

Tiradas Normal: 3d Fácil: 2d+1 Muy fácil: 1d+1+1 Difícil: 2d+6 Muy difícil: 1d+6+6 Tiradas de Enfrentamiento <i>1 acierta, el otro falla:</i> el que acierta <i>2 aciertan:</i> el que gane por mayor margen de habilidad <i>2 fallan:</i> el que falle por menor margen de habilidad <i>margen = habilidad - tirada </i> <i>crítico único:</i> gana siempre <i>pífa única:</i> pierde siempre <i>empate:</i> tablas o se repite si hace falta Habilidades (pág. 51) Sin valor, por defecto: CD/2(-) <i>Excepción:</i> escolásticas, requieren ventaja de Letrado Abrir cerraduras (villanía,D): 6 turnos -3 sin ganzúas -5 a tientas Arte (escolástica, E) <i>especializaciones</i> Artesanía (villanía, I) <i>especializaciones</i> Bótica (escolástica, I) Caballar (común, D) +5 montura acostumbrada al jinete -10 montura no domada Callejeo (villanía, E) +2 buena reputación en la carda -3 forastero +1 Habla de germanía a 12+ Charlatanería (común, E) +2 Interpretación a 12+ +1 Fingir a 12+ Cirugía (escolástica, I) <i>fallo:</i> 3 puntos de daño <i>pífa:</i> la muerte -3 pecho o cabeza -3 entorno insalubre -5 sin diagnóstico acertado +3 con diagnóstico acertado +2 Curar a 12+ +1 Medicina a 15+ +1 Veterinaria a 12+ Comerciar (común, E) -3 mercancía ilegal, excepto con Callejeo a 12+ o especializado -3 no familiarizado con la zona +5 especializado en el producto <i>regateo:</i> pág 53. Conducir carro o carruaje (común, D) -2 vehículo en mal estado -2 camino en malas condiciones Construcción (escolástica, I) <i>especializ.</i> Correr (gratuita, R) <i>acción física</i> Cultura local (común, I) Curar (común, I) 60 turnos requiere <i>Diagnosticar</i> si el problema no es evidente. <i>Éxito:</i> <i>Bríos positivos:</i> +1d-2 bríos (mínimo 1). <i>Bríos negativos:</i> Bríos a 0 y se evita tirar por Bríos cada 6 turnos para no morir.	<i>Pífa:</i> 6 puntos de daño. <i>Fallo:</i> diagnosticar y volver a tirar +1 equipo mínimo +1 Medicina a 12+ +1 Veterinaria a 12+ Detectar Mentiras (común, E) +4 ventaja Intuitivo Diagnosticar (escolástica, I) -5 heridas internas -5 enfermedades poco comunes +2 Latines a 12+ +3 Curar a 12+ +2 Medicina a 15+ +1 Veterinaria a 12+ Diplomacia (social, E) Estrategia (militar,I): ejércitos Estrategia terrestre o estrategia naval. +1 Táctica a 15+ +1 otra Estrategia a 12+ Etiqueta (social, I) +2 nivel social superior -2 nivel social inferior +2 con amigos influyentes Fingir (común, E) +1 * (I estafador - I estafado) +1 Charlatanería a 12+ +1 Interpretación a 12+ <i>en suplantaciones a sujetos:</i> -5 si el estafador no conoce al sujeto -5 si el estafado conoce al sujeto -10 si el estafado conoce bien al sujeto Habla de germanía (villanía, I) Idioma (social, I) Idioma natal (gratuita, I) Interpretación (común, E) +1 Charlatanería a 12+ Intimidación (común, F) Pj's, PNJ's duros: vs Voluntad +2 demostraciones de fuerza o sangre +3 demostraciones anteriores creíbles +1 por diálogo inteligente -1 intento torpe +1 éxito de una tirada de Charlatanería -3 fallo en Charlatanería Juegos de azar (común, I) -1/-5 adversario tramposo (Ratear) Latines (escolástica, I) Leyes (escolástica, I) Liderazgo (común, E) +1/nivel de Carisma -5 PNJ's no han estado en acción con el PJ -5 si los mandan al peligro sin acompañarlos +5 lealtad buena al PJ +10 lealtad muy buena al PJ Maña (común, D) Marinería (común, D) Medicina (escolástica, I) +1 Curar a 15+ +1 Veterinaria a 15+	Nadar (común, E) <i>acción física</i> Navegación (escolástica, I) <i>también sirve:</i> orientarse en tierra -3 -3 mar desconocido -4 sin brújula y cuadrante -5 si no se ven estrellas +1 Marinería a 15+ +1 Orientación a 12+ Orientación (común, I) +1 con mapa, sol o estrellas -1 a -5 zona desconocida Rastrear (común, E) <i>cada 5 minutos</i> -5 rastro de mas de 1 día -10 rastro de más de 1 semana +5 grupo de 2 a 4 personas +10 grupo de 5+ -3 desierto, -5 roca,... +1 Supervivencia a 12+ Ratear (villanía, I) <i>Para robar</i> +5 víctima distraída +10 víctima dormida o borracha -5 sacar algo de un bolsillo interior -10 anillos o similares <i>Para trampas y ocultar objetos</i> -3 adversario con Ratear o Sentidos Desarrollados +3 luz escasa +3 distracción de un cómplice +5 truco preparado de antemano Recursos (villanía, I) Saltar (gratuita, F) Seducción (común, E) Sigilo (común, D) - Nivel de carga -5 corriendo tras el perseguido -2 aspecto poco común -3 si el perseguido te conoce Supervivencia (común, I) <i>cada día puedes sustentar:</i> Hab/2(-) personas -5 condiciones extremas -5 sin equipamiento adecuado Táctica (militar, I) <i>pequeños grupos</i> <i>velocidad en combate:</i> da un +1 +1 Estrategia a 12+ Teología (escolástica, I) <i>especializ.</i> Trepar (común, F) <i>acción física</i> Venenos (escolástica, I) +3 si eres el envenado Veterinaria (escolástica, I) +5 animal confía +4 empatía con los animales -2 especie poco familiar +1 Medicina a 12+ +1 Curar a 12+ Voluntad (gratuita, E) Resistir los efectos de un éxito (no crítico) en: Charlatanería, fingir, intimidación, seducción, avaricioso, borracho, cobardía, impulsivo, pecadillos, sanguinario, sinceridad y vulnerable al dolor.
--	---	---

La Apariencia	Acciones físicas																																																				
Se suma en las tiradas de <i>Callejeo</i> <i>Charlatanería</i> <i>Comerciar</i> <i>Diplomacia</i> <i>Liderazgo</i> <i>Sedución</i> Excepto si el adversario consigue un éxito en una tirada oculta de Espíritu (+3 ventaja Intuitivo)	Correr (gratuita, R) <i>Metros recorridos</i> = Reflejos, en un turno. <i>Persecuciones</i> : tiradas de enfrentamiento <i>Terreno llano</i> : un fallo significa correr menos <i>Abrupto o con obstáculos</i> : un fallo es una caída. Grandes distancias : 1 tirada por cada 100 metros. <i>Fallo</i> : -1Fortaleza acumulativo hasta descansar 3 horas. Si la fortaleza llega a 3 la Velocidad se reduce a la mitad. Si llega a 1 no puede continuar por agotamiento. - Nivel de carga.		Nadar (común, F) Una tirada al entrar en el agua y otra cada 5 minutos. <i>Fallo</i> : -1 Fortaleza acumulativo y repetir tirada en el sig. turno. <i>Fortaleza a 0</i> : ahogamiento. -3 si le tiran o cae accidentalmente - Nivel de carga																																																		
Acciones sensitivas Tirada de Espíritu. Modificadores por Sentidos Desarrollados, Defecto físico y/o situación.	Trepar (común, F) Una tirada al comenzar y otra cada 5 minutos +3 ventaja de Agilidad +5 a un árbol -3 muro vertical - Nivel de carga	Levantar y mover objetos 1 mano F*2 k. 2 manos F*10k empujar F*50k		Cargar un peso / Nivel de Carga <table><tr><td>Peso</td><td>Carga</td><td>Penalizaciones*</td></tr><tr><td><= F</td><td>Nula</td><td>+0</td></tr><tr><td><= 2*F</td><td>Ligera</td><td>-1</td></tr><tr><td><= 3*F</td><td>Media</td><td>-2</td></tr><tr><td><= 6*F</td><td>Pesada</td><td>-3</td></tr></table> * Correr, nadar, trepar, sigilo y velocidad		Peso	Carga	Penalizaciones*	<= F	Nula	+0	<= 2*F	Ligera	-1	<= 3*F	Media	-2	<= 6*F	Pesada	-3																																	
Peso	Carga	Penalizaciones*																																																			
<= F	Nula	+0																																																			
<= 2*F	Ligera	-1																																																			
<= 3*F	Media	-2																																																			
<= 6*F	Pesada	-3																																																			
La Suerte <i>A petición del Narrador</i> : El jugador tira 3d y debe sacar 10 o menos. <i>A petición del Jugador</i> : si falla, se produce exactamente lo contrario a lo que pidió.	Dejar caer +1 al daño por cada 3 metros de caída, hasta un máximo de +5 (aparte del daño producido por el objeto)	Lanzar (D a un área, D-3 a un objetivo) <i>Fortaleza</i> <table><tr><td><i>Peso</i></td><td>5-9</td><td>10-14</td><td>15+</td><td><i>Daño</i></td></tr><tr><td>Ligero</td><td>5m.</td><td>10m.</td><td>15m.</td><td>1d + modificador Fortaleza -1</td></tr></table> (1k o menos) Incluye <i>Lanzar cuchillos</i> <table><tr><td>Medio</td><td>3 m.</td><td>5 m.</td><td>10 m.</td><td>1d + modificador Fortaleza</td></tr></table> (de 2 a 5 k) <table><tr><td>Pesado</td><td>1 m.</td><td>3 m.</td><td>5 m.</td><td>1d + modificador Fortaleza +1</td></tr></table>				<i>Peso</i>	5-9	10-14	15+	<i>Daño</i>	Ligero	5m.	10m.	15m.	1d + modificador Fortaleza -1	Medio	3 m.	5 m.	10 m.	1d + modificador Fortaleza	Pesado	1 m.	3 m.	5 m.	1d + modificador Fortaleza +1																												
<i>Peso</i>	5-9	10-14	15+	<i>Daño</i>																																																	
Ligero	5m.	10m.	15m.	1d + modificador Fortaleza -1																																																	
Medio	3 m.	5 m.	10 m.	1d + modificador Fortaleza																																																	
Pesado	1 m.	3 m.	5 m.	1d + modificador Fortaleza +1																																																	
Armas de Fuego (Modificador: E) +1 Espíritu a 12+ -2 arma no familiarizada -4 arma en mal estado -4 desenfundar y disparar un arma de fuego (se puede hacer) sin apuntar. +1 por cada turno apuntado (hasta un máximo 3). Disparar dos armas a la vez: a un blanco	<table><tr><td>Arma</td><td>Daño*</td><td>Peso</td><td>Min/Max</td><td>Notas</td></tr><tr><td>Pistola</td><td>2d+1</td><td>1,5 k</td><td>20/65</td><td>“ocultable”</td></tr><tr><td>Pistolete</td><td>2d-1</td><td>1 k</td><td>05/15</td><td>ocultable</td></tr><tr><td>Pistola de silla</td><td>2d+2</td><td>2'5 k</td><td>30/75</td><td>-1 APA</td></tr><tr><td>Carabina</td><td>2d+3</td><td>6 k</td><td>40/100</td><td></td></tr><tr><td>Arcabuz</td><td>2d+4</td><td>10 k</td><td>50/150</td><td></td></tr></table> * Distancia mínima: el mayor de los dos dados. Distancia máxima: el menor.				Arma	Daño*	Peso	Min/Max	Notas	Pistola	2d+1	1,5 k	20/65	“ocultable”	Pistolete	2d-1	1 k	05/15	ocultable	Pistola de silla	2d+2	2'5 k	30/75	-1 APA	Carabina	2d+3	6 k	40/100		Arcabuz	2d+4	10 k	50/150		A bocajarro Disparar a menos de 3 m. <i>Habilidad</i> : se duplica <i>Daño</i> : si en los 2d sale el mismo nº se suman. <i>Defensa</i> : tirar por Pelea para desviar el brazo. Si la pasa tirada de enfrentamiento de Fortaleza																		
Arma	Daño*	Peso	Min/Max	Notas																																																	
Pistola	2d+1	1,5 k	20/65	“ocultable”																																																	
Pistolete	2d-1	1 k	05/15	ocultable																																																	
Pistola de silla	2d+2	2'5 k	30/75	-1 APA																																																	
Carabina	2d+3	6 k	40/100																																																		
Arcabuz	2d+4	10 k	50/150																																																		
Fallos en las armas de fuego 6: el pedernal no ha hecho chispa. Hay que amartillar el arma y disparar al turno siguiente. <i>Doble 6</i> : pólvora mojada, cañón sucio o mecanismo atascado. Tirada de Maña o Artesanía (Armería). 10 minutos. <i>Triple 6 (pifia)</i> : el arma estalla en la mano si es una pistola, o en la cara si es una carabina o arcabuz. 1 D de daño.	Protecciones y armadura <table><tr><td>Armadura</td><td>Prot.</td><td>Localización</td><td>Peso</td></tr><tr><td>Sombrero</td><td>1</td><td>Cabeza</td><td>-</td></tr><tr><td>Ropa normal</td><td>-</td><td>Tronco y brazos</td><td>0,5 k</td></tr><tr><td>Camisa acolchada</td><td>1</td><td>Tronco</td><td>2 k</td></tr><tr><td>Coleto de cuero</td><td>2</td><td>Tronco</td><td>2 k</td></tr><tr><td>Coselete</td><td>4</td><td>Brazos</td><td>17,6 k</td></tr><tr><td>Guantes de cuero</td><td>1</td><td>Piernas</td><td>0,5 k</td></tr><tr><td>Botas</td><td>1</td><td>Piernas</td><td>2 k</td></tr><tr><td>Capa</td><td>3</td><td>(desviar)</td><td>2 k</td></tr><tr><td>Herreruelo</td><td>2</td><td>(desviar)</td><td>0,75 k</td></tr></table>				Armadura	Prot.	Localización	Peso	Sombrero	1	Cabeza	-	Ropa normal	-	Tronco y brazos	0,5 k	Camisa acolchada	1	Tronco	2 k	Coleto de cuero	2	Tronco	2 k	Coselete	4	Brazos	17,6 k	Guantes de cuero	1	Piernas	0,5 k	Botas	1	Piernas	2 k	Capa	3	(desviar)	2 k	Herreruelo	2	(desviar)	0,75 k	Localización <table><tr><td>6</td><td>Cabeza</td></tr><tr><td>5,4 o 3</td><td>Tronco</td></tr><tr><td>2</td><td>Brazos</td></tr><tr><td>1</td><td>Piernas</td></tr></table>	6	Cabeza	5,4 o 3	Tronco	2	Brazos	1	Piernas
Armadura	Prot.	Localización	Peso																																																		
Sombrero	1	Cabeza	-																																																		
Ropa normal	-	Tronco y brazos	0,5 k																																																		
Camisa acolchada	1	Tronco	2 k																																																		
Coleto de cuero	2	Tronco	2 k																																																		
Coselete	4	Brazos	17,6 k																																																		
Guantes de cuero	1	Piernas	0,5 k																																																		
Botas	1	Piernas	2 k																																																		
Capa	3	(desviar)	2 k																																																		
Herreruelo	2	(desviar)	0,75 k																																																		
6	Cabeza																																																				
5,4 o 3	Tronco																																																				
2	Brazos																																																				
1	Piernas																																																				
Heridas y Muerte (pág. 84-86)		Consecuencias Bríos negativos Tira 3d y si se saca triple 6, si la herida era: <i>Cabeza</i> : pierde un ojo, oreja o nariz. <i>Tronco</i> : -1F y no podrá subirla con PX. <i>Brazos</i> : pierde una mano (la 1ª la torpe). <i>Piernas</i> : cojo.																																																			
Cada punto de daño recibido resta 1 a la Velocidad. Daño >= ½ Bríos de un golpe : tirada de Bríos. <i>Falla</i> : cae al suelo aturdido 1 turno. Tirar Bríos cada asalto para salir del aturdimiento. Blanco indefenso : daño >3 lo mata directamente (atado, inconsciente...). Bríos < 3: movimiento y habilidades a ½ (-). Bríos <=0: tirada de Voluntad cada turno para seguir consciente. Bríos <=-3: tirada de Bríos cada 6 turnos para evitar morir. Bríos <= -Bríos: muerte directa.		Caídas <table><tr><td>1 a 2 m</td><td>1d-4</td><td>En blando: -1 daño por m.</td></tr><tr><td>3 a 4 m</td><td>1d-3</td><td>Aguas profundas: nadar, blando.</td></tr><tr><td>5+</td><td>1d-2</td><td>Si sale ileso: aturdido 1 turno.</td></tr></table>			1 a 2 m	1d-4	En blando: -1 daño por m.	3 a 4 m	1d-3	Aguas profundas: nadar, blando.	5+	1d-2	Si sale ileso: aturdido 1 turno.																																								
1 a 2 m	1d-4	En blando: -1 daño por m.																																																			
3 a 4 m	1d-3	Aguas profundas: nadar, blando.																																																			
5+	1d-2	Si sale ileso: aturdido 1 turno.																																																			

El Combate			
Velocidad Se actúa por orden de Velocidad. <i>Ante un empate:</i> por Iniciativa. <i>Nuevo empate:</i> mayor Habilidad <i>Nuevo empate:</i> acción simultánea. Retener acción Una persona puede retener su acción desde su orden de Velocidad hasta el final del turno hasta que un enemigo entre en su rango de acción o, si está en él, hasta que actúe.	Tipos de defensas <i>Esquivar:</i> R/2 (-). No se pueden esquivar armas de fuego ni ataques inesperados. <i>Desviar/Capa:</i> con brazo o capa. Con éxito el arma solo hace el modificador de daño. No se pueden desviar armas pesadas ni armas de fuego (excepto a bocajarro, ver apartado). <i>Parada:</i> parar con el propio arma. Ver apartado de paradas. Aturdir Solo con garrotes, armas improvisadas o puños. Solo se recibirá la mitad de daño, pero habrá que tirar Voluntad - “daño completo”. Si falla estará aturdido, sig. acción: -3.	Críticos y pifias <i>Crítico en Ataque:</i> solo puede pararlo otro crítico. Parado sin crítico hace el máximo de daño. Si se falla la parada muerte automática. <i>Pifia en ataque:</i> el arma cae. <i>Crítico en defensa:</i> el contrincante pierde el arma. <i>Pifia en defensa:</i> se recibe el máximo daño ignorando las protecciones.	
Ataque Completo	Ataque Normal	Defensa Completa	Defensa Normal
2 ataques a mismo enemigo o a dos diferentes. 1 ataque con +4 a la habilidad. 1 ataque con +2 al daño. A fondo 1 ataque con -2 defensa del enemigo y +1 daño. Ataque rápido 1 ataque con +5 a la Velocidad. Se debe declarar nada mas comenzar el turno. Finta 1 ataque. Tirada de enfrentamiento. Si la pasa resta a la defensa del enemigo el margen por el que ganó. Si no la pasa sumará a la defensa del enemigo el margen por el que perdió. Parada instintiva Permite 1 <i>parada</i> con un -3. No puede ser <i>Deslizamiento</i> ni <i>Respuesta</i>.	1 ataque con el arma preparada. Permite 1 Defensa Normal. Entrada 1 ataque con -1, y -1 a la defensa del enemigo. Permite entrar en Combate Cerrado si el enemigo falla su defensa. Permite 1 Defensa Normal. Estocada especial -1 defensa enemigo por cada -2 a tu propio ataque. Permite 1 Defensa Normal.	2 defensas distintas contra un mismo ataque. 2 defensas frente a dos ataques (del mismo o diferentes). 1 defensa con +3 a la habilidad 1 defensa y entrar/salir del combate cerrado. Tajo de barrido solo si tienes mas Velocidad. 1 ataque con +2 a varios enemigos en orden. No sufren daño si no la paran, saliendo del combate cerrado si estuvieran en él y anulando todos sus ataques. El primero que pare el ataque permitirá al siguiente en orden realizar sus acciones con total impunidad.	1 <i>defensa</i> cuando se ve venir un ataque. Permite 1 Ataque Normal. Deslizamiento Tirada de enfrentamiento entre tu <i>parada</i> y su habilidad en armas. Si la ganas tienes un ataque “imparable”. Si la pierdes el ataque “imparable” es del enemigo. Este solo se evita con <i>Parada instintiva</i>. Permite 1 Ataque Normal. Respuesta Tirada de enfrentamiento entre tu <i>parada</i> y su habilidad en armas. Si la ganas tienes un ataque exitoso, que el otro podrá parar normalmente. Permite 1 Ataque Normal. Deslizamiento y Respuesta Solo una vez por turno, no se pueden combinar entre sí, y no se puede hacer con daga.
Preparación	Otras acciones	Esgrima con espada y daga	
Desenvainar, desenfundar, recargar, apuntar o coger arma. Permite 1 Defensa Normal (DN) Desenvainar Si el enemigo está delante, 1 ataque con -3 a la defensa del enemigo (-4 tahali). Permite DN Recargar un arma de fuego Dura 6 turnos. Si se defiende hay que empezar de nuevo. Apuntar: +1*turno hasta 3. Si se es herido Voluntad para no perder. Si defiende se pierde.	Acciones libres Moverse R/2 (-) metros hacia delante. Dejar caer objetos o armas. Movimiento Correr R m. hacia delante o R/2 (-) m. hacia atrás con 1 Defensa Normal si no es atacado por la espalda. Modificadores al combate -3 si se usa la mano torpe. -3 espada y daga (aplicado a cada mano). -4 por la espalda (y el adversario no puede defenderse).	La daga permite una parada extra, o un ataque extra en combate cerrado, después de realizar las acciones con el arma de esgrima. Si es una parada extra puede usarse para cualquier tipo de ataque (el mismo u otro). <i>Según los Modificadores:</i> -3 en la mano hábil. -6 en la mano torpe. Se pueden eliminar con <i>Entrenamiento de la mano torpe</i> (o ventaja de ambidextro) y <i>Entrenamiento con espada y daga</i>.	Trabar 1<i>parada</i> que si se gana traba las dos espadas, entrando en combate cerrado. Solo se libera ganando enfrentamiento de fortaleza o soltando uno el arma. Rompepuntas: permite romper la espada. Permite 1 Ataque Normal, que puede ser <i>Aturdir</i>. Trabar con capa 1 <i>desviar</i>/2 (-) traba tu capa con el acero enemigo, que no podrá utilizarlo. El turno siguiente podrá liberarse si la suelta o pasa D/2 (-). Permite 1 Ataque Normal
Aumentar nº de paradas			
Cada parada extra no puede usarse contra el mismo ataque, si no contra ataques distintos del mismo enemigo u otro.			

Combate cerrado	Tabla de parada				Paradas
Imprescindible para usar armas cortas o los propios puños. Se puede evitar que el rival entre en combate cerrado si le hieres. Se entra con Trabar, Entrada o Defensa completa. Se sale con Defensa completa o Tajo de barrido.	Hab .	Cuchillo y daga	Esgrima, daga de guardamano y espada corta	Demás armas	Según la habilidad en el arma: <i>Cuchillo y daga</i> : 2/3 - 1 <i>Armas de esgrima, daga de guardamano y espada corta</i> : 2/3 <i>Resto de armas</i> : 1/2 Todos los redondeos son por exceso. <i>Armas improvisadas</i> : se mira Pelea. <i>Arcabuces</i> : pueden parar, pero con 5-6 en 1d6 quedan inservibles. <i>Cuchillas de matarife</i> : no sirven para parar.
Combate a caballo Se usa Cabalgar o la habilidad de arma (la menor). Solo puedes disparar pistolas y carabinas, nunca arcabuces. <i>Cargar</i> : -2 al ataque, +2 al daño <i>Caballo herido o asustado</i> : tirar por Cabalgar - daño montura. <i>Jinete herido</i> : tirar Cabalgar. -1 por cada 4 puntos de daño, -4 aturcido Si falla aplicar resultado 3. Ataque contra jinete fallado por 1: el daño va al caballo. Montura 1/4 puntos, tira por destreza para evitar desplomarse	5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	3 3 4 5 5 6 7 7 8 9 10 11 11 12 13 13 14 14 15 15 16	4 4 5 6 6 7 8 8 9 10 11 12 13 14 14 15 15 16	3 3 4 4 5 5 6 7 8 8 9 10 10 11 11 12 12	Parar armas pesadas Cuchillos, dagas y espadas cortas): con un 6 en la parada se escapa de las manos. <i>Armas esgrima</i> y dagas de guardamano: con dos 6 se escapan de las manos. El triple 6 es pifia. No confundir. Parar armas ligeras El hacha, la maza y la montante no pueden parar ataques de armas mas ligeras que ellas, y siempre son las últimas en actuar. Armas de asta Actúan siempre primero ante armas mas cortas que vengan de frente. A partir del 2º turno actuarán siempre el último

2d6	Efecto	Arma	Habilidad	Daño	Peso	Mod	Notas
2	El caballo tira a tierra al jinete, que recibe 1d-2 de daño ¹ .	Cuchilla de matarife	A. cortas	1d+0	0,25k	D	ni para ni lanza
3	El jinete pierde la estabilidad y se cae, recibiendo 1d-4 de daño ¹	Cuchillo	A. cortas	1d+0	0,5 k	D	puede lanzarse
4	Al jinete se le cae el arma o lo que sujetara. Tirar Cabalgar.	Daga	A. cortas	1d+0	0,3 k	D	puede lanzarse
5	El caballo carga contra el enemigo mas cercano.	Dg. rompepuntas	A. cortas	1d+0	0,5 k	D	no puede lanzarse
6-7	El caballo se agota y solo se moverá al paso durante horas	Dg. guardamano	A. cortas	1d+0	0,8 k	D	rompepuntas de serie
8-9	El caballo está nervioso. -1 a Cabalgar durante varias horas.	Vizcaína	A. cortas	1d+0	0,4 k	D	+1 al ataque, -1 APA
10	El caballo huye del enemigo.	Espada corta	A. cortas	1d+2	1 k	F	“ocultable”, -1 APA
11	La silla se afloja. -3 a Cabalgar hasta apretarlas de nuevo.	Alabarda	A. de asta	1d+5	6 k	F	2 turnos preparación
12	El caballo se cae. Si el jinete falla D+1 el caballo se rompe una pata. El jinete tira Cabalgar -2. Si falla cae (ver nº2). Si la pasa tira Cabalgar: si la falla el caballo cae encima de él y recibe 1d-1 de daño ¹ , además del nº2. Si la pasa salta exitoso.	Pica	A. de asta	1d+3	4 k	F	
		Espada pesada	A. pesadas	1d+3	2,5 k	F	-1 a la velocidad
		Hacha	A. pesadas	1d+4	2,5 k	F	“último en actuar”
		Maza	A. pesadas	1d+3	1,5 k	F	“último en actuar”
		Montante	A. pesadas	1d+4	3,5 k	F	“último en actuar”
		Espadín	Esgrima 1d+0	0,5 k		D	+1 velocidad (si ataca)
		Estoque	Esgrima 1d+1	0,5 k		D	“ocultable”
		Ropera	Esgrima 1d+2	0'75 k		D	
		Mata amigos	Esgrima 1d+2	1,25 k		D	+1 al ataque, -1 APA
		Garrote	Pelea	1d+1	0,5 k	F	puede aturdir, -1 APA
		Puños, pies...	Pelea	1d-1	-	F	no se pueden parar
		Objeto pequeño	Pelea	1d+1	variab.	F	jarras, botellas...
		Objeto grande	Pelea	1d+2	variab.	F	sillas...
		<i>Rompepuntas</i> (trabar): tirar F del “trabador” - resistencia del arma (-7 roperas, -5 estoques, espadines, -3 dagas. El resto de armas no se pueden romper).					
		<i>Armas personales</i> (solo las de esgrima): +1 a la habilidad de esgrima.					

Modificadores por característica		La Honra (pág. 83)				El honor es algo personal y privado, pero la Honra es cosa pública. Una deshonra que no se haga pública no es nada. Un desaire en lugar concurrido puede serlo todo. <i>Deuda de honor</i> : el favor debe de saldarse equivalentemente.
Caract.	Mod.	Honra	Puntos -APA	Ofensa	Salda con	
8 -	-2	Intachable	5	-	-	
9 o 10	-1	Dudosa	4	-1	Desprecio	
11 o 12	+0	Escasa	2	-3	Burlar	
13 o 14	+1	En deshonra	0	-5	Humillación	
15+	+2	Las mujeres tienen Honra intachable (1) o en Deshonra (0). Sus parientes masculinos (o quien defienda su honor) deben de lavar su Honra en el acto.				