

WARHAMMER FANTASÍA EL JUEGO DE ROL 4ª EDICIÓN

Hoja de Resumen de Reglas

Lo básico

La 'Tirada'

1d100 vs Atributo+Habilidad y sacar menos.

Tirada Sencilla

- Se cuenta el éxito o fracaso sin mayor detalle.

Tirada Dramática

- Se cuentan los Niveles de Éxito (NE).

=> Resta las decenas de la tirada a las decenas de tu Atributo+Habilidad.

=> Esto son los Niveles de Éxito (o de Fracaso, en caso de fallar la tirada).

=> Una Tirada Extendida es una dramática en el tiempo. Se realiza a lo largo de varias rondas, acumulando NE hasta llegar a un límite marcado.

Tirada Enfrentada

- Es una tirada Dramática entre varios participantes.

=> Aquel que obtenga más NE en la tirada vence.

=> En caso de empate, el que tenga un mayor Atributo+Habilidad vence. Si sigue igual, empate total.

=> Aunque ambos contendientes fallen a veces se ha de determinar el vencedor (como en combate).

Asistencia y ayuda

- Un PJ puede recibir ayuda de sus compañeros siempre que sea lógico.

=> Un PJ necesita al menos 1 Avance en la habilidad a la que va a ayudar.

=> Un PJ puede recibir ayuda tanta gente como el Bonificador de Característica de la tirada en cuestión.

=> Los PJ que quieran ayudar han de hacer una tirada correspondiente y, de tener éxito, dará un bonificador de +10 al PJ que está realizando la acción.

Detalles importantes

- Un 96-00 se considera fallo automático, siempre.

- Sacar dobles (11, 22...) es importante. En caso de éxito, es un Crítico. En caso de fallo, una Pífa.

- A veces se habla de Bono de Característica. Estas son las Decenas de tu característica en cuestión. Es importante que es SOLO de la Característica, no de la Característica+Habilidad.

Dificultades

Muy Fácil (+60%) / Fácil (+40%) / Rutinaria (+20%)

Desafiante (+0%)

Complicada (-10%) / Difícil (-20%) / Muy Difícil (-30%)

- Independientemente de los bonificadores/penalizadores a las tiradas, +60% es el máximo y -30% el mínimo.

Destino & Fortuna

¿Cómo se recuperan?

Los Puntos de Fortuna se recuperan cada sesión. Los de Destino, en cambio, sólo tras grandes gestas.

Usos del Destino

- Evitar la muerte, pero quedar 'fuera de combate' e incluso de escena durante un tiempo.

- Evitar todo el daño de una fuente.

Usos de la Fortuna

- Relanzar una tirada.

- Añadir +1 NE a una tirada tras resolverla.

- Al principio de una ronda para escoger cuando actuar en la misma.

El combate

Orden del combate.

- Los PJ actúan según su Iniciativa.

- Cada PJ puede realizar 1 Movimiento y 1 Acción.

Movimiento

- Andar: Mueves tu MovimientoX2 en metros.

- Cargar: Si no estás trabado puedes cargar. Mueves tu velocidad de andar, ganas +1 de Ventaja y luego realizas una acción de combate.

- Destrarse: Hay dos maneras:

=> Si tienes más Ventaja que tu(s) contrincante(s) puedes gastarla toda en realizar la acción de Andar sin problemas.

=> Si no es así has de realizar la acción Esquivar.

- Huir: Te destrabas. Tus enemigos ganan +1 de Ventaja y pueden realizar un ataque cuerpo a cuerpo con dificultad Rutinaria (+20%) del que no te puedes defender. Aquellos que te golpeen consiguen +1 de Ventaja. Debes realizar una tirada de Calma desafiante (+0%) o ganar 1 condición de Roto, +1 por cada Nivel de Fracaso que obtengas.

Acción

- Atacar: Realizas un ataque cuerpo a cuerpo. Esto es una tirada enfrentada Desafiante (+0%) entre el atacante y el defensor. Aquel que gane la tirada gana +1 de Ventaja. Si acaso es el atacante, además golpea y hace daño. Los críticos y las pífas son importantes. Si tu arma es más larga, los enemigos tienen -10% a las tiradas para golpear.

- Disparar: Cuando atacas a distancia el enemigo no puede defenderse activamente sin un escudo. De cualquier otra forma funciona como un ataque normal.

=> La localización de impacto tanto de Ataques como de Disparos se calcula 'girando' la tirada de golpear. Un 05 se convertiría en un 50, por ejemplo.

- Defensa total: Escoge una habilidad con la que puedas defenderte. Hasta tu siguiente turno tienes +20% a todas las tiradas para defenderte con la misma.

- Esquiva: Puedes intentar evitar al enemigo. Haz una tirada de Esquivar o de Combate Cerrado. Si la superas ganas +1 de Ventaja y te puedes destrabar. Fallas no te destrabas y tu enemigo gana +1 de Ventaja.

- Enzarsarse: Con un éxito en una tirada enfrentada desafiante (+0%) de C. Cerrado puedes acercarte a tu enemigo a distancia de contacto. Desde ese momento todas las armas con alcance Normal o más se consideran improvisadas.

- Agarrones/Empujones: Puedes intentar esto con una tirada enfrentada de Fuerza. Puedes intentarlo con oponentes de hasta 1 tamaño mayor. Si lo consigues tu Oponente recibe la condición Derribado o Atrapado.

- Correr: Puedes utilizar tu acción para Andar otra vez.

- Otros: Puedes utilizar tu acción para usar alguna de tus habilidades en tu beneficio (Intimidar para asustar, Percepción para hacerte con la situación, etc.). Esto tiene distintos efectos o te puede otorgar +1 a la Ventaja.

Resolución & Resiliencia

¿Cómo se recuperan?

La Resolución se gana actuando según tu motivación. La Resiliencia al alcanzar grandes objetivos para tu PJ.

Usos de la Resolución

- Volverse Inmune a Psicología hasta el final de tu siguiente turno.

- Ignorar los modificadores de las Heridas críticas hasta el final del siguiente turno.

- Quitarte 1 condición.

Usos de la Resiliencia

- Denegar una tirada de mutación.

- Tener éxito en 1 tirada. Siempre la vences con 1 NE.

Ventaja

¿Qué es?

Cada punto de ventaja te da +10% a tus tiradas de combate y de psicología durante el mismo. Puedes acumular tanta Ventaja como tu Bonificador de Iniciativa.

Ganar Ventaja

- Sorpresa: Sorprender a tu enemigo te otorga +1 Ventaja.

- Cargar: Cargar otorga +1 Ventaja.

- Vencer: Si vences en una tirada enfrentada en combate ganas +1 Ventaja.

- Maniobrar: Si consigues hacer daño a tu enemigo sin una tirada enfrentada (como un disparo o con magia) ganas +1 Ventaja.

- Victoria: Si reduces a un enemigo importante a 0 heridas todo el grupo podría ganar +1 Ventaja o más.

- Ventaja táctica: A veces puedes ganar +1 Ventaja usando alguna habilidad en mitad del combate.

- Algunas reglas especiales pueden otorgar Ventaja.

Perder Ventaja

- Si sufres 1 herida O pierdes en una tirada enfrentada O ganas alguna condición perderás toda tu Ventaja.

- Si durante una ronda no ganas ninguna Ventaja o si acabas una ronda superado en número pierdes 1 Ventaja.

- Algunas acciones especiales, habilidades y talentos te pueden hacer perder ventaja.

Daño y heridas

Daño por ataques

- El daño en combate se calcula sumando los Niveles de Éxito de la tirada + el daño del arma, restando a esto tu Bono de Resistencia y la Armadura del objetivo en la localización. Todo ataque causa al menos 1 herida.

Otras fuentes de daño

- Hay otras fuentes para recibir daño (caídas, asfixia, fuego, etc.). Algunas pueden ignorar Resistencia, armadura...

0 Heridas

- Cuando llegas a 0 Heridas tu personaje está seriamente herido, pero no tiene por que estar muerto. Primeramente gana 1 condición de Derribado que mantiene hasta curarse. Si no se le cura en tantas rondas como tu Bonificador de Resistencia, ganará 1 condición de Inconsciente.

- Si el PJ ha recibido suficiente daño como para tener heridas negativas, sufrirá una herida crítica. Si estas son menos que tu Bono de Resistencia, tienes -20% en la tabla de críticos.

- Cada vez que el PJ fuera a recibir heridas, recibirá en su lugar heridas críticas.

- Si el PJ llega a acumular tantas heridas críticas como su Bonificador de Resistencia, morirá.

Recuperar heridas

- Tras una noche de descanso un PJ puede hacer una tirada Rutinaria (+20%) de Aguante. Recuperará tantas heridas como su Bonificador de Resistencia + los Niveles de Éxito de la tirada. Si además estás descansando todo el día recuperarás también tantas heridas como tu Bonificador de Resistencia.

- Aquellos con la habilidad Sanar, magia o plegarias pueden curar de forma especial.

- Las heridas críticas son heridas serias. Algunas pueden curarse con el tiempo y otras necesitan intervención médica o incluso cirugía. Cada una es un mundo.

Versión 1.0

Hoja realizada por F. Javier Fernández Valls (Nirkhuz) para Con D de Dados.

<http://condededados.blogspot.com/>