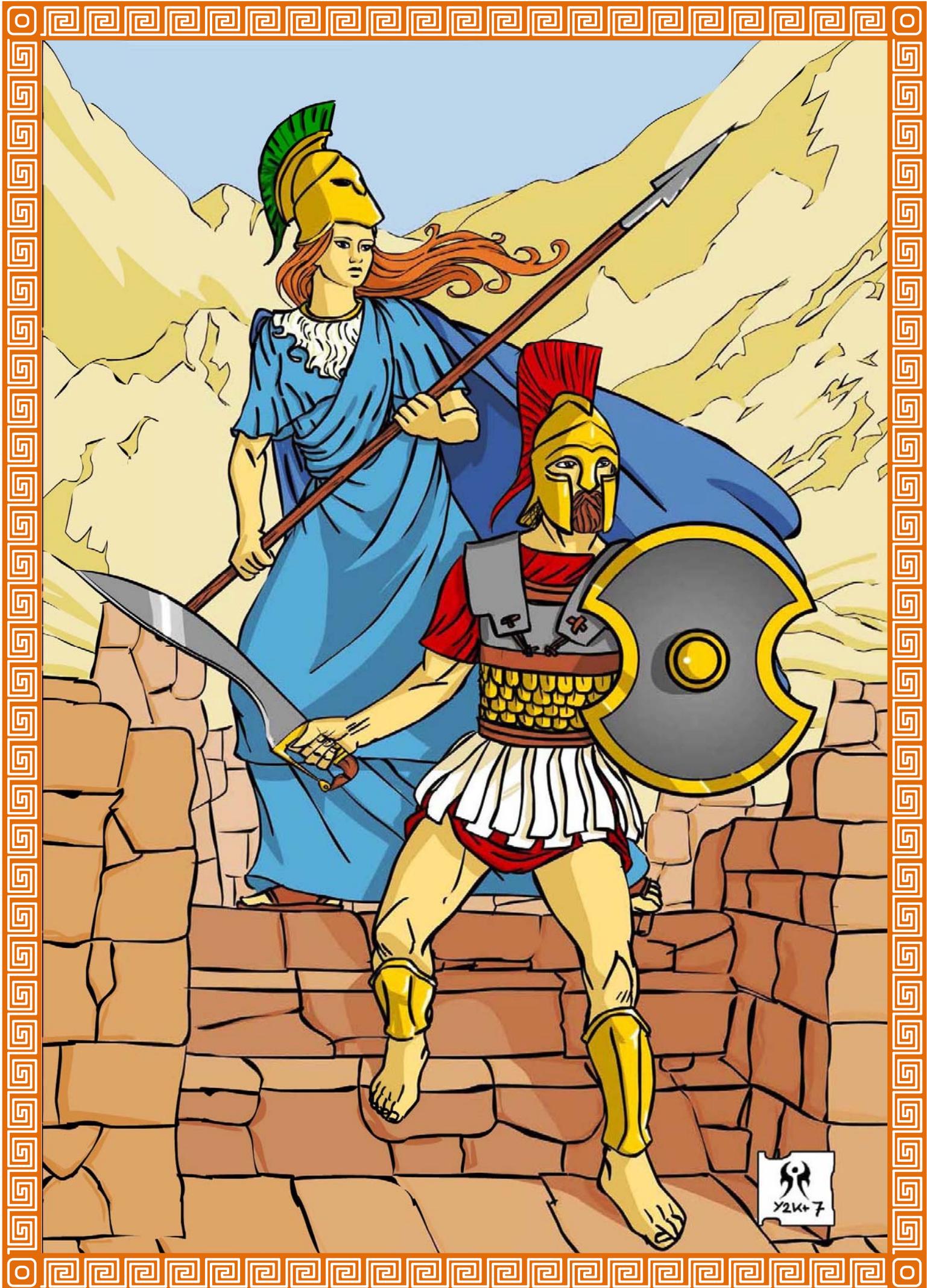




Y2K+6







VIAJES & EQUIPO

Viaje por Tierra

1 día de viaje a pie = 30 kilómetros

1 día de viaje a caballo = 45 kilómetros

Terreno difícil = reducir distancias a la mitad

Tabla 5A : Estado Diario del Mar

D10	Condiciones del Temporal
1-2	Calma Chicha
3-7	Brisa Suave
8-9	Fuerte Vendaval
10	¡Tormenta!

Tabla 5B : Tabla de Navegación

Condiciones	Viaje por día
Calma Chicha	Sin Movimiento
Brisa Suave	45 kilómetros
Fuerte Vendaval	68 kilómetros
Tormenta *	2d6 x 15 kilómetros
Velocidad de Remo *	30 kilómetros / día

* Las galeras no pueden remar en una Tormenta

Tabla 1D : Valores de Carga

Objeto	Car
Daga	0
Espada	1
Arma Bárbara	2
Lanza	2
Jabalina	2
Arco	1
Aljaba	1
Honda	0
Escudo	2
Yelmo	1
Coraza	3
Bolsa con 100 monedas	1
Arpa	2
Persona	Carga total
Otros objetos	0-3 *

* determinado por el Maze Master

Lista de Precios Estándar

Armas de Melé

Daga	15 mp
Maza	30 mp
Hacha	30 mp
Lanza	30 mp
Espada	60 mp

Armas de Proyectoil

Arco	40 mp
Jabalina	30 mp
Honda	5 mp
Flechas (seis)	6 mp
Piedras para honda (diez)	2 mp

Armaduras

Yelmo	75 mp
Coraza	150 mp
Escudo	75 mp

Viajes & Expediciones

Bote de remos	3 mo
Barco de vela pequeño	30 mo
Barco mercante	150 mo
Barco de Guerra / Galera	300 mo
Caballo	6 mo
Mula	1 mo
Vara	5 mp
Frasco de Aceite	10 mp
Antorcha	2 mp
Yesca y Pedernal	5 mp
Cuerda (9 metros)	15 mp
Saco de dormir	25 mp
Raciones (un día)	2 mp
Pellejo de agua	2 mp

Comida & Alojamiento

Una noche de alojamiento	2-10 mp*
Una comida (con vino)	2-5 mp*
Jarra de vino	1-3 mp*

* los precios varían con la calidad

Tabla 5C : Reacciones de los PNJs

Total	Reacción del PNJ
5 o menos	Hostil
6 a 8	Cauteloso
9 a 13	Neutral
14 a 16	Confiado
17 o más	Amistoso

PERSONAJES & COMBATE

Tabla 1C : Niveles de Clases

Guerreros

Gloria	Nivel	Renombre
0 a 999	1	Héroe Local
1000 a 1999	2	Héroe Favorecido
2000 a 3999	3	Héroe Célebre
4000 a 6999	4	Héroe Famoso
7000 a 9999	5	Héroe Ilustre
10 000+	6	Héroe Legendario

Magos

Sabiduría	Nivel	Entendimiento
0 a 999	1	Adepto Novicio
1000 a 1999	2	Adepto Iniciado
2000 a 3999	3	Adepto Sabio
4000 a 6999	4	Adepto Místico
7000 a 9999	5	Adepto Venerable
10 000+	6	Adepto Supremo

Especialistas

Experiencia	Nivel	Competencia
0 a 999	1	Principiante
1000 a 1999	2	Competente
2000 a 3999	3	Superior
4000 a 6999	4	Experto
7000 a 9999	5	Maestro
10 000+	6	Extraordinario

Tabla 1B : Puntuación de Atributos

Puntuación	Descripción	Mod
1-2	Abismal	-4
3-4	Patético	-3
5-6	Inferior	-2
7-8	Pobre	-1
9-12	Normal	0
13-14	Bueno	+1
15-16	Superior	+2
17-18	Excepcional	+3
19-20	Extraordinario	+4

Tabla 3A : Decrepitud Física

D6	Pérdida de Atributo
1-2	Pierde 1 pto. de Fortaleza
3-4	Pierde 1 pto. de Habilidad
5-6	Pierde 1 pto. de Gracia

Asalto de Combate

1 asalto de combate = 6 segundos

- 1) Fase de Decisión
- 2) Fase de proyectiles
- 3) Fase de Movimiento
- 4) Fase de Melé

Sorpresa : No se permite atacar y no se tiene el modificador de defensa por escudo o por habilidades especiales. Dura un asalto de combate.

Movimiento: Normal 18 m., Cargado 12 m., Carga Pesada 6 m. Tasa doble de movimiento si se usa movimiento completo (no hay otra acción posible). Reducida a la mitad si se mueve por *terreno difícil*.

Combate Cuerpo a Cuerpo

Resolver Ataques

Tirada = 1D20 + mod. de Melé + otros mods.

Número Objetivo = Clase de Defensa del objetivo

Arma Predilecta: Tira dos D20s para atacar y conserva el mejor resultado.

Escudo & Armadura

Escudo, yelmo o coraza = +2 CDE cada uno.

Encaramiento

Sólo un ataque por personaje por asalto de combate. El escudo no protege contra ataques por la retaguardia.

Retirada

Destrarse: Un personaje puede destrarse de un combate al final del asalto si todos sus adversarios han fallado sus ataques contra él.

Retirada: Primero *destrarse*, después perder todos los ataques y otras acciones, moviéndose a x2 del movimiento permitido.

Daño de Armas

Las armas tienen una tirada de daño de 1D6. Las dagas hacen 1D6 de daño cuando se utilizan para ataques furtivos; en combate normal su daño es 1D3.

Combate de proyectiles

Resolviendo Ataques

Como para ataques de Melé, pero usando el modificador de proyectiles. Los escudos sólo protegen si se utilizan activamente para cubrirse.

Alcance & Visibilidad

Jabalina.....(Fortaleza x 3) metros

Honda.....45 metros

Arco.....90 metros

Corta Distancia = hasta (alcance / 5)

Larga Distancia = hasta (alcance x 2)

Disparar a Corta Distancia.....+2

Disparar a Larga Distancia.....-2

Poca Visibilidad (niebla, humo, etc.).....-2

Muy Poca Visibilidad (oscuridad).....-4

Blanco en movimiento.....-2

Mientras se usa un movimiento táctico.....-2

Todos los modificadores son acumulativos.

Tácticas Especiales de Melé

Cargar a la Batalla: Fortaleza 13+, correr 9 m. Añade mod. de Fortaleza a Iniciativa y Melé.

Mantener Posición / Parar con Arma: Habilidad 13+. No se ataca pero se añade el mod. de Habilidad a la CDE. Los Hoplitás lo pueden realizar sin perder ataques cuando usan escudo y lanza.

Muro de Escudos: Dos Hoplitás o más. +2 a CDE. Se puede combinar con una *Carga* colectiva.

Finta: Ingenio 13+. Un asalto sin atacar y en el siguiente, se añade mod. de Ingenio a Melé.

Dos Armas: Habilidad 13+. +1 a Melé si el arma secundaria es una daga. Con Fortaleza 13+, se puede usar 2 espadas o armas similares con un +2.

Derribar: Ataque exitoso = sin daño, pero oponente derribado (un asalto para ponerse de pie, -4 a la CDE en melé mientras esté caído). +2 a la tirada si se usa escudo; puede combinarse con *Carga*. No puede usarse con criaturas Grandes o Gigantescas.

Desarmar: Sólo espadas, Habilidad 13+. Número objetivo 20 + Melé del oponente. Éxito: ningún daño pero el oponente queda desarmado (los mismos efectos que haberse caído: -4 a la CDE cuerpo a cuerpo, no tiene ataques). No puede usarse contra criaturas Grandes o Gigantescas

Ataque Doble: Mod. Melé de +4 o más. Dos tiradas separadas contra objetivos diferentes a mitad de mod. de Melé. Puede combinarse con *Carga* (ambas tiradas) o *Derribar* (sólo una tirada).

Daño & Heridas

Recibiendo Heridas

El daño se resta de los Puntos de Golpe Totales.

2 PGs o menos = Riesgo de herida permanente. Después de la aventura, hacer tirada de Vigor Físico (objetivo 10). Éxito = Recuperación normal. Fallo = Tira 1D6 en la tabla de Decrepitud Física.

0 PGs o menos (criaturas & PNJs) = Muerte

0 PG o menos (PJs) = Hacer tirada de salvación de Vigor Físico (número objetivo 10). Fallo = muerte. Éxito = incapacitado; morirá si recibe 1 PG de daño o más por un *golpe de gracia*. 20+ = aún morirá si recibe 1 PG pero puede seguir luchando hasta el final de combate. Queda incapacitado después.

Curación & Restablecimiento

1 semana de descanso = tirada de Vigor Físico (objetivo 10). Éxito = Recuperas 1D6 + nivel PG.

Combate Sin Armas

Se resuelve después de todos los demás ataques.

Pugilato: No se puede contra Bestias o Monstruos. Daño temporal = 1D3 + mod. de Fortaleza.

Daño Temporal: Si excede los PG Totales actuales = KO; todos los ataques siguientes infligirán daño real. Tirada de Vigor Físico (10) después de cada minuto para despertar, reduciendo el daño temporal total en 1D6. Cada hora de descanso reduce (nivel) PG temporales (el doble para los guerreros).

Lucha: Ataque exitoso = ningún daño pero el oponente queda apresado; no puede actuar, sólo intentar librarse de la presa (una vez por asalto tira 1D20 + Melé contra la Fortaleza del apresador).

Situaciones Especiales

Combate Cerrado: Iniciativa a la mitad con lanzas o armas bárbaras; impide usar Tácticas Especiales.

Combate sobre Monturas: +4 a Melé contra oponentes a pie de tamaño Mediano, 0 para Gigantescas o Grandes, -2 para Pequeñas, -4 para Diminutas. Cuando se *Carga*, añade +2 a Iniciativa y Melé y se puede *Arrollar* a enemigos de Tamaño Mediano o menor: tirada de Evadir Peligros (15) o 1D6 de daño extra. Si el jinete es herido por 4+ PG, deberá tirar por Evadir Peligros (15) o caer recibiendo 1D6 de daño.

Ataques Furtivos: Requiere sigilo. Espada, arma bárbara o daga. +4 a Melé y oponente sorprendido. Daño 1D6 (incluyendo dagas), *doble* si la tirada de ataque sobrepasa la Clase de Defensa por 10+.

Críticos & Pifias (Opcional)

Crítico: El jugador sobrepasa la CDE por 10+.

Pifia: Tirada de 1, a menos que tenga Suerte 13+.

Golpes Críticos de Melé

1-4 = ¡Aturdido!

El oponente recibe daño normal y tiene un -2 a ataque y CDE el próximo asalto.

5-8 = ¡Desequilibrado!

El oponente recibe daño normal y tiene un -4 a ataque y CDE al próximo asalto.

9-12 = ¡Derribado!

El oponente recibe daño normal y pierde una pieza de armadura determinada al azar. Si el oponente no tiene armadura, tira un D6 de daño extra.

13-14 = ¡Correa de la Armadura Cortada!

El oponente recibe daño normal y pierde una pieza de armadura determinada al azar. Si el oponente no tiene armadura, tira un D6 de daño extra.

15-16 = ¡Arma / Escudo Roto!

El arma del oponente se rompe – a menos que tenga un escudo, en cuyo caso el escudo queda inservible. El oponente sufre daño normal. Si no llevaba arma, tira un D6 de daño extra.

17-18 = ¡Herido de Gravedad!

Tira un D6 de daño extra.

19 = ¡Amputación!

El oponente recibe 2 dados de daño extra y pierde un miembro elegido al azar.

20 = ¡Muerte Instantánea!

El atacante decapita a su oponente (incluso si tenía cabezas múltiples) u otro tipo de herida mortal.

Golpes Críticos de Proyectoil

1-5 = ¡Aturdido!

El oponente recibe daño normal y tiene un -2 a ataque y CDE el próximo asalto.

6-10 = ¡Desequilibrado!

El oponente recibe daño normal y tiene un -4 a ataque y CDE al próximo asalto.

11-16 = ¡Derribado!

El oponente recibe daño normal y es derribado (-4 CDE cuerpo a cuerpo y un asalto para levantarse).

17-18 = ¡Herido de Gravedad!

Tira un D6 de daño extra.

19 = ¡Impacto en Órgano Vital!

El oponente recibe 2 dados de daño extra y recibe una herida en un órgano vital determinado al azar.

20 = ¡Muerte Instantánea!

El disparo se clava entre los ojos, atraviesa el corazón u otra herida fatal instantánea.

Pifias de Melé

1 = Movimiento Torpe.

Bochornoso, pero no hay efectos adicionales.

2-5 = ¡Tirón Muscular!

-2 ataque y CDE en el próximo asalto.

6-10 = ¡Desequilibrado!

-4 ataque y CDE en el próximo asalto.

11-13 = ¡Tropiezo/Caída!

El atacante se cae al suelo y debe gastar un asalto en ponerse de pie, con un -4 a su CDE en combate cuerpo a cuerpo.

14-15 = ¡Correa de la Armadura Rota!

El atacante pierde una pieza de armadura al azar. Si no tiene, trátalo como *Tropiezo/Caída*.

16-17 = ¡Arma Caída!

El arma del atacante vuela 2D6 x 0,30 metros. Si no tiene, trátalo como *Tropiezo/Caída*.

18 = ¡Arma Rota!

El arma del atacante se rompe. Las armas mágicas son inmunes. Si no tiene armas, trátalo como *Tropiezo/Caída*.

19 = ¡Golpea a un Amigo!

Si el atacante tiene un aliado dentro del alcance cuerpo a cuerpo, le herirá (1D6 de daño). Si no, se hiere a sí mismo (1D6 de daño).

20 = ¡Se Hiere a Sí Mismo!

El atacante se hiere a sí mismo (1D6 de daño).

Pifias de Proyectoil

1 = Movimiento Torpe

Bochornoso, pero no hay efectos adicionales.

2-4 = ¡Visión Entorpecida!

-2 ataque de Proyectoil en el próximo asalto.

5-8 = ¡Visión Bloqueada!

-4 ataque de Proyectoil en el próximo asalto.

9-10 = ¡Tirón Muscular!

-2 ataque y CDE en el próximo asalto.

11-12 = ¡Desequilibrado!

-4 ataque y CDE en el próximo asalto.

13 = ¡Correa de la Armadura Rota!

El atacante pierde una pieza de armadura al azar. Si no tiene, trátalo como *Desequilibrado*.

14 = ¡Arma Rota!

El arma del atacante se rompe. Las armas mágicas son inmunes a este efecto.

15-19 = ¡Golpea a un Amigo!

Si el atacante tiene a un aliado dentro del alcance del arma, le hiere (1D6 de daño). Si no, el atacante se hiere a sí mismo (1D6 de daño).

20 = ¡Se Hiere a Sí Mismo!

El atacante se dispara a sí mismo (1D6 de daño).