



## HOJA RESUMEN

### mecánica básica de tiradas

**Tirar 2d10. Resultado** > % de característica pedida por Tlatoani = éxito. Si no, fracaso.

● **Modificadores de uso de oficio y/o destreza:**

- ▶ Si casa narrativamente +20%. Si casa otro +, 30%.
- ▶ Debe ser destreza de característica (ej. Supervivencia – cultura)
- ▶ Se puede usar distinta si justifica narrativamente y quiere Tlatoani.

● Crítico: 00 en 2d10.

● Pifa: 99 en 2d10.

● **ACCIONES APOYADAS**

- ▶ Quien apoya tira 2d10
- ▶ Si éxito = +10%
- ▶ Si crítico = +20%
- ▶ Si fallo = 0
- ▶ Si pifa = -20

● **TIRADAS ENFRENTADAS:**

- ▶ Los enfrentados tiran 2d10 por su característica + modificador de destreza y/o oficio
- ▶ Uno éxito o crítico, el otro fallo = gana quien tiene éxito.
- ▶ Uno crítico otro solo éxito, gana crítico.
- ▶ Ambos fallan = Gana resultado menor.
- ▶ Ambos éxito = Gana resultado mayor.

● **PUNTOS DE AVENTURA:**

- ▶ Se puede:
  - Cambiar el orden de los dados.
  - Repetir la tirada de dados.
  - Cambiar un nivel de éxito o de fracaso.
  - Quedar a un punto de los estados loco o muerto.
  - Ignorar los efectos secundarios del estado malherido y maníaco.
  - Introducir pequeños cambios en la trama.
  - Utilizar alguna de las características menores para resolver una situación
- ▶ No se puede:
  - Cambiar una tirada que haga el tlatoani u otro jugador.
  - Usar dos o más PA en una misma tirada.

● **SALUD:**

- ▶ Varía según si es PJ (máximo 20) o PNJ (máximo 40).
- ▶ Cada pérdida de 5 puntos se pasa de un estado a otro: Normal, herido, malherido, agonizante, muerto. Ver hoja de personaje para penalizadores de estado.

● **ENTEREZA:**

- ▶ Se empieza 15 puntos de entereza (PE), que es el máximo.
- ▶ Tiradas de frialdad VS situación traumática o visión inexplicable.
- ▶ Cada pérdida de 5 puntos se pasa de un estado a otro: Normal, nervioso, maníaco, y loco. Ver hoja de personaje para penalizadores de estado.



# NAHICOLIN

## REGLAS COMBATE

- ▶ Se divide en turnos, cada uno de 20 segundos.
- ▶ **Tirada de combate:** 2d10, mismas reglas que tirada básica.
- ▶ Se pueden hacer cuantas acciones se quieran y/o puedan conforme al arma que porten.
- ▶ 2 acciones sin modificador primero. A partir de la tercera, -20% acumulable, hasta que deja de ser positivo el objetivo de la tirada.

### ● INICIATIVA

- ▶ **No hace falta tirada alguna.**
- ▶ Es el resultado de Agilidad/2.
- ▶ **Forzar la iniciativa:** Tirada de Agilidad.
  - Éxito: Iniciativa = Agilidad.
  - Fracaso: Iniciativa = Agilidad/4.
- ▶ **Retener la acción:** Aguardar a la Iniciativa de los PNJ.

### ● MOVIMIENTO:

- ▶ Cada acción de movimiento que realice un PJ en combate le permite recorrer 10 varas. Se pueden enlazar hasta cinco acciones de movimiento.
- ▶ **Movimiento gratuito:** Girar sobre uno mismo o andar 1-2 varas no se considera acción, por lo que no hay modificador negativo de -20%.

### ● ATAQUE:

- ▶ **Ataque básico:** Tirada de Combate.
- ▶ **Ataque mayor:** -20 % al ataque; +3 PD.
- ▶ **Ataque preciso:** -20 % al ataque; ignora armadura del enemigo.
- ▶ **Finta:** -20/-40 % al ataque; -20/-40 % defensa del enemigo.
- ▶ Si es única acción del turno, mayor, preciso, y finta, no tienen el -20%.
- ▶ **Hostigar:** Tirada de Combate; -20 % a las acciones del enemigo.
- ▶ **Ataque con dos armas:** -10 % al ataque; +1 PD.
- ▶ **Ataque con arma de asta:** Iniciativa el primer turno; se pierde en los siguientes.
- ▶ **Ataque con arma pesada:** +10 % al ataque; -10 % parada.
- ▶ **Ataque con arma ligera:** +10 % Iniciativa contra armas pesadas.

### ● MODIFICADORES DE ATAQUE:

- ▶ **Sorpresa:** +20 % (+40 % por la espalda) al ataque; el enemigo tiene Combate -20 % el primer turno.
- ▶ **Posición elevada o ventajosa:** +20 % al ataque en posición ventajosa; -20 % al ataque en posición en desventaja.
- ▶ **Con visibilidad reducida:** -20/-40/-60 % al ataque.
- ▶ Ataque a un oponente dormido, inconsciente o atado: sin necesidad de tirada.

### ● OTRAS ACCIONES DE COMBATE:

- ▶ Apuntar: +20 % al primer disparo.
- ▶ Lanzar un hechizo.
- ▶ Cambiar de arma.
- ▶ Desenvainar o desenfundar.
- ▶ Montar y desmontar.
- ▶ Recoger, dar o lanzar algo.
- ▶ Ponerse de pie o echarse al suelo.

### ● DEFENSA:

- ▶ **Parada:** Tirada de Combate para evitar cuerpo a cuerpo.
- ▶ **Evitar:** Tirada de Agilidad para evitar cuerpo a cuerpo.
- ▶ **Resguardarse:** Tirada de Agilidad para evitar ataques a distancia.
- ▶ **Defensa con arma y escudo:** -10 % ataque; +20 % defensa.
- ▶ **Defensa con arma y daga o capa:** -10 % ataque; +10 % defensa.
- ▶ **Defensa total:** +2 puntos de armadura; no se puede atacar en todo el turno.

### ● MAGIA:

- ▶ Cada hechizo indica PP que gasta, característica que necesita tirar.
- ▶ Los PJ que presencien hechizo, deben tirar frialdad para ver si afecta a su entereza.
- ▶ Crítico: Doble de efecto del hechizo. Pifia: Fallo y gasto del doble de PP.