



DRAGONCRY

EL JUEGO DE ROL

GUÍA RÁPIDA

CREADO POR
ISIDORO CAMPAÑA LOZANO
ALFONSO GARCÍA MARTÍN
IDEA ORIGINAL
ISIDORO CAMPAÑA LOZANO



Bienvenidos al juego de rol DRAGONCRY.

DRAGONCRY es un juego de rol de fantasía medieval centrado en la aventura y el desarrollo de los personajes. Está ambientado en un mundo fantástico habitado por peligrosas criaturas, Dioses sedientos de poder y grandes reinos de humanos, elfos, enanos, medianos, gnomos, orcos, etc. En este mundo, los jugadores vivirán grandes aventuras explorando oscuras mazmorras y luchando contra criaturas épicas. En DRAGONCRY, los combates transcurren en un tablero de celdas cuadradas, donde cada movimiento o acción que se puede hacer está detalladamente descrita y depende de las habilidades de cada personaje.

Para jugar a DRAGONCRY únicamente necesitarás dados de 6 caras, 12 caras, fichas para representar a los personajes y esta guía rápida, que contiene todo lo necesario para empezar a jugar y adentrarse en un maravilloso mundo de fantasía medieval. Estas reglas están diseñadas para ser jugadas junto con alguna de nuestras aventuras gratuitas que puedes encontrar en nuestra página de Facebook o Google plus.

Esta guía rápida recoge las reglas básicas para el desarrollo del juego y sus combates, pero en el manual básico encontrarás más de 200 páginas donde aparecen detalladas la creación de personajes, todas las habilidades, un mayor número de armas y movimientos de combate, más magia y más enemigos a los que enfrentarte, entre otras cosas.

Por último, esto es un juego en expansión, si tienes cualquier duda o sugerencia sobre DRAGONCRY no dudes escribirnos en nuestro perfil de Facebook o Google plus.

<https://www.facebook.com/DRAGONCRYrol/>

<https://plus.google.com/communities/109975175052767285176/>

O enviar un email a: dragoncryrol@gmail.com

Muchas gracias por jugar a DragonCry y esperemos que os guste.

PERSONAJES

Dentro de nuestras aventuras encontrarás personajes pregenerados listos para ser jugados. Los personajes de DragonCry se describen por las siguientes características:

* **Atributos:** Son las seis características físicas y mentales que definen a un personaje. Hay tres atributos físicos (Fuerza, Agilidad, Constitución) y tres atributos mentales (Inteligencia, Observación, Carisma). Los atributos suelen tener un valor entre 1 y 10.

* **Raza:** En DRAGONCRY existen varias razas y pueblos. Pertenecer a una u otra cambia la interpretación de un personaje.

* **Clase:** Es la profesión de un personaje y determina las habilidades que irá aprendiendo. En DRAGONCRY hay 7 clases: Luchador, Montaraz, Asesino, Bardo, Druida, Sacerdote y Arcanista.

* **Habilidades de clase:** Son habilidades únicas que aprende un personaje según su clase, pueden tener un valor entre 1 y 5.

* **Habilidades físicas y mentales:** Son destrezas que cualquier personaje puede aprender, pueden tener un valor entre 1 y 3 (aprendiz, experto y maestro).

* **Habilidades de armas:** Son las habilidades que representan la pericia que tiene un personaje portando un tipo de arma. Las habilidades de arma otorgan movimientos especiales en combate. Pueden tener un valor entre 0 a 10.

* **Orbes de magia:** La magia en DragonCry se divide en seis orbes de poder elemental: Agua, Aire, Fuego, Tierra, Luz y Oscuridad. El nivel en un orbe representa los conocimientos que el personaje posee de ese elemento. Más puntos en orbe permite

usar magias de mayor nivel y obtener bonificaciones. Pueden tener un valor entre 0 a 10.

* **Rasgos:** Los rasgos son características específicas del personaje y representan habilidades innatas que se han conseguido durante el transcurso de la aventura.

* **Vida:** Es un valor numérico que representa el daño que aguanta el personaje antes de caer derrotado.

* **Maná:** Es un valor numérico que representa el poder mágico del personaje. Cada magia tiene un coste de maná. La reserva se recupera al dormir o descansar durante 8 horas.

Además de estas características, cada personaje tiene unos valores que dependen de su equipo.

- **Armadura:** Indica la dificultad para golpear y hacer daño al personaje.
- **Dar:** Es la dificultad que tiene el personaje para impactar con su arma a un enemigo.
- **Daño:** Es la cantidad de daño que el personaje hace con su ataque.

Estos tres aspectos serán explicados más en detalle en el apartado de combate.

SISTEMA DEL JUEGO

Durante el transcurso del juego los jugadores tendrán que hacer acciones que no podrán ser superados de manera automática, como por ejemplo empujar una roca, ganar una carrera, o entender un extraño libro antiguo. Dependiendo del personaje, las posibilidades de éxito o fracaso varían. Para simular la realización de una acción y determinar si un personaje ha tenido éxito o no se hace una tirada de dados junto a modificadores que dependen de la habilidad del personaje y la dificultad

de la acción. En DRAGONCRY se usa principalmente un dado de doce caras (abreviado como D12), y dados de seis caras (abreviado como D6), junto a modificadores que dependen del personaje.

En general, los D12 se usan para chequeos de Habilidades y la probabilidad de éxito en el combate y los D6 se usan para chequeos de Atributos y el daño de las armas.

CHEQUEOS DE ATRIBUTOS

Si la acción puede ser resuelto utilizando alguno de los atributos que definen al personaje (Fuerza, Agilidad, Constitución, Inteligencia, Observación y Carisma) se hace un chequeo de Atributo.

Un **Chequeo de atributo** consiste en tirar 2D6 y sumarle el atributo usado para resolver la acción. La suma total debe superar un número que depende de la dificultad de la acción.

Ejemplo: Hyp el semi-orco está explorando una cueva cuando de pronto la entrada colapsa. Hyp intenta empujar la enorme roca que le impide el paso. La dificultad para apartar la roca es 18 en un chequeo de Fuerza. Hyp tiene Fuerza 12 y lo intenta. Tira 2D6 +12 y saca 5 y 3, obteniendo en el chequeo: $5 + 3 + 12 = 20$, superando la dificultad y apartando la roca.

Un resultado de 2 (doble 1) siempre se considera un fallo clamoroso en la acción, mientras que un 12 (doble 6) siempre es un éxito y se supera el problema de manera excepcional. La dificultad de la tirada la decide el Director del juego dependiendo de su criterio, pero en general se pueden aceptar estas dificultades:

Dificultad	Resultado de Éxito
Muy fácil	10 o mayor (10+)
Fácil	12+
Normal	14+
Difícil	16+
Muy difícil	18+
Casi imposible	22+

En otros momentos del juego será un efecto, acción enemiga o del entorno el que pedirá hacer un chequeo de Atributo. Los **Chequeos de Atributos** funcionan aquí como una tirada de salvación, es decir, si se superan se ignora el **efecto negativo**. Si el jugador no es capaz de hacer ese chequeo por cualquier motivo se considera directamente fallado y el efecto negativo se produce.

Ejemplo: En este caso Hyp el semi-orco explora otro pasaje de la cueva, con mala fortuna que esta se desploma sobre él. A menos que supere un chequeo de Constitución a dificultad 14, Hyp estará 2D6 turnos aturdidos. Hyp tiene Constitución 8. Hace el chequeo y tira 2D6 +8 y saca 2 y 3 obteniendo en total: $2 + 3 + 8 = 13$, fallando el chequeo de Constitución y quedándose aturdido.

En algunos casos el personaje no se enfrentará contra una dificultad inerte, sino contra un oponente con sus propios atributos. Estos enfrentamientos se resuelven mediante un **chequeo enfrentado**. Los **chequeos enfrentados** tienen la misma mecánica que un chequeo normal, cada contendiente tirará 2D6 y le sumará el atributo correspondiente, el que obtenga el valor más alto tiene éxito sobre el otro personaje.

CHEQUEOS DE HABILIDADES

Durante la aventura los jugadores irán ganando habilidades. Algunas de estas habilidades funcionarán sin necesidad que el jugador haga nada, es decir, de manera

pasiva. Otras habilidades sin embargo necesitan ser activadas y existe una posibilidad de que no surtan efecto. Para estas últimas habilidades se hace una **tirada de 1D12** y se debe superar un número de **dificultad** que viene dado por la propia habilidad para que funcionen.

COMBATE

El Combate en el DRAGONCRY se desarrolla dentro de un tablero de casillas cuadradas dónde los personajes se mueven e interactúan por turnos alternativos. Cada casilla representa una distancia variable entre 1 m y 2m, dependiendo de la escena. El combate se estructura en turnos donde los personajes se mueven **por orden de Agilidad**. Cuándo todos los personajes han hecho su turno se vuelve a empezar hasta que el combate se ha resuelto. Durante su turno un personaje puede moverse, atacar, invocar magia, coger un objeto... etc. Todos los personajes y enemigos tienen una cantidad de **puntos de vida** que representan su salud, durante el combate los puntos de vida irán bajando debido a ataques y magias. Cuándo los puntos de salud restantes de un personaje o enemigo estén por debajo de cero se considera que esta críticamente herido y cae inconsciente o directamente muerto. El combate termina si todo un bando está muerto o huido.

MOVIMIENTO EN TABLERO

Durante su turno, cada personaje se puede mover **3 casillas por turno más una adicional por cada 4 puntos en el atributo de Agilidad**. Un personaje puede decidir moverse la mitad de su movimiento redondeando hacia abajo para hacer una acción adicional, que siempre se realizará después del movimiento y no antes. Hay que tener en cuenta que existen modificadores de la Agilidad, como por

ejemplo la armadura, que puede disminuir las casillas por turno.

Agilidad	Casillas por turno	Casillas por turno para hacer una acción
1-3	3	1
4-7	4	2
8-11	5	2
12-15	6	3

ATAQUE CUERPO A CUERPO:

La acción más común dentro de un combate es el ataque cuerpo a cuerpo. Para hacerlo es necesario que el personaje se encuentre en una casilla adyacente al objetivo que quiere atacar. El ataque depende del arma que se porta y de la habilidad en armas. Se divide en dos tiradas:

- 1- **Tirada de Dar:** representa el valor mínimo que debes de obtener con 1D12 para impactar en el enemigo. La dificultad es:

$$\text{Dar} = \text{base del arma} + \text{Armadura del enemigo}.$$
- 2- **Tirada de Daño:** es la cantidad de puntos de vida que se resta de la vida del objetivo impactado, y solo se tira si la tirada de Dar ha sido superada.

Al empezar el ataque, se hace la **tirada de Dar** con 1D12, si el resultado es **menor** que la dificultad (Dar del arma + Armadura del enemigo) se considera que el impacto ha golpeado la armadura del enemigo sin causarle daños y se acaba el turno del personaje. Si el resultado es **mayor** entonces se considera que el ataque ha impactado y hecho daño al enemigo, entonces se tira el **Daño** para calcular los puntos de vida que hay que restar al enemigo. Si al restar los puntos de vida el

enemigo se queda con una vida negativa se considera entonces que ha sido vencido y está muerto, repartiéndose los puntos de experiencia entre todos los jugadores que han participado en el combate.

Ejemplo: Vanysh se enfrenta a un orco, enarbola su espada mandoble y golpea. Vanysh tiene Dar: -3 con la Espada Mandoble y el orco tiene armadura 8, por tanto la dificultad en la tirada de Dar es: $8 - 3 = 5$. Tira 1D12 y saca un 7. Como ha superado la tirada de Dar hace la tirada de daño. La espada mandoble tiene de daño: $4D6 + \text{fuerza}$. Vanysh tiene fuerza 10, hace la tirada de daño y obtiene 15 en los dados, quitando al orco un total de 25 de daño (15 de los dados + 10 de la fuerza).

En la **tirada de Dar** puede salir un 1 o un 12 en el dado. En estos casos se considera que el personaje ha hecho un **Fallo Crítico** (con un 1) o un **Golpe Crítico** (con un 12). En ese caso mira el apartado de Fallos y Golpes críticos más adelante.

ATAQUE A DISTANCIA:

Si un personaje porta un arma a distancia o es capaz de hacer un ataque a distancia entonces no es necesario estar en una casilla adyacente al objetivo para atacar. Este tipo de ataque es similar al descrito en Ataque cuerpo a cuerpo pero cuenta con una tirada más, la **tirada de Puntería**. La **Puntería** representa la probabilidad de acertar a un objetivo en la distancia y se modifica dependiendo de la distancia entre el atacante y el objetivo. Se usa 1D12 como en la tirada de Dar. La Puntería tiene los siguientes modificadores según la distancia del objetivo:

Distancia en casillas	Modificador
1-3	Puntería + (Agilidad del objetivo / 2)
4-10	Puntería -3
Más de 10	Ninguno

La distancia óptima para el Ataque a distancia es entre 4 y 10 casillas. En los ataques más cercanos la Agilidad del objetivo añade dificultad al disparo. Si al lanzar el 1D12 en la tirada de Puntería se obtiene un valor mayor se supera y se puede hacer la tirada de Dar como en el combate cuerpo a cuerpo. Si el valor es menor el proyectil falla y no golpea al objetivo, terminando el turno del personaje.

Ejemplo: Effrenth tiene Puntería: 6 con su arco largo. Ve a 12 casillas a un grupo de lobos y les dispara. Como están a más de 10 casillas, la Puntería es 6. Tira 1D12 y saca un 2, fallando la tirada. Los lobos corren a por él y se sitúan a 5 casillas, ahora como están entre 4 y 10 casillas la puntería es 3. Effrenth tensa el arco y tira otra flecha, tira 1D12 y saca un 5, alcanzando a un lobo, ahora tira el Dar, la armadura del lobo es 1 y el Dar de Effrenth es -1, por tanto la dificultad en la tirada de Dar es: $1 - 1 = 0$. Tira 1D12 y saca 4, dañando al lobo. El arco largo tiene un daño de 1D6. Effrenth tira y obtiene 4. En el siguiente turno los lobos se acercan aún más y se colocan a 2 casillas de Effrenth. Como los lobos tienen Agilidad: 8, la dificultad de la puntería es: $6 + (8 / 2) = 10$. Aun así Effrenth dispara, tira 1D12 y saca un 11, alcanza al lobo, luego hace la tirada de Dar, tira 1D12 y saca un 5, y por último hace la tirada de daño, tira 1D6 y hace 3 de daño al lobo.

En caso que se falle la tirada de Puntería contra un objetivo enzarzado en un **combate cuerpo a cuerpo** hay la mitad de posibilidades que el proyectil impacte en el otro combatiente, para ello tira 1D6, si el valor es menor o igual a 3 se considera que llega a impactar en el otro combatiente y se tendrá que hacer la correspondiente tirada de Dar y Daño como si hubiera impactado en el verdadero objetivo.

En el Ataque a distancia es en la tirada de **Puntería** dónde se puede hacer un **Fallo crítico** (si el resultado en 1D12 es un 1) y no en la tirada de **Dar** como en el ataque cuerpo a cuerpo. El **Golpe crítico** sigue estando adscrito a la tirada de **Dar** en el Ataque a distancia.

Llevar un arma a distancia en un **combate cuerpo a cuerpo** es peligroso y poco útil, si en un ataque cuerpo a cuerpo recibes daño portando un arma a distancia como un arco o ballesta, esta **se cae al suelo por el impacto**, y se sitúa a **1D3 casillas** del portador en una dirección al azar.

GOLPES Y FALLOS CRÍTICOS:

En algunos momentos del combate, un combatiente puede hacer un ataque excepcional, golpeando en un punto crítico del objetivo y causándole efectos adicionales al daño normal. Esto se llama **Golpe crítico** y se logra cuando se saca un 12 en la **tirada de Dar**. Si el combatiente que hace el golpe crítico porta algún **arma**, mira el apartado de **Tablas** para ver qué efecto adicional hace. Si el combatiente ataca **desarmado** o con partes de su cuerpo como garras, mordiscos... etc, siempre hace **daño x2** al hacer un golpe crítico.

También en algunos momentos del combate, un combatiente puede hacer un ataque desastroso que le deja expuesto al enemigo. Esto es un **Fallo crítico** y se sufre al sacar un 1 en la **tirada de Dar** o en la **tirada de Puntería** si se usa un arma a distancia. Igual que en el Golpe crítico, si el combatiente que hace el Fallo crítico porta algún **arma**, mira el apartado de **Tablas** para ver qué efecto adicional hace. Si el combatiente ataca **desarmado** o con partes de su cuerpo como garras, mordiscos... etc, el fallo crítico se traduce en un resbalón, tropiezo o ataque al aire

que le hace **perder un turno** en recuperarse.

En el caso que para golpear a un enemigo solo se puede hacer con un 12 natural, sacar un 12 en una **tirada de Dar** no significa directamente un Golpe crítico, en este caso luego hay que hacer una tirada adicional de 1D12, y si se saca un **11 o 12 si se considera Golpe crítico**. Del mismo modo funciona para **Fallos críticos**, si para fallar al golpear a un enemigo solo se puede hacer con un 1 natural, para hacer un Fallo crítico debes hacer una tirada adicional y sacar un **1-2 en 1D12**.

LANZAR MAGIAS

Algunos personajes podrán lanzar magias durante el combate. Para invocar con éxito una magia es necesario tener maná. El maná representa el poder mágico de un personaje, y cada magia requiere gastar una cantidad de puntos de maná para ser lanzada. El maná se recupera por completo cuando el personaje duerme o descansa durante 8 horas seguidas. Cada magia requiere de un tiempo para ser invocadas, en la descripción de cada magia aparecen los turnos necesarios para ser invocados.

Cada magia solo puede estar activa una vez por objetivo, es decir, no se puede invocar la misma magia sobre el mismo objetivo si este ya tiene esa magia activa.

Ejemplo: Ashler lanza una magia de Prisa sobre Melkorizzt. Esta magia dura 5 turnos, al cuarto turno Ashler intenta lanzar otra vez Prisa sobre Melkorizzt para aumentar su duración, pero como este ya tiene la magia de Prisa activa, la magia falla automáticamente. Ashler se tiene que esperar a que la primera magia Prisa expire para poder lanzarle una segunda Prisa a Melkorizzt.

Si la magia no tiene objetivos, no se puede tener la misma magia activa si la lanza el

mismo lanzador, hay que esperar que la magia expire para volver a lanzarla.

Ejemplo: Mil Woodskin lanza invocar no-muertos y aparecen 4 esqueletos a sus órdenes. Hasta que no acabe esta magia Mil Woodskin no puede volver a lanzar invocar no-muertos. Sin embargo si puede lanzar invocar no-muertos 2 ya que es otra magia.

CONTROLAR POSICIÓN

Las casillas adyacentes de un personaje están “bajo su control”, esto es, el personaje puede **interponerse en esas casillas y evitar que un enemigo la cruce u ocupe**, pero solo si el personaje se mueve de **una casilla adyacente a otra casilla adyacente**. Si el combatiente viene de una casilla que no está bajo el control del personaje se puede posicionar en cualquier casilla adyacente.

Para evitar que un personaje cambie de una casilla adyacente a otra casilla adyacente del enemigo debe primero superar un **Chequeo de Agilidad enfrentado**. En este caso ambos combatientes inmiscuidos en el control de la casilla hacen un Chequeo de Agilidad. Si el personaje que controla la casilla gana, el otro combatiente no podrá moverse a esa casilla ni cambiar ya de sitio. Si dos enemigos controlan la misma casilla debes hacer un **chequeo de Agilidad** enfrentado contra ambos.

Ejemplo: Draknos está rodeado de guardias y quiere escapar, para ello tiene que pasar por una casilla entre dos guardias. Los guardias tienen Agilidad 6, Draknos tiene Agilidad 10. Hacen un chequeo enfrentado de Agilidad. Chequeo del Guardia 1: $2D6 + 6$, saca 3 y 4, obteniendo 13 en su chequeo. Chequeo de Guardia 2: $2D6+6$, saca 2 y 4, obteniendo 12 en su chequeo. Draknos: $2D6 +10$, saca 1 y 4, obteniendo 15 en su chequeo. Como Draknos

tiene el valor más alto evita a los guardias y puede pasar por esa casilla.

Ejemplo: Ahora Vanysh, compañero de Draknos, intenta también pasar. Vanysh tiene Agilidad 3. Chequeo del Guardia 1: $2D6 + 6$, saca 5 y 4, obteniendo 15 en su chequeo. Chequeo de Guardia 2: $2D6+6$, saca 2 y 1, obteniendo 9 en su chequeo. Vanysh: $2D6 +3$, saca 5 y 3, obteniendo 11 en su chequeo. Como un guardia tiene el valor más alto Vanysh no puede pasar por esa casilla, terminando su movimiento en la casilla anterior.

CORRER

Un personaje puede decidir correr en un turno para **avanzar más casillas** de lo normal. Correr supone que el personaje pone todo su empeño en avanzar tantas casillas como pueda, por ello un personaje que corre no puede hacer otra acción en ese turno. Para correr se hace un **chequeo de Agilidad** y se avanza tantas casillas en línea recta como la mitad del chequeo redondeando hacia abajo.

Ejemplo: Mil Woodskin decide correr para llegar más rápido a su destino. Mil Woodskin tiene Agilidad 4. Hace el Chequeo de Agilidad para correr: tira $2D6 +4$. Saca un 2 y 6, obteniendo $2 + 6 + 4 =12$ en el Chequeo de Agilidad para correr. Por tanto se mueve 6 casillas este turno.

Tras correr un personaje debe hacer un **Turno de Frenada** en su siguiente turno o bien seguir corriendo. En el **Turno de Frenada** el personaje se puede mover con **movimiento normal**, pero **no podrá hacer otra acción**. Después del **Turno de Frenada**, el personaje podrá actuar de manera normal.

Un personaje puede correr tantos turnos como su Constitución, después tendrá que descansar al menos tres turnos para reanudar la carrera. Durante esos turnos

de descanso se puede mover y actuar con normalidad.

POSICIONES DEFENSIVA / OFENSIVA

En un combate, el jugador puede elegir utilizar una **posición defensiva u ofensiva**. En general la **posición defensiva** proporcionará armadura extra en el combate pero tendrá restricciones como no poder atacar o no poder realizar algunos movimientos especiales. Por otro lado la **posición ofensiva** permite realizar un mayor daño y un mayor número de movimientos especiales. En algunos casos las posiciones tienen unos requisitos para ser usadas, como llevar dos armas o un arma mandoble.

Las **posiciones ofensivas o defensivas** se pueden cambiar a voluntad del jugador, tardando 1 turno en adoptar dicha posición.

En el caso de llevar empuñadas a la vez dos armas de diferentes disciplinas, se deberá elegir entre activar la posición ofensiva o defensiva de una de ellas.

APOYO

Si dos o más personajes aliados se encuentran combatiendo en **casillas adyacentes**, pueden darse **Apoyo**, en ese caso se suma la bonificación de **Armadura por la Posición Defensiva de un personaje a todos los que haya adyacentes**. De esta manera también los movimientos de combate como Desviar y Desarmar se aplican a ambos personajes, pudiendo un personaje desviar un ataque que reciba su aliado.

TABLAS DE FALLO Y GOLPE CRÍTICO

TABLA DE FALLO CRÍTICO (CUERPO A CUERPO)

2D6	EFEECTO
2	Te tropiezas, tiras el arma que da vueltas por el aire y se clava en tu torso, te quedas al 10% de tu total de vida, si ya lo estas te mueres. Tardas un turno en levantarte.
3	Te tropiezas contigo mismo y al ir a apoyarte te clavas tu arma en el torso, quitándote la mitad de la vida actual. Tardas un turno en levantarte.
4	El enemigo atrapa tu arma y te la quita. Si tiene ambas manos ocupadas, ver 7.
5	Tu arma se rompe, si es mágica mira 7.
6	Pierdes las bonificaciones defensivas, tardas un turno en volver a estar listo.
7	Pierdes el equilibrio y te tambaleas, tardas un turno en volver a estar listo.
8	Pierdes las bonificaciones defensivas, tardas un turno en volver a estar listo.
9	Te da un tirón o problema muscular en el brazo, cada turno tira 1d6. Con 4+ se elimina el tirón y puede atacar en el siguiente turno. Puedes moverte.
10	Tu arma se queda atrapada. Tardas 1d3 turnos en sacarla.
11	Te tropiezas y tiras el arma 1d12 casillas.
12	No pasa nada

TABLA DE FALLO CRÍTICO (ARCOS Y PROYECTILES)

2D6	EFEECTO
2	Te disparas en el torso, te quedas al 10% de tu total de vida, si ya lo estas te mueres.
3	Te golpeas a ti mismo y recibes el daño del proyectil.
4	Te disparas sin querer en el pie. Te quedas clavado al suelo hasta que saques la flecha (tardas un turno).
5	El arco o ballesta se te rompe quedando inservible. De tratarse de dagas o similar el carcaj donde las llevas se rompe, desperdigándose todo por el suelo. Si es un arma mágica se te rompe el carcaj.
6	El arma se te resbala de las manos y se te cae.
7	Pierdes el equilibrio al disparar, tardas un turno en recuperar la posición.
8	Arrojas el arco o ballesta a 1d12 casillas o la munición de proyectiles que estés utilizando.
9	Te da un tirón o problema muscular en el brazo, cada turno tira 1d6. Con 4+ se elimina el tirón y puede atacar en el siguiente turno. Puedes moverte.
10	Golpeas al aliado más próximo. Tira Dar.
11	Realizas una carambola bastante sorprendente. Te quedas un turno maravillándote de lo que ha pasado.
12	No pasa nada

TABLA DE GOLPE CRÍTICO (CUERPO A CUERPO)

2D6	EFEECTO
2	Haces un buen golpe, daño + 1d6
3	Le das en un miembro con tanta fuerza que se lo cortas o se lo dejas entumecido sin poder utilizarlo.
4	Tu arma se queda hincada en el cuerpo de tu rival, en el siguiente turno dar automático.
5	Le pegas muy fuerte en la cabeza, 1d3 turnos aturdido el enemigo.
6	Le das un golpe demoledor, haciendo daño x2
7	Le das un golpe demoledor, haciendo daño x2
8	Le das un golpe demoledor, haciendo daño x2
9	Clavas el arma en su torso, le quitas la mitad de su vida.
10	Golpe en la cara, se queda 1d6 turnos aturdido y daño x2. Chequeo de Constitución 10+ o pierde un ojo/oreja/nariz (observación-3 y Apariencia -3)
11	Le pegas un gran golpe crítico al enemigo quitándole daño x3
12	Le atraviesas con el arma la cabeza del enemigo matándolo.

TABLA DE GOLPE CRÍTICO (ARCO Y PROYECTILES)

2D6	EFEECTO
2	Haces un buen golpe, daño + 1d6
3	Le das en la pierna cuando se estaba moviendo, se cae al suelo.
4	Le das en un miembro. No podrá usarlo hasta que se extraiga la flecha. Si se la extrae sin primeros auxilios se hará el daño de la flecha. Tarda un turno en extraer.
5	La flecha le atraviesa, haciendo daño x2, y golpeando a quién esté detrás (tirar Dar).
6	Le das un golpe demoledor, haciendo daño x2
7	Le das un golpe demoledor, haciendo daño x2
8	Le das un golpe demoledor, haciendo daño x2
9	Golpe en la cara, daño x2. Chequeo de Constitución 10+ o pierde un ojo/oreja/nariz (observación-3 y Apariencia -3)
10	La flecha le atraviesa el torso. Le quitas la mitad de la vida actual.
11	Le pegas un gran golpe crítico al enemigo quitándole daño x3
12	Le atraviesas la cabeza con la flecha matándolo en el acto.

TABLAS RESUMEN DE REGLAS

MOVIMIENTO EN TABLERO

Agilidad	Casillas por turno	Casillas por turno para hacer una acción
1-3	3	1
4-7	4	2
8-11	5	2
12-15	6	3

ATAQUE A DISTANCIA

Distancia en casillas	Modificador
1-3	Puntería + (Agilidad del objetivo /2)
4-10	Puntería -3
Más de 11	Ninguno

REGLAS DE COMBATE

Regla	Efecto	Chequeo/Tirada
Controlar Casilla	Evita que otro pnj se mueve de una casilla adyacente a otra casilla adyacente	Chequeo de Agilidad enfrentados
Correr	Movimiento = Chequeo de Agilidad /2	Chequeo de Agilidad /2
Turno de Frenada	Movimiento normal. No puede hacer nada	
Apoyo	En casilla adyacente, +Armadura de Posición Defensiva	
Usar objeto cinturón	1 turno	
Buscar en Mochila	3 turnos	

ESCENOGRAFÍA

PEANAS PARA AVENTUREROS Y MONSTRUOS

A continuación se presenta una plantilla de fichas de diversos colores para recortarlas y que representen tanto a los aventureros como a los diferentes monstruos o enemigos en el campo de batalla o en las distintas mazmorras.

TABLERO DE JUEGO PARA MAZMORRAS Y COMBATES

Se adjunta un tablero de juego genérico con rejillas cuadradas adaptadas al tamaño de las fichas del juego para poder simular los combates y también para que sobre él, el director de juego pueda crear las mazmorras.



