

COROLIS

RESUMEN DE REGLAS

MECÁNICA BÁSICA

ATRIBUTO+HABILIDAD+MOD. = nºd6 a tirar

Cada 6 es un éxito.

Sacar 1 o 2 seises = Éxito limitado

Sacar 3 o más seises = Éxito crítico

MODIFICADORES

EQUIPO: de +1 a +3

DIFICULTAD: de -3 a +3

REZOS Y PLEGARIAS: +1 o +2

AYUDA: +1 por persona hasta +3

- Tirada de mando: tantos +1 como seises
- En combate: ocupa los mismos PA

TIRADAS ENFRENTADAS

Necesitas sacar más éxitos que el adversario. Solo el atacante puede rezar.

OBJETOS OCULTOS O PISTAS

No se tira para obtener pistas. Se describe cómo se busca y si existe, se encuentra.

REZAR A LOS ICONOS

Permite repetir los dados sin éxito de una habilidad una vez por prueba. No cuenta como acción.

Otorga 1 PO (punto de oscuridad) al DJ.

PLEGARIAS PREVIAS: Elige un icono y...

- obtienes +1 a las tiradas de su habilidad
- obtienes +2 si la has realizado en una capilla

PUNTOS DE OSCURIDAD

El DJ puede gastar PO para poner obstáculos a los personajes jugadores:

VOLVER A TIRAR - 1 PO
TOMAR LA INICIATIVA - 1 PO
CARGADOR VACÍO - 1 PO
ARMA ENCASQUILLADA - 3 PO
REACCIÓN - 1 PO
POSESIÓN PERDIDA - 3 PO
REFUERZOS - de 1 a 3 PO
INOCENTE EN PELIGRO - 2 PO
PROBLEMA PERSONAL - 1 PO
LA IRA DE LA NATURALEZA - de 1 a 3 PO
MENTE OSCURA - 1 a 3 PO
EL PODER DE LA OSCURIDAD - varía

ICONOS SEGÚN LA HABILIDAD

CIENCIA: El Mensajero
COMBATE A DISTANCIA: La Jueza
COMBATE CaC: El Bailarín
CULTURA: El Viajero
DESTREZA: El Bailarín
DJINN DE DATOS: El Mensajero
FUERZA: El Mozo
INFILTRACIÓN: El Sin Rostro
MANDO: La Jueza
MANIPULACIÓN: El Mercader
MEDICURGIA: La Dama de las Lágrimas
OBSERVACIÓN: El Tahúr
PILOTAR: El Tahúr
PODERES MÍSTICOS: El Sin Rostro
SUPERVIVENCIA: El Viajero
TECNOLOGÍA: El Mensajero



Los Pergaminos
del FÉNIX

REGLAS DE COMBATE

VALOR DE INICIATIVA: Todos tiran 1d6 y se actúa en orden descendente al valor obtenido. Si hay empate se tira otro dado para establecer el orden. Actúan primero los de mayor valor.
SORPRESA: +2 al valor de iniciativa
ATAQUE FURTIVO: acción normal gratuita antes de tirar iniciativa si se supera una tirada de infiltración al acechar al objetivo.
EMBOSCADA: como ataque furtivo, pero la tirada de infiltración tiene un +2 por esperar a que el objetivo se acerque.

Un turno dura entre 10 y 20 segundos. Cada personaje tiene 3 PA para gastar en cada turno.

ACCIONES LENTAS (3 PA)

- Hacer un disparo apuntado
- Disparar en fuego automático
- Prestar primeros auxilios
- Trastear un aparato
- Activar un poder místico

ACCIONES NORMALES (2 PA)

- Atacar cuerpo a cuerpo
- Disparar un tiro normal
- Recargar un arma
- Embestir con un vehículo

ACCIONES RÁPIDAS (1 PA)

- Esprintar una corta distancia
- Ponerse a cubierto
- Echarse al suelo
- Levantarte del suelo
- Desenfundar un arma
- Recoger un objeto
- Hacer una parada cuerpo a cuerpo
- Hacer un ataque de oportunidad CaC
- Hacer un disparo rápido
- Fuego de oportunidad
- Subirse a un vehículo
- Arrancar un vehículo
- Conducir un vehículo

ACCIONES LIBRES (0 PA)

Una acción libre en realidad no es una acción en sí. En su mayor parte se trata de tiradas pasivas.

- Usar armadura contra un ataque
- Defenderse en una tirada enfrentada
- Dar un grito escueto a un compañero

COMBATE CUERPO A CUERPO

ATACAR CUERPO A CUERPO (2 PA)

EFFECTOS CRÍTICOS:

- Aumentar el daño (1 PG adicional).
- Herida crítica (cuesta tantos 6 como el valor Crítico del arma y sumando más 6 puedes incrementar la gravedad).
- Amedrentar (haces 1 PM).
- Aumentar la iniciativa (+2 el prox. turno o este si no has actuado todavía).
- Desarmar (tirar arma u otro objeto).
- Apresar (inmovilizas a tu adversario).

ATAQUE RÁPIDO (1 PA) -2

Solo con armas ligeras o desarmado.

ATAQUE DE OPORTUNIDAD (1 PA) +2

Si el objetivo se va del CaC o pasa cerca.

PRESA (resultado de un ataque crítico)

Mientras lo mantengas solo podrás atacarle sin usar armas (1 PG), con un +2 y el objetivo no puede defenderse.

DEFENDERSE (1 PA)

EFFECTOS CRÍTICOS:

- Reducir daño (anulas un éxito y si no le quedan, el ataque falla).
- Contraatacar (causas daño no aumentable con tu arma pero puedes infirir una herida crítica y aumentar su gravedad).
- Desarmar (después del ataque).
- Aumentar iniciativa (+2 el prox. turno).

PUNTOS DE GOLPE

0 PG = Reducido.
Puedes recibir heridas críticas. Tras 1d6h recupera 1 PG (y 1 PG tras cada hora).
Con medicurgia y equipo recuperas tantos PG como éxitos.

HERIDAS CRÍTICAS:

Aturdido: sin PA este turno.
Letal: primeros auxilios antes de d6 tiempo o muerte.

La curación posterior reduce la convalecencia a la mitad.

COMBATE A DISTANCIA

ATACAR A DISTANCIA (2 PA)

DISTANCIA:

Inmediata: hasta 2 metros (+3 / -3 en CaC)
Corta: hasta 20 metros (0)
Larga: hasta 100 metros (-1)
Extrema: hasta 1 kilómetro (-2)
Más allá del alcance del arma (-3)

TAMAÑO:

Pequeño o cuerpo a tierra: -1
Grande: +1
Enorme: +2

EFFECTOS CRÍTICOS:

- Aumentar el daño (1 PG adicional).
- Herida crítica (cuesta tantos 6 como el valor Crítico del arma y sumando más 6 puedes incrementar la gravedad).
- Fuego de supresión (hace 1 PM, 2 PM si disparas automático).
- Aumentar la iniciativa (+2 el prox. turno o este si no has actuado todavía).
- Desarmar (tirar arma u otro objeto).

DISPARO APUNTADO (3 PA) +2

DISPARO RÁPIDO (1 PA) -2

Solo ante distancia inmediata o corta. Realizar 3 seguidos vacían el cargador.

FUEGO AUTOMÁTICO (3 PA) -2

Distancia corta o menos. Tenga éxito o no, puede seguir tirándose dados hasta que salga un 1 (se vacía el cargador).

DAÑO Y ESTRÉS

PUNTOS DE MENTE

0 PM = Colapso.
Tira 1d6 y si sale 1, tienes -1 PM de forma permanente. Tras 1d6h recupera 1 PM (y luego 1 PM/h descansada).
Con mando o medicurgia recuperas tantos PM como éxitos.

ARMADURA: tiras tantos d6 como valor y evitas tantos PG como éxitos. Con 0 evitas herida crítica.

COBERTURA (1 PA): ganas armadura y permite FUEGO APOSTADO (+1 tirada salvo a disparo rápido).