falla sin consecuencia adicional.	Defensa tardía. La defensa falla sin consecuencia adicional.
2	No tienes buen agarre, y pierdes una oportunidad de asestar un golpe directo al adversario.	Te sientes incómodo con el agarre del rival. Pierdes el ataque, y tu acción MEN para cambiar el agarre.	Mal apoyo. Pierdes 1 punto del MB que te quede este turno.	Apoyo falso. Te recolocas mal: desplázate 1 casilla en una dirección aleatoria. Si no es legal/está ocupada, sufres 3 de daño.
3	Mala maniobra. Pierdes tu ataque y te causas a ti mismo +2 puntos de daño.	No tienes buen agarre y pierdes tu ataque. No puedes parar hasta tu siguiente turno.	Arranque muy malo. Pierdes 2 puntos del MB que te quede este turno.	Te golpeas en tu apertura: sufres +3 daño.
4	No tienes buen agarre y pierdes tu ataque y tu próxima acción MEN.	Pésima maniobra. Fallas el ataque, y estás aturdido durante 1 turno.	Ritmo trompicado. Pierdes 2 puntos del MB que te quede este turno. Tampoco puedes declarar acciones dobles en tu próximo turno.	La defensa falla y el intento "ensucia" la acción. El siguiente ataque contra ti antes de tu próximo turno obtiene +10%.
5	No tienes buen agarre y pierdes tu ataque. No puedes usar REA hasta tu próximo turno.	Se te cae el arma al suelo. Pierdes tu ataque y tu siguiente acción MAY.	Zancada cruzada. El desplazamiento termina inmediatamente; pierdes el MOV restante.	Guardia rota. No puedes usar REA hasta tu próximo turno; el siguiente ataque contra ti obtiene +10%.
6	Pierdes tu ataque y se te cae el arma al suelo.	Das un traspiés, pierdes el ataque y las acciones de todo el turno.	Torpe maniobra. El desplazamiento termina y pierdes las acciones que te queden este turno; conservas REA.	Pierdes el control. Si Parabas o Bloqueabas, arma o escudo cae a tus pies; si Esquivabas, desplázate 1 casilla aleatoria. Si no es legal/está ocupada, sufres 3 de daño.
7	Resbalas, pero no llegas a caer. Pierdes el ataque, no puedes usar REA hasta tu próximo turno y ofreces el flanco hasta entonces.	Das un traspiés y casi te caes al suelo. No puedes mover más este turno y estás aturdido y sin poder Parar durante 1 turno.	Muy mala maniobra. El desplazamiento termina inmediatamente y no puedes usar REA hasta tu próximo turno.	Quedas expuesto. No puedes usar REA hasta tu próximo turno y ofreces el flanco hasta entonces.
8	Te desequilibras gravemente. Pierdes el ataque; quedas Aturdido y sin REA hasta tu próximo turno. Sufres 1 punto de daño.	Tu potente ataque te desequilibra gravemente. Fallas el ataque, ofreces el flanco a tus oponentes durante 1 asalto, y pierdes las acciones de todo el turno.	Pérdida lamentable de control. El desplazamiento termina. Pierdes las acciones restantes y no puedes usar REA hasta tu próximo turno. Tampoco puedes declarar acciones dobles en tu próximo turno.	Un serio fallo de concentración durante la defensa provoca que acabes parcialmente derribado. Puedes levantarte con MEN ahora o más adelante. En este estado te atacarán con los bonos por derribado.
9	Das un traspiés, pierdes el ataque y caes al suelo. Estás Derribado (levantarse cuesta MOV). No puedes usar REA hasta tu próximo turno.	Tropiezas y caes al suelo. Se te cae lo que tengas en las manos. Estás derribado (levantarse cuesta MOV). No puedes usar REA hasta tu próximo turno.	Caída violenta. El desplazamiento termina; pierdes las acciones restantes y no puedes usar REA hasta tu próximo turno. Quedas Derribado. Montado, quedas Derribado y sufres +3 daño.	Caes al suelo tras un movimiento demasiado optimista: quedas Derribado. No puedes usar REA hasta tu próximo turno.
0	Intentas lisiarte a ti mismo. Haz una tirada en la columna "C" de la tabla de Aciertos Críticos para tu tipo de ataque.	El peor movimiento jamás visto. Haz una tirada en la columna "D" de la tabla de Aciertos Críticos para tu tipo de ataque.	Pésima maniobra. Sufres un AC de Desequilibrio en la columna C -D si vas montado- sobre ti mismo y quedas Derribado. Si llevabas algo en las manos, cae y rebota una casilla.	Movimiento horrible. Te haces daño "de verdad": aplica un Acierto Crítico de Desequilibrio en la columna C contra ti mismo.

PIFIAS DE MAGIA

Cuando un lanzamiento de magia pifie, tira 1D100 y añade el Factor de Riesgo multiplicado por 3. Por ejemplo, un lanzamiento con FR 30 sumaría +90. Consulta la columna Hechizos ofensivos si el hechizo causa daño o una condición hostil.
Salvo que se indique lo contrario, el hechizo falla y sus PP se gastan.

HECHIZOS NO OFENSIVOS		HECHIZOS OFENSIVOS	
Tirada	**Efecto**	**Tirada**	**Efecto**
01-20	El hechizo se retrasa: surte efecto al final del turno siguiente. Si el lanzador es interrumpido antes, falla.	**01-20**	El lanzador pierde la concentración. El hechizo falla, pero no se gastan PP.
21-30	El hechizo se disipa antes de completarse. Falla, pero no se gastan PP.	**21-30**	El hechizo falla sin gastar PP. El lanzador sufre -30% a toda acción durante 1 turno.
31-40	El esfuerzo rompe la concentración. El hechizo falla y se gastan los PP.	**31-40**	La energía se corta de forma brusca. El hechizo falla y el lanzador queda aturdido 1 turno.
41-60	Lapsus moderado: el hechizo produce una manifestación inocua, inútil o absurda, a elección del DJ.	**41-60**	Lapsus importante: el hechizo se manifiesta sin causar daño ni condiciones hostiles. Aturdido 1 turno.
61-80	Distracción grave: el hechizo falla y el lanzador queda aturdido durante 1 turno.	**61-75**	Miedo subconsciente: el ataque mágico se extingue antes de alcanzar el blanco. Aturdido 1 turno.
81-95	Ejecución incorrecta: el DJ altera de forma perjudicial un parámetro del hechizo. Aturdido 2 turnos.	**76-90**	Vector erróneo: el hechizo impacta un punto inofensivo. El lanzador pierde 5 PV y queda aturdido 3 turnos.
96-100	El lanzador internaliza el hechizo: pierde 10 PV y queda aturdido durante 12 turnos.	**91-95**	La descarga impacta a los pies del lanzador. Pierde 10 PV y queda aturdido 6 turnos.
101-125	El efecto se manifiesta en un punto válido desconocido dentro del alcance. Aturdido 3 turnos.	**96-100**	El lanzador internaliza el hechizo: pierde 20 PV y cae inconsciente durante 12 horas.
126-150	Colapso arcano: el hechizo no produce efecto. El lanzador sufre -30% a toda acción y no puede usar REA durante 4 turnos.	**101-125**	El hechizo impacta 6 m a la derecha del blanco original y se resuelve allí. El lanzador pierde 10 PV y queda aturdido 1 turno.
151-175	Reacción mágica: el efecto se invierte o perjudica al lanzador. Pierde 5 PV y queda aturdido 6 turnos.	**126-150**	El hechizo impacta 6 m a la izquierda del blanco original y se resuelve allí. El lanzador pierde 5 PV y queda aturdido 2 turnos.
176-185	Internalización grave: pierde 8 PV y no puede usar MAY, MEN ni REA durante 1 hora.	**151-175**	El hechizo sale en dirección opuesta y se resuelve allí. El lanzador pierde 25 PV y no puede usar MAY, MEN ni REA durante 6 horas.
186-191	Internalización crítica: pierde 10 PV y cae inconsciente durante 6 horas.	**176-185**	Internalización severa: pierde 30 PV, no puede lanzar hechizos durante 1 semana y sufre -50% a toda acción durante 3 meses o hasta ser curado.
192-195	Daño nervioso: pierde 25 PV, no puede usar MAY, MEN ni REA durante 12 horas ni lanzar hechizos durante 4 semanas.	**186-191**	Internalización crítica: pierde 35 PV, entra en coma 1 semana y no puede lanzar hechizos durante 2 semanas.
196-200	Apoplejía leve: pierde 20 PV, no puede lanzar hechizos durante 2 semanas y sufre -50% a toda acción durante 3 días.	**192-195**	Apoplejía masiva: pierde 50 PV y entra en coma 1 mes. Si no recibe sanación adecuada, muere 3 semanas después de despertar.
201-250	Coma mágico: pierde 20 PV, cae inconsciente 9 horas y no puede lanzar hechizos durante 3 semanas.	**196-200**	Apoplejía grave: el lanzador queda paralizado de cintura para abajo de forma permanente.
251-300	El lanzador queda aturdido 12 turnos y pierde ese hechizo. Sólo puede volver a aprenderlo tras 1 año.	**201-250**	Internalización devastadora: pierde 40 PV, entra en coma 3 semanas y no puede lanzar hechizos durante ese tiempo.
301+	Apoplejía grave. El lanzador entra en coma durante 3 meses.	**251-300**	Daño nervioso grave: el hechizo se resuelve de la peor forma razonable y el lanzador no puede usar magia durante 3 meses.
		301+	Internalización masiva de poder: muerte cerebral. El lanzador muere en el acto.

6.0 Anexos

6.1 Especialización de habilidades: a rangos 7 y 10, cada habilidad obtiene una pericia que amplía sus usos.

Habilidad	Experto (7+ rangos)	Maestro (10 rangos)
Armas	Armas CC permiten usar otras CC; a distancia, otras: -15%	Finta (MEN): rival pierde 1 REA
Pelea	MAY permite 2 Ataques rápidos seguidos	Trabar sin gastar REA (1/as.)
Esquivar	Mover localización ±1 si 1D10<Rangos en Esquivar	Como efecto 7, sin esquivar
Armadura	El Estorbo no se aplica a Iniciativa	Anula malus MB de armadura
Escudo	Dos Bloqueos por una REA, al mismo rival (1/turno)	-1 Estorbo de los escudos
Emboscar	Elige localización de entre los tres dados	Penetración 2 y Silencioso
Actuar	Cambiar voces, imitar acentos	Autogenerar emociones reales
Sigilo	Moverse más rápido en sigilo (mitad de movimiento)	Moverse a velocidad completa
Fullerías	Encontrar patrones en datos estadísticos, detectar amaños	Anticipar probabilidad y riesgos
Callejeo	Puedes elegir un objetivo a la hora de seguir rumores	Peligrosidad baja un rango
Agilidad Manual	Malabares y nudos sin malus	Trucos de “magia”
Cerrajería	Las ganzúas no se rompen en fallo	Montar trampas complejas
Montar	Monturas exóticas y disparar al galope sin malus	Acrobacias montado
Nadar	Bucear sin malus. Apnea mejorada. Flotar sin esfuerzo	Estilos de natación. Rescates
Trepar	Accede a paredes con apoyos pequeños	Requiere la mitad de tiempo
Acrobacias	Esquiva acrobática sin tirada. Elige casilla si le empujan	Incorporarse con MEN
Atletismo	Cargar usando Atletismo no añade 5 EXT al gasto del turno	Cargar +1 daño; Esprintar +1 MB
Forma Física	+1 PV por nivel (+2 si Guerrero o Bribón)	+10 puntos de Extenuación
Oficio	Interpretar situaciones desde perspectiva profesional	Generar protocolos universales
Historia	Predecir resultado probable en base a precedente histórico	Comodín en temas populares
Sanación	Necesario para cirugías de emergencia o de campo	Crear nuevas curas milagrosas
Religión	Canalización no necesita grimorio en hechizos de nivel >5	+1 PP en Canalización
Tácticas	Elegir entre dos opciones de efectos tácticos por tirada	Anula un efecto del oponente
Instruir	+5% XP adicional	Repetir tirada de Aprendizaje
Idioma	Reconocer el origen cultural y regional de las expresiones	Dominar dialectos y arcaicismos
Orientación	Improvisar caminos a partir de veredas naturales	Orientarse sin referencias
Rastreo	Puede borrar rastros de un grupo reducido	Rastrear no ralentiza la marcha
Supervivencia	No necesita tiradas para autonutrirse en entornos salvajes	Camuflar refugio
Herbolaria	Puede elegir un grupo objetivo a la hora de forrajear	Requiere la mitad de tiempo
Investigación	Identificar hábitos o rutinas explotables del objetivo	Metadatos y cruce de datos
Contactos	Siempre dará información sobre conceptos que conozca	Siempre se arriesgará
Perspicacia	Identificar la naturaleza de mentiras y dobles sentidos	Identificar intenciones ocultas
Persuasión	Desmontar falacias comunes es rutina	Interrogar, lograr confesiones
Liderazgo	Cambiar hasta tres cartas de objetivo de Capitán	Empieza combate con 1 PC
Diplomacia	Leer entre líneas en interacciones tensas	Anula malus por cultura diferente
Negociar	Tasar es rutina	Crear valor percibido

Ampliación de habilidades

TÁCTICAS

El estratega realiza una tirada de Tácticas antes del combate. Obtiene un efecto táctico por cada GE, con un mínimo igual a la mitad de sus rangos en la habilidad, redondeando hacia abajo, aunque falle la tirada. Una pifia reduce ese mínimo en 1, hasta un mínimo de 0; un crítico concede un efecto adicional. Ejemplo: con Tácticas 6, cero GE y un crítico, obtiene 3+1 efectos. El estratega anota los resultados en secreto y puede activarlos durante el combate hasta agotarlos:

- Los efectos se pueden jugar en cualquier momento, pero algunos efectos pueden condicionar esto.
- Salvo que indique "para todo el combate" o una duración concreta, cada táctica es de un solo uso.
- En esta tabla, “durante este turno” significa hasta el final del turno actual del afectado si ya está actuando, o hasta el final de su siguiente turno si todavía no ha actuado. Cuando el efecto afecta a varios personajes, significa hasta el final del asalto actual.
- Si el estratega queda fuera de combate, se pierden todas las tácticas sin utilizar.
- Siempre que sea posible, se puede utilizar el efecto táctico después de ver el resultado de una tirada.
- En cualquier momento el estratega puede cambiar cualquiera de sus tiradas por un efecto plano:
  1. Mover un personaje aliado una casilla hacia su propia posición.
  2. Hacer actuar a un personaje aliado tras terminar el turno de otro personaje aliado, ignorando iniciativa.
  3. Aplicar un Apoyo o un Molestar en ausencia de REA o sin gastarla.

Tirada	Efecto táctico
01	**Grito de guerra:** Los aliados que oigan al estratega ganan +5 a Iniciativa durante todo el combate.
02	**Paso ensayado:** Repite una tirada fallida de Atletismo o Acrobacias de un personaje aliado; una pifia no puede repetirse.
03	**Respiración medida:** Hasta tres aliados recuperan 3 EXT cada uno.
04	**Señal convenida:** Un aliado que pueda percibir la señal obtiene +10% a su siguiente acción.
05	**Trampa de posición:** Cuando un enemigo entre en una casilla designada, un aliado adyacente puede intentar un Trabar sin gastar REA.
06	**Carga en cuña:** Una Carga obtiene +10% al ataque e ignora la primera REA que provoque; el atacante sufre -10% a Esquivar, Parar y Bloquear hasta su próximo turno.
07	**Ojos en los flancos:** El grupo no puede ser sorprendido al inicio del combate. Un aliado recupera su REA.
08	**Tiro por salvas:** Dos aliados que ataquen a distancia al mismo objetivo obtienen +5% a sus tiradas durante este turno.
09	**Finta coordinada:** Obliga a un enemigo a repetir una tirada exitosa no crítica de Esquivar, Parar o Bloquear.
10	**Contramarcha:** Anula el bono numérico de una táctica enemiga; sus demás efectos y costes se mantienen.
11	**Tres golpes de cuerno:** Hasta tres aliados pueden intercambiar libremente su orden de Iniciativa durante este asalto.
12	**Muro de escudos:** Los aliados contiguos que porten escudo ganan +10% a Bloquear y pierden 1 MB durante este asalto.
13	**Enemigo estudiado:** Designa un adversario; hasta dos aliados pueden repetir una tirada fallida realizada con REA contra él durante este turno.
14	**Relevo de primera línea:** Reduce en 1 turno el aturdimiento de un aliado y muévelo 1 casilla hacia retaguardia.
15	**Juramento ante el estandarte:** Los aliados que oigan al líder ganan +10% para resistir Miedo o una intimidación durante este combate.
16	**Repliegue cubierto:** Hasta tres aliados se mueven 1 casilla hacia el estratega; las tiradas realizadas con las REA provocadas sufren -10%.
17	**Leer el arma:** Un aliado obtiene +10% a una tirada de Esquivar, Parar o Bloquear contra un enemigo designado.
18	**Ataque en pinza:** Dos aliados adyacentes al mismo enemigo ganan +5% al atacarlo y +1 al daño durante este turno.
19	**Señal falsa:** Un enemigo que pueda percibir la maniobra sufre -10% a su siguiente tirada de Percepción o REA.
20	**Brecha fingida:** Cuando un enemigo declare una Carga, un aliado distinto del objetivo puede moverse 1 casilla y recuperar su REA contra el atacante.
21	**Tomar altura:** Mueve un aliado 1 casilla hacia una posición elevada; obtiene +10% a su siguiente ataque a distancia.
22	**Segundo mapa:** Tira dos veces más en esta tabla y conserva uno de los resultados; el otro se descarta.
23	**Línea de lanzas:** Hasta 3 aliados adyacentes y con armas de Ensartar ganan +15% a Trabar una Carga durante este asalto.
24	**Señal adelantada:** Un aliado obtiene +20 a Iniciativa durante este asalto.
25	**Empuje concertado:** Todos los aliados ganan +5% a Atletismo hasta el final del turno.
26	**Mano del veterano:** Un aliado repite una tirada fallida no crítica de cualquier habilidad.
27	**Golpe amortiguado:** Reduce en 3 el daño de un ataque contra un aliado que esté contiguo a otro miembro del grupo.
28	**Munición a mano:** Una Recarga que normalmente cuesta MAY pasa a costar MEN.
29	**Voz cortante:** Un enemigo que pueda oír al estratega sufre -10% a su siguiente acción.
30	**Marca de tiza:** Designa una zona de 3x3 casillas; los aliados dentro obtienen +5% a sus acciones durante este turno.
31	**Cambio de paso:** Un aliado gana +1 MB e ignora una REA provocada por su movimiento durante este turno.
32	**Guardias cruzadas:** Los aliados contiguos entre sí ganan +5% a Esquivar, Parar y Bloquear durante este turno.
33	**Trayectoria calculada:** Repite a -10% un ataque a distancia fallido contra el mismo objetivo.
34	**Dientes apretados:** Un aliado ignora hasta -15% de penalizadores causados por heridas durante este turno.
35	**Interponer el escudo:** Un aliado con escudo gasta REA para convertirse en objetivo de un ataque contra un compañero adyacente y obtiene +5% a Bloquearlo.
36	**Dos alas, un cuerpo:** Intercambia la Iniciativa de dos aliados; ambos ganan +5% a Esquivar hasta sus próximos turnos.
37	**Orden seca:** Un aliado obtiene +10% a una tirada realizada con REA después de verla, pero antes de resolver sus efectos.
38	**Rodear al gigante:** Un enemigo adyacente a dos o más aliados puede ser Trabado con +15% y +1 al daño.
39	**Destello preparado:** Un atacante a distancia sufre -10% a su tirada. No puede usarse en oscuridad total.
40	**Brecha aprovechada:** Un aliado recupera su REA cuando otro aliado deja fuera de combate a un enemigo.
41	**Golpear al mando:** Un ataque contra el líder o conjurador principal enemigo obtiene +15%.
42	**Despliegue anticipado:** Antes del primer turno, mueve un aliado hasta 2 casillas por una ruta legal.
43	**Amenaza cruzada:** Un aliado renuncia a su MOV; hasta dos enemigos adyacentes sufren -10% a Esquivar, Parar y Bloquear hasta el próximo turno de ese aliado.

Tirada	Efecto táctico
44	**Rugido ensayado:** Un aliado obtiene +15% para Intimidar a un adversario.
45	**Leer el terreno:** Hasta tres aliados ignoran los penalizadores de terreno difícil y obstáculos menores durante este turno.
46	**Segundo aliento:** Un aliado recupera 5 EXT y reduce en 1 turno su aturdimiento.
47	**Orden de repliegue:** Un aliado se mueve 2 casillas alejándose del enemigo más cercano; las tiradas realizadas con las REA provocadas sufren -10%.
48	**Blanco señalado:** Todos los ataques a distancia aliados contra un enemigo designado obtienen +5% durante este turno.
49	**Reorganización instantánea:** Dos aliados mueven hasta 2 casillas cada uno; el movimiento provoca REA con normalidad.
50	**Alto tras los escudos:** Hasta tres aliados recuperan 5 EXT, pero no pueden Cargar ni atacar durante este turno.
51	**Control de área:** Hasta dos aliados con armas de Alcance mueven 1 casilla y obtienen +10% a Trabar durante este turno.
52	**Cubrir el tiro:** Ignora hasta -15% de penalizadores por distancia, visibilidad o cobertura en un ataque a distancia.
53	**Calma bajo fuego:** Un aliado repite una tirada fallida para resistir Miedo, intimidación u otro efecto mental y suma +5%.
54	**Cambio de frente:** Elimina un efecto activo de Miedo o intimidación de hasta dos aliados y muévelos 1 casilla lateralmente o hacia retaguardia.
55	**Furia medida:** Un aliado con la mitad o menos de sus PV gana +15% al atacar durante este turno.
56	**Orden silenciosa:** Hasta tres aliados pueden coordinarse sin hablar y obtienen +10% a Sigilo durante este turno.
57	**Grito desde retaguardia:** Un aliado repite a -10% una tirada fallida de Esquivar, Parar o Bloquear.
58	**Ventaja mínima:** Después de una tirada enemiga no crítica, aplica -5% a su Objetivo % antes de determinar si tiene éxito.
59	**Marca compartida:** Cuando un aliado impacte a un enemigo, el siguiente aliado obtiene +10% para atacarlo este turno.
60	**Cortar las señales:** Retrasa una táctica enemiga hasta el final del próximo turno; entonces vuelve a estar disponible.
61	**Lenguaje de manos:** El grupo puede comunicarse en silencio y obtiene +10% a una tirada conjunta de Emboscar o Sigilo.
62	**Avance al redoble:** Hasta tres aliados ganan +1 MB y +5% al atacar este turno; deben terminar más cerca del enemigo.
63	**Cruce de aceros:** Cuando un aliado pare con éxito, otro aliado adyacente puede gastar REA para realizar un ataque MEN contra el mismo enemigo.
64	**Palabra de mando:** Un aliado obtiene una acción MEN adicional; no puede emplearla para atacar ni lanzar un hechizo.
65	**Golpe a la juntura:** El siguiente impacto aliado reduce en 1 punto adicional la Absorción de la armadura.
66	**Maniobra de señuelo:** Designa un aliado; el primer enemigo que lo persiga sufre -10 a Iniciativa y -10% a Atletismo, Esquivar, Parar y Bloquear durante ese turno.
67	**Relato de antiguas victorias:** Los aliados ganan +10% para resistir Miedo e intimidación durante este turno.
68	**Señales falsas:** Reduce a la mitad el bono numérico o la duración de una táctica enemiga; redondea la duración hacia abajo, con un mínimo de 1 turno.
69	**Romper el compás:** Un enemigo sufre -10% a las tiradas realizadas con REA durante este turno; si no dispone de REA, sufre -5% a su siguiente acción.
70	**Estandarte al frente:** Todos los aliados que vean el estandarte obtienen +5% a su siguiente tirada durante este turno.
71	**Desafío calculado:** Un aliado obtiene +10% a Intimidar; si tiene éxito, el objetivo sufre -5% adicional.
72	**Golpe del instructor:** Un aliado obtiene +10% a una tirada de Atacar o Disparar.
73	**Firmes en la brecha:** Hasta dos aliados ignoran un empujón o desplazamiento forzoso durante este turno.
74	**Por el capitán:** El líder del grupo repite una tirada fallida no crítica y obtiene +5% en el nuevo intento.
75	**Cerrar el paso:** Mueve un aliado 1 casilla en el turno de un enemigo. Si cruza 1 casilla adyacente es Trabado sin usar REA.
76	**Niebla de órdenes:** El estratega enemigo no puede activar efectos tácticos durante este turno.
77	**Plan de contingencia:** Cuando un aliado obtenga una pifia, repite la tirada con -10%; aplica el segundo resultado.
78	**Agotar al perseguidor:** Tras Cargar o perseguir a un aliado, un enemigo pierde 1 MB y sufre -10% a Esquivar, Parar y Bloquear hasta su próximo turno.
79	**Táctica espejo:** Copia el último efecto táctico enemigo activado y guárdalo para usarlo más adelante.
80	**Asegurar la línea:** Un aliado se mueve 2 casillas hacia un compañero u obstáculo y gana +10% a Esquivar, Parar y Bloquear hasta su próximo turno.
81	**Cálculo del veterano:** Después de tirar 1D100, intercambia los dados de decenas y unidades de una tirada aliada.
82	**Furia contenida:** Todos los aliados ganan +5% al atacar y sufren -5% a Esquivar, Parar y Bloquear durante este turno.
83	**Romper la carga:** Un enemigo pierde todos los bonos de su Carga; conserva el movimiento y el ataque.
84	**Paso entre filas:** Dos aliados adyacentes intercambian posiciones sin provocar REA.
85	**Formación flexible:** Elige: todos los aliados ganan +5% al atacar o +5% a Esquivar, Parar y Bloquear durante este turno.
86	**Mirada del caudillo:** El líder obtiene +10% a una acción; si tiene éxito, un aliado adyacente gana +5% a su siguiente tirada.

Tirada	Efecto táctico
87	**Reserva de aliento:** Un aliado obtiene una MAY adicional, pero pierde su REA hasta el siguiente turno.
88	**Ganar por un palmo:** En una tirada enfrentada cuyos márgenes empaten, el margen aliado cuenta como 1 punto superior; no convierte un fallo en éxito ni un éxito en crítico.
89	**Orden exacta:** Describe dos acciones consecutivas para un aliado; obtiene +10% en ambas mientras siga el plan.
90	**Relevo inmediato:** Tras fallar un aliado, otro personaje adyacente puede realizar inmediatamente una acción MEN gratis.
91	**Sangre en el suelo:** Cuando un aliado quede fuera de combate, los demás ganan +10% para atacar al responsable.
92	**Reserva oculta:** Un aliado tras cobertura queda oculto y se mueve 2 casillas; mantiene Sigilo si termina tras cobertura.
93	**Retirada fingida:** Un aliado se aleja; el primer enemigo que lo persiga pierde su REA. +15% al siguiente ataque contra él.
94	**Guardia imposible:** Tras un crítico enemigo, el defensor recupera REA e intenta Esquivar, Parar o Bloquear con -10%; si tiene éxito, aplica la defensa y el ataque deja de ser crítico.
95	**Acción ensayada:** Antes del combate, elige un aliado y una habilidad, tira con +15% y anota el resultado; durante el combate puede sustituir una tirada de esa habilidad.
96	**Preparación antimagia:** Tres aliados obtienen +15% a su Tirada de Resistencia contra un mismo hechizo o efecto mágico.
97	**Desconcertar al campeón:** El líder o campeón enemigo sufre -10% a su siguiente ataque o tirada de Esquivar, Parar o Bloquear si puede oír al estratega.
98	**Genio táctico:** Elige un efecto entre 01 y 50, excepto Segundo mapa; anota el elegido en lugar de este resultado.
99	**Plan dentro del plan:** Tira dos veces más en esta tabla y conserva ambos resultados; no puede ser de nuevo 99.
100	**La hora señalada:** Al comenzar un asalto, los aliados actúan en el orden que deseen y ganan +10% a su primera acción.

LIDERAZGO

El **capitán** representa el pulso del equipo: su capacidad para mantener la calma, imponer disciplina o inspirar motivación ante las dificultades. Antes de comenzar el combate, realiza una **tirada con la habilidad "Liderazgo"**.
Por cada **GE**, obtiene **1 carta de objetivo de liderazgo** que podrá usar durante el encuentro para influir directamente en sus compañeros o modificar su rendimiento.
El capitán **nunca tendrá menos cartas** que la **mitad de sus rangos** en la habilidad, incluso si falla la tirada.
Una **pifia** elimina una carta sobre ese mínimo; un **crítico** añade una adicional.
El capitán anota las cartas de objetivo al inicio del combate.
Se **reclama un objetivo cumplido** al final de un asalto, y se obtiene **1 Punto de Cohesión (PC)**.
El capitán puede usar varias cartas en un mismo asalto, pero nunca gastar más de 1 PC por asalto.
Si el capitán queda fuera de combate todas las cartas y PC no gastados se pierden.

λ Resolución de un objetivo

Cuando el equipo cumple la condición de una carta de objetivo, el capitán realiza una **tirada de Liderazgo**:

Resultado	Efecto
Crítico	+1 PC y roba una nueva carta de objetivo.
Éxito	+1 PC.
Fallo	+1 PC si gasta REA o MEN; o roba una nueva carta de objetivo.
Pifia	Sin efecto.

λ Usos de los Puntos de Cohesión (PC)

Cada PC puede gastarse para uno de los siguientes efectos:

1. **Repetir una tirada fallida** propia o de un personaje aliado. (No se aplica a críticos o pifias naturales).
2. **Ajustar una tirada ofensiva de tipo mental** un punto, sólo para obtener un crítico.
3. **Convertir en éxito automático** una tirada de resistencia de tipo *mental* (miedo, moral, etc.).

⚠ Una tirada no puede repetirse más de una vez. Los PC no se acumulan entre combates.

Ω Cartas de Objetivo de Capitán

λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "CONTROLAR EL CENTRO" **Condición de activación:** Se anuncia al principio de un asalto. Al final del asalto, tu equipo mantiene **presencia numérica superior** (al menos un personaje más que el rival) dentro del área central (área 3x3). **Notas:** Solo puede cumplirse una vez por combate. Representa presión táctica y dominio posicional.	**λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "TODOS A UNA"** Condición de activación: Durante un mismo asalto, **tres personajes** de tu equipo **ejecutan ataques** consecutivos (o dos ataques y un apoyo directo) sobre un mismo rival. **Notas:** Los ataques deben producirse durante el mismo asalto, aunque por personajes distintos. El apoyo puede ser una acción REA o MEN, siempre que esté destinado a facilitar uno de los ataques.
λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "VENIRSE ARRIBA" **Condición de activación:** El equipo reacciona a **una acción coral**, (tras causar un KO, otro compañero a dos casillas o menos realiza con éxito una acción diferente, difícil y también exitosa). **Notas:** Solo puede cumplirse una vez por combate. Representa liderazgo carismático y conexión emocional con los compañeros.	**λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "EN TODOS LADOS"** **Condición de activación:** Durante una acción rival, dos o más personajes de tu equipo **usan acciones REA** con éxito y evitan que el oponente tenga éxito en su acción **MAY**. En todo caso, no será objetivo cumplido si el oponente causa un KO o un perjuicio claro en su acción. **Notas:** Solo puede cumplirse una vez por combate. Refleja la importancia de un buen posicionamiento.
λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "DOMINIO" **Condición de activación:** Se anuncia al principio del asalto. Al final del asalto tu equipo controla un área en **la mitad rival del campo** de batalla con al menos tres personajes en zona ofensiva, sin retroceder a nadie a campo propio y sin perder a un compañero por KO. **Notas:** Solo puede cumplirse una vez por combate. Un avance prolongado anticipa la victoria.	**λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "ÚLTIMO HOMBRE"** **Condición de activación:** Un personaje designado **evita una ruptura de línea** contra un oponente (en vías de causar la misma). La acción debe tener valor real, es decir, el oponente intentaba alcanzar a un compañero más vulnerable. **Notas:** Solo puede cumplirse una vez por combate. Se dice que los guerreros ganan combates, pero que los generales ganan guerras.
λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "ZONA ASEGURADA" **Condición de activación:** Se anuncia al principio de un asalto. El oponente (o DJ) designa una zona con un área de 3x3 casillas y en campo contrario. Esa **zona debe estar libre de oponentes** al final del asalto. **Notas:** Solo puede cumplirse una vez por combate. Representa cohesión y control territorial bajo presión.	**λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "ZONA DE FUEGO"** **Condición de activación:** Tu equipo realiza **tres acciones ofensivas** exitosas en un mismo asalto (Disparar o Atacar) en un área de 3x3, sin que el rival las evite ni haya un retroceso de la línea. **Notas:** Solo puede cumplirse una vez por combate. Simboliza mantener control y confianza en una zona caliente del campo.
λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "CONTRAATAQUE" **Condición de activación:** Tu equipo consigue trasladar la línea **más allá de la actual un mínimo de 3 casillas** en el mismo asalto, con la mitad más uno de los integrantes del equipo. **Notas:** Solo puede cumplirse una vez por combate. Refleja la capacidad de un líder para reorganizar bajo presión y liberar el campo.	**λ OBJETIVO DE CAPITÁN — "CARRIL BAJO CONTROL"** **Condición de activación:** Se anuncia al principio de un asalto. Al final del asalto tu equipo controla por completo **uno de los flancos ofensivos del campo** (dos compañeros propios y ningún rival en la misma franja de tres casillas). **Notas:** Solo puede cumplirse una vez por combate. Representa abrir el campo y atacar por las bandas.

INSTRUIR

Efectos de la Instrucción

1. **Desbloqueo Táctico:** Después de un periodo de **varias semanas** de entrenamiento consistente (20 días con tiradas exitosas, modificable por críticos, pifias o éxitos relevantes), la habilidad **Instruir** permite al estratega aplicar la habilidad **Tácticas** con su equipo durante los combates. Sin esta preparación, las tácticas avanzadas no existen, todavía no se han creado los automatismos debidos.
2. **Aceleración de Experiencia:** Bajo la supervisión de un instructor competente (personaje que invierte tiempo en esta habilidad), los personajes del equipo incrementan su capacidad de asimilación. El equipo gana un **+10% de Puntos de Experiencia (XP)** adicionales en todas las fuentes de ganancia (combates, misiones, entrenamiento). Este beneficio se aplica mientras el instructor sea a la vez el estratega activo.
3. **Preparación y Resistencia** (efecto en Extenuación): Este uso convierte la instrucción en una preparación física y logística superior que permite al equipo esforzarse más. Los personajes entrenados por el instructor aumentan su límite máximo de **Puntos de Extenuación (EXT)** en una cantidad menor (**+1 EXT** por rango en la habilidad) tras un periodo de entrenamiento consistente (4 semanas o 20 tiradas exitosas).
4. **Aprendizaje:** el instructor ayuda a un pupilo a mejorar una habilidad determinada, en base al coste de la misma para el pupilo (ver tabla en **6.3**). Por cada **GE** que obtenga el instructor en la tirada (no más de una al día), otorga un punto de desarrollo (PD) a su pupilo, que a su vez tendrá que realizar una tirada con los atributos relacionados con esa habilidad (por ejemplo, para aprender Pelea, FIS/DES), multiplicados por 10 (es una tirada de atributo, como se explica en la página 3 de las reglas). Si el pupilo tiene éxito en la tirada, obtiene todos los PD, pero si falla, perderá tantos como grados de fallo (GF) +1, hasta un mínimo de 0.

   Nota: Este escenario de aprendizaje contempla que todos aprenden lo mismo como escenario ideal. Si se instruye a varias personas en distintas habilidades a la vez, el proceso puede ofrecer peores resultados.

SANACIÓN

El cirujano de campaña (llámese médico o apotecario) de un equipo puede reducir el malus a las acciones o recuperar vida o EXT de sus compañeros durante los combates. Para ello debe contar con un botiquín.

El cirujano y el compañero deben estar contiguos y no trabados en combate cuerpo a cuerpo. El cirujano gasta su acción MAY y realiza una tirada con su habilidad Sanación. Si está consciente, el compañero que recibe la sanación debe gastar su acción MOV. El cirujano podrá usar cada grado de éxito en la tirada de la siguiente manera:

- Hacer que recupere un EXT por 1 GE, una vez por combate
- Hacer que recupere un PV por 1 GE, una vez por combate
- Reducir el sangrado de una hemorragia en 1 punto por 5 GE
- Reducir un -5% a la actividad (causado por heridas) por 5 GE, una vez por combate
- Eliminar un efecto letal de un crítico. Requiere de todas las acciones del cirujano y de estabilización previa (*):
  - Vascular: arterias seccionadas, amputaciones o muerte por shock (vida), por 10 GE acumulados.
  - Torácico/respiratorio: asfixia, pulmón perforado, por 15 GE acumulados.
  - Abdominal/pélvico: hemorragia interna, órgano dañado (pero no destruido), por 20 GE acumulados.
  - Irreversible: cerebro, corazón o médula; decapitación, cuerpo seccionado, congelado o quemado masivamente.

(*) Ejemplo: el AC indica muerte en 6 asaltos. La estabilización detiene la cuenta atrás, y requiere de dos asaltos consecutivos, superar una tirada difícil y sólo puede intentarse una vez. El cirujano comienza en el 2º asalto y termina la estabilización al final del 3º. Quedan 3 asaltos, convertidos en 3 tiradas extendidas de 10 minutos. Es decir, media hora para alcanzar los GE necesarios. Si no reúne los GE antes de agotar esas tiradas, el paciente muere.

Sanación aparte, indicar que la extenuación se recupera rápidamente, pero los puntos de vida no se recuperan tan rápido (1 punto por hora completa de descanso, donde descanso significa que el personaje permanece en reposo o no se está desplazando). Las hemorragias se reducen en 1 punto cada 10 minutos (60 asaltos).

6.2 Ficha de personaje

La ficha de personaje (ver las dos páginas siguientes) tiene el formato de una página a dos caras, precisando el detalle de atributos, características, habilidades, talentos, defensas, heridas y equipo. Hechizos en la segunda cara.
En Movimiento anota el MB, es decir, cuántos metros o casillas se mueve con la acción MOV. Esprintar añade 2 al MB; Sigilo limita el movimiento a 1 metro o casilla por MOV (**3.7**).
En Extenuación anota el total de puntos de extenuación y el turno en el que agotaría gastando 5 EXT por turno. Recupera (CO+FV)/2 al Tomar aire (**3.9.2**).

Jugador:		**Atributo 2.º**		**At. 1.º**
Personaje:		**FU**ERZA:		**FIS**
Raza:		**CO**NSTITUCIÓN:		
Edad:		**AG**ILIDAD:		**DES**
Altura:		**RA**PIDEZ:		
Peso:		**PE**RCEPCIÓN:		**INS**
Género:		**IN**TUICIÓN:		
Origen		**EM**PATÍA:		**INT**
Reino:		**RA**ZÓN:		
Estatus:		**CA**RISMA:		**PRE**
Trayectoria:		**FV**OLUNTAD:		
Vocación:				
Profesión:		APARIENCIA:		
Prof. mágica:		CORDURA:		

Nivel	(**AG**+**RZ**)x20 + (**PE**+**EM**+**IN**)x10:	Guardar **PD**	

	Habilidades	**Coste**	**Rango**	**Atributos**	**%**
1		B-S-A	OOOOO OØOOØ	FIS/DES	
2			OOOOO OØOOØ	INS/DES	
3			OOOOO OØOOØ	DES/INS	
4			OOOOO OØOOØ	DES/FIS	
5			OOOOO OØOOØ	FIS/DES	

Tipo de armadura	**Estorbo**	**Abs.**

Defensas	**TA**	**Coste**	**Rango**	**Atributos**	**%**
Bloquear	REA		OOOOO OØOOØ	DES/INS	
Parar	REA		= rango en Arma	FIS/DES	
Esquivar	REA		OOOOO OØOOØ	DES/INS	

Talentos y defectos	**Nº**

	Habilidades	**Coste**	**Rango**	**Atributos**	**%**
6			OOOOO OØOOØ		
7			OOOOO OØOOØ		
8			OOOOO OØOOØ		
9			OOOOO OØOOØ		
10			OOOOO OØOOØ		
11			OOOOO OØOOØ		
12			OOOOO OØOOØ		
13			OOOOO OØOOØ		
14			OOOOO OØOOØ		
15			OOOOO OØOOØ		
16			OOOOO OØOOØ		
17			OOOOO OØOOØ		
18			OOOOO OØOOØ		
19			OOOOO OØOOØ		
20			OOOOO OØOOØ		
21			OOOOO OØOOØ		
22	Forma Física	B-S-A	OOOOO OØOOØ		

Heridas / Malus

Atributo derivado	
Iniciativa [(RA+PE)/2]x5	
Curación (CO)	x
Movimiento **B**ase	
RA/FU/Altura/Peso	
Extenuación	
[(CO+FV)/2]x10 + FF	
	%
TR Miedo [(FV+CA)/2]x5	
TR Magia (FVx5)	
TR Enfe./Veneno (COx5)	

Idiomas/Contactos	**Rango**

Heridas:

Puntos de **V**ida:	
Puntos de **P**oder:	
Punto de **D**estino:	

Rangos	[Bocajarro	Corta]	[Media]	[Larga	Muy Larga]
Distancia del blanco	≤3: +15	≤10: 0	≤30: -15	≤60: -30	≤120: -45
Movilidad del blanco	Estático	Al paso	Corriendo	Galopando	Extraordinaria
Modificadores	+15	+5 (5 km/h)	0 (25 km/h)	-15 (50 km/h)	-45 (+50 km/h)

Acciones físicas	**Coste**	**Descripción**	**HAB**	**DIF**
Ataque	MAY	Ataque básico con Arma o Pelea	Arma	+0%
Ataque pesado	MAY+MEN	Ataque mejorado: +2 daño	Arma	+0%
Presa	MAY	Agarrar e inmovilizar; ver 4.8.1	Pelea	+0%
Liberarse de Presa	MAY	Reducir o romper una presa	Pelea	+0%
Disparar	MAY	Ataque básico con Armas a Distancia	Arma	+0%
Recargar	*	* Coste indicado por el arma (4.1)	-	-
Apuntar	MEN	Ver tabla de Apuntar (5.0)	-	-
Ataque rápido	MEN	Durante MOV, tras moverse: -4 daño	Arma	-15%
Tomar de la mano	MEN	Si contiguo	Ag. M.	+30%
Ingerir o aplicar	MEN	Si preparado y a mano	-	-
Desenvainar	MEN	Con Arma Ágil, puede desenvainar dos	-	-
Usar objeto	MEN	Sacar, guardar, recoger, abrir, cerrar...	-	-
Trabar	REA	Rival entra en tu alcance: -4 daño	Arma	-15%
Apoyar / Molestar	REA	+10% compañero / -10% rival	-	-
Esquivar	REA	Evitar un ataque	Esqui	+0%
Parar	REA	Evitar un ataque	Arma	+0%
Bloquear	REA	Evitar un ataque	Escud	+0%
Mover	MOV	Usa MB propio o de montura (2.2.2)	MB	-
Incorporarse	MOV	Termina el estado Derribado	-	-
Cargar	MOV+MAY	Ataque combinado; +2/+4 daño (4.8.1)	Combi	+0%
Esprintar/Galopar	MOV+MEN	+2 MB / +2 o +3 MB montado	Atl/Mont	+15/0
Maniobra de MOV	MOV+MEN*	Hab./DIF apropiadas; MEN puede ser MAY	*	Var.
Acciones mentales	**Coste**	**Descripción**	**HAB**	**DIF**
Acción condicionada	-	Se determina activador de Iniciativa	-	-
Acción de oportunidad	MEN	Se demora la Iniciativa, se actúa antes	-	-
Percibir combate	MEN	Info de un rival; siguiente REA +15%	PE	+30%
Intimidar / Provocar	MEN	Penalizar acción / Desafiar; MAY +0%	Persua	-15%
Lanzar hechizo	MAY	Consultar la sección de Magia	*	*

Riñonera Carga (FU)x5:	Nº	Mochila	Nº

6.3 Experiencia y puntos de desarrollo

La experiencia (XP) necesaria para subir de nivel y los costes de mejora se reflejan en la tabla.
Desde nivel 2, cada nuevo nivel concede [(AG+RZ)×20 + (PE+EM+IN)×10] PD:

Valor/ Rango	Ascenso de nivel	Atributo básico	Atributo ajeno	Habilidad básica	Habilidad secundaria	Habilidad ajena
	Coste XP	Coste PD	Coste PD	Coste PD	Coste PD	Coste PD
1	0	1.440	2.330	10	20	30
2	100	890	1.440	20	30	50
3	300	550	890	30	50	80
4	600	340	550	50	80	130
5	1.000	210	340	80	130	210
6	1.500	130	210	130	210	340
7	2.100	80	130	210	340	550
8	2.800	50	80	340	550	890
9	3.600	30	50	550	890	1.440
10	4.500	20	30	890	1.440	2.330
11	5.500	El coste se calcula según		**Básicos para cada trayectoria**		
12	6.600	la distancia del atributo		**Líder:** Interacción, Conocimiento, CA, FV, EM, FU, **		
13	7.800	secundario a su CAP.		**Explorador:** Exploración, Confrontación, CO, AG, RA, PE, IN		
14	9.100	Por ejemplo, un secundario		**Guerrero:** Confrontación, Atléticas, FU, CO, AG, RA, FV		
15	10.500	con valor 4 y CAP 9		**Bribón:** Subterfugio, Confrontación, FU, AG, RA, PE, CA		
16	12.000	está a distancia 5.		**Aventurero:** Atléticas, Confrontación, FU, AG, RA, IN, **		
17	13.600	Subirlo de 4 a 5 cuesta		**Sabio:** Conocimiento, Interacción, FV, EM, IN, RZ, **		
18	15.300	210 PD si es básico				
19	17.100	o 340 si es ajeno				
20	19.000					
21	21.000					
22	23.100			** El quinto atributo básico se puede elegir		

Nota: solo se mejoran atributos secundarios. El principal es la media de sus dos secundarios, y conserva siempre el CAP racial.

El coste de habilidades y atributos depende de la trayectoria (ver sección **3.5.1**, donde se marcan habilidades básicas y secundarias, siendo todas las demás ajenas).
Desde nivel 2 se obtienen también 30 PD adicionales, que solo pueden invertirse en grupos de tipo "utilidad" (Conocimiento, Exploración e Interacción).

Coste habilidad
Ajena
Secundaria
Básica

Los PD se reciben al obtener el nivel y pueden gastarse inmediatamente. Las mejoras de atributos afectan a los PD generados por niveles posteriores. El jugador debe gastar al menos un 50% cada nivel, el resto puede guardarse. Adicionalmente, un personaje con el rasgo "Espíritu Inquieto" puede elegir dos habilidades de "utilidad" y mejorarlas un grado: por ejemplo, un guerrero del mundo rural podría mover Oficio (granjero) de ajena a secundaria.

El coste de los hechizos (cada 5% de probabilidad de aprender uno) depende de la trayectoria del personaje. Se consideran (a efectos de aprendizaje) los siguientes tipos:

Ejemplo: Snarri es un guerrero y tiene Razón 4. Paga 1 vez el coste (100 PD), y obtiene un 5%. Luego se añade el atributo Razón x5, para un total de 25%. Este nivel puede hacer una tirada D100 para intentar aprender un hechizo. Si falla, ese 25% queda guardado para el siguiente nivel. Si alcanza el 100%, es automático; si se rebasa, además añade una segunda tirada de hechizo.

Tipo	Coste
Sabio, Líder	10
Explorador, Aventurero	50
Guerrero, Bribón	100

Jugador												
Vida y Heridas [Total][Perdido] [PV/as][Curado]												
Extenuación												
Crítico Recibido (10xCr) (A1 B2 C3 D4 E5)	A B C D E		A B C D E		A B C D E		A B C D E		A B C D E		A B C D E	
Crítico Hecho (NpixCr) (A1 B2 C3 D4 E5 G6 SG10) Npi: Nivel Personaje Impactado Npe: Nivel Personaje Ejecutante	**A**											
	B											
	C											
	D											
	E											
	G											
	SG											
Bajas (KO) 20+(Npi-Npe)x5												
Maniobras (Atl/Acr/Lid/Tac)												
Interpretación PJ												
Coherencia PJ												
Compañerismo												
Ideas												
Misiones												
TOTAL												
Puntualidad	□□□□□□		□□□□□□		□□□□□□		□□□□□□		□□□□□□		□□□□□□	

6.4 Encuentros y calidad de objetos

La probabilidad de sufrir encuentros será variable, en virtud del tipo de región o territorio, como sigue:

1D100		
Tipo de región / Rango	Peligro	Encuentro
Verde - Tranquila (La Comarca / Recién llegados)	10%	3%
Amarillo - Menos tranquila (Rohan / Han dejado rastros)	21%	10%
Naranja - Agitada (Bosque Negro / Algo les ha visto)	35%	21%
Rojo - Peligrosa (Moria / Alguien les ha visto)	50%	35%
Negro - Letal (Mordor / Les siguen)	66%	50%

- La mayoría de las regiones se consideran “verdes” o “amarillas”. El resto son lugares excepcionales.
- Si se obtiene el resultado de encuentro, proceder con el encuentro de la forma habitual.
- Si se obtiene el resultado de peligro, aumenta un rango la siguiente tirada de encuentro. Se puede disminuir el rango con habilidades apropiadas (Supervivencia y Rastreo).

Los objetos con una calidad distinta a la “normal” quedan reflejados en esta tabla. Para los objetos mágicos, cada bono o propiedad adicional (por ejemplo, crítico secundario de fuego) duplica su coste de forma exponencial.

Para costes de armas y equipo, vuelvo a recomendar Rolemaster (©), Manual de Personajes y Campañas.

Calidad del objeto	Coste %	Arma	Escudo	Armadura
Agrietado	50	-10 Calidad, -2 Daño	-10 Bloqueo	-2 Absorción
Doblado o abollado	65	-5 Calidad, -1 Daño	-5 Bloqueo	-1 Absorción
Oxidado o astillado	75	-1 Daño	+1 Estorbo	+1 Estorbo
Normal	100	-	-	-
Pesado o recio	200	+1 Daño	+5 Bloqueo, +1 Estorbo	+1 Absorción, +1 Estorbo
Ligero	500	-MEN, -1 Daño	-1 Estorbo	-1 Estorbo
Buen balance	500	+5 Calidad	-	-
Muy pesado o muy recio	500	+2 Daño, +MEN	-	+2 Absorción, +2 Estorbo
Buen temple o acabado	1.000	+5 Calidad, +1 Daño	+5 Bloqueo	+1 Absorción
Buen balance y ligero	1.500	+5 Calidad, -MEN	-	-
Buen temple y ligero	2.000	+5 Calidad, +1 Daño, -MEN	-	+1 Absorción, -1 Estorbo
Buen temple y pesado	2.000	+5 Calidad, +3 Daño	-	+2 Absorción, +1 Estorbo
Obra maestra	5.000	+10 Calidad, +3 Daño, -MEN	+5 Bloqueo, -1 Estorbo	+2 Absorción, -2 Estorbo

La calidad afecta al ataque de las armas y, en cuerpo a cuerpo, a defensas activas (% en paradas con armas).
En armas, −MEN hace gratuito Apuntar (aplicando los modificadores negativos de la forma habitual) o, si el arma es Versátil, proporciona un Ataque rápido (1/asalto); +MEN hace que atacar cueste MAY+MEN, pero no se considerará acción doble.

6.5 Talentos y defectos

Los puntos de **T**alento (ver sección **3.1**) que tiene cada raza se emplean en esta sección. Cada punto genera un **talento** y un **defecto** emparejados. Se realizan dos tiradas en la tabla de talentos, y se elige un resultado, un talento concreto. Con los defectos se procede de igual manera.

Si el jugador considera que un talento concreto se ajusta estupendamente a su personaje, en lugar de tirar 1D100, puede solicitar al Director de Juego elegir uno concreto (por ejemplo, se solicita “Escurridizo”, dado que el jugador juega un personaje con un trasfondo acorde y tiene un valor alto en el atributo que podría relacionarse, Destreza). Con el mismo criterio, se puede solicitar un defecto para emparejarlo al talento.

Adicionalmente, se debe generar un **origen familiar**, también realizando dos tiradas y escogiendo un resultado. El **estatus** es especialmente relevante si se quiere tener un personaje que practique la magia.

Los rangos de habilidad obtenidos por raza, talentos y habilidad predilecta son “**flotantes**”: ocupan las posiciones más caras y no se pagan. Se considera que un rango obtenido de esta manera ocupa la última posición (el rango 10) de forma que, si se pagan 5 rangos, se tendrá rango 6 en la habilidad. De esta forma se abarata el coste de progreso en esa habilidad, pues el décimo rango es el más caro, y se pagan los costes sin tener en cuenta el o los rangos flotantes. Durante la creación pueden aplicarse como máximo tres rangos flotantes a una misma habilidad.

Tirada	Talento	Descripción
1	Fornido	Reduce aciertos críticos de tipo A y D en un grado. +1 Armas CC y Pelea. -1 Estorbo. +2 Daño. +12 PV. Repetir tiradas de Presa y Liberarse de Presa. Gran estructura y peso
2	Metabolismo superior	+10 PV. +15% TR Veneno/Enfermedad. Recuperación de vida y heridas /3. Coste atributos abaratado (-1 rango). +20 EXT especiales (por 10 EXT, anula 1 aturdimiento o +10PV)
3	Genio y figura	+20 Apariencia. +2 y coste básico a 3 habilidades de PRE. 1/vez sesión obliga a repetir tirada de oponente que le afecta. En Creación, 10 repeticiones. Coste de CA -1 rango
4	Tren inferior potente	+10 Capacidad de Carga (CG). +2 Acrobacias y Atletismo. +1 Armas CC, Armadura, Nadar, Montar y MB. -1 Estorbo. Incorporarse cuesta MEN. Coste de FU -1 rango
5	Agarre de hierro	+2 Armas CC, Pelea y Trepar. +1 Atletismo y Acrobacias. Repetir acción de Atletismo
6	Brazos hercúleos	+2 Armas CC, Armas Arrojadizas, Atletismo, Acrobacias y Nadar. Coste de FU -1 rango
7	Escurridizo	+2 Esquivar, Acrobacias y Sigilo. Mover AC recibidos (si advertido) una localización
8	Reacción eléctrica	+25 INI. +1 REA. +2 Esquivar y Emboscar. Repetir tiradas de Esquivar. Coste de RA -1 rango
9	Agilidad felina	Maniobras de MOV a pie sin MEN. +1 a 5 habilidades que utilicen DES. Coste de AG -1 rango
10	Gran memoria muscular	+1 Pelea y Armas. Repetir tiradas en Parar. Acciones dobles sin pagar MEN. +31 PD/Nivel
11	Ojos de halcón	+2 Armas a Distancia, Rastreo y Callejeo. Percibir combate gratis (1/T). Coste de PE -1 rango
12-13	Explosividad	+10 INI. +2 MB, Arrojadizas, Atletismo, Nadar, Esquivar y Acrobacias. Repetir esprintar
14-15	Juggernaut	-2 Estorbo. +2 Armadura. En Cargas a pie: +2 daño y repetir la tirada. Coste de CO -1 rango
16-17	Destreza manual	+2 Ag. Manual, Armas, Arrojadizas, Fullerías, Cerrajería y Sanación. Usar objeto gratis (1/T)
18-19	Reflejos eléctricos	+15 INI. +2 Bloquear, Parar y Esquivar. Mover 1 casilla tras REA. Anula apuntar y sorpresa
20-21	Comprensión corporal	+3 Forma Física, Supervivencia y Sanación. Curación de heridas/2. Coste de CO -1 rango
22-23	Dúctil	Reduce aciertos críticos de tipo T y P en un grado. +1 Esquivar, Pelea, Sigilo y grupo Atléticas
24-26	Sentido de la firmeza	+2 Armadura y Escudo. -1 aturdimiento por golpe recibido. Aturdido pierde MEN en lugar de MAY. TR FV si KO o Derribado por AC. Puede elegir no ser empujado en cargas
27-29	Ritmo sincrónico	+1 MB, Sigilo, Esquivar, Agilidad Manual, Nadar, Acrobacias y Atletismo. Apoyar y Tomar de la mano gratis (1/T). Al final del turno puede intercambiar casilla con aliado contiguo
30-32	Mano martillo	+3 Pelea. +1 Armas CC, Escudo y Trepar. +2 daño. Trabar/Ataque rápido a dificultad normal
33-35	Buen juego de pies	+1 Armas, Pelea, Acrobacias, Esquivar y Sigilo. Paso táctico de 2 casillas. Esprinta sin tirar
36-38	Presencia imponente	+10 Apariencia. Buena planta. +1 Actuar y grupo de Interacción. +15% a Intimidar. -15% en REA contra él. Grito de guerra (1vez/combate): +15% TR grupal Miedo e Intimidar (1 asalto)
39-42	Silencioso y letal	+3 Sigilo, Emboscar y Orientación. +2 Daño. Molestar gratuito (no necesita REA). Puede repetir tiradas de Sigilo. Reduce el malus de Apuntar en cuerpo a cuerpo un 15%
43-47	Depredador nato	+3 Sigilo, Rastrear y Atletismo. Anular/forzar 1 encuentro/sesión. Trabar sin malus de Daño
48-53	Diseño óptimo	-1 Estorbo. +1 Forma Física. +5 EXT. Ambidextro. Sin defectos (elimina todos). +31 PD/N
54-58	Sueño ligero	Vigilia dormida, con -2 a percepción. Despertar sin malus. Duerme la mitad. +62 PD/N
59-62	Sintonizado	+1 grupo Interacción. Repetir Perspicacia. Coste de EM -1 rango. +31 PD/N
63-65	Temple	Combate/maniobras: añade +5% a toda tirada. Una vez por combate repite una tirada fallida
66-68	Camaleón cultural	Dos idiomas adicionales. Coste básico para idiomas. 5 contactos o amigos leales foráneos. +2 a Actuar, Fullerías, Persuasión, Callejeo, Diplomacia e Historia. Repetir Actuar
69-71	Maestro improvisador	+1 grupo Subterfugio, Pelea, Armas, Persuasión y Negociar. Acción de oportunidad gratuita
72-74	Analítico	+3 Perspicacia, Investigación y Tácticas. Un pálpito/sesión. Coste de IN -1 rango. +31 PD/N
75-77	Duro de matar	+3 Callejeo. +25% Parar. Actúa 1 turno tras KO. Cambiar destino (si lo tiene, muy mejorado)
78-79	Polivalente	+1 a una habilidad de cada grupo de habilidades. +2 y coste básico a dos Oficios. Todas las habilidades son naturales (sin rangos no aplica el -45%). +31 PD/nivel
80-81	Escéptico iluminado	+3 Liderazgo, Actuar y Religión. +35% a resistir hechizos y a resistir cualquier acción mental hostil. Repetir tirada en acciones de Intimidar y Provocar. Reduce AC mágicos un grado
82-83	Atención plena	+30 INI. +10% aprender hechizos. Ajenas pasan a ser secundarias. +31 PD/nivel
84-85	Estratega	+1 grupo Conocimiento. Repetir tirada de Tácticas. Coste de RZ -1 rango. +31 PD/nivel
86-87	Nació preparado	+10 INI. +1 grupo Confrontación, Forma Física y Atletismo. +15% a resistir acciones mentales
88-89	Estoicismo absoluto	+2 Actuar y Fullerías. +30% TR contra Miedo, Magia y +30% contra Intimidar, Provocar y Persuasión. Reduce en 1 efectos incapacitantes de los críticos (lucha con -x). +31 PD/Nivel
90	Agresividad	+10 INI. +2 Armas y Negociar. +15% TR contra Miedo. Modo de combate Agresivo sin malus
91	Reloj interno	+1 MEN. +1 Forma Física, Sigilo, Cerrajería, Fullerías e Investigación. +2 a Parar y Bloquear. Sabes la hora del día con bastante precisión. Modo de combate Defensivo sin malus
92	Mente centrada	REA+MEN→MAY. +1 GE en tiradas exitosas. Percibir combate afecta a MAY. +31 PD/nivel
93	Magister nato	+2 Historia, Religión, Instruir, Liderazgo y Diplomacia. +20% XP. 2xPD de Utilidad. +31 PD/N
94	Memoria fotográfica	+1 grupos Exploración y Conocimiento. +10% de aprender hechizos. +31 PD/nivel
95	Comprensión abstracta	+3 a dos habilidades de Conocimiento. +10% de aprender hechizos, y aprenderlos por pares
96	Descarga de adrenalina	+15 INI. +2 Esquivar. Montar, Atletismo y Acrobacias. Repetir Iniciativa y tiradas de Bloquear
97	Voluntad de hierro	+15% resistir hechizos. Repetir TRs. +1 grupo Mágicas. Coste de FV -1 rango. +31 PD/nivel
98	Mente genial	+1 a 5 habilidades a elegir. Coste básico para las mismas. +31 PD/nivel
99	Subconsciente ágil	+25 INI. +2 y coste básico para 3 habilidades que utilicen INS. Reduce el malus de Apuntar en disparo un 15%. Recarga de Armas a Distancia mejorada (MAY→MEN o –MEN)
00	Ingenio natural	10 hechizos de un Reino; lanzables sin escuela, 600 PD. Ver 3.8. Aprendizaje 5/25/50.
Se tira dos veces en esta tabla (por punto de talento) y se escoge un resultado. Los rangos de habilidad son **flotantes**		

Tirada	Origen familiar (Estatus)	Descripción
1	Sabio loco (4)	Tu progenitor murió haciendo lo que más amaba, pero causando mucho daño a otros. Tu capacidad de aprender hechizos aumenta en un 20%. +1 a dos habilidades de Conocimiento
2-3	Predicador (3)	Uno de tus progenitores era predicador y líder de una secta religiosa bastante desquiciada. No puedes rehusar una oferta de hospitalidad, pero tienes +2 CA durante la recepción
4-5	Huérfano criado en orden o secta (3)	No puedes dañar a ningún ser o criatura que no te haya atacado antes (o a tus aliados). +1 a tres habilidades a elegir, pero no pueden ser de Exploración
6-7	Apotecario (4)	Progenitores del mundo médico. No te gusta rehusar una llamada de auxilio. +2 a Sanación
8-9	Familia pendenciera (2)	No puedes rehusar un reto personal; +2 a Pelea y +1 a Esquivar
10-11	Familia de abogados (4)	No caes bien en tu barrio natal; +2 a Negociar y Oficio (Leyes)
12-14	Familia de timadores (2)	Tu familia se ganaba la vida timando a incautos de todo tipo: +2 a Fullerías y Actuar
15-17	Familia noble o grupo de poder (6)	Tu familia está conectada con una asociación de individuos poderosos que aspira a asumir el control del país y que controla rebeldes o subversivos. +2 Pagas o una regalía
18-20	En busca y captura (1)	Tu familia fue acusada de un crimen muy serio. Años evadiendo a la justicia te otorgan +2 a Actuar y +1 a Sigilo, Callejeo, Persuasión e Investigación
21-23	Caballero caído en desgracia (4)	Tu padre fue caballero, pero perdió tal honor tras caer en desgracia. En realidad, todo fue muy injusto y ansías demostrarlo. +2 a Armadura y +1 a Persuasión
24-26	Favor perdido (4)	Como benefactor importante, pero algo pasó que te hizo perder el favor de esa persona. En realidad, eres inocente y ansías demostrarlo. +1 Contacto (6) y +1 a Persuasión
27-29	Familia de criminales (3)	Tu familia está asociada con un gremio organizado de criminales y posees un objeto o bien conoces una palabra clave asociada con el grupo. +2 a un tipo de arma
30-32	Familia de artistas (3)	Tu familia se ganaba la vida yendo de pueblo en pueblo y de feria en feria con sus habilidades artísticas. Tienes +3 en una habilidad relacionada
33-35	Familia de pescadores (2)	Tu familia se gana la vida pescando. Son gente de mar y tienen alguna embarcación pequeña. Tienes +2 a Oficio (Marinero) y +1 a Atletismo
36-38	Familia de pastores (2)	Tu familia vive de la ganadería. Son gente de las montañas y tienen algo de ganado. Tienes +2 a Oficio: pastor y +1 a Herbolaria y Orientación
39-42	Familia pobre (1)	Procedes de una familia excepcionalmente pobre, y adquiriste tu actual pecunio en tu última aventura (haz una tirada en la tabla de Pagas **3.6**). +2 a Sigilo y Esquivar
43-47	Familia de granjeros (2)	Tu familia cultiva la tierra. Son buena gente y siempre se han desvivido contigo. +2 a Oficio (Granjero) y a Forma Física
48-53	Huérfano (1)	No tienes familia ni recuerdos de ellos. Por otro lado, es imposible que te chantajeen o te manipulen sobre tus seres queridos. +2 a Callejeo, Sigilo y Agilidad Manual
54-58	Familia de albañiles (3)	Tu familia trabaja en un gremio de la construcción y son gente humilde. No tienen muchos recursos, pero son buena gente. +2 a Oficio (Albañil) y a Forma Física
59-62	Familia de taberneros (3)	Tu familia trabaja en una taberna y son gente sociable. No tienen muchos recursos, pero son apañados. +2 a Oficio (Tabernero) y a Callejeo
63-65	Familia de comerciantes (4)	Tu familia pertenece a un gremio de mercaderes o artesanos y posees un objeto o bien conoces una palabra clave asociada con el grupo. +2 a Negociar y Perspicacia
66-68	Benefactor básico (3)	Tienes un benefactor que puede proporcionarte necesidades básicas. +1 Contacto (7)
69-71	Familia rica (5)	Tu desdeñosa familia es rica. Tira en pagas y obtén ese dinero multiplicado por 10
72-74	Sacerdote diácono (4)	Tu progenitor realizaba la liturgia correspondiente a la religión mayoritaria de tu hogar natal, donde eres conocido a tal efecto. +2 a Historia
75-77	Benefactor importante (5)	Como el básico (66-68), normalmente el progenitor, pero éste es una persona importante dentro de la sociedad y puede abrir puertas en un sector concreto
78-80	Multicultural y políglota (4)	En tu hogar natal siempre había gentes de otros lugares. Tu progenitor era intérprete. Hablas 2 idiomas adicionales, y posees comprensión básica de las culturas asociadas
81-83	Artífice (4)	Tu progenitor trabajó toda su vida en un taller. Te trasladó su devoción por los engranajes y los ingenios mecánicos. +1 a Cerrajería y +1 a Oficio (Relojero)
84-86	Albacea (4)	Tu progenitor fue un funcionario de algún servicio público. Elige entre +1 a Diplomacia y Oficio (Leyes) o +1 a Diplomacia y Negociar
87-89	Militar (3)	Como tu padre antes, estuviste en el ejército. +1 a Oficio (Soldado) y +1 a Atletismo y Armas
90-91	Nómadas problemáticos (2)	Eres el hijo de un feriante que tuvo problemas con la ley. Has sido educado por él desde niño. +2 a Acrobacias y +1 a Esquivar, Fullerías, Agilidad manual y Actuar
92-93	Contactos en la corte (5)	Puedes recibir ayuda de las fuerzas del orden locales (de tu reino), en forma de alojamiento, subsistencia, protección o incluso dinero. +2 Contactos poderosos (6)
94-95	Gurú visionario (5)	Como persona visionaria que era, tu progenitor te educó sin reparar en gastos. Obtienes una paga adicional, pero elige el resultado. +1 a Liderazgo, Negociar y Oficio (Ingeniero)
96-97	Cortesano (5)	Tu progenitor era relevante en la corte y experto en un área. +2 en dos habilidades a elegir
98-99	Militar de rango (5)	Como militar, incluyendo sus mejoras, pero promocionado. Obtienes una regalía
00	Benefactor rico (6)	Como el básico (66-68) pero éste "cuida de todo" y su posición en la sociedad es notoria

Se tira dos veces por el estatus, y se escoge un resultado. Los resultados de esta tabla **no generan rangos flotantes**.

Estatus y profesiones mágicas de Rolemaster (©): para acceder en la creación a una profesión mágica, el personaje debe tener un **E**status igual o superior al indicado. No existen hechiceros de **E1** (pero se puede acceder a listas abiertas de un reino).
E2: Señor de las Bestias, Druida, Animista, Vidente, Chamán, Señor de los Sueños, Seductor, Embaucador, Danzante, Mago Lunar y Bruja.
E3: Cultista, Monje, Brujo, Místico, Bardo, Profundizador, Constructor, Sanador, Embrujador, Cambiante, Mago del Tarot, Ilusionista y Encantador.
E4: Guardabosques, Cazador de Brujos, Investigador, Ejecutor, Clérigo, Curandero, Nigromante, Mago de las Sombras, Mentalista, Maestro de las Runas, Alquimista, Buscador, Mago, Mago de la Fuerza, Hechicero, Cabalista y Conjurador.
E5: Maestro de Armas, Mago Guerrero, Elementalista, Astrólogo, Maleficante, Creador, Sabio, Viajero Astral y Mago de Cristal.
E6: Noble Guerrero, Paladín, Macabro, Señor del Caos, Archimago y Arcista

Tirada	Defecto	Descripción
1	Ira de dios	Una deidad te considera culpable. Esto hará tu vida más miserable de vez en cuando
2	Pacto pendiente	Un ser oscuro reclamará un servicio. Rehusarlo impone -15% a toda acción hasta el siguiente descanso. El ser oscuro volverá hasta que satisfagas la deuda (o eso te dijo)
3	Maldito	Las pifias no mágicas son antológicas y dignas de un relato (a discreción del narrador)
4	Rasgador de realidad	Con 66 en una tirada mágica o TR de Magia atraes una presencia sobrenatural
5	Ansia de sangre	Tras herir a un rival capaz de combatir, supera FV para dejar de atacarlo voluntariamente
6	Trauma	Elige un desencadenante. Al afrontarlo, supera TR de Miedo o pierdes tu siguiente MAY
7	Sangrado fácil	Las hemorragias y pérdidas periódicas de PV se duplican; detenerlas es un rango más difícil
8	Crisis convulsivas	Con 55 en cualquier tirada doble sufres convulsiones y quedas sin acciones 1D3 turnos
9	Sueño súbito	Con 77 en cualquier acción mental te duermes durante 1D3 turnos o hasta recibir daño
10	Vulnerable a la magia	-15% a todas las TR de Magia
11	Alergia a la magia	Elige un Reino. Al sufrir o lanzar su magia, TR de Enfermedad; si fallas, sangras 1D3 PV/Turno
12-13	Corazón frágil	-5 EXT. Cargar y Esprintar usando Atletismo consumen 5 EXT adicionales
14-15	Cojera	-1 MB. Cargar y Esprintar usando Atletismo son un rango más difíciles
16-17	Duro de oído	-10% Percepción cuando dependa del oído
18-19	Mala vista	-1 Percepción y Armas a distancia. Se puede corregir (lentes, magia,…)
20-21	Respiración frágil	Tras 3 turnos seguidos de esfuerzo intenso, -15% a acciones físicas hasta descansar 1 turno
22-23	Mano temblorosa	-1 Arrojadizas, Agilidad manual y Cerrajería
24-26	Fobia	Elige un desencadenante. Las TR de Miedo causadas por él son un rango más difíciles
27-29	Supersticioso	Elige un rito o tabú. Incumplirlo impone -15% hasta repararlo o hasta el amanecer
30-32	Buscado	Un grupo o facción te persigue por un delito real o atribuido
33-35	Rival	Define un PNJ rival. De vez en cuando intentará desacreditarte o apropiarse de tus logros
36-38	Tentación oscura	Ante poder prohibido, supera FV para rechazarlo; si fallas, lo aceptas y el DJ define su precio
39-42	Codicioso	Supera FV para abandonar, compartir o rechazar una recompensa valiosa
43-47	Mal genio	Al ser insultado o frustrado, supera FV o responde agresivamente (verbal o físicamente)
48-53	Adicción	Necesitas una dosis diaria de una sustancia rara o ilegal. Sin ella, -15% a toda acción
54-58	Costumbre repulsiva	Elige una costumbre repulsiva para la mayoría de la sociedad. Cuando otros la adviertan, sufres -15% a Interacción con ellos durante la escena (te tratan con desdén)
59-62	Sentido del deber	Elige una persona o grupo. No puedes abandonarlo en peligro, o sufres -15% toda la escena
63-65	Impulsivo	En el primer turno de un encuentro no puedes declarar Acción condicionada
66-68	Identidad secreta	No eres quien dices ser. Llevas una doble vida. Una facción busca descubrirte y la revelación tendrá consecuencias concretas, a definir con el narrador
69-71	Código de honor	Define tres preceptos. Quebrantar uno impone -15% hasta reparar o cumplir una penitencia
72-74	Sincero	No puedes mentir deliberadamente; puedes callar, desviar la conversación o decir una verdad incompleta
75-77	Pacifista	No puedes iniciar un combate ni atacar hasta que tú o tus aliados sufráis una agresión
78-79	Dormilón	Necesitas 9 horas de sueño o meditación; sufres -5% por cada hora que falte, hasta -30%
80-81	Distraído	Una vez por sesión, el DJ puede declarar que olvidaste un objeto no vital o detalle reciente
82-83	Torpe	-1 al grupo Atléticas
84-85	Habla dificultosa	-1 Persuasión, Liderazgo y Diplomacia cuando no puedas preparar tus palabras
86-87	Lectura dificultosa	Coste doble para Idiomas escritos e Idioma mágico; investigar textos es un rango más difícil
88-89	Desconfiado	Supera FV para confiar en ayuda urgente de un desconocido; fallar impone -15% a tu primera interacción con él
90	Megalómano	Define una meta grandiosa. Ante una oportunidad directa, debes perseguirla o sufrir -15% durante la escena
91	Irreductible	Supera FV para poder retirarte o rendirte mientras un aliado siga combatiendo
92	Fanático	Define una causa. Una afrenta directa exige respuesta; ignorarla impone -15% a todas tus acciones hasta reafirmar tu compromiso
93	Obsesión	Elige un tema. Ante una pista u oportunidad, supera FV para dejarla pasar; si fallas, tu siguiente acción debe perseguirla
94	Predecible	-2 INI. Quien se defendió de ti el turno anterior tiene +10% a su siguiente defensa contra ti
95	Temor a la magia	Presenciar magia hostil o un hechizo de nivel 6+ exige TR de Miedo; no puedes aprender hechizos superiores a nivel 5
96	Control pobre de la magia	Una pifia no ofensiva cuenta como ofensiva; en magia ofensiva suma 30 a la tirada de Pifias de Magia
97	Combustión de poder	Pierdes 1 PV por cada PP gastado
98	Fuga de poder	-1 PP por nivel. Duración y radio de tus hechizos se reducen a la mitad
99	Secreto vergonzante	Define qué hiciste y quién podría revelarlo. La revelación debe amenazar una relación, posición u objetivo
00	Marca demoníaca	-15% a TR de Magia contra magia oscura o malvada. Demonios y servidores sobrenaturales te reconocen y pueden reclamarte obediencia en su presencia
Se tira dos veces por el defecto, y se escoge el resultado. Como con los talentos, los rangos de habilidad o atributo afectados son flotantes, pero en este caso a la inversa. Equivale a tachar el primer rango (no se añade, y sube el coste de la habilidad)		

6.6 Referencia de combate

Movilidad

- **Paso táctico**: desplazarse 1 casilla si no se utiliza MOV; puede activar Trabar.
- **Ataque MAY**: termina o impide MOV; si no se usó, permite Paso táctico y MOV→MEN; **Ágil** evita la limitación.
- **Trabar**: se resuelve antes de continuar y no detiene al personaje en movimiento, salvo que lo indique un AC.
- **Maniobra de MOV**: MOV+MEN, habilidad/DIF apropiadas; si es complicada o comprometida, MOV+MAY.
- **Carga**: MOV+MAY; una tirada de ataque combinada con Atletismo/Montar, +2/+4 al daño y empuje.
- **Esprintar/Galopar**: MOV+MEN; Atletismo Fácil/Montar Media; +2 MB a pie / +2–3 MB montado.
- **Disparo montado tras iniciar MOV**: ataque combinado con Montar; −15% si el tirador galopa.

Tiradas enfrentadas y GE

El defensor declara la defensa y gasta la REA antes de resolver el ataque. Se realizan ambas tiradas. Un ataque fallido nunca impacta, aunque también falle la defensa; la REA se pierde y cualquier pifia defensiva conserva sus efectos.

Los Grados de Éxito (GE) se calculan restando las decenas de la tirada a las decenas del Objetivo %. Los Objetivos superiores a 100 conservan todas sus decenas. Ejemplo: Objetivo 115 y tirada 40: 11 − 4 = 7 GE.

Para resolver una enfrentada de combate:
1. Un crítico vence siempre a un éxito ordinario, incluido un 01.
2. Si ambos resultados pertenecen a la misma categoría, se comparan sus GE.
3. Si obtienen los mismos GE, vence quien tenga mayor margen exacto: Objetivo % − tirada.
4. Si también coincide el margen exacto, vence el defensor.

El 01 es un éxito automático y un resultado entre 96–00 es un fallo automático.

Resultado de las defensas

Parada: si vence, cancela el ataque. Si pierde o falla, no reduce el daño.

Esquiva: si vence, evita el ataque. Si pierde o falla, no reduce el daño. El estorbo afecta a Esquiva, pero no a Parada ni a Bloqueo. Ir sobrecargado de peso también puede generar estorbo.

Bloqueo: si vence, cancela el ataque. Si la tirada de Bloqueo tiene éxito, pero pierde la enfrentada, resta al daño los grados de éxito (GE) de la tirada. Si el Bloqueo falla, no ofrece Protección. Un ataque crítico no puede ser cancelado por un Bloqueo ordinario, aunque un Bloqueo exitoso conserva su reducción.

Esquiva instintiva: si el defensor no gasta REA, impone al ataque un −1 % por cada rango de Esquiva. Puede emplearse contra ataques cuerpo a cuerpo y contra disparos advertidos.

Esquiva acrobática: requiere una tirada de Acrobacias. Sólo se puede intentar una vez por turno. Si tiene éxito, añade sus rangos de Acrobacias al Objetivo % de Esquiva y permite controlar el desplazamiento. Si falla, se resuelve como una Esquiva normal, sin bono ni control. Una pifia añade además la complicación correspondiente.

Daño

Una vez resuelto el impacto:
Daño normal = dados de daño del arma + FU o bono propio del arma + GE del ataque + modificadores fijos.
Daño con crítico = 2 × dados de daño del arma + FU o bono propio del arma + GE del ataque + modificadores fijos.

El crítico duplica únicamente los dados de daño del arma. No duplica FU, GE, carga, modo agresivo ni bonos del arma. Si ataque y defensa son críticos y vence el atacante, se neutraliza y el daño se calcula como un ataque normal.

El orden de aplicación es:
Daño bruto → Reducción por Bloqueo → Absorción de armadura, reducida por FP (mínimo 0) → daño final.
Si el daño final es 10 o superior, se produce el Acierto Crítico (AC) descrito en **5.0**.

Duraciones

Un turno es la actuación de un personaje; un asalto comprende un turno de cada participante.

Ejemplo completo

Un atacante tiene Objetivo 115 en Armas de filo y obtiene 40: consigue 7 GE y un margen exacto de 75. El defensor declara Parada, gasta una REA y obtiene 18 contra Objetivo 85: también consigue 7 GE, pero su margen exacto es 67.

Los GE empatan, por lo que se comparan los márgenes exactos. El atacante vence por 75 contra 67. La Parada no reduce el daño porque ha perdido la enfrentada. Como no declaró nada previamente, se aplicará Tajo.

El atacante utiliza una espada (dados mayor y menor de daño), cuyos dados muestran 4 y 0, en localización 6.
Se ordenan los dados (10-6-4). El atacante tiene FU 5: 10 + 4 + 5 FU + 7 GE = 26 de daño bruto.
La espada tiene FP 0 y el defensor lleva cuero con Absorción 2: 26 − 2 = 24 puntos de daño final. Acierto Crítico D de Tajo.