

RESUMEN GUIA DE INICIO.

TIERRAS QUEBRADAS

EL SISTEMA

Características principales: Cuerpo, Mente y Espíritu.

Modificadores a las características: Tamaño y Atractivo.

Característica secundaria: Fuerza = Cuerpo + Tamaño.

Habilidades:

- Puntuación 0: no dispone de la capacidad ni conocimientos para ejecutarla.
- Se dividen en grupos y cada grupo tiene una (puntuación) Base, que se calcula según características y modificadores.

TIRADAS DE DADOS:

Tirada de habilidad: 1d10+Habilidad. Resultado \geq dificultad de la acción = éxito.

- Dificultades: 10 (fácil), 15 (media), 20 (difícil) y 25 (muy difícil).
- Resultado = 10: el dado “explota” (se tira de nuevo y se suma al total). No hay límite al nº de veces que un dado puede “explotar”.
- Resultado = 1: puede ser pifia.

Grados de éxito:

- Éxitos = resultado de tirada – dificultad.
- Crítico: Con 10 éxitos. En habilidad: ventaja inesperada. En combate y magia: consecuencias concretas.
- Pifia: Si se obtiene un 1 en el dado y se falla por 5 puntos o más, el resultado es una pifia. Ver tabla de pifias en pág. 22.
- Éxito parcial: Con 0 éxitos. Consigue objetivo, pero sufre pequeña consecuencia negativa o no se obtiene éxito en el grado que se esperaba.
- Éxito automático: Cuando habilidad \geq dificultad. No necesita tirar dado si no quiere.

Tiradas enfrentadas:

Ambos hacen tirada, suman habilidad y gana quien saque resultado más alto. Empate: no vence nadie, o vence quien estuviera en posición pasiva o a la defensiva.

Tiradas con dificultad abierta:

Sin dificultad definida. El resultado refleja la calidad de la acción.

Tiradas extendidas:

Se requiere seguir haciendo tiradas hasta acumular los éxitos que se necesitan para conseguir la acción. El narrador decide número de tiradas, dificultad y condiciones en general.

Aplicación del Estorbo:

Cada objeto tiene unos puntos de carga, y si ésta es elevada genera un penalizador llamado Estorbo (-Est), que afecta a algunas habilidades como Esquivar.

Habilidades como tope:

En ocasiones una habilidad sirve de tope a otra, es decir, no se puede añadir a la tirada más que el valor menor de las dos, cuando ambas influyen. Ej. Montar y usar arma.

Tiradas de características:

- Cuando una situación no encaja con ninguna habilidad.
- Dificultades: 9 (fácil), 12 (media), 15 (difícil) y 18 (muy difícil).

DESTINO:

Metamoneda de la que disponen un punto cada personaje (PJ) por aventura o capítulo de campaña. Asume función del narrador y puede cambiar el curso de los acontecimientos. El narrador solo interviene si el jugador excede su función o si lo que narra es inverosímil o inconsistente. Suelen usarse cuando la vida de un PJ está en peligro, para dar salida a un punto muerto en la partida o para enmendar un resultado catastrófico.

Existen 4 tipos:

- Objeto: un objeto o artefacto que viene especialmente bien al PJ está en la escena.
- Escenario: se produce cambio favorable en el escenario.
- Secreto: El PJ conoce casualmente un dato que le resulta útil.
- Persona: Aparece en escena una o varias personas o criaturas como caídas del cielo, o que un personaje cambie su comportamiento o emprenda determinada acción.

FORTUNA:

Mide cuanto está de su lado la casualidad. Sirve para hacer tiradas de Fortuna o gastar puntos de Fortuna para mejorar las posibilidades de éxito. Valor máximo de Fortuna = Espíritu. Se consiguen como premio al uso de las *Guías Interpretativas*.

Tiradas de Fortuna:

Cuando hay que determinar algo que depende del azar. El narrador asigna la dificultad en función del grado de probabilidad.

Gastando puntos de Fortuna:

- **Un punto de Fortuna:** Repite tirada habilidad o característica. Puede elegir entre cualquiera de las dos tiradas. Si la primera fue una pifia tendría que gastar 2 puntos de Fortuna para repetir la tirada.

- **Dos puntos de Fortuna:** Se tiran 2d10 en una tirada de habilidad o característica, y sumar el resultado. Solo es pifia si salen dos unos. Cada 10 “explota” como es habitual. Si el Pj está *Debilitado* se lanzan 2d6. Esta tirada no se puede repetir usando más puntos de Fortuna.

Infortunio:

El narrador posee puntos de Infortunio en los antagonistas y funcionan igual. En cada sesión de juego, el narrador posee tantos puntos de Infortunio como jugadores. No son acumulables de una sesión a otra.

GUÍAS INTERPRETATIVAS:

Cuando se usan de forma trascendente, se marcan y proporcionan un punto de Fortuna al final de la sesión.

- **Motivación:** objetivo vital del PJ. Si durante el juego consigue avanzar en su consecución, se marca.
- **Mentira:** Creencia condenada a desaparecer. Cuando esta creencia se ponga a prueba durante el juego, se marca. Cuando se marca cinco veces, desaparece y se sustituye por otra.
- **Pasiones:** Cada PJ posee dos pasiones, *Amor* y *Odio*. Si se deja llevar por su pasión y realiza acciones que influyen en la trama, se marca.
- **Rasgos de personalidad:** Los PJs poseen dos rasgos positivos y dos negativos. Cuando uno de ellos se interpreta provocando algo trascendente, se marca.

LA CARGA:

Es la carga que representa cada objeto que porta el PJ. La suma de la *Carga* de todos los objetos es la *Carga total*, que permite calcular el *Estorbo*, que funciona como penalizador para algunas habilidades.

Estorbo = veces que *Carga* rebase *Fuerza* del PJ. Con 3 puntos de Estorbo se está *Debilitado*.

DAÑO Y HERIDAS:

Puntos de Vida (PV) = $\text{Cuerpo} \times 2 + \text{Tamaño}$. Se debe apuntar cada herida por separado.

- **Herida mortal:** = PV máximos del PJ. Provoca muerte instantánea.
- **Herida incapacitante:** Cualquier herida no mortal que reduzca a 0 o menos los PV del PJ. El PJ cae inmediatamente al suelo *Incapacitado*. Si la herida es grave, pierde 1 PV por minuto y cuando la herida alcance magnitud de mortal, morirá. Tirada de *Primeros Auxilios* a dificultad 20 frena el proceso. Heridas leves o rasguños que dejen al PJ al 0 PV o menos, provocan incapacitación, pero no su muerte. El estado *Incapacitado* termina cuando el PJ alcanza PV positivos.
- **Herida grave:** $\geq \frac{1}{2}$ PV máximos del PJ. Queda *Debilitado* y padece consecuencia concreta según lista de heridas graves. Al inicio del siguiente turno tirada de *Cuerpo* con dificultad = magnitud de la herida para no caer *Incapacitado*.
- **Herida leve:** $\geq \frac{1}{4}$ PV máximos del PJ. Con dos heridas leves queda *Debilitado*.
- **Rasguño:** Herida de magnitud inferior a herida leve. No tiene consecuencias mayores.

Estados de salud:

- **Debilitado:** Lanza 1d6 en lugar de 1d10 para tiradas de habilidad o característica. El uno puede dar lugar a una pifia y el seis “explota”.
- **Incapacitado:** El PJ puede hablar o prestar atención si el narrador lo permite, y quizás arrastrarse lentamente o coger algún objeto, pero no puede realizar acciones que requieran tiradas.

Curación:

- Cuando una herida reduce sus puntos de daño (PD) total o parcialmente, el PJ recupera la misma cantidad de PV. Además, cuando una herida reduce su magnitud, también cambia de tipo.
- Es posible usar *Primeros Auxilios* sobre herida hasta dos horas después de producirse. Solo es posible una tirada de habilidad por herida con dificultad 10 (rasguños), 15 (heridas leves) y 20 (heridas graves). Si se supera la tirada, recupera 1 PD y con un crítico 2 PD.
- **Curación natural:** Cada herida se cura a un ritmo = umbral superior de un rasguño, cada tres días. Todas las heridas se curan al mismo tiempo.

MAGIA:

El lanzamiento de un hechizo requiere de un Verbo y una Esfera. Se utiliza el valor más bajo de las dos habilidades implicadas. Cada hechizo tiene una dificultad y el hechicero debe igualar o superar esa dificultad para que tenga efecto según su descripción.

Luchas de Espíritu:

Cuando se lanza hechizo sobre ser vivo, se debe hacer tirada enfrentada de Espíritu. Si falla, los Puntos de Magia (PM) invertidos se pierden. Si tiene éxito, la magia surte efecto. Si el blanco desea ser afectado no hace falta hacer tirada enfrentada.

Ceremonias:

A más tiempo invertido en lanzar un hechizo, más posibilidades de éxito: un minuto (+1), diez minutos (+2) o una hora (+3).

Puntos de Magia:

- PM = Espíritu $\times 2$.
- Se reducen en misma cantidad que la requerida para lanzar hechizo. Si se falla lanzamiento solo se pierde 1 PM. Cuando no se tienen PM, no se pueden lanzar hechizos. Si el gasto de PM provoca valores negativos, esos valores negativos suponen una pérdida equivalente de PV.

Regenerando Puntos de Magia:

- **Durmiendo:** Tras sueño reparador de al menos 6h, +1d6 PM.
- **Meditando:** Una hora de meditación = 1 PM si consigue tirada de Espíritu. Dificultad depende del lugar donde se medite. No hay límite al tiempo de meditación, pero se debe hacer una tirada por cada hora. Éxito crítico = 2 PM.

Limitaciones al lanzar hechizos:

- Gestos y palabras mágicas: No puede hablar (-3). No puede mover manos (-2). Es acumulativo: no poder hablar ni mover manos (-5).
- Desconcentración: Si es herido antes de lanzar el hechizo, no podrá continuar y tendrá que empezar de nuevo. También se desconcentrará si se le interrumpe o realiza cualquier otra acción que no sea lanzar el hechizo.
- Alcance: pueden lanzar hechizo a cualquier criatura que puedan ver o sentir, sin importar distancia.
- Acumulación de hechizos: Un mismo blanco no puede ser afectado por el mismo hechizo dos veces si el primero sigue activo.
- Duración: = Espíritu en turnos de combate. Puede mejorarse con PM: +1 PM (un minuto), +2 PM (una hora), +3 PM (un día).
- Número de blancos: Solo tiene efecto sobre un blanco. Puede mejorarse gastando 1 PM por sujeto adicional.

Pifias y críticos en magia:

- Pifia: Estado Debilitado durante una hora o tabla en pág. 207 del Manual (solo texto).
- Éxito crítico: +1 PM extra a la potencia del hechizo, nº de blancos o duración. O puede elegir ahorrarse el gasto de 1 PM.

EL COMBATE

Tiempo en combate: turnos. 1 turno = 5 segundos.

- Al comienzo del turno se hacen las declaraciones de acciones por orden inverso de Mente. Las acciones, una vez declaradas, no se pueden cambiar, solo cancelar.
- Cada PJ solo puede declarar una acción, que se considera como aquello que puede hacer en 5 segundos.
- Una vez realizadas las declaraciones, se resuelven las acciones.

Orden de las acciones:

El DJ decide el orden de las acciones declaradas. El turno se divide en 4 fases. Según la dificultad de la acción, ésta tiene lugar en una fase u otra

1ª Fase: Disparar arco o ballesta cargados. Hacer uso de un poder demoniaco. Cubrirse con el escudo.

2ª Fase: Enzarsarse en combate con enemigo a menos de 5 metros. Lanzar arma arrojadiza. Levantarse. Tomar un objeto del suelo.

3ª Fase: Enzarsarse en combate con alguien a distancia entre 5 y 15 metros. Cargar y disparar arco o ballesta. Subir/bajar de caballo. Combatir contra alguien cercano teniendo que desenfundar.

4ª Fase: Lanzar hechizo. Correr entre 15 y 40 metros. Sacar objeto de bolsa o mochila.

Conflicto e iniciativa:

Si dos oponentes tienen la misma iniciativa, actúa primero el que mayor Agilidad tenga, o bien favorecer al PJ jugador.

LA MELÉ:

Cuando uno de los oponentes decide enzarsarse en combate cuerpo a cuerpo, el adversario tiene 4 opciones:

a) Aceptar la melé: Consume una acción. Si todavía no ha realizado su acción este turno, deberá cancelarla.

b) Evitar la melé: También consume su acción del turno. Se enfrenta la habilidad de armas del atacante contra la de Esquivar del enemigo. Si éste gana, evade el combate, puede moverse e intentar escapar. De lo contrario, el atacante impacta.

c) Ignorar la melé: El atacante tiene derecho a un golpe aislado (ver más adelante). No se consume acción.

d) Solo defenderse: También consume su acción del turno. El adversario renuncia a impactar, pero a cambio recibe un bonificador de +3 en su tirada de habilidad de armas.

Resolviendo la melé:

Se efectúan toradas enfrentadas de la habilidad de armas de cada adversario. Si se utiliza más de un arma (ej. espada y escudo), se utiliza la del valor más bajo. El adversario que gane la tirada consigue impactar al enemigo. Si empatan, el combate queda en tablas ese turno.

Golpe aislado:

Melé contra varios enemigos:

- Se puede luchar contra hasta 4 enemigos a la vez, a no ser que nos protejamos las espaldas de alguna manera, en cuyo caso podrían ser 3 o incluso 2 enemigos.
- En este caso se lanza un solo dado en la tirada enfrentada y se compara con las de nuestros enemigos, de manera que podemos impactar contra un adversario, pero ser impactado por otro.
- Cada enemigo impone un -2 por inferioridad numérica.

ARMAS A DISTANCIA:

No se realizan pruebas enfrentadas, la dificultad es fija según distancia:

Corta: Dif. 10 a 15 m.

Media: Dif. 15 a 50 m.

Larga: Dif. 20 a 100 m.

Muy larga: Dif. 25 a 200 m.

- Si el blanco está en movimiento, la dificultad es la marcada o bien la habilidad de Esquivar, el valor más alto.
- Las armas arrojadas se usan con la habilidad de armas o con Lanzar, la de menor valor.
- Cada arma a distancia tiene un alcance. Disparar a un rango mayor aumenta dificultad a 25 y reduce el daño a la mitad. No es posible alcanzar dos rangos mayores al propio arma.
- Si se apunta durante 1-2 turnos, se consigue +2 o +3 respectivamente.

Protegerse de armas a distancia:

El blanco de un ataque a distancia puede emplear su acción para protegerse. Opciones:

- Cubrirse con el escudo: Esta acción no requiere tirada y tiene lugar en la primera fase del turno. La Protección del escudo se dobla durante el turno contra armas a distancia.
- Ponerse a cubierto: Requiere de algún obstáculo cercano para protegerse. Se requiere de una tirada enfrentada del arma atacante contra la habilidad de Esquivar del blanco, que sufre un -2 si el arma es de proyectiles. Si la tirada obtenida por el blanco es menor que la marcada por distancia, se toma esta última.
- Detener el proyectil con el escudo: Solo aplicable a ataques con armas arrojadas. Puede usar la habilidad Escudo contra la habilidad del arma atacante para detener el impacto. Si la tirada obtenida por el blanco es menor que la marcada por distancia, se toma esta última.

IMPACTO Y DAÑO:

Daño = daño del arma + modificador al daño del PJ a 1M o 2M según corresponda + puntos de éxito obtenidos en la tirada enfrentada hasta un máx. de 10 – Protección de la víctima, que depende de la armadura y el escudo.

CRÍTICOS Y PIFIAS:

Crítico: 10 éxitos o más. Activa efectos especiales de las armas y los Golpes Épicos.

Efectos especiales:

Según tipo de arma:

- Penetrante: daño del arma x2.
- Contundente: Sin efecto especial.
- Cortante o Desgarrador: -1 a la Protección del adversario, bien del escudo o de la armadura.

Golpes épicos:

Se aplica 1 con 10 éxitos, 2 con 15 éxitos y 3 con 20 éxitos.

- Cambiar distancia (Armas CC, Pelea): Levantarse del suelo, escapar del combate o alcanzar una posición de ventaja (ej. subirse a una mesa).
- Conmocionar (Contundentes): Das en la cabeza. El defensor debe tirar Fuerza a dificultad igual al daño antes de restar armadura. Si falla, queda Incapacitado.
- Derribar (Todas): El defensor cae al suelo y pierde cualquier acción pendiente en ese turno.
- Desarmar (Todas): El defensor pierde una de sus armas, que cae a varios metros de distancia.
- Desplazar (Armas CC): El enemigo se ve desplazado 10m en cualquier dirección. Si hay algún obstáculo en su camino, el Dj debe exigirle tirada de habilidad (Equilibrio o Saltar), para no caer o precipitarse al vacío.
- Evitar protección (Todas): La Protección se reduce a la mitad o bien se evita completamente el valor de Protección del Escudo y subir la guardia.
- Romper arma (Cortantes, Contundentes): Si el arma defensiva es de longitud igual o menor que la ofensiva, se rompe. Si es mayor, queda dañada y reduce su daño en 1. Los escudos cuentan como armas de longitud media.
- Poner a la defensiva (Todas): El oponente no puede realizar acciones ofensivas en el resto del turno ni el siguiente. Si estaba en melé, solo puede defenderse.

Pifias:

Ver tabla de pifias en pág. 22. El Dj puede elegir efecto tirar en la tabla.

MANIOBRAS DE COMBATE:

- Buscar punto débil (Todas las armas; -2): A cambio de un penalizador de -2, cuando se impacte, el valor de Protección se reduce a la mitad. Acumular dos veces esta maniobra permite ignorar la Protección por completo.
- Carga (Armas CC): Para efectuar esta maniobra hay que correr al objetivo durante al menos 15m, por lo que la melé tendría lugar en la tercera fase del turno. Beneficio: dobla el modificador al daño. Sin embargo, hace al atacante más previsible, y los oponentes tienen un +2 a cualquier acción contra él.
- Desde una montura, permite sumar modificador al daño de la montura en vez del jinete.
- Derribar (Pelea, Armas Largas, Escudo): Si se gana la tirada enfrentada, suma los éxitos a la Fuerza. Si el resultado es mayor que la Fuerza del oponente, éste es derribado. Con un crítico el éxito es automático.
- Desarmar (Armas CC; -2/-3): La maniobra tiene un penalizador de -2, -3 si el arma enemiga es blandida a dos manos o se trata de un escudo. Para saber si la maniobra tiene éxito, calcula el daño de forma habitual. Si éste es mayor que la Fuerza del adversario, éste pierde el arma. Con un crítico, el desarme es automático.

- Desplazar (Armas CC): Cada punto de éxito conseguido en la melé desplaza al enemigo 1m en la dirección deseada. Si en su camino hay un obstáculo (foso, ventana, etc.), el Dj exigirá tirada de Equilibrio, Saltar u otra habilidad dependiendo de amenaza.
- Presa (Pelea): Si la maniobra tiene éxito el atacante agarra con las dos manos al defensor impidiéndole moverse. Al final del turno se enfrentan en tirada de Fuerza, si el defensor gana se libra de la presa, si pierde el apresador tiene 3 opciones:

a) Infligir tantos puntos de daño como modificador al daño a 2M, e ignorando toda armadura.

b) Derribar al enemigo.

c) Mejorar su agarre y recibir +2 a próxima tirada enfrentada de presa. Este bonificador es acumulativo y cuando llegue a +10, la presa es imposible de romper.

A partir de este momento, la tirada enfrentada se realizará cada turno en la 4ª fase, hasta que la presa se rompa o el apresador suelte a su víctima. Mientras la presa se mantenga, ni atacante ni defensor pueden moverse.

COMPLICACIONES EN COMBATE:

- Diferencia de altura: +2 acciones de ataque. Incluye contra alguien tumbado.
- Espacios reducidos: Pasillos 2-3 metros anchura, habitaciones pequeñas con mobiliario o en bosques densos, las armas largas tienen -2.
- Levantarse del suelo: Tirada enfrentada de Esquivar contra arma del enemigo, que además suma +2 por diferencia de altura. Si enemigo tiene éxito, inflige daño normal y el Pj tumbado no puede levantarse.
- Sorpresa: Sobre oponente desprevenido que desconoce existencia de atacante: puede realizar golpe aislado con +3. Sobre oponente desprevenido que conoce existencia de atacante: puede realizar golpe aislado con +2 y víctima podrá usar Esquivar u optar por una melé centrada únicamente en la defensa.