

THUD & BLUNDER: resumen y reglas caseras, por José Manuel Ordás Miguélez (MMXX).

INICIATIVA: 1d10 + Liderazgo. Activación alterna en tres fases: Movimiento, Disparo, Combate.

MOVIMIENTO: 6" (a pie) / 12" (a caballo) + Velocidad (excepto cargado). **Vehículo:** no puede girar más de 90°.

- **Correr:** +3" / +6".
- **Montar o desmontar:**
 - Mueven la mitad el jinete y la montura, y no pueden correr. Si va a pie, puede llamar a su montura.
 - Tirada de Destino si hay enemigos adyacentes (-1 por cada enemigo).
- **Trepar (sin ser Escalador):** mueve la mitad.
- **Nadar (sin ser Nadador):** mueve la mitad y tirada de Destino; si falla, otra tirada para no ahogarse.
- **Saltar (sin ser Acróbata):**
 - ½": sin penalización.
 - 1": -1" al mover.
 - 2": debe correr.
- **Terreno difícil o Mar revuelto (sin ser Marinero):** -1" / -2" / -3".
- **Carga:**
 - **Media:** no puede correr, trepar, nadar ni saltar más de 1".
 - **Pesada:** ídem y pierde el bono de Velocidad.
- **Levantarse:** tirada de Destino (-1 por cada enemigo): si lo iguala o supera se levanta y puede mover.
- **Salir de melé:** tirada de Destino (-1 por cada enemigo no caído); no puede cargar.
- **Terror (sin ser Valiente):** tirada de Destino al cargar (fallo: no mueve) o ser cargado (fallo: huye 1d10" / 2d10").

DISPARO (no puede correr ni estar caído; declara sin medir): Disparo + Arma + 1d10 vs. Protección*.

- **1:** fallo automático. **Doble 1:** el arma se rompe.
- **Modificadores:**
 - **Distancia de más de 12" / 18":** -1 / -2.
 - **Tirador movió más de 3":** -4.
 - **Objetivo movió más de 3" / corrió:** -2 / -3.
 - **Objetivo en terreno difícil:** -1 / -2 / -3.
 - **Objetivo caído:** +2.
 - **Volea:** +1 por cada aliado que dispare al mismo objetivo.
 - **Mar revuelto (sin ser Marinero):** -1 / -2 / -3.
- **Objetivo montado / en melé:** eliges jinete o montura / eliges al azar (doble de posibilidades para monturas).
- **Lanzar arma a una mano en melé:** objetivo adyacente; el arma se pierde.
- **Visibilidad 0 / 1 / 2 (y objetivo no iluminado):** solo adyacentes / máximo 12" / sin límite.

COMBATE (no puede estar caído): Combate + Arma + 1d10 vs. Protección* + Velocidad (excepto cargado o caído).

- **1:** fallo automático. **Doble 1:** el arma se rompe.
- **Modificadores:**
 - **Objetivo caído:** +2.
 - **Superioridad numérica (aliados o monturas):** +1.
 - **Acoso (aliados o monturas):** +1 por cada uno que ataque al mismo objetivo.
 - **Mar revuelto (sin ser Marinero):** -1 / -2 / -3.
- **Objetivo montado:** eliges jinete o montura.
- **Múltiples ataques:** divide su puntuación de Combate entre múltiples objetivos (mínimo +1 a cada uno).
- **Romper escudo (solo con ciertas armas):** tirada enfrentada de ataque. El objetivo suma su escudo, no su arma; si pierde, debe pasar una tirada de Destino con penalización del arma atacante, o el escudo se rompe.
- **Desarmar (solo con ciertas armas o rasgo):** tirada enfrentada de ataque.
- **Lanza de caballero:** solo montado y moviendo más de 3". Se pierde si elimina al rival.

DAÑO: tirada de Destino (+/- bono del arma atacante): caído si lo iguala (sin ser Bérserk), eliminado si saca menos.

- **1 / 10:** fallo / éxito automático.
- **Montura eliminada:** tirada de Destino o el jinete cae.

HÉROE: cada punto permite repetir una tirada, solo una por fase. Gana un punto por cada enemigo que elimine.

- **Último acto heroico:** un disparo, un ataque cuerpo a cuerpo, una acción especial o un último discurso heroico.

* **Escudo pequeño / grande (+1 / +2):** no se aplica en la misma fase en que use un arma a dos manos, ni si está caído.