



# ASVONDOR

## resumen de reglas

### Atributos

**Fortaleza.** Fuerza, resistencia y combate cuerpo a cuerpo.

**Destreza.** Agilidad, velocidad, precisión, reflejos y disparo.

**Voluntad.** Carisma, concentración, tenacidad y magia.

**Tirada de atributo.** 1d20 + atributo, con 15 o más, evita el peligro.

**Ventaja.** Tira un dado adicional y utiliza el mejor de los dos.

**Desventaja.** Tira un dado adicional y utiliza el peor de los dos.

**Acciones opuestas.** Ambos oponentes realizan la tirada. Gana el resultado mayor, o el defensor en caso de empate.

---

### Salud

**Descansar 1h.** Recupera 1 dado de vida + nivel en PV.

**Dormir 8h.** Recupera todos los PV.

**Privación.** No comer, beber o dormir, impide recuperar vida al descansar.

**Muerte.** A 0 PV, cae inconsciente y morirá si queda desatendido durante una hora.

---

### Avance y mejora

**Puntos de experiencia.** Entre 1 y 3 a cada personaje por sesión.

**Subir de nivel.** +1d de vida y +1 a dos atributos.

**A nivel 11 y superiores.** +2 PV.

---

### Conjuros

A menos que se indique lo contrario.

**Alcance.** 12 m.

**Duración.** N x 10 minutos.

**Objeto.** Tamaño humano o inferior.

**Elemento.** Que se pueda levantar con una mano.

**Objetivos.** El objetivo puede hacer una tirada de atributo para evitarlo.

### Exploración

**Carga.** 15+Fortaleza.

100 monedas = 1 espacio.

**Reacción de encuentros (1d6).**

1 Hostil                    4-5 Amistoso

2-3 Cauteloso        6 Servicial

**Km por día de viaje.**

30 km por caminos.

20 km por campo a través.

10 km por terreno difícil.

**Turnos de exploración.**

1 acción = 1 turno (10 minutos).

1 antorcha arde 6 turnos (1 hora).

---

### Combate

**Iniciativa.** Ambos bandos tiran 1d6, quien obtiene el resultado más alto, actúa primero en cada ronda.

**Ataque sorpresa.** Gana automáticamente la iniciativa y ventaja en los ataques de la primera ronda.

**Acciones.** 12 m + acción o 24 m.

**Ataque.** 1d20 + atributo  $\geq$  defensa del oponente.

**20 en el dado.** Acierto automático, daño x2 y -1 punto de resistencia a la armadura del defensor.

**1 en el dado.** Fallo automático y -1 punto de resistencia al arma utilizada.

**Otras formas de ataque.**

Tirada enfrentada.

**Ataque con dos armas.** Tira ambos dados de daño y utiliza el mejor de los dos.

**Resistencia de objetos.** Con 0 puntos de resistencia, queda destruido.

**Reparar.** 1 punto de resistencia cuesta el 10% del coste del objeto.

**Moral de los enemigos:**

Tirada de Voluntad para seguir luchando.

- Líder enemigo derrotado.

- Mitad del grupo derrotado

- Enemigo solitario a 1/3 de sus PV.