

The cover art depicts a chaotic battle scene. In the foreground, a large, muscular, horned creature with a fierce expression is engaged in combat with a massive eagle. The eagle's wings are spread wide, and its talons are firmly planted on the creature's shoulder. To the left, another eagle is perched on a smaller, horned creature. In the background, a figure with a staff and a horned head stands atop a rocky outcrop, observing the scene. The overall atmosphere is one of intense action and fantasy warfare, with a hazy, dusty background.

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

CONDICIONES



Condición Ardiendo

Ablaze Condition

- Al final de cada *Asalto*, sufres 1d10 *Heridas*, modificadas por **Bono de Resistencia + Puntos de Armadura** con un mínimo de 1.
- Cada *Condición Ardiendo* extra añade +1 al *Daño* sufrido.
- Una *Condición Ardiendo* puede ser eliminada al hacer una **Prueba de Atletismo**. Cada **SL** elimina un nivel extra de la Condición. La dificultad de la prueba varía según circunstancias.





Condición Cegado

Blinded Condition

- Sufres una penalización de -10 a todas las *Pruebas* que impliquen la vista.
- Adversarios que te ataquen en combate cuerpo a cuerpo ganan un bono de +10 al golpearte.
- Una *Condición Cegado* es eliminada al final de cada *Asalto*.





Condición Apresado

Entangled Condition

- No puedes moverte en tu *Asalto*.
- Todas las acciones que implican *Movimiento* de cualquier tipo sufren una penalización de -10.
- Puedes eliminar una *Condición Apresado* en tu acción si ganas una **Prueba Enfrentada de Fuerza** contra la fuente de la presa. Cada **SL** elimina un nivel extra.





Condición Sangrando

Bleeding Condition

- Pierdes una *Herida* al final de cada *Asalto*.
- Sufres una penalización de -10 a cualquier *Prueba* para resistir *Heridas supurantes*, *Infección menor* o *Putrefacción de la Sangre*.
- Si llegas a 0 *Heridas*, ganas la **Condición Inconsciente**.
- Al final de cada *Asalto*, tienes 10% de posibilidad de muerte por cada **Condición Sangrando**.
- No puedes recuperar consciencia hasta que todas las **Condiciones Sangrando** hayan sido eliminadas.
- Elimina una **Condición Sangrando** con una **Prueba de Sanar** exitosa. Cada SL elimina una **Condición Sangrando** extra. *Hechizos* o *Rezoes* eliminan 1 **Condición Sangrando** por *Herida* sanada.
- Una vez que todas las **Condiciones Sangrando** hayan sido eliminadas, ganas la **Condición Fatigado**.





Condición Sordo

Deafened Condition

- Sufres una penalización de -10 a todas las *Pruebas* que impliquen el oído.
- Oponentes atacándote por los flancos o la espalda ganan un bono de +10 para golpearte (No acumulable).
- Una *Condición Sordo* es eliminada al final de cada *Asalto*.





Condición Fatigado

Fatigued Condition

- Sufres una penalización de -10 a todas las *Pruebas*.
- Eliminar una *Condición Fatigado* requiere descansar, un *Hechizo*, o un efecto divino como un *Rezo*.





Condición Sorprendido

Surprised Condition

- No puedes realizar ninguna *Acción* o *Movimiento* en tu *Asalto*.
- No puedes defenderte a ti mismo en *Pruebas Enfrentadas*.
- Oponentes atacándote en combate cuerpo a cuerpo ganan un bono de +20 al golpearte.
- La **Condición Sorprendido** no se acumula.
- Elimina la **Condición Sorprendido** al final de cada *Asalto* o después del primer intento de atacarte.





Condición Roto

Broken Condition

- Tu *Movimiento* y *Acción* deben ser usados para huir, tan rápido como sea posible, hasta que estes fuera de la vista del enemigo en un escondite.
- Puedes usar entonces tu *Acción* o una *Habilidad* para esconderte más eficazmente.
- Sufres una penalización de -10 a todas las *Pruebas* que no implican correr u ocultarse.
- No puedes realizar una *Prueba* para recuperarte de esta Condición si estas *Trabado*.
- Al final de cada *Asalto*, puedes eliminar una *Condición Roto* si superas una **Prueba de Frialdad**. Cada SL elimina un nivel extra de esta condición. Modificaciones basadas en circunstancias.
- Si pasas un *Asalto* completo oculto y fuera de la línea de vista del enemigo, eliminas una *Condición Roto*.
- Una vez que todas las *Condiciones Roto* hayan sido eliminadas, ganas la *Condición Fatigado*.





Condición Envenenado

Poisoned Condition

- Al final de cada *Asalto*, pierdes 1 *Herida*, ignorando todo modificador.
- Sufres un penalizador de -10 a todas las *Pruebas*.
- Si llegas a 0 *Heridas* cuando estas *Envenenado*, no puedes *Sanar* ninguna *Herida* hasta que todas las *Condiciones Envenenado* sean eliminadas.
- Si caes *Inconsciente* cuando *Envenenado*, supera una *Prueba de Aguante* después de un número de *Asaltos* igual a tu *Bono de Resistencia* o muere.
- Al final de cada *Asalto*, puedes eliminar una *Condición Envenenado* si superas una *Prueba de Aguante*. Cada *SL* elimina un nivel extra de esta condición. Una *Prueba de Sanar* obtiene el mismo resultado.
- Una vez que todas las *Condiciones Envenenado* hayan sido eliminadas, ganas la *Condición Fatigado*.





Condición Postrado

Prone Condition

- Tu movimiento puede ser solo usado para levantarte o arrastrarte a la mitad de tu **Movimiento** en yardas.
- Si tienes 0 *Heridas* restantes, solo puedes arrastrarte.
- Sufres un penalizador de -20 a todas las *Pruebas* que impliquen movimiento de cualquier clase.
- Oponentes atacándote en combate cuerpo a cuerpo ganan un bono de +20 al golpearte.
- La *Condición Postrado* no se acumula.
- Elimina la *Condición Postrado* cuando te levantes.





Condición Aturdido

Stunned Condition

- Eres incapaz de realizar ninguna *Acción*.
- Puedes moverte a la mitad de tu velocidad.
- Puedes defenderte en *Pruebas Enfrentadas*.
- Sufres un penalizador de -20 a todas las *Pruebas*.
- Si tienes alguna *Condición Aturdido*, oponentes golpeándote cuerpo a cuerpo ganan +1 de *Ventaja* antes de atacarte.
- Al final de cada *Asalto*, puedes eliminar una *Condición Aturdido* si superas **Prueba de Aguante Desafiante (+0)**. Cada **SL** elimina un nivel extra de esta condición.
- Una vez que todas las *Condiciones Aturdido* hayan sido eliminadas, ganas la *Condición Fatigado*.





Condición Inconsciente

Unconscious Condition

- No puedes hacer nada en tu *Asalto* y eres totalmente ajeno a lo que te rodea.
- Ataques cuerpo a cuerpo te golpean automáticamente en la localización elegida por el atacante con los máximos **SL** posibles, y también infringen *Herida Crítica*.
- Ataques a distancia tienen el mismo efecto si el tirador se encuentra en rango A Bocajarro.
- La *Condición Inconsciente* no se acumula.
- Elimina esta Condición cuando 1 *Herida* es sanada.
- Puedes gastar un **Punto de Resolución** para eliminar la *Condición Inconsciente*. Sin embargo, si la causa persiste, ganas de nuevo *Condición Inconsciente* al finalizar el *Asalto*.
- Una vez que la *Condición Inconsciente* haya sido eliminadas, ganas la *Condición Fatigado*.

