

Principios generales

Un grupo de jugadores (**PC**) interactúan con un narrador (**GM**) para ir avanzando en la historia explorando e interactuando con el mundo que se les presenta.

Los PC serán personajes controlados por jugadores, y el GM será un jugador que controlará el avance de la historia.

Preparación

Papel, lápiz y algunos dados de 6 caras.

El GM debe preparar la base de una historia en la que los jugadores se verán envueltos. En esta preparación se ha de tener en cuenta también personajes no jugables (NPC) con lo que podrán interactuar los PC ya sean amistosos o enemigos.

Cada jugador deberá de preparar a su PC para la partida, dándole un **trasfondo** y definiendo su **personalidad**.

También se tendrá que asignar los atributos del **PC de la siguiente forma (-1) (+1) (+2)** entre los atributos disponibles pudiendo repetir la asignación.

- FUERZA (FUE o STR)
- DESTREZA (DES)
- INTELIGENCIA (INT)
- CARISMA (CAR)

Jugando

Durante la sesión de rol, se darán secuencias de pasos en los que la aventura avanzará haciendo que los PC tengan que tomar decisiones e interactuar con el entorno.

1. Historia
2. Exploración
3. Eventos

Historia

El GM expone una situación donde se ven inmersos los personajes. También se les puede dar una descripción del entorno o incluso alguna pista de aspectos interesantes de la historia.

Exploración

Los PC deciden en conjunto que es lo que deben hacer en esa situación. Reconocer el entorno, hablar con algún NPC para obtener más información, revisar equipamiento...

En el transcurso de estas acciones de los PC el GM puede interrumpir para añadir detalles de la historia, el entorno o incluso para propiciar un evento.

Eventos

Cuando los PC deciden que es lo que quieren hacer, el GM ha de presentar la respuesta de la historia ante las acciones de los PC.

Esto puede ser algo sencillo como una interacción con un NPC o con un objeto del entorno, como algo más complicado como el inicio de un combate.

Frecuentemente, al decidir los PC que acción quieren realizar, el **GM puede pedir** una tirada de **resolución** por **atributo** (el atributo

utilizado ha de estar relacionado con la acción que se va a resolver).

Atributo	Tirada necesaria
-1	No es posible
0	5-6
1	4-6
2	3-6
3-4	2-6

Si al tirar el dado, el **jugador saca un 6**, puede repetir la tirada para ver si saca **otro 6** y ejecutar un éxito **CRÍTICO**. Si no sacase otro 6, la acción simplemente se supera con éxito.

Dependiendo de la situación, el GM puede decidir que los PC realicen la tirada con **ventaja (tirar 2 dados, y quedarse el mejor valor)**

Al superar una acción, dependiendo del valor de la tirada, el GM deberá decidir si la acción se ha superado con algún beneficio extra para el PC o simplemente supera la prueba.

Combates

El combate se desarrolla por turnos y cada jugador tendrá que pasar por 2 fases.

- Fase de movimiento
- Fase de actividad

Al comenzar el combate los jugadores lanzarán un dado cada uno para establecer el orden en el que ejecutarán los turnos.

El orden puede ser modificado por el GM si la trama o la situación lo requiere (un ataque por la espalda o una emboscada)

Fase movimiento

El PC se moverá tanto como su DESTREZA le permita en función de la siguiente tabla:

DES	Movimiento (cm)
-1	4
0	6
1	8
2	10
3	12

Fase actividad

En la fase de actividad, el PC tendrá que elegir que hacer, ejecutar una acción, preparar una reacción, o repetir movimientos.

Actividad acción

El jugador tiene que describir una acción a realizar, ya sea un ataque a un enemigo, utilizar un objeto del inventario, o hacer uso de una habilidad especial o hechizo.

Actividad reacción

El jugador puede optar por permanecer alerta para contratacar, o permanecer en posición defensiva.

El **contrataque** se producirá si el enemigo pasa a una distancia de rango de ataque y siempre tendrá prioridad.

Si permanece en **posición defensiva**, no le podrán atacar por la espalda, y cualquier ataque que reciba este personaje podrá ser bloqueado con una tirada de enfrentamiento como se describe en el apartado de "Resolver impacto y daño".

Resolver Ataque

Al ejecutar un ataque, se ha de hacer una **tirada de resolución** del **atributo** que está relacionado con el **arma** utilizada. Si se supera esta tirada, se produce un **IMPACTO**.

Si el ataque se hace por la **espalda** del objetivo, la tirada se hará con **ventaja**.

Resolver impacto y daño

Al producirse un impacto se ha de calcular el daño producido viendo el daño del arma que impacta, y restando la defensa de la armadura del personaje que recibe el daño. Si el impacto ha sido **CRÍTICO**, se **supera** directamente la **defensa** del atacado.

Si el impacto es sobre un personaje que estaba en **posición defensiva**, los **2 personajes** harán una tirada de **dados** y si el defensor gana, el impacto se anula. (en caso de empate, gana el defensor)

Resolver habilidad especial

Para poder ejecutar una habilidad, será necesario tener un **arma** que pueda contribuir a ejecutar la **habilidad relacionada** con ese **atributo**.

Al hacer uso de una habilidad, se tendrá que hacer una **tirada de resolución** para ver si la ejecución es correcta. Cada habilidad especial tiene un **atributo relacionado** que será el que ha de superar el jugador en esa tirada de resolución. En la tabla se puede ver si la habilidad se puede utilizar **solo una vez** en cada combate.

Si la habilidad va relacionada a un ataque, el éxito de la habilidad requerirá también de éxito en el ataque, si la habilidad no está relacionada con un ataque, solo requerirá una tirada de ejecución.

Las habilidades especiales fuera de una situación de combate se resolverán haciendo una tirada de resolución para comprobar la correcta ejecución, y el GM decidirá el grado de efecto y la duración de esa habilidad especial según esa tirada.

Objetos e inventario

Cada personaje podrá cargar en su inventario con 5 objetos de base, y podrá añadir 2 objetos más por cada punto de FUE.

Vida y Muerte

Todos los PC empiezan la partida con 15 puntos de vida. Se añadirán 2 puntos de vida por cada punto de FUE.

La vida se recupera durmiendo toda una noche, comiendo o con pociones.

Si un personaje pierde todos los puntos de vida, queda fuera de combate. Si está 5 turnos fuera de combate, el GD decidirá si muere.

Equipamiento (Equipo / Atributo min / Efecto)

Armadura ligera	DES 1	Def 1
Armadura media	STR 1	Def 1
Armadura pesada	STR 2	Def 2, DES -1
Escudo pequeño	DES 1	Def 1
Escudo medio	STR 1	Def 1
Escudo pesado	STR 2	Def 2, DES -1
Talismán	INT 1	Daño +1
Túnica arcana	INT 2	Daño +2 STR-1
Joyería barata	CAR 1	Daño +1
Joyería arcana	CAR 2	Def 1 contra magia

Equipo Armas (Equipo / Atributo min / Daño)

Sin arma	Todos 0	1
Filo corta	DES 1	3
Filo mediano	STR/DES 1	4
Filo 2 manos	STR 2	5
Filos duales	DES 2	5
Golpe pequeña	DES 1	3
Golpe mediano	STR 1	4
Golpe 2 manos	STR 2	5
Proyectil ligero	DES 1	3 (a 10 cm)
Proyectil pesado	DES 2	4 (a 25 cm)
Mágico pequeño	INT 1	1
Mágico arcano	INT 2	2, +1 hechizo
Canalizador	CAR 1	2
Canalizador arcano	CAR 2	2 (a 15 cm)

Equipo Objetos (Equipo / Efecto)

Comida	Recupera 1d6 vida
Poción de vida	Recupera toda la vida
Monedas	Sirve para comerciar
Venenos	Efecto descrito por GM
Antídotos	Cura un veneno.
Primeros auxilios	Cura las heridas
Trampa	Efecto descrito por los PC y el GM
Venda	Para frenar el sangrado
Bomba	1 Daño en area r 6 metros

Habilidades especiales (Habilidad / Atr / Efecto)

Golpe poderoso (solo una vez)	STR 1	Daño +2
Embestida (solo una vez)	STR 2	Embestida a 6 m y noqueas 1 turno
Furia poderosa (solo una vez)	STR 2	Aumenta STR +1 2 turnos
Disparo lejano (solo una vez)	DES 1	Aumenta el alcance 10 cm
Estocada (solo una vez)	DES 1	Produce sangrado 3 turnos (-1 pto/turn)
Puñal venenoso (solo una vez)	DES 2	Produce veneno 3 turnos (-1 pto/turn)
Disparo venenoso (solo una vez)	DES 2	Produce veneno 3 turnos (-1 pto/turn)
Ataque elemental	INT 2	Daño 4 (a 12m)
Onda expansiva	INT 1	Daño 2 (radio 5 m)
Curación	INT 1	Cura 3 puntos
Aura elemental a objeto (solo una vez)	INT 1	Aura elemental de 2 turnos que da un +1 de daño al objeto.
Muro elemental (solo una vez)	INT 2	Crea un muro a 3m de 3m max
Reanimar cadáver (solo una vez)	INT 2	Reanima un cadáver como aliado 3 turnos
Robar vida	INT 2	Roba 2 pts de vida y los da a otro PJ
Inspiración heroica	CAR 1	Otorga +1 STR al objetivo 2 turnos
Inspiración exploradora	CAR 1	Otorga +1 DES al objetivo 2 turnos
Inspiración arcana	CAR 2	Otorga +1 INT al objetivo 2 turnos
Bendición	CAR 1	Cura 1 pto/turno durante 3 turnos
Potencia defensa	CAR 1	+1 Def 2 turnos
Desanimar (solo una vez)	CAR 2	-1 punto un atributo del objetivo durante 2 turnos
Inspiración total (solo una vez)	CAR 3	Todo el grupo tirará con ventaja 2 turnos
Terremoto (solo una vez al día) carga 1 turno	STR 3	Golpe de area con +2 de daño a 3m
Sombra (solo una vez)	DES 3	Invisible 2 turnos
Meteo (una vez) carga 3 turnos	INT 3	Daño 7 a todos los enemigos

Buenas prácticas y consejos

Lo más importante es recordar que todas las reglas son flexibles, y cada decisión ha de tomarse teniendo en cuenta el sentido común. El GM tendrá la última palabra, pero hay que tener en consideración que las partidas de rol son una especie de diálogo entre los PC y el GM para acabar contando una historia.

Para realizar una acción durante la partida, es muy útil plantear la acción como "utilizo mi [atributo] para [acción a realizar]"; Varios ejemplos:

- Utilizo mi **fuerza** para empujar la roca.
- Utilizo mi **inteligencia** para entender el mecanismo de una trampa.
- Utilizo mi **carisma** para convencer al NPC.
- Utilizo mi **destreza** para robarle la bolsa de oro a un NPC.

De esta forma, el GM puede pedir la tirada de resolución rápidamente.

El GM puede intervenir en la partida y aplicar modificadores temporales a los atributos de los PC. Por ejemplo, si el grupo lleva **mucho tiempo sin descansar**, el GM puede decidir que todos los miembros **pierden** un punto de **destreza** y **fuerza** hasta que descansen.

Otro ejemplo podría ser que se muere un personaje querido, y por el trauma y el **golpe a la moral** se **pierde** un punto de **carisma** y otro de **inteligencia** durante 2 días.

Puede crearse infinidad de objetos mágicos con características especiales como "Espada mágica que permite ver en la oscuridad" o "Escudo que obliga a decir la verdad", la clave es el consenso entre el GM y los PC.

Ejemplos de criaturas enemigas:

- Lobo/Animal Salvaje:** 3 pts vida / Sin arma
- Goblin/Kobold:** 6 pts vida / 1 FUE
- Garrote (golpe mediano)
- Goblin/Kobold arquero:** 6 pts vida / 1 DES
- Jabalinas (Proyectil ligero)
- Bandido:** 10 pts vida / 1 FUE, 1 DES
- Puñal (filo corto) o Proyectil ligero
- Orco:** 10 pts vida / 2 FUE, 1 DES -1 INT
- Hacha (golpe mediano) o Proyectil ligero
- Orco Chamán:** 8 pto / 2 INT 1 FUE -1 DES
- Rama mágica (mágico pequeño)
- Ogro/Troll:** 20 pts vida / 3 FUE -1 DES -1 CAR
- Garrote grande (Golpe 2 manos)
- Ladrón:** 10 vida / 1 CAR 2 DES -1 FUE Filos duales
- Explorador:** 8 vida / 2 DES 1 INT -1 CAR Arco y flechas (proyectil pesado)
- Caballero:** 15 vida / 2 FUE 1 DES -1 INT
- Espada mediana, Escudo Medio, Armadura media
- Nigromante:** 12 vida / 3 INT 1 CAR -1 FUE
- Bastón mágico (mágico arcano)
- Vampiro:** 15 vida / 2 DES 2 CAR -1 FUE Filos duales. (muere a la luz del sol)
- Demonio:** 30 pts vida / 3 FUE 3 DES
- Espada demoníaca (Filo 2 manos), Piel acorazada (armadura pesada)