

Usos del Coraje	Usos del Fuegoalma	Efectos de Ocultado		ND del Ataque	
Tener una Acción Extra	Conseguir Máximo de Éxitos	Ligeramente Ocultado	Visión basada en Mente: las pruebas de Alerta aumentan en 1 (la enfrentada con Desventaja)	2+ Pasos Superior	2
Usar un Talento o Milagro	Re-lanzar dados TRAS fallar pruebas			1 Paso Superior	3
Doblar tu Entrenamiento	Recuperar toda la Dureza	Fuertemente Ocultado	Igual que Condición CEGADO	Igual	4
Doblar tu Especialización	Recuperar todo el Coraje			1 Paso Inferior	5
	Recuperarse de Herida Mortal			2+ Pasos Inferior	6

Excepcionalidades del Movimiento			
Peligros	Menor	Entrar o Comenzar Turno dentro	1 Daño
	Mayor	Entrar o Comenzar Turno dentro	3 Daños
	Mortal	Entrar o Comenzar Turno dentro	5 Daños
Velocidad	Lento	Acción de Mover para Desplazarse dentro de zona, Acción de Correr para cambiar de Zona	
	Normal	Acción gratuita para Desplazarse dentro de Zona, Acción de Mover para cambiar de Zona	
	Rápido	Acción gratuita para Desplazarse dentro Zona, Acción de Mover para cambiar hasta 2 Zonas	

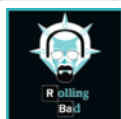
Funcionamiento Turno Combate	
Calcular Iniciativa (Más alto a más bajo)	Los jugadores deciden los empates, pero el orden permanece durante el combate
¿Ronda Sorpresa?	
Mover	Ver movimiento
Realizar Acción	Ver Acciones
Acciones gratuitas	Esto incluye acciones como desenfundar, recargar arma, abrir puerta, beber elixir o desplazarse a cualquier lugar de tu Zona.

Grados de Éxitos		
Éxitos	Resultado	Ejemplo
Igual a ND	Superado	Completas la tarea. Ni más ni menos.
1-2 sobre ND	Beneficio Menor	Completas la tarea y obtienes un beneficio menor. Esto podría ser terminarla con estilo, obtener información adicional o ganar un dado extra en una futura prueba relacionada con la tarea.
3+ sobre ND	Beneficio Mayor	Completas la tarea y obtienes un beneficio mayor. Por ejemplo, terminar la tarea mucho más rápido, descubrir información previamente perdida o secreta, o ganar un dado extra en las pruebas relacionadas con la tarea durante las próximas 24 horas.

Ejemplos de Dificultad		
ND	Dificultad	Ejemplo
2:1	Muy Fácil	Trepar un pequeño muro.
3:1	Fácil	Trepar un árbol.
4:1	Media	Trepar un saliente.
5:1	Difícil	Trepar un saliente rocoso durante una tormenta.
6:1	Muy Difícil	Trepar un acantilado escarpado hecho de cristal liso.

La Escala		
Total	Rango	Explicación
11-12	Extraordinario	Tienes un talento casi sobrenatural para la tarea.
9-10	Excelente	Pocos en los Reinos pueden igualar tu habilidad o destreza.
7-8	Muy Bueno	Sobresales en esta tarea.
5-6	Bueno	Estás bien entrenado y tienes talento para esta tarea.
3-4	Común	Tienes algún entrenamiento o afinidad natural con esta tarea.
1-2	Mediocre	Eres inexperto o particularmente inepto en esta tarea.

Alcances		
Corto	En tu Zona	Tiros a distancia Precisión -1 Paso, a menos que tenga el rasgo Cerca.
Medio	En tu Zona o Zona adyacente	
Largo	2 Zonas más allá	
		Cada Zona más allá del Alcance del arma = -1 Paso en Precisión



Tradumaquetación: Dani Alcaide S.



Acciones

Atacar	Realizar un Ataque.		142
Cargar	Desplazar hasta Velocidad, +1d6 para atacar, Defensa -1 Paso.		142
Disparo Apuntado	Cabeza	Defensa +2 Pasos - Aturdido si Daño.	142
	Brazos	Defensa +1 Paso - Dejas caer un objeto que lleses.	
	Piernas	Defensa +1 Paso - Caes derribado si Daño.	
Defender	Aliado en la Zona	Usa tu Defensa para todos los ataques/Haces pruebas para la Defensa de los hechizos. Los efectos de la Zona aún afectan al aliado.	142
	Defender Zona	Defender la entrada de una Zona (Puerta, etc.). Aliados pueden ayudar.	143
Esquivar	Defensa +1 Paso y +1d6 para Pruebas de Cuerpo (Reflejos).		143
Huir	Usa todo el movimiento/acciones y el Coraje. Retirado de la Iniciativa, sin acciones de combate. Ajuste Perdición +1.		143
Presa	Prueba enfrentada Cuerpo (Poder).		143
Ayudar	Asistir aliado con +1d6 a su prueba de Resistencia, +1d6 por cada nivel de Entrenamiento que tengas en la habilidad.		143
Esconderse	Prueba de Cuerpo (Sigilo), escondido de criaturas con Alerta Natural inferior a tus éxitos.		143
Improvisar	Cosas locas - Hablar con DJ.		143
Parlamentar	Cesar hostilidades y charlar (hablarlo con el DJ).		143
Reaccionar	Declarar una activación y conservar acción/movimiento.		144
Retirarse	Termina tu Turno. DJ pregunta a cada jugador, en su turno, si se une a la retirada. Si lo hace, se escapa de la batalla (puede requerir prueba si requiere el DJ). Posible Perdición +1 si no están de acuerdo todos los PJs.		144
Correr	Desplazar hasta 2 Zonas más allá con una acción de movimiento.		144
Buscar	Prueba de Mente (Alerta), DJ decide la dificultad.		144
Tomar la Iniciativa	Sin acciones este turno, pero te mueves al principio del orden de Iniciativa para el resto de turnos.		144
Empujar	Realizar una prueba de Cuerpo (Poder) o Cuerpo (Reflejos) para apartar a un enemigo a Corto Alcance.		144
Usar un Objeto	Trabajar con el DJ.		145
Usar un Talento	Lo que indique el Talento.		145

Tamaños de Criaturas

Tamaño	Ejemplo	Altura o Longitud	Efecto Adicional
Diminuto	Efreet, Ratón, Scryfish	Hasta 2 pies	Ninguno
Pequeño	Bittergrub, Grot, Águila-estelar	Hasta 4 pies	Ninguno
Mediano	Aelfo, Duardin, Humano, SCE	Hasta 8 pies	Ninguno
Grande	Dankhold Troggoth, Cazador Kurnoth, Gryfo de carga, Rata Ogro	Hasta 15 pies	Ninguno
Enorme	Jabberslythe, Maw-Krusha, Magmadroth, Engendro del Terror	Hasta 30 pies	Ocupa una Zona entera. Las criaturas enemigas no pueden terminar el turno en la misma Zona, a no ser que monten la criatura o trepen sobre ella. Las criaturas Enormes pueden golpear/ser golpeadas en Zonas adyacentes.
Monstruoso	Harkraken, Mega-gargante, Megalofin	30 pies+	Como Enorme, pero ocupa 2 o más Zonas.

Condiciones

- * **Cegado**
 - * Una criatura cegada no puede ver.
 - * La Dificultad de las Pruebas de Mente (Alerta) basadas en visión incrementan en 2.
 - * Las pruebas enfrentadas de Mente (Alerta) se hacen con Gran Desventaja.
 - * El Melé, la Precisión y la Defensa del objetivo disminuyen un paso.
- * **Embrujado**
 - * Una criatura Embrujada no puede atacar la fuente el embrujo, y no puede dirigirse a ella con habilidades o hechizos que la afecten negativamente.
El embrujador tiene Ventaja en las interacciones sociales con el objetivo Embrujado, y el objetivo tiene Desventaja.
- * **Ensovecido**
 - * Una criatura Ensovecida no puede oír. La cantidad de dados para cualquier Prueba que haga una criatura Ensovecida que requiera audición, se reduce en 1.
- * **Asustado**
 - * Mientras la fuente de su miedo esté en su línea de visión, la criatura Asustada tira un dado menos en todas las Pruebas. Además, no puede acercarse voluntariamente a dicha fuente.
- * **Incapacitado**
 - * Una criatura Incapacitada no puede moverse, realizar acciones o gastar Coraje. Las criaturas Incapacitadas no pueden defenderse.
 - * El ND para golpear a una criatura Incapacitada siempre es 2.
- * **Envenenado**
 - * Una criatura Envenenada reduce su reserva de dados en 1 en todas sus Pruebas.
- * **Derribado**
 - * Una criatura Derribada solo puede moverse arrastrándose (ver pág. 140), a menos que utilice su movimiento para ponerse en pie y terminar con la Condición.
 - * El Melé y la Precisión de la criatura se reducen un paso.
 - * Una criatura que ataca a un objetivo Derribado a Corto Alcance aumenta su Melé o su Precisión en un paso.
 - * Una criatura que ataca a un objetivo Derribado fuera del Corto Alcance disminuye su Precisión un paso por Zona: un paso para la Zona de Corto Alcance, dos pasos para la Zona de Medio Alcance y tres pasos para la Zona de Largo Alcance.
- * **Retenido**
 - * Una criatura Retenida no puede Moverse.
 - * La Melé, Precisión y Defensa de una criatura Retenida se reduce en un paso.
- * **Aturdido**
 - * Una criatura Aturdida puede realizar una Acción o un Movimiento, pero no ambos.
 - * Puede gastar Coraje para tener Acciones adicionales.
 - * La Velocidad de la criatura pasa a ser Lenta (ver pág. 140).
 - * La Defensa de la criatura se reduce en un paso.
- * **Inconsciente**
 - * Una criatura Inconsciente suelta inmediatamente lo que sujete, cae Derribada y queda Incapacitada.
 - * Una criatura Inconsciente no puede moverse o hablar y no es consciente de nada a su alrededor.

Rasgos de Arma y Armadura

- AETÉRICO - Exclusivo de Kharadron (página 110).
- EXPLOSIÓN - Daña a todas las criaturas en una Zona. Explosión (2) inflige 2 Daños a cada criatura en la Zona.
- HENDIDURA - Cuando atacas con un arma con Hendidura, cada 6 en la tirada de ataque inflige 1 Daño a los enemigos adyacentes.
- CERCANA - Ataca a Corto Alcance sin penalización a Precisión.
- APLASTANTE - Sin efecto. Usada por Talentos como Golpe Aplastante.
- DEFENSIVA - Defensa +1 paso cuando se usa este arma.
- INEFECTIVA - Se dobla la Armadura del objetivo. Solo Heridas Menores.
- PESADA - Alerta a todo el mundo a Largo Alcance cuando se usa. La armadura da Desventaja en Pruebas de Cuerpo (Sigilo).
- PENETRANTE - El arma ignora 1 punto de Armadura.
- PERFORANTE - Sin efecto por sí misma. Usada por Talentos como Perforar Armadura.
- A DISTANCIA - Arma para atacar a distancia usando Cuerpo (Hab. Balística). Alcance entre paréntesis (página 146).
- ALCANCE - Puedes atacar a cualquier criatura en tu Zona sin moverte. También se pueden usar con el Talento Oportunista cuando una criatura se mueve fuera de tu Zona.
- RECARGA - Cuesta recargar, requiriendo una Acción.
- DESGARRAR - Por cada 6 en las tiradas de ataque, retira 1 punto de Armadura. La Armadura se destruye después del Ataque, así que el objetivo tiene el bonificador de Armadura habitual contra tu Ataque.
- APRESAR - Red o Cuerda. A menos que se indique lo contrario, la criatura capturada no puede usar Acción en su turno para liberarse de las ataduras.
- SIGMARITA - Eficaz contra criaturas resistentes a las armas mundanas (Chainrasps / espectros). Inmune a efectos de transmutar. Además, si la armadura de Sigmarita se rompiera o dañara, rasgo (Desgarrar), nunca puede ser reducida a menos de 1 de Armadura.
- CORTANTE - Sin efectos. Se usa con Talentos como Cortar (Sever).
- EXPANSIÓN - Golpea múltiples objetivos. Cualquier criatura a Corto Distancia del objetivo recibe la mitad del Daño. Si una criatura en área de efecto tiene más Defensa que el objetivo del ataque, puede realizar Prueba enfrentada de Cuerpo (Reflejos) ND 4:1 contra tu ataque para esquivarlo.
- SUTIL - Las armas Sutiles pueden usarse con el Talento Puñalada. Armadura con rasgo Sutil puede pasar por ropa diaria o ser ocultada fácilmente por vestidos o capas.
- LANZAR - Puede realizarse ataque A Distancia. Alcance marcado entre paréntesis (página 146).
- DOS MANOS - Un arma a Dos Manos es grande y requiere dos manos para poder sujetarla.



DIFICULTAD POR TAMAÑO DE RESERVA DE DADOS

ND	1d6	2d6	2d6	4d6	5d6	6d6	7d6	8d6	9d6	10d6
3:1	Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil
4:1	Media	Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil
5:1	Difícil	Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil
6:1	Muy Difícil	Difícil	Media	Media	Media	Fácil	Fácil	Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil
3:2	—	Media	Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil
4:2	—	Difícil	Media	Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil
5:2	—	Muy Difícil	Difícil	Media	Media	Fácil	Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil
6:2	—	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Difícil	Difícil	Difícil	Media	Media
3:3	—	—	Difícil	Media	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil
4:3	—	—	Muy Difícil	Difícil	Media	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil
5:3	—	—	Muy Difícil	Muy Difícil	Difícil	Difícil	Media	Media	Fácil	Muy Fácil
6:3	—	—	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Difícil
3:4	—	—	—	Muy Difícil	Media	Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil	Muy Fácil
4:4	—	—	—	Muy Difícil	Muy Difícil	Difícil	Media	Fácil		Muy Fácil
5:4	—	—	—	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Difícil	Difícil	Media
6:4	—	—	—	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil	Muy Difícil

Fallo de Conjuro

1-3	La energía mágica erupciona mientras intentas controlarla. Sufres 1d6 de Daño.
4-8	Lanzas el hechizo, pero tiene el efecto contrario a lo que se pretendía. Los hechizos dañinos hacen recuperar Dureza, las bonificaciones se convierten en penalizaciones los aliados se ven afectados en lugar de los enemigos, y así sucesivamente. El DJ tiene la última palabra sobre el efecto invertido del hechizo.
9-10	La energía arcana inunda tu mente, desorientándote momentáneamente. Quedas Aturdido hasta el final de tu siguiente turno.
11-12	Tu cuerpo y tu mente están tan abrumados por el poder mágico incontrolado que se necesita todo lo que tienes para mantenerte unido. Quedas Incapacitado hasta el final de tu próximo turno.
13-14	Simplemente no puedes soportar el ataque de energía etérea descontrolada. Caes Inconsciente hasta el final de tu siguiente turno.
15-17	La magia de la que has perdido el control comienza a destruirte de adentro hacia afuera. Lanza 1d6. Sufres el Daño directamente como Heridas.
18	Ha ocurrido lo peor posible: has invocado inadvertidamente un Hechizo Permanente. El hechizo aparece en tu Zona. Tu Dureza se reduce a 0 y estás Herido Mortalmente (Prueba de Muerte ND 4:3). El DJ escoge el hechizo que has invocado (página 282). Normalmente se ve afectado por el hechizo que se lanza o el Reino en el que se lanza el hechizo. De lo contrario el resultado puede determinarse al azar.

Incrementos de Atributo

INCREMENTO	COSTE	TOTAL
1 a 2	2 EXP	2 EXP
2 a 3	5 EXP	7 EXP
3 a 4	7 EXP	14 EXP
4 a 5	9 EXP	23 EXP
5 a 6	11 EXP	34 EXP
6 a 7	13 EXP	37 EXP
7 a 8	15 EXP	62 EXP

Incremento de Entrenamiento / Concentración

Entrenamiento o Foco	Coste	Coste Total
1	1 EXP	1 EXP
2	2 EXP	3 EXP
3	4 EXP	7 EXP

Talentos

Nuevo talento cuesta 2 EXP cada uno.