

# ARCARON

## FORJA TU DESTINO

### CREACIÓN DE FICHA

Al realizar la ficha, lo primero que se deberá hacer es el reparto de características.

**CARACTERÍSTICAS** (35 puntos a repartir, mínimo 1 máximo 10)

Inteligencia (INT)

Agilidad (AGI)

Destreza (DEX)

Espíritu (ESP)

Fuerza (FUE)

Percepción (PER)

Resistencia (RES)

Tras ello se realizará el cálculo de Puntos de vida (HP) según estas fórmulas:

$(RES * 4) (TOTAL/MITAD/RES) =$

Puntos de habilidad (SP):

$(ESP * 2)$

Profesión:

Habilidades (15 puntos en habilidades a coger a discreción)

Combate

Ataque  $(D10 + Car + Hab Arma) + Bonus =$

Defensa  $(D10 + Agi * 2) + Bonus =$

### SISTEMA DE HABILIDADES

Cuando un jugador desea realizar una acción el master le asigna una dificultad y una característica con la que pasar esa tirada.

- Las tiradas de D10 son abiertas.
- Se puede solicitar un aumento de dificultad para un efecto concreto.
- Estas tiradas pueden ser modificadas con bonus (por ideas, si tiene una habilidad indicada para la situación) o malus (por situación, por mala interpretación).

Estas tiradas normalmente irán enfrentadas a una dificultad o a una tirada de PNJ efectuada por el master.

### SISTEMA DE COMBATES (MAGIA)

- Se hará una tirada de AGI+D10 para determinar las iniciativas.
- Se dirán las acciones desde la iniciativa menor a la mayor.
- Para realizar un ataque, se tirara 1D10 + la habilidad del arma + la característica vinculada a esa arma (*algunas armas usan la destreza otras la fuerza*). Si el resultado es superior a la defensa del enemigo se tirara el daño del arma para ver los puntos de vida realizados.
- En caso de querer usar magia o alguna habilidad especial se realizara de la misma manera substituyendo la habilidad del arma por la habilidad correspondiente.

### DAÑO Y MUERTE

- Si el personaje pierde la mitad de puntos de vida tirara 1D6 en vez de 1D10 en todas sus tiradas
- Si el personaje se encuentra a su RES perderá la consciencia.
- Si el personaje llega a 0 puntos de vida... fallecerá.

### CURACIÓN

- Los personajes recuperaran tantos puntos de vida al día como indique esta tabla:

Muy activos	$RES + 1D8 - 15 = HP$ recuperados
Activos	$RES + 1D8 - 10 = HP$ recuperados
Reposo / Cama	$RES + 1D8 - 5 = HP$ recuperados (Mínimo 2)

### EXPERIENCIA

- El DJ asignara una cantidad de puntos tras cada aventura que podrán ser intercambiados por habilidades (a razón de 1:1) o por características (a razón de 5:1). También se podrán adquirir nuevas habilidades a razón invirtiendo 3 puntos para cada nueva habilidad.



