

COMBATE COMÚN

ARMAS LARGAS, luego SORPRESA, luego ÁGIL,
INICIATIVA: luego ATENTO, luego 1D20, posibilidad retrasar
turno para TODO el combate

TIRADA BÁSICA
DE ATAQUE: **DIESTRO<— DEFENSA**

TIRADA BÁSICA
DE DEFENSA: **DEFENSA<—DIESTRO del enemigo**

Armas Blancas: DIESTRO<—DEFENSA

Armas a Distancia: DIESTRO<—DEFENSA

Pelea sin Armas: DIESTRO<—DEFENSA o
FUERTE<—FUERTE

Ataques Mentales: TENAZ<—TENAZ

Alerta: ATENTO<—DISCRETO

Reflejos: ÁGIL<—ÁGIL/DISCRETO

Sorpresa: DISCRETO<—VIGILANTE

OTRAS CUESTIONES

Asalto= 1 acc Combate + 1acc Movimiento

Accs Movimiento = 10 pasos
= sacar/cambiar arma
= beber elixir
= levantarse (<ÁGIL)

Accs Combate = Atacar
= Activar HABILIDAD
= aplicar Primeros Auxilios
= movimiento adicional
= aplicar elixir A OTRO

Armas Largas vs Armas NO Largas = Ataque Gratis

Sorprendido = Ataque Gratis

VENTAJAS: +2 a la tirada ATRIBUTO y +1D4 Daño
...cuando ataque por SORPRESA (requiere DIE<—ATE)
...cuando enemigo EN EL SUELO
...un enemigo FLANQUEADO por dos o enemigos en
lados opuestos (requiere 1acc. MOV para hacer y una
para salir de él recibiendo ataque gratis)
...cuando enemigo en POSICIÓN INFERIOR

JUEGO: SYMBAROUM

PARTIDA:

SISTEMA DE JUEGO

SOBRE EL DAÑO

Tirada: Daño arma-protección Armadura
si Daño >Umbral Daño = ataque gratis
o derribado

Caída: Daño = nº metros - armadura
si <ÁGIL -3 pts daño
si agua o terreno blando -5 pts daño

ARMAS (pg 147)

Armas Pesadas	1D10
Armas Largas	1D8
Ballesta	1D10
Arco	1D8
Honda	1D6
Armas 1 Mano	1D8
Armas Cortas	1D6
Arrojadizas	1D6
Desarmado	1D4
Escudos	1D4 (+1DEF)

ARMADURAS

Ligera protege 1D4 y estorba -2
Media protege 1D6 y estorba -3
Pesada protege 1D8 y estorba -4

PUNTOS DE VIDA

RESISTENCIA= FUERTE (mín 10)

Umbral Daño= FUERTE/2 hacia arriba
DEFENSA= ÁGIL - estorbo Armadura

RAREZAS DEL SISTEMA

El DJ no tira dados, sólo los jugadores.
Ataque de enemigos DEFENSA<—DIESTRO

ACCIONES:

Activas= 1x asalto
Gratis= ilimitadas mientras cumpla condiciones
Pasiva= siempre activada.
Reacción= sin límite, puede ser fuera de turno, usa
acciones pasivas, nunca activas
Especiales= ver descripción.

VALOR	MOD
5	+5
6	+4
7	+3
8	+2
9	+1
10	+0
11	-1
12	-2
13	-3
14	-4
15	-5

TIRADA BÁSICA DE HABILIDAD

D20< ATRIBUTO

TIRADA BÁSICA DE COMBATE

DIESTRO<— DEFENSA

Prueba de Muerte (1D20)

1= recupera 1D4 RESISTENCIA

2-10= sin cambios, moribundo. No actúa.

11-19= primer Umbral de Muerte (con 3 el PJ muere)

20= muerte del PJ (puede decir sus últimas palabras)

MAGIA / PODERES

Ejecución: TENAZ<—TENAZ
DIESTRO<—ÁGIL

Concentración: TENAZ - daño sufrido (aplicando armadura)

Umbral Corrupción= TENAZ/2 hacia arriba

(pg 176) CORRUPCIÓN

Usar poder o Ritual o Artefactos corruptos = 1D4 Corrupción TEMPORAL

Daño de ciertas abominaciones = x corrupción

Áreas oscuras de Davokar = 1D4 a 1D6 por hora/día

Corrupción temporal desaparece AL FINAL DE LA ESCENA

Corrupción TOTAL= Corrupción TEMPORAL + Corrupción PERMANENTE

si corr TEMP > Umbral Corrupción =1d4 corr PERMANENTE

si corr TOT> Umbral Corrupción = PJ Marcado

si corr TOT> TENAZ = PJ se convierte en una ABOMINACIÓN

DIFICULTADES

Absurdo	-8
Muy difícil	-5
Difícil	-3
Desafiante	-1
Normal	0
Sencillo	+1
Rutinario	+3

Un juego de niños +5