



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.