

Pruebas

Una prueba tiene éxito cuando el resultado más alto de una tirada es mayor que el resultado más alto obtenido en la tirada a

Cuando se tiene ventaja, se obtiene 1 dado extra (+1D), ¡y solo uno!. No es muy común, pero algunas situaciones (las que realmente lo merezcan) pueden otorgar una **doble ventaja (+2D)**.

Si tienes varias ventajas de distintos tipos al mismo tiempo, pueden sumarse, pero solo si vienen de causas diferentes.

Cuando se tiene desventaja, se pierde 1 dado (-1D). La desventaja funciona igual que la ventaja, pero eliminando dados.

No obstante, algunas situaciones pueden causar una **doble desventaja (-2D)** por considerarse condiciones excepcionalmente malas

Prueba de habilidad = característica + Ventajas en la habilidad + Dados de ventaja (si los hay)

Grado de éxito

Los dados de éxito de una tirada, o su **grado de éxito**, es el número de dados que superan el resultado más alto de la tirada perdedora. Los dados que se han separado por haber igualado el valor más alto de la tirada perdedora también se consideran éxitos para el vencedor.

1 o 2 dados de éxito	El personaje tiene éxito y obtiene lo que quería. Cada éxito obtenido con el valor máximo posible del dado supone obtener un éxito excepcional o éxito crítico
3 o más dados de éxito	El personaje ha tenido mucho éxito, por lo que puede suceder algo afortunado o introducir un ligero cambio que suponga una ventaja. Obtener tres o más éxitos críticos (éxitos con el valor más alto posible) podría beneficiar al personaje, por ejemplo, permitiéndole hacer un movimiento extra. Además, si una tirada de ataque vence con tres éxitos críticos o más, se considera un impacto crítico, que causa una herida adicional.

Iniciativa

1. **Por bandos.** Se tira 1 dado por cada bando, el que lo saque mas alto actua primero.
2. **Individual.** Se tira 1 dado y se suma la agilidad de cada jugador. El orden irá de mayor a menor.

Detectar ataque o sorprender ataque

1. Prueba de Percibir (**Mente**) **contra una dificultad** que decide el narrador.
2. Un **personaje sorprendido no puede actuar en el primer turno** del primer asalto y sufre desventaja en su Defensa durante el primer asalto del combate.

Ataque cuerpo a cuerpo.

Ataque = Fuerza + Ataque cuerpo a cuerpo.

1. **Sistema básico.** Si tiene éxito hace tanto daño como indique el arma
2. **Sistema avanzado.** Se suma el numero de éxitos al daño del arma.
3. **Sistema Hero.** No se tiene en cuenta el daño. Sufren 1 herida por daño.

Ataque a distancia.

Ataque = Agilidad - Ataque a distancia

Magia.

Ataque = Mente + Magia

Puntos de Energía

Modo clásico

Ptos. energía = (cuerpo + mente) x 2

Una vez agotados el pj está en desventaja

Modo avanzado

Ptos. enemiga = (cuerpo - mente) x 3

Una vez agotados el pj está en desventaja

Impacto crítico

Impacto crítico = 3 éxitos o mas sobre la defensa sacando el máximo en los dados.

1 impacto crítico = 1 herida extra.

Es adicional a la perdida de puntos de Energía y se añade al daño extra recibido por otras causas.

Defensa

Defensa = Agilidad - Armadura (incluyendo el escudo)

Algunas armaduras imponen un límite a los dados de Agilidad que pueden sumarse a la Defensa total, además de otras penalizaciones.

Resistencia al daño

Se sufre 1 pto de daño menos y solo se recibe una herida cuando se obtienen 3 o mas éxitos en la tirada de ataque.

Vulnerabilidad al daño

Se sufre 1 pto de daño extra o una herida adicional si el objetivo no tiene más puntos de Energía o no se tienen en cuenta.

Recuperar los puntos de Energía

Descansar de 10 a 15 minutos

Eliminar una herida

Descansar al menos 1 hora o usar la habilidad de Curar (a dificultad normal)

Curar todas las heridas

Descansar debidamente al menos una noche entera (o mas) y ¡¡¡ tomar sopitas !!!

Correr

Correr = 2 movimientos al doble de velocidad

El personaje puede moverse hasta 4 veces sus puntos de movimiento.

PX

Una característica solo debería poder subir 1 dado cada seis o nueve aventuras.

Subir características

Añadir 1 dado a una habilidad cuesta el doble del valor de la nueva habilidad en puntos de experiencia.

Añadir 1 dado a una característica cuesta el triple del valor de la nueva característica en puntos de experiencia.

Aprender nuevos hechizos

Dificultad para aprender un hechizo. Prueba de Magia contra una dificultad igual a 1 dado por cada punto de coste del hechizo.

Riqueza

1 doblón de oro = 10 reales de plata = 100 perras gordas

Coste y valor en monedas

Gratis (Gt)	Nada, el personaje puede obtenerlo.
Barato (Ba)	Hasta 4 reales de plata o 49 perras gordas.
Asequible (As)	De 5 reales de plata (50 perras gordas) a 9 (99 perras gordas)
Caro (Ca)	De 1 a 4 doblones de oro
Muy caro (MCa)	De 5 a 9 doblones de oro
Carísimo (Caris)	A partir de 10 doblones de oro