

La llei dels èxits

1 èxit = 1 fet o 1 dau

Diners i béns

En cap d'aquestes tirades no s'aplica la llei d'èxits.

Comprar coses

[Els daus que vulguis gastar de riquesa + Sociabilitat] contra [El valor d'objecte + Sobrepreu]

Si tens èxit obtens l'objecte. Si falles no perds riquesa, però no pots tornar-ho a provar amb el mateix venedor.

Comprar provisions

[Els daus que vulguis gastar de riquesa + Sociabilitat] contra [Puntuació actual de provisions + Sobrepreu]

Els èxits incrementen les teves provisions. Si falles no perds riquesa.

Comprar favors

[Els daus que vulguis gastar de riquesa + Sociabilitat] contra [Puntuació actual de riquesa del PNJ + Racionalitat del PNJ]

Els èxits s'afegeixen a la propra oposició social amb el PNJ. Si falles no perds riquesa.

Vendre objectes per diners

[Valor de l'objecte + Sociabilitat] contra [La teva riquesa actual + Sobrepreu]

Els èxits incrementen la teva riquesa. Si falles l'objecte es ven igual, senzillament no n'has obtingut prou com per augmentar la teva riquesa.

Intercanviar objectes

[Els daus que vulguis gastar de riquesa (pots no gastar-ne) + Sociabilitat + Valor de l'objecte a donar] contra [Valor de l'objecte a rebre + Sobrepreu]

Si tens èxit intercanvies els objectes. Si falles no els intercanvies ni perds riquesa, però no pots tornar a provar-ho amb aquest venedor.

Obtenir un objecte de les provisions

[Els daus que vulguis gastar de provisions + Racionalitat] contra [3 daus fixes + Valor de l'objecte o Puntuació d'habilitat (si en té) + 3 daus de penalització (si és forassenyat)]

Si tens èxits obtens l'objecte. Si falles no perds provisions, però no podràs obtenir aquell objecte fins que les augmentis.

Combat

Iniciativa

[Nivell + Senderi]

Resistir un moviment

[Prestesa + Habilitat de moviment] contra [Prestesa + Habilitat de moviment]

Per resistir un moviment el personatge ha de taxar la seva següent acció.

Si un personatge es mou fora d'abast, està fora del combat.

A dues accions: -3 amb una arma a distància, no pot tirar cap arma llancívola ni atacar cos a cos.

A una acció: pot atacar amb armes a distància o llancívoles, però no cos a cos.

En contacte: -6 amb armes a distància, -3 amb armes llancívoles i pot atacar sense problemes cos a cos.

Atac contra defensa activa (parada i contraatac)

[Prestesa + Habilitat d'atac] contra [Prestesa + Habilitat d'atac]

El defensor ha de taxar la seva següent acció, però si té èxit danya a l'atacant.

Atac contra defensa passiva (esquiva)

[Prestesa + Habilitat d'atac] contra [Prestesa + Habilitat defensiva]

Prova de mal (per atacs)

[Vigoria + Potència de l'arma + Habilitat de mal] contra [Robustesa + Potència de l'armadura + Habilitat apropiada]

No s'aplica la llei dels èxits. Es poden sacrificar èxits per danyar característiques.

Enllestir un PJ

Tants èxits com el nivell del PJ més la seva robustesa.

Resolució

Acció sense oposició

[Característica + Habilitat] contra [Dificultat + Nivell de catau]

Acció oposada

[Característica + Habilitat] contra [Característica + Habilitat]

Prova de mal (per trapes, caigudes, etc.)

[Robustesa + Habilitat corresponent] contra [Nivell del catau + Nivell de mal]

No s'aplica la llei dels èxits. Es poden sacrificar èxits per danyar característiques.

Prova de mal a un objecte

[Valor de l'objecte] contra [Nivell del catau + Nivell de mal]

No s'aplica la llei dels èxits. Si totes les habilitats mundanes d'un objecte arriben a 0, es destrueix. Si l'objecte no té habilitats un sol punt de mal el destrueix.

Màgia

Reunir poder màgic

[Racionalitat + Habilitat màgica] contra [Dificultat (normalment fàcil) + Nivell de catau]

Repetir l'intent de reunir poder màgic disminueix en 1 l'habilitat màgica. Quan arribi a zero no es poden tirar més conjurs.

Mantenir el poder màgic en rebre un cop

[Robustesa + Habilitat màgica] contra [Daus de conjur continguts + Èxits de la prova de mal]

Tirar un conjur

[Racionalitat + Habilitat màgica + Daus de conjur sobrers] contra [Depèn del conjur] Depèn de l'efecte desitjar, el DJ tirarà diferents daus. Exemples:

Fer mal

[Robustesa + Potència de l'armadura + Habilitat apropiada]

Afectar físicament

[Robustesa + Salvació contra verí, paràlisi i transformació]

Afectar mentalment

[Senderi + Salvació contra il·lusió i confusió]

Crear quelcom sense oposició (com ara una llum que sura)

[Dificultat + Nivell de catau]

Curar algú

[Quantitat de mal rebut]

Invocar un monstre

[Nivell del monstre]

Crear objectes màgics

[Valor de l'objecte]

Cal restar el valor de l'objecte en riquesa. Els èxits són matèria sobrera que torna a la riquesa del personatge. Si no es passa la tirada el jugador pot descartar l'objecte, afegir-hi la riquesa que falta o acceptar una maledicció equivalent.

Dirigir Cataus

Registrar un oponent caigut

[Nivell de l'oponent] contra [Riquesa actual del personatge o Valor de l'objecte]

No s'aplica la llei dels èxits. Només es pot revisar l'oponent un sol cop. Els èxits se sumen a la riquesa si se cercaven diners o s'obté l'objecte que se cercava.

Revisar una pila de tesor

[Nivell de la pila] contra [Riquesa actual del personatge o Valor de l'objecte]

No s'aplica la llei dels èxits. Només es pot revisar un cop per personatge. Els èxits se sumen a la riquesa si se cercaven diners o s'obté l'objecte que se cercava.