

ARS Mágica

Obstáculos

Armamento

	Comp.	Ini	Atq	Dfn	Daño	Alc	Fue	Peso	Coste
Esquivar	Pelea	+0	n/a	+0	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
Puño	Pelea	+0	+0	+0	+0	n/a	n/a	n/a	n/a
Patada	Pelea	-1	+0	-1	+3	n/a	n/a	n/a	n/a
Guantelete	Pelea	+0	+0	+1	+2	n/a	-3	0	Barato
Porra	Pelea	+0	+2	+0	+2	n/a	-2	1	Barato
Daga	Pelea	+0	+2	+0	+3	n/a	-3	0	Barato
Cuchillo	Pelea	+0	+1	+0	+2	n/a	-6	0	Barato
Hacha	Sencilla	+1	+4	+0	+6	n/a	0	1	Estándar
Clava	Sencilla	+1	+2	+1	+3	n/a	-2	1	Barato
Hacha de mano	Sencilla	+0	+3	+0	+4	n/a	-2	1	Barata
Lanza caballería	Sencilla	+2	+4	+0	+5	n/a	0	2	Estándar
Maza	Sencilla	+1	+3	+0	+8	n/a	0	2	Estándar
Mangual	Sencilla	+2	+3	+0	+7	n/a	0	2	Estándar
Lanza corta	Sencilla	+2	+2	+0	+5	n/a	-1	1	Barata
Espada corta	Sencilla	+1	+3	+1	+5	n/a	-1	1	Estándar
Espada larga	Sencilla	+2	+4	+1	+6	n/a	0	1	Caro
Escudo broquel	Sencilla	+0	+0	+1	+0	n/a	-2	1	Estándar
Escudo clípeo	Sencilla	+0	+0	+2	+0	n/a	-1	2	Barato
Escudo cometa	Sencilla	+0	+0	+3	+0	n/a	0	2	Estándar
Gran clava	Grande	+1	+4	+1	+7	n/a	+1	2	Barato
Guadaña	Grande	+1	+3	+1	+5	n/a	0	2	Barato
Mangual pesado	Grande	+1	+3	+1	+8	n/a	0	2	Barato
Alabarda	Grande	+3	+4	+1	+8	n/a	0	2	Estándar
Gran hacha	Grande	+1	+5	+0	+11	n/a	+1	2	Estándar
Lanza larga	Grande	+3	+3	+1	+7	n/a	0	3	Barato
Mandoble	Grande	+2	+5	+2	+9	n/a	+1	2	Caro
Bastón	Grande	+2	+3	+3	+2	n/a	-1	2	Barato
Martillo de guerra	Grande	+0	+6	+0	+12	n/a	+2	3	Estándar
Hacha arrojadiza	Arrojadiza	+0	+2	+0	+6	5 m	0	1	Estándar
Jabalina	Arrojadiza	+0	+2	+0	+5	10 m	0	1	Estándar
Cuchillo	Arrojadiza	+0	+1	+0	+2	5 m	-2	0	Barato
Honda	Arrojadiza	-3	+1	+0	+4	20 m	-3	0	Barato
Piedra	Arrojadiza	+0	+1	+0	+2	5 m	-1	1	Barato
Arco largo	Arco	-2	+4	+0	+8	30 m	+2	2	Caro
Arco corto	Arco	-1	+3	+0	+6	15 m	-1	2	Estándar
Ballesta histórica	Arco	+5	+5	+0	+7	25 m	+1	2	Caro
Ballesta anacrónica	Arco	+5	+5	+0	+10	35 m	+1	2	Especial

Armaduras

Material	Prot	Carga parcial	Prot	Carga total	Coste
Piel/Acolchada	1	2	n/a	n/a	Barato
Cuero endurecido	2	3	n/a	n/a	Barato
Cuero tachonado	2	2	4	4	Estándar
Cota de escamas	3	3	5	5	Estándar
Coraza	4	4	7	7	Estándar
Cota de mallas	6	4	9	6	Caro

Herirse

Impacto	Daño	Calor y corrosión	Intensidad
Caída	+1/dos pies	Fuego de madera	+5
Jarrón desde 2º piso	+6	Agua hirviendo	+3
Caída techo de madera	+15	Aceite hirviendo	+6
Caída techo de piedra	+21	Vitriolo	+9

Combate no letal

Herida Leve	1 nivel de Fatiga
Herida Media	2 niveles de Fatiga
Herida Grave	2 niveles de Fatiga y una Herida Leve
Incapacitado	3 niveles de Fatiga y una Herida Leve
Muerto	5 niveles de Fatiga y una Herida Media

Curación de heridas

Tipo de herida	Intervalo	Dif. Estable	Dif. Mejora
Leve	Una semana	4	10
Media	Un mes	6	12
Grave	Una estación	9	15
Incapacitado	Especial		

Si consigue sacar en la tirada de Recuperación la dificultad Estable, la siguiente tirada tendrá un +3 acumulativo, si saca la dificultad de Mejora su herida mejora hasta el siguiente estado de gravedad, si es Leve, se cura.

Si está Incapacitado hace una tirada de Recuperación al anochecer y al amanecer de dificultad 9+: si la consigue el Incapacitado pasa a Grave, si falla empeora y tiene un -1 acumulativo, si saca un 0 o menos muere.

TOTAL DE RECUPERACIÓN: Vitalidad + Quirugía o Medicina del Curandero + Ayuda Mágica + Dado de estrés

Venenos

Veneno	Dificultad	Herida
Mordisco de víbora	6	Leve
Mordisco de áspid	9	Incapacitante
Matalobos (Acónito)	9	Grave
Arsénico	9	Media

Totales de Combate

TOTAL DE INICIATIVA:
Rapidez + Modificador de Iniciativa del Arma - Carga + Dado de estrés

TOTAL DE ATAQUE:
Destreza + Competencia de Combate + Modificador de Ataque del Arma + Dado de estrés

TOTAL DE DEFENSA:
Rapidez + Competencia de Combate + Modificador de Defensa del Arma + Dado de estrés

TOTAL DE DAÑO:
Fuerza + Modificador de Daño del Arma + Ventaja de Ataque

TOTAL DE AGUANTE:
Vitalidad + Bono de Aguante de la Armadura

VENTAJA DE ATAQUE:
Total de Ataque del Agresor - Total de Defensa del Defensor

Efectos especiales

Tarea	Ventaja requerida
Desarmar	9
Derribar	3
Prender objeto colgante	6
Tomar arma que es blandida	12

Opciones de Combate

RETIRARSE: se genera un Total de Defensa contra el Total de Ataque de todos los oponentes. +3 a intentos sucesivos.

ESFORZARSE: gastando un nivel de Fatiga se dobla tu Competencia de Combate.

MAGIA: iniciativa es Rapidez + d. estrés.

COMBATE MONTADO: añade tu puntuación de Montar (máximo +3) a tus tiradas de Ataque y Defensa.

COMBATE A DISTANCIA: -3 al Total de Ataque a distancia por incremento de alcance; solo se aplica el bono de Escudo para defenderse de proyectiles.