



Symbaroum

Sombras de las criaturas

CRIATURA	SOMBRA
Criatura de la naturaleza	Verde, roja, blanca o (en ocasiones) otros colores primarios.
Criatura civilizada	Oro, plata, cobre o (en ocasiones) otros tonos metálicos.
Criatura corrupta	Las criaturas de la plaga y aquellas casi totalmente corruptas suelen exhibir Sombras de color negro o morado; aquellas menos consumidas por la Corrupción muestran un ligero cambio en su color: cobre con cardenilla, plata ennegrecida, verde enfermizo, rojo con vetas de óxido o blanco moteado de gris ceniza.

Corrupción

CRIATURA	CORRUPCIÓN	EFEECTO
Tocado por la corrupción	1+ de Corrupción total	La habilidad <i>Ojo místico</i> y los rituales como <i>Humo sagrado</i> permiten detectar la Corrupción. La Corrupción temporal desaparece al final de la escena.
Marcado por la corrupción	Tanta como su <i>Umbral de Corrupción</i> (<i>Tenaz</i> /2 redondeado hacia arriba)	El personaje jugador exterioriza su Corrupción mediante un estigma físico. Si brotó como efecto de la Corrupción temporal, desaparece al cabo de un día; de lo contrario, perdura hasta que reduzca su Corrupción permanente mediante rituales.
Abominación	Tanta como <i>Tenaz</i> . La criatura está totalmente corrupta.	La criatura se transforma en una abominación. Si es un personaje jugador, se convierte en PNJ. No se conoce ningún ritual para revertir la transformación.

EJEMPLOS DE ESTIGMAS

Una herida supurante que no se cierra.
Piel blanquecina, manchas y un sarpullido grave.
Forúnculos en la boca y la garganta que explotan en los peores momentos.
Colmillos. Uñas con forma de garras o zarpas.
Ojos que brillan en la oscuridad.
Ojos que se vuelven negros de hambre, ira o lujuria.
Un vago olor a descomposición, pese a la aparente salud del personaje.
Venas que se inflan y oscurecen por la ira u otras emociones fuertes.
El personaje está frío como un cadáver o arde de fiebre, pero sin síntomas de enfermedad.
Habla en sueños, usando una lengua desconocida pero de tono maligno.
El personaje se ve atraído por artefactos manchados y lugares malignos mientras anda sonámbulo.
El personaje debe comerse algo putrefacto cada día para no pasar hambre.
El personaje debe comer carne cruda cada día para no pasar hambre.
El personaje debe beber sangre caliente cada día para no pasar sed.

Acciones especiales (lee más en la página 159)

Luchar a ciegas: Resulta difícil combatir a ciegas o con malas condiciones de visión, como en la oscuridad, con humo o con niebla densa. Si ambos bandos se ven perjudicados, no se aplica ningún ajuste; de lo contrario, el bando afectado tiene dos oportunidades para fallar sus tiradas: el jugador tira dos veces y elige el peor o el mejor resultado, dependiendo de si quien está afectado es su personaje o el enemigo, respectivamente.

Destrarse del combate: Destrarse de un combate cuerpo a cuerpo cuenta una acción de movimiento y puede hacerse durante la iniciativa del personaje. Todos los enemigos tienen derecho a un ataque gratuito.

Usar/aplicar un elixir: Usar o aplicar un elixir sobre uno mismo o sobre el equipo cuenta como una acción de movimiento. Usarlo o aplicarlo sobre otra persona cuenta una acción de combate.

Primeros auxilios: Practicar primeros auxilios sobre una persona herida cuenta como una acción de combate y requiere el gasto de unas hierbas curativas o el uso de la habilidad de *Medicus* o de un poder curativo.

Levantarse: Si el personaje en el suelo supera una tirada de *Ágil*, solo necesita una acción de movimiento para ponerse de pie. De lo contrario necesita el turno entero.

Línea de visión: Si el personaje está colocado tras un aliado de tal forma que su objetivo sufriría un ataque gratuito si intentase llegar hasta él, entonces la línea de visión a dicho enemigo está bloqueada por el aliado del tirador.

Escudos: Un escudo proporciona +1 a la *Defensa*, pero impide el uso de armas Pesadas y a distancia, además de neutralizar la ventaja de un arma Larga. La excepción a esta regla es la rodela, que permite usar ambas manos y seguir beneficiando al usuario con un +1 a la *Defensa*.

Flanquear: Si dos personas flanquean a un enemigo, ambas obtienen una ventaja contra este.

Reglas especiales (lee más en la página 175)

Conflictos entre personajes jugadores: El jugador activo realiza la tirada, mientras que los demás actúan como resistencia. Un ejemplo típico sería cuando un personaje jugador intenta robar a otro personaje del grupo; en ese caso se resuelve con una tirada de *[Discreto←Atento]*.

Daño por veneno o ácido: El veneno hace daño cada asalto (ignorando armadura) hasta que finaliza su duración o alguien le administra un antídoto a la víctima y supera una tirada de *Inteligente*.

El ácido también ataca cada asalto, pero antes de hacer daño debe penetrar la armadura. Para eliminar el ácido de un cuerpo o armadura es necesario que alguien gaste una acción de combate y supere una tirada de *Inteligente*.

El ácido también ataca cada asalto, pero antes de hacer daño debe penetrar la armadura. Para eliminar el ácido de un cuerpo o armadura es necesario que alguien gaste una acción de combate y supere una tirada de *Inteligente*.

Daño por caída: El daño es igual al número de metros de la caída. Una tirada con éxito de *Ágil* reduce el daño en 3 puntos. El agua y el terreno blando también restan 5 puntos de daño. La armadura protege de manera normal.

Personajes no jugadores aliados: Hay dos maneras de llevar estas situaciones: que uno de los PJ controle al PNJ o que el DJ lo controle sin entrar en más detalles. Es este último caso, el DJ no hace tiradas y solo describe lo que hace el PNJ y sus consecuencias.

1

Iniciativa

La iniciativa determina el orden del turno en combate, es decir, el momento en el que actúa cada personaje y enemigo.

A. Arma larga:

Un arma Larga permite hacer un ataque gratuito contra un enemigo sin arma Larga en el primer turno de un combate.

B. Sorpresa: Si es posible sorprender a un objetivo, tira *[Discreto←Atento]* para ver si lo consigues. En caso de éxito, puedes realizar un ataque gratuito contra él al inicio del turno.

C. Ágil: Después de resolver los efectos de las armas Largas y sorpresas, los personajes actúan según su atributo de *Ágil*, de mayor a menor.

D. Atento: Si dos o más personajes son igual de *Ágiles*, usa su atributo de *Atento* para desempatar.

E. 1D20: Si dos o más personajes también son igual de *Atentos*, desempata tirando 1D20; gana la iniciativa quien saque más.

F. Retrasar acción: Aunque es posible retrasar la iniciativa y dejar que otros actúen antes, el personaje que lo haga se quedará con su nueva iniciativa hasta el final de la batalla.

2

Acciones de combate y movimiento

Cada combatiente tiene dos acciones: una acción de movimiento y una acción de combate, que puede gastar para:

A. Acciones de movimiento

I. **Trabarse en cuerpo a cuerpo:** Moverse hacia el enemigo para atacarle. El enemigo gana un ataque gratuito si empuña un arma Larga, a menos que el rival también lleve una con esa cualidad.

II. **Flanquear a un enemigo** que ya esté en combate cuerpo a cuerpo con un aliado del personaje. Ambos aliados ganan una ventaja por flanqueo contra el enemigo.

III. **Moverse alrededor de un enemigo:** El personaje pasa junto a un enemigo para llegar hasta otro punto más lejano. El enemigo obtiene un ataque gratuito contra el personaje.

IV. **Destrarse de un combate cuerpo a cuerpo:** Todos los enemigos trabados en ese combate ganan un ataque gratuito.

V. **Crear una línea de visión:** Moverse para obtener un ángulo de disparo contra un enemigo protegido.

VI. **Desenvainar un arma.**

VII. **Cambiar un arma:** Guardar un arma y sacar otra.

VIII. **Levantarse** tras ser derribado o caer al suelo. Es necesario superar una tirada de *Ágil*.

IX. **Beber o aplicar un elixir** sobre uno mismo.

B. Acciones de combate

I. **Atacar:** Un ataque normal con arma.

II. **Habilidad activa:** Usar una habilidad activa o atacar con ella.

III. **Primeros auxilios:** Aplicar hierbas curativas sobre un compañero herido o moribundo.

IV. **Acción de movimiento adicional:** Cambiar tu acción de combate por una de movimiento.

V. **Emplear un elixir** sobre un aliado o su equipo.

3

Defensa

A. **Defensa:** Todos los ataques recibidos durante un turno dan derecho a una tirada de *[Defensa←Diestro]*. Si la *Defensa* tiene éxito, el ataque falla por completo. Si la *Defensa* falla, calcula el daño.

4

Daño

A. **Daño del arma:** El jugador tira el daño de su personaje. Los enemigos tienen un valor de daño fijo, anunciado por el director de juego cuando un personaje sufre un ataque.

B. **Protección de la armadura:** La protección de la armadura se resta del daño. El jugador tira por la protección de su personaje; el director de juego aplica el valor fijo de la armadura de los enemigos.

C. **Daño total:** El objetivo sufre tanto daño como *[Daño del arma – Armadura]*.

D. **Umbral de dolor:** Se determina si el daño del atacante es igual o superior al *Umbral de dolor* del defensor. Si es así, el objetivo cae derribado o su enemigo gana un ataque gratuito (el jugador siempre elige).

E. **Tirada de muerte:** Si la *Resistencia* del objetivo llega a cero o menos, muere. Si se trata de un personaje jugador, debe hacer una tirada de muerte por turno para ver si su personaje sigue con vida.

Ventaja

Un personaje con ventaja recibe un +2 a las tiradas del atributo relevante e inflige +1D4 puntos de daño con su ataque.

Atacar a un enemigo que no sea consciente del ataque. Requiere una tirada de *[Discreto←Atento]*.

Los ataques cuerpo a cuerpo contra un enemigo en el suelo.

Todos los ataques de cuerpo a cuerpo contra un enemigo flanqueado. Un objetivo se considera flanqueado si dos enemigos se colocan en lados opuestos, para lo que es necesario gastar una acción de movimiento y rodear al enemigo. De igual forma, un personaje puede usar una acción de movimiento para evitar un flanqueo, pero entonces cada enemigo obtiene un ataque gratuito.

Todos los ataques contra enemigos en una posición inferior, como al golpear desde una muralla a un objetivo que trepa por una escalera. Esto se aplica tanto a cuerpo a cuerpo como a distancia.

Efecto de las habilidades según el atributo usado

HABILIDAD	ATAQUE CON	DEFENSA CON	INICIATIVA	REQUISITOS
Dominación	<i>Persuasivo</i> (principiante)	-	-	Atacar en combate cuerpo a cuerpo
Finta	<i>Discreto</i> (principiante)	<i>Discreto</i> (adepto)	-	Atacar con un arma Corta o Precisa
Golpe de hierro	<i>Fuerte</i> (principiante)	-	-	Atacar en combate cuerpo a cuerpo
Ataque traicionero	<i>Discreto</i> (principiante)	-	-	Atacar con ventaja
Sexto sentido	<i>Atento</i> (principiante)	<i>Atento</i> (adepto)	<i>Atento</i> (adepto)	Atacar con armas de proyectil
Táctico	<i>Inteligente</i> (maestro)	<i>Inteligente</i> (adepto)	<i>Inteligente</i> (principiante)	Atacar con un arma no pesada

Niveles de dificultad

NIVEL	MODIFICADOR	EJEMPLO
Un juego de niños	+5	Encontrar a un guía en Fuerte Espina para explorar el bosque
Rutinario	+3	Ganar a los dados a un grupo de mercenarios aburridos
Sencillo	+1	Seguir el rastro de un abojal herido en Davokar
Normal	0	Hacer pasar objetos de contrabando por las puertas de Fuerte Espina
Desafiante	-1	Descubrir que una lindorma está mintiendo
Difícil	-3	Descifrar un mensaje escrito en un antiguo lenguaje
Muy difícil	-5	Desarmar una trampa puesta por un maestro armero
Absurdo	-8	Levantar en peso a un architroll durante un turno o encontrar a un guía en Fuerte Espina para explorar el bosque que sea barato y capaz

Rutas y tiempo de viaje

MODO DE VIAJE	LAS LLANURAS DE AMBRIA	DAVOKAR LA LUMINOSA	DAVOKAR LA OSCURA
Día de marcha	20 km	20 km	10 km
Marcha forzada*	40 km	30 km	15 km
Marcha extenuante**	60 km	40 km	20 km
Día a caballo	40 km	30 km	10 km
Galope forzado*	60 km	45 km	15 km
Galope extenuante**	70 km	50 km	20 km

*La marcha/galope forzado impiden la curación natural mientras se viaja.

**La marcha/galope extenuante supone un peligro para la salud y estado físico. Cualquiera que viaje a esta velocidad pierde 1 punto de *Resistencia* al día y debe superar una tirada de *Fuerte* para no sufrir 1D6 puntos de daño adicionales. Un 20 en la tirada supone que el viajero ha sufrido una herida mortal en un accidente y cae a cero puntos de *Resistencia*.

Symbaroum
Pantalla del DJ
© 2017 Nosolorol Ediciones
Todos los derechos reservados.

Producido con licencia de Nya Järningen
Publicado por Nosolorol Ediciones.
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

ediciones@nosolorol.com
ISBN: 978-84-16780-59-4
Impreso por INO Reproducciones.

Armas (lee más en la página 147)

ARMA	DAÑO	CUALIDADES	PRECIO
Armas de una mano	1D8		5 táleros
Armas cortas	1D6	Corta	1 tálero
Armas largas	1D8	Larga	3 táleros
Ataque sin armas	1D4	Corta	—
Escudo	1D4	—	3 táleros
Armas pesadas	1D10	—	10 táleros
Ballesta	1D10	—	8 táleros
Arco	1D8	—	5 táleros
Armas arrojadas	1D6	—	2 táleros

Armaduras

ARMADURA	PROTECCIÓN	CUALIDADES	PRECIO
Ligera	1D4	Incómoda (-2)	2 táleros
Capa de la Ordo		Flexible	10 táleros
Hilo de seda		Flexible	10 táleros
Piel de lobo		Aparatosa	1 tálero
Ropajes de bruja		Flexible	10 táleros
Túnica bendita		Flexible	10 táleros
Media	1D6	Incómoda (-3)	5 táleros
Armadura de cuervo		Aparatosa	2 táleros
Coraza de seda lacada		Flexible	25 táleros
Pesada	1D8	Incómoda (-4)	10 táleros
Armadura completa		Flexible	50 táleros





Symbarom

Sombras de las criaturas

CRIATURA	SOMBRA
Criatura de la naturaleza	Verde, roja, blanca o (en ocasiones) otros colores primarios.
Criatura civilizada	Oro, plata, cobre o (en ocasiones) otros tonos metálicos.
Criatura corrupta	Las criaturas de la plaga y aquellas casi totalmente corruptas suelen exhibir Sombras de color negro o morado; aquellas menos consumidas por la Corrupción muestran un ligero cambio en su color: cobre con cardenilla, plata ennegrecida, verde enfermizo, rojo con vetas de óxido o blanco moteado de gris ceniza.

Corrupción

CRIATURA	CORRUPCIÓN	EFEECTO
Tocado por la corrupción	1+ de Corrupción total	La habilidad <i>Ojo místico</i> y los rituales como <i>Humo sagrado</i> permiten detectar la Corrupción. La Corrupción temporal desaparece al final de la escena.
Marcado por la corrupción	Tanta como su <i>Umbral de Corrupción</i> (<i>Tenaz</i> /2 redondeado hacia arriba)	El personaje jugador exterioriza su Corrupción mediante un estigma físico. Si brotó como efecto de la Corrupción temporal, desaparece al cabo de un día; de lo contrario, perdura hasta que reduzca su Corrupción permanente mediante rituales.
Abominación	Tanta como <i>Tenaz</i> . La criatura está totalmente corrupta.	La criatura se transforma en una abominación. Si es un personaje jugador, se convierte en PNJ. No se conoce ningún ritual para revertir la transformación.

EJEMPLOS DE ESTIGMAS

Una herida supurante que no se cierra.

Piel blanquecina, manchas y un sarpullido grave.

Forúnculos en la boca y la garganta que explotan en los peores momentos.

Colmillos. Uñas con forma de garras o zarpas.

Ojos que brillan en la oscuridad.

Ojos que se vuelven negros de hambre, ira o lujuria.

Un vago olor a descomposición, pese a la aparente salud del personaje.

Venas que se inflan y oscurecen por la ira u otras emociones fuertes.

El personaje está frío como un cadáver o arde de fiebre, pero sin síntomas de enfermedad.

Habla en sueños, usando una lengua desconocida pero de tono maligno.

El personaje se ve atraído por artefactos manchados y lugares malignos mientras anda sonámbulo.

El personaje debe comerse algo putrefacto cada día para no pasar hambre.

El personaje debe comer carne cruda cada día para no pasar hambre.

El personaje debe beber sangre caliente cada día para no pasar sed.

Acciones especiales (lee más en la página 159)

Luchar a ciegas: Resulta difícil combatir a ciegas o con malas condiciones de visión, como en la oscuridad, con humo o con niebla densa. Si ambos bandos se ven perjudicados, no se aplica ningún ajuste; de lo contrario, el bando afectado tiene dos oportunidades para fallar sus tiradas: el jugador tira dos veces y elige el peor o el mejor resultado, dependiendo de si quien está afectado es su personaje o el enemigo, respectivamente.

Destrabarse del combate: Destrabarse de un combate cuerpo a cuerpo cuesta una acción de movimiento y puede hacerse durante la iniciativa del personaje. Todos los enemigos tienen derecho a un ataque gratuito.

Usar/aplicar un elixir: Usar o aplicar un elixir sobre uno mismo o sobre el equipo cuenta como una acción de movimiento. Usarlo o aplicarlo sobre otra persona cuesta una acción de combate.

Primeros auxilios: Practicar primeros auxilios sobre una persona herida cuenta como una acción de combate y requiere el gasto de unas hierbas curativas o el uso de la habilidad de *Medicus* o de un poder curativo.

Levantarse: Si el personaje en el suelo supera una tirada de *Ágil*, solo necesita una acción de movimiento para ponerse de pie. De lo contrario necesita el turno entero.

Línea de visión: Si el personaje está colocado tras un aliado de tal forma que su objetivo sufriría un ataque gratuito si intentase llegar hasta él, entonces la línea de visión a dicho enemigo está bloqueada por el aliado del tirador.

Escudos: Un escudo proporciona +1 a la *Defensa*, pero impide el uso de armas Pesadas y a distancia, además de neutralizar la ventaja de un arma Larga. La excepción a esta regla es la rodela, que permite usar ambas manos y seguir beneficiando al usuario con un +1 a la *Defensa*.

Flanquear: Si dos personas flanquean a un enemigo, ambas obtienen una ventaja contra este.

Reglas especiales (lee más en la página 175)

Conflictos entre personajes jugadores: El jugador activo realiza la tirada, mientras que los demás actúan como resistencia. Un ejemplo típico sería cuando un personaje jugador intenta robar a otro personaje del grupo; en ese caso se resuelve con una tirada de [*Discreto*←*Atento*].

Daño por veneno o ácido: El veneno hace daño cada asalto (ignorando armadura) hasta que finaliza su duración o alguien le administra un antídoto a la víctima y supera una tirada de *Inteligente*.

El ácido también ataca cada asalto, pero antes de hacer daño debe penetrar la armadura. Para eliminar el ácido de un cuerpo o armadura es necesario que alguien gaste una acción de combate y supere una tirada de *Inteligente*.

Daño por caída: El daño es igual al número de metros de la caída. Una tirada con éxito de *Ágil* reduce el daño en 3 puntos. El agua y el terreno blando también restan 5 puntos de daño. La armadura protege de manera normal.

Personajes no jugadores aliados: Hay dos maneras de llevar estas situaciones: que uno de los PJ controle al PNJ o que el DJ lo controle sin entrar en más detalles. Es este último caso, el DJ no hace tiradas y solo describe lo que hace el PNJ y sus consecuencias.

1

Iniciativa

La iniciativa determina el orden del turno en combate, es decir, el momento en el que actúa cada personaje y enemigo.

- A. **Arma larga:** Un arma Larga permite hacer un ataque gratuito contra un enemigo sin arma Larga en el primer turno de un combate.
- B. **Sorpresa:** Si es posible sorprender a un objetivo, tira [*Discreto*←*Atento*] para ver si lo consigues. En caso de éxito, puedes realizar un ataque gratuito contra él al inicio del turno.
- C. **Ágil:** Después de resolver los efectos de las armas Largas y sorpresas, los personajes actúan según su atributo de *Ágil*, de mayor a menor.
- D. **Atento:** Si dos o más personajes son igual de *Ágiles*, usa su atributo de *Atento* para desempatar.
- E. **1D20:** Si dos o más personajes también son igual de *Atentos*, desempata tirando 1D20; gana la iniciativa quien saque más.
- F. **Retrasar acción:** Aunque es posible retrasar la iniciativa y dejar que otros actúen antes, el personaje que lo haga se quedará con su nueva iniciativa hasta el final de la batalla.



Tirada de muerte (1D20)

- 1:** Las heridas del personaje tenían peor aspecto de lo que realmente eran. El personaje se levanta con 1D4 puntos de *Resistencia* y puede actuar en el próximo turno.
- 2–10:** El personaje sigue a las puertas de la muerte.
- 11–19:** El personaje está un paso más cerca de la tumba. La tercera vez que saque este resultado, muere.
- 20:** El personaje muere, aunque si el jugador quiere, puede decir unas palabras con su último aliento.

2

Acciones de combate y movimiento

Cada combatiente tiene dos acciones: una acción de movimiento y una acción de combate, que puede gastar para:

A. Acciones de movimiento

- I. **Trabarse en cuerpo a cuerpo:** Moverse hacia el enemigo para atacarle. El enemigo gana un ataque gratuito si empuña un arma Larga, a menos que el rival también lleve una con esa cualidad.
- II. **Flanquear a un enemigo** que ya esté en combate cuerpo a cuerpo con un aliado del personaje. Ambos aliados ganan una ventaja por flanqueo contra el enemigo.
- III. **Moverse alrededor de un enemigo:** El personaje pasa junto a un enemigo para llegar hasta otro punto más lejano. El enemigo obtiene un ataque gratuito contra el personaje.
- IV. **Destrarse de un combate cuerpo a cuerpo:** Todos los enemigos trabados en ese combate ganan un ataque gratuito.
- V. **Crear una línea de visión:** Moverse para obtener un ángulo de disparo contra un enemigo protegido.
- VI. **Desenvainar un arma.**
- VII. **Cambiar un arma:** Guardar un arma y sacar otra.
- VIII. **Levantarse** tras ser derribado o caer al suelo. Es necesario superar una tirada de *Ágil*.
- IX. **Beber o aplicar un elixir** sobre uno mismo.

B. Acciones de combate

- I. **Atacar:** Un ataque normal con arma.
- II. **Habilidad activa:** Usar una habilidad activa o atacar con ella.
- III. **Primeros auxilios:** Aplicar hierbas curativas sobre un compañero herido o moribundo.
- IV. **Acción de movimiento adicional:** Cambiar tu acción de combate por una de movimiento.
- V. **Emplear un elixir** sobre un aliado o su equipo.

3

Defensa

- A. **Defensa:** Todos los ataques recibidos durante un turno dan derecho a una tirada de [*Defensa*←*Diestro*]. Si la *Defensa* tiene éxito, el ataque falla por completo. Si la *Defensa* falla, calcula el daño.

4

Daño

- A. **Daño del arma:** El jugador tira el daño de su personaje. Los enemigos tienen un valor de daño fijo, anunciado por el director de juego cuando un personaje sufre un ataque.
- B. **Protección de la armadura:** La protección de la armadura se resta del daño. El jugador tira por la protección de su personaje; el director de juego aplica el valor fijo de la armadura de los enemigos.
- C. **Daño total:** El objetivo sufre tanto daño como [*Daño del arma* – *Armadura*].
- D. **Umbral de dolor:** Se determina si el daño del atacante es igual o superior al *Umbral de dolor* del defensor. Si es así, el objetivo cae derribado o su enemigo gana un ataque gratuito (el jugador siempre elige).
- E. **Tirada de muerte:** Si la *Resistencia* del objetivo llega a cero o menos, muere. Si se trata de un personaje jugador, debe hacer una tirada de muerte por turno para ver si su personaje sigue con vida.

Ventaja

Un personaje con ventaja recibe un +2 a las tiradas del atributo relevante e inflige +1D4 puntos de daño con su ataque.

Atacar a un enemigo que no sea consciente del ataque. Requiere una tirada de [*Discreto*←*Atento*].

Los ataques cuerpo a cuerpo contra un enemigo en el suelo.

Todos los ataques de cuerpo a cuerpo contra un enemigo flanqueado. Un objetivo se considera flanqueado si dos enemigos se colocan en lados opuestos, para lo que es necesario gastar una acción de movimiento y rodear al enemigo. De igual forma, un personaje puede usar una acción de movimiento para evitar un flanqueo, pero entonces cada enemigo obtiene un ataque gratuito.

Todos los ataques contra enemigos en una posición inferior, como al golpear desde una muralla a un objetivo que trepa por una escalera. Esto se aplica tanto a cuerpo a cuerpo como a distancia.

Efecto de las habilidades según el atributo usado

HABILIDAD	ATAQUE CON	DEFENSA CON	INICIATIVA	REQUISITOS
Dominación	<i>Persuasivo</i> (principiante)	-	-	Atacar en combate cuerpo a cuerpo
Finta	<i>Discreto</i> (principiante)	<i>Discreto</i> (adepto)	-	Atacar con un arma Corta o Precisa
Golpe de hierro	<i>Fuerte</i> (principiante)	-	-	Atacar en combate cuerpo a cuerpo
Ataque traicionero	<i>Discreto</i> (principiante)	-	-	Atacar con ventaja
Sexto sentido	<i>Atento</i> (principiante)	<i>Atento</i> (adepto)	<i>Atento</i> (adepto)	Atacar con armas de proyectil
Táctico	<i>Inteligente</i> (maestro)	<i>Inteligente</i> (adepto)	<i>Inteligente</i> (principiante)	Atacar con un arma no pesada

Niveles de dificultad

NIVEL	MODIFICADOR	EJEMPLO
Un juego de niños	+5	Encontrar a un guía en Fuerte Espina para explorar el bosque
Rutinario	+3	Ganar a los dados a un grupo de mercenarios aburridos
Sencillo	+1	Seguir el rastro de un abojali herido en Davokar
Normal	0	Hacer pasar objetos de contrabando por las puertas de Fuerte Espina
Desafiante	-1	Descubrir que una lindorma está mintiendo
Difícil	-3	Descifrar un mensaje escrito en un antiguo lenguaje
Muy difícil	-5	Desarmar una trampa puesta por un maestro armero
Absurdo	-8	Levantar en peso a un architroll durante un turno o encontrar a un guía en Fuerte Espina para explorar el bosque que sea barato y capaz

Rutas y tiempo de viaje

MODO DE VIAJE	LAS LLANURAS	DAVOKAR	DAVOKAR
	DE AMBRIA	LA LUMINOSA	LA OSCURA
Día de marcha	20 km	20 km	10 km
Marcha forzada*	40 km	30 km	15 km
Marcha extenuante**	60 km	40 km	20 km
Día a caballo	40 km	30 km	10 km
Galope forzado*	60 km	45 km	15 km
Galope extenuante**	70 km	50 km	20 km

*La marcha/galope forzado impiden la curación natural mientras se viaja.

**La marcha/galope extenuante supone un peligro para la salud y estado físico. Cualquiera que viaje a esta velocidad pierde 1 punto de *Resistencia* al día y debe superar una tirada de *Fuerte* para no sufrir 1D6 puntos de daño adicionales. Un 20 en la tirada supone que el viajero ha sufrido una herida mortal en un accidente y cae a cero puntos de *Resistencia*.

Armas (lee más en la página 147)

ARMA	DAÑO	CUALIDADES	PRECIO
Armas de una mano	1D8		5 táleros
Armas cortas	1D6	Corta	1 tálero
Armas largas	1D8	Larga	3 táleros
Ataque sin armas	1D4	Corta	—
Escudo	1D4	—	3 táleros
Armas pesadas	1D10	—	10 táleros
Ballesta	1D10	—	8 táleros
Arco	1D8	—	5 táleros
Armas arrojadas	1D6	—	2 táleros

Armaduras

ARMADURA	PROTECCIÓN	CUALIDADES	PRECIO
Ligera	1D4	Incómoda (-2)	2 táleros
Capa de la Ordo		Flexible	10 táleros
Hilo de seda		Flexible	10 táleros
Piel de lobo		Aparatosa	1 tálero
Ropajes de bruja		Flexible	10 táleros
Túnica bendita		Flexible	10 táleros
Media	1D6	Incómoda (-3)	5 táleros
Armadura de cuervo		Aparatosa	2 táleros
Coraza de seda lacada		Flexible	25 táleros
Pesada	1D8	Incómoda (-4)	10 táleros
Armadura completa		Flexible	50 táleros