

Resumen de Reglas de Capitán Alatríste JdR

- **CARACTERÍSTICAS:**

- **DESTREZA:** Habilidad manual, Coordinación.
- **ESPÍRITU:** Los 5 sentidos, Intuición, Carisma.
- **FORTALEZA:** Fuerza bruta, Resistencia física.
- **INGENIO:** Inteligencia, Formación, Educación.
- **REFLEJOS:** Capacidad de reacción, Velocidad.
- **BRÍOS:** Resistencia al daño, Puntos de vida.

- **ACCIONES:**

- TIRADA SENCILLA (*Ej: saltar un obstáculo*)
 - Seleccionar Habilidad/Característica.
 - Si no la tiene, tirar por Característica base dividido entre 2 = *Valor por Defecto*.
 - Jugador tirará 3D6. Valores entre 3 y 18.
 - Si la suma es igual o menos = éxito (triple 1: Crítico)
 - Si la suma es más = fallo (triple 6: Pifia)
 - Máster determina dificultad (*bonus* y *malus*):
 - *Acción fácil*..... Tira 2 dados, +1
 - *Acción muy fácil*..... Tira 1 dado, +1 +1
 - *Acción difícil*..... Tira 2 dados, +6
 - *Acción muy difícil*..... Tira 1 dado, +6 +6
 - Modificador a la *Apariencia*, se suma a las tiradas de:
 1. *Callejeo*
 2. *Charlatanería*
 3. *Comerciar*
 4. *Diplomacia*
 5. *Liderazgo*
 6. *Seducción*
- TIRADA ENFRENTADA (*Ej: dos PJs regateando por un precio*)
 - Seleccionar Habilidad/Característica.
 - Jugadores tiran 3 dados.
 - Restan resultado a la Habilidad que enfrenten (*Margen de Habilidad* = Tirada – Habilidad).
 - Soluciones posibles:
 - **1 acierta**, el otro falla (*ganador*).
 - **Los 2 aciertan** (*gana el de mayor Margen de Habilidad*)
 - **Los 2 fallan** (*gana el de menor Margen de Habilidad*)
 - **Empate** (*Se continúa la acción*)
 - **Crítico** (*triple 1 = Victoria automática*)
 - **Pifia** (*triple 6 = Derrota automática*)

- TIRADA DE SUERTE:
 - Tirar 3D6:
 - Resultado 10 o menos = Buena suerte.
 - Resultado más de 10 = Mala suerte.
- COMBATE:
 - INICIATIVA
 - Orden según valor en *Velocidad*, de mayor a menor (sin tirada de dados).
 - TURNOS DE COMBATE (*a elegir*)
 - *Acciones (moverse, apuntar, desenvainar)*
 - *Atacar y defenderse*
 - *Solo atacar (**Ataque completo**)*
 - *2 ataques seguidos*
 - *1 ataque con bonus +4 al Ataque*
 - *1 ataque con bonus +2 al Daño*
 - *Solo defenderse (**Defensa completa**). Esquivar, Desviar y Parada*
 - *2 defensas seguidas*
 - *1 defensa con bonus +3 a la Defensa*
 - *1 defensa y alejarse/salir/huir del combate*
 - DAÑO
 - Tirar 1D6 y sumar el *bonus al Daño* del arma.
 - Cada punto de daño = *malus de -1 a la Velocidad*.
 - **Protección/Armadura:** Los puntos de *Armadura* se restan al *Daño* recibido.
 - Si de un golpe se recibe daño igual a la mitad de los *Bríos (P. de vida)*, hay que pasar 1 **tirada de Bríos** para evitar el aturdimiento.
 - Si se pierden todos los *Bríos (P. de vida)* o más implica graves heridas e inconsciencia.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO

Según el resultado del dado de daño

6	<i>Cabeza</i>
5, 4, 3,	<i>Tronco</i>
2	<i>Brazos</i>
1	<i>Piernas</i>

- ARMAS DE FUEGO
 - Disparos con arma de fuego:
 - **No apuntar** = *malus de -4 a Impactar*.
 - **Apuntar** = hasta 3 turnos de combate = *bonus de hasta +3 a Impactar (según el número de turnos empleados en apuntar)*.
 - **A bocajarro** = duplica el *Daño*.