

Resumen de Reglas para Saqueadores de Tumbas:

Características Principales y Habilidades asociadas:

- **Fortaleza:** La fuerza y la capacidad para superar pruebas en su condición física. Estas son las Habilidades asociadas a Fortaleza: *Cargar, Correr, Forzar, Nadar, Saltar*.
- **Agilidad:** Lo habilidoso que resulta el personaje a la hora de desenvolverse en situaciones que requieran cierta destreza. Estas son las Habilidades asociadas a Agilidad: *Escapar, Equilibrio, Esquivar, Escalar, Montar*.
- **Astucia:** Define la perspicacia que posee el personaje para afrontar retos intelectuales. Estas son las Habilidades asociadas a Astucia: *Descifrar, Fabricar, Intuir, Inutilizar, Saber*.
- **Entorno:** Mide la capacidad perceptiva del personaje. Estas son las Habilidades asociadas a Entorno: *Avistar, Localizar, Esconderse, Escuchar, Sigilo*.
- **Magia:** Define la capacidad que tiene el personaje para interactuar con las fuerzas mágicas, tanto a la hora de usar conjuros, como para conocer la capacidad de resistir sus efectos. Estas son las Habilidades asociadas a Magia: *Detectar Magia, Lanzar Conjuros, Resistir Efectos Mágicos, Conocimiento de Conjuros, Desactivar trampas Mágicas*.

Cuando creamos un personaje, se distribuyen 20 puntos a elegir entre las Habilidades (no Características, ya que esas se calculan luego), hasta un máximo de 5 puntos en una misma Habilidad. Posteriormente, se elige la Clase (si no se ha hecho ya) y se le suman o restan los bonificadores o penalizadores de las habilidades (las habilidades que cuenten con negativos, los mantendrán hasta que gasten un punto en dejarlas a 0. Si deben realizar una tirada por una habilidad que posea un negativo, dicha cantidad se le restará a la puntuación del Dado).

Calcular Características:

Cuando ya hayamos terminado de repartir los puntos de Habilidades, tomamos todas las puntuaciones de las habilidades de una misma característica y las sumamos, para luego dividirla entre 5. El resultado será nuestra puntuación en esa Característica. *Ejemplo: Cargar 3, Correr 2, Forzar 0, Nadar 1, Saltar 1, nos da una Puntuación de **Fortaleza de 1** ($3+2+0+2+1 / 5 = 1,4$ redondeando 1). Todos los redondeos se hacen a la Baja.*

Usar Habilidades:

Todos los personajes son capaces de utilizar las habilidades arriba expuestas, excepto las de Magia, que son propias de los practicantes de dichas artes. El resultado de estas pruebas se debe enfrentar a una **Dificultad (Dif.)** que viene determinado por el **Árbitro de Juego** (a partir de ahora **AJ**), según la tabla de a continuación.

Tabla de Dificultad:							
Sencilla	Normal	Media	Difícil	Extrema	Abominable	Locura	Leyenda
4	6	8	10	12	14	16	18

Para superar una prueba, se debe lanzar 1d10 y a ello, sumarle la Puntuación de la Habilidad correspondiente que se vaya a utilizar.

Lanzar 1d10 + Puntuación Habilidad. Igualar o superar la Dificultad significa superar la prueba. No superar la Dificultad implica que el jugador no ha tenido éxito en la resolución de la prueba.

Nota: Un 1 en el Dado implica una pifia automática y un 10, un éxito automático.

Pruebas Enfrentadas:

Aquellos personajes que se enfrenten lanza 1d10 y a ello le suman la habilidad requerida. El que obtenga el mayor resultado, es el que gana. En caso de empate. Se considera ganador a quien tenga la puntuación de la habilidad requerida más elevada. Si aún así, el empate persiste, se dará por vencedor a quien tenga la Característica de dicha habilidad más elevada. Si aún así, el empate persiste, se vuelve a repetir la tirada.

Pruebas Mantenidas:

Puede ser que no baste con superar una única tirada para saber si una acción es un éxito o un fracaso, sino que, debido a su particularidad, deban superarse varias tiradas.

Combate Cuerpo a Cuerpo:

- 1º Se lanza iniciativa. Cada participante en la contienda lanza 1d10 y quien obtenga el resultado más alto, ataca en primer lugar.
- 2º El primero en atacar lanza 1D10 y al resultado le suma su puntuación en Fortaleza.
- 3º El Defensor debe lanzar 1D10 y sumar su puntuación de Agilidad al Resultado, para saber si esquiva o no dicho ataque. También puede sumar a dicha tirada su bonificador de Escudo o armadura (si la hubiese).
- 4º Se comparan ambos resultados. Gana quien obtenga un resultado mayor. Si ambas puntuaciones son iguales, beneficia al Defensor.
- 5º Si se ha conseguido un Impacto, se lanza el dado de daño correspondiente.

La secuencia se repite a partir del punto 2, alternando los papeles del atacante y defensor, hasta que uno venza, alguno se rinda o de común acuerdo.

Combate a Distancia:

- 1º Se lanza iniciativa. Cada participante en la contienda lanza 1d10 y quien obtenga el resultado más alto, ataca en primer lugar.
- 2º El primero en atacar lanza 1D10 y al resultado le suma su puntuación en Agilidad.
- 3º El Defensor debe lanzar 1D10 y sumar su puntuación de Entorno al Resultado, para saber si esquiva o no dicho ataque. También puede sumar a dicha tirada su bonificador de Escudo o armadura (si la hubiese).
- 4º Se comparan ambos resultados. Gana quien obtenga un resultado mayor. Si ambas puntuaciones son iguales, beneficia al Defensor.
- 5º Si se ha conseguido un Impacto, se lanza el dado de daño correspondiente.

Es posible que en los combates a distancia, alguno de ellos se oculte buscando la cobertura de un muro o una columna. El AJ determinará la Bonificación que obtiene el defensor. La secuencia se repite a partir del punto 2, alternando los papeles del atacante y defensor, hasta que uno venza, alguno se rinda o de común acuerdo.

Conjuros:

Sólo los sacerdotes pueden lanzar conjuros. Un sacerdote obtiene un número de conjuros igual a su Puntuación en la habilidad *Conocimientos de Conjuros* y podrá aprender nuevos conjuros, a medida que vaya mejorando dicha habilidad.

Un Sacerdote sólo puede lanzar tantos conjuros al día, como su Puntuación en la Habilidad *Lanzar Conjuros*, pero lanzar conjuros consume la esencia vital de quien los lanza.

Lanzar un conjuro, por muy sencillo que sea, cuesta 2 PV y 10 PX, por cada conjuro lanzado.

Heridas:

Todos los personajes obtiene, a primer nivel, 10 PV. Por cada nivel de más, el personaje obtiene 5 PV adicionales.

Si, durante alguno de los combates, un Personaje llegase a 0 PV, se consideraría que ha Muerto, a efectos de juego.

Recuperar Puntos de Vida:

- **Descansando:** Evitar realizar tareas extenuantes que impliquen gravedad de las heridas. De esta forma, un personaje podrá recuperar 1 PV por cada día de Descanso.
- **Mágicamente:** Recurriendo a Conjuros que algunos sacerdotes son capaces de Invocar.
- **Medicina:** Utilizando ciertas hierbas con cualidades curativas, si se saben aplicar sabiamente.

Ganar Experiencia:

Los personajes ganen Experiencia a medida que superan las dificultades impuestas por el AJ durante las aventuras.

Además, las tumbas y templos saqueados satisfactoriamente, también aportan experiencia. Para saber cuántos puntos repartir, tenemos la siguiente tabla:

Tabla de Puntos de Experiencia:						
Templo (Dif.)	Sencilla	Moderada	Difícil	Inexpugnable	Abominable	Pirámide
PX	6	500	1.000	2.000	3.000	4.000

Los Personajes comienzan con 0 Puntos de Experiencia y se sube de nivel cuando se obtienen 5.000 Puntos de Experiencia. Así, un personaje de nivel 2 subirá al nivel 3 cuando tenga 10.000 Puntos, al nivel 4 cuando alcance los 15.000, etc.

Cuando se sube un nivel, el personaje obtiene 5 Puntos que podrá invertir en aquellas habilidades que considere oportunas, pero sólo podrá sumar 1 punto por cada Habilidad. Una vez terminado de repartir los puntos, hay que recalcular las puntuaciones de Características, igual que ya se explicó anteriormente.