



CHEQUEOS

TABLA DE DIFICULTAD

DIFICULTAD	MODIFICADOR
Muy fácil	+60
Fácil	+40
Normal	+20
Desafiante	+0
Complicado	-10
Difícil	-20
Muy Difícil	-30

CHEQUEOS SENCILLOS

Los chequeos se utilizan para determinar éxito o fracaso en una tarea sencilla.

Para llevar a cabo un chequeo sencillo tira 1d100 y compara el resultado con tu *Característica* o *Habilidad*.

El chequeo puede verse modificado por la Tabla de Dificultad.

→ **Éxito:** tu resultado es más bajo o igual a la *Habilidad* o *Característica*.

→ **Fracaso:** tu resultado es más alto que la *Habilidad* o la *Característica*.

CHEQUEOS DRAMATICOS

Los chequeos dramáticos se utilizan para determinar el grado en que el personaje tuvo éxito en los chequeos exitosos, fallidos.

Esta prueba puede modificarse utilizando la tabla de dificultad.

→ **Éxito:** tu resultado es más bajo o igual a la *Habilidad* o *Característica*. El grado de éxito está determinado por el NE.

→ **Fracaso:** tu resultado es más alto que la *Habilidad* o la *Característica*. El grado de su falla está determinado por el NE.

CHEQUEOS PROLONGADOS

Se utiliza para tareas que requieren mucho tiempo y requieren múltiples tiradas. Los NE de varias tiradas se acumulan para alcanzar un número objetivo. El nivel de NE actual del chequeo puede subir y bajar.

→ **Éxito:** se ha alcanzado el número objetivo de NE.

ASISTENCIA

- El personaje con la mejor oportunidad de ganar tira.
- Cada *Personaje Asistente* otorga una bonificación de +10.

Los *Personajes Asistentes* deben:

- Tener al menos 1 *Avance* en la *Habilidad* que se está chequeando.
- Estar adyacente al personaje que lleva el chequeo.
- Te pueden asistir tantos personajes como bonificador que tienes en la *Característica* apropiada.

PANTALLA DE DJ



VENTAJA

Cada punto de ventaja agrega +10 a cualquier chequeo de combate o chequeo de psicología.

GANAR VENTAJA

- **SORPRENDER:** Atacar enemigos sorprendidos

otorga +1

- **CARGAR:** Cargar en combate otorga +1

- **EVALUAR:** Si usas una de tus habilidades para asegurar una ventaja táctica, obtienes +1 de ventaja.

- **VICTORIA:** Cada vez que derrotes a un PNJ importante, obtienes +1. Someter a un enemigo importante puede otorgar +2.

- **GANAR:** Si ganas un Chequeo enfrentado durante el combate gana +1

- **ASTUCIA:** Si hieres a un oponente sin participar en una Chequeo enfrentado, obtienes +1

PERDER VENTAJA

- Fallas un Chequeo enfrentado

- Pierdes 1 herida

- Sufres un Estado



ACCIONES

- **Acciones Gratis:**

Gritar una advertencia, sacar su arma, beber una poción, etc. Si requiere un chequeo, debería ser una Acción.

- **Acciones:**

Todos los chequeos requieren una acción. Las acciones pueden ser chequeos sencillos, dramáticos o prolongados... etc.



COMBATE

CADENCIA

- **Rondas:** tiempo suficiente para que todos los personajes hagan un chequeo y se muevan a su posición.
- **Turnos:** durante una ronda, cada combatiente tiene un turno para realizar una *acción* y un *movimiento*.
- **Orden de la Iniciativa:** cada combatiente lleva a cabo su turno en el orden de Iniciativa, $1d10 + \text{Característica de Iniciativa}$, de mayor a menor.

RESUMEN DE COMBATE

1. Determinar la sorpresa
2. Comienza el Asalto
3. Los personajes hacen sus turnos: orden de iniciativa, 1 *movimiento*, 1 *acción*.
4. Extremos redondos
5. Repita los pasos 2-5 según sea necesario

SORPRESA

Sorprende a tu oponente ocultándote, tácticas furtivas o distracciones. Chequeo Enfrentado de *Movimiento* silencioso contra *Percepción* para ser detectado.

Usa el personaje con el sigilo más bajo, para enfrentarse a todos los observadores potenciales.

→ **Éxito:**

- Los personajes derrotados obtienen el estado *Sorprendido*.
- Los personajes sorprendidos pueden gastar un punto de resolución para eliminar el estado *Sorprendido*.

→ **Fracaso:**

- El combate se desarrolla como de costumbre.



MOVIMIENTO

MOVIMIENTO	ANDAR	CORRER
3	6	12
4	8	16
5	10	20

CARGAR

- Si no estás *Trabado*, tu movimiento puede ser una Carga duplicando tu movimiento por 2.
- La acción para el turno debe ser una Chequeo de *Cuerpo a Cuerpo* para atacar a tu oponente.
- Si distancia de Carga > Movimiento, gana +1 Ventaja.

TRABADO

- Si atacas o te atacan en combate cuerpo a cuerpo, estás *Trabado*.
- Si no atacas o eres atacado durante una ronda completa, ya no estás *Trabado*.

RETIRARSE DEL COMBATE:

- **UTILIZANDO VENTAJA:** para salir del duelo y quizás, cargar otro objetivo, dar un paso atrás y luego disparar a la cara, alejarte a la carrera, etc.
- **UTILIZANDO ESQUIVAR:** si quieres escapar, tendrás que llevar a cabo un *Chequeo Enfrentado de Esquivar/Cuerpo a Cuerpo*, si lo consigues obtienes Ventaja+1, y puedes utilizar tu movimiento para ir donde quieras, si fallas el oponente obtiene +1 de Ventaja.

- **HUIR:**

- Huyes voluntaria o involuntariamente abandonando el combate.
- El oponente gana +1 ventaja.
- El oponente gana 1 Chequeo de cuerpo a cuerpo sin oposición gratuita con +20.
- Si eres golpeado: realiza un Chequeo de *Frialdad* desafiante (+0). Si fallas, sufres 1 estado de *Quebrantado* y se te impone +1 *Quebrantado* por cada NE por debajo de 0.





CHEQUEOS DE COMBATE

1: TIRA PARA IMPACTAR

- CUERPO A CUERPO

- Debes estar trabado con el oponente.
- Realiza un Chequeo Enfrentado Cuerpo a Cuerpo, el NE más alto gana.

- **Éxito:** golpea al oponente y gana +1 de ventaja.
- **Fracaso:** el oponente gana +1 ventaja y la acción ha terminado.

- A DISTANCIA

- El arma debe tener al alcance el oponente.
- Realiza Chequeo A Distancia.
- **Éxito:** golpea al oponente y gana +1 de ventaja.
- **Fracaso:** la acción ha finalizado.

2: DETERMINAR ZONA DE IMPACTO

Invierte el resultado de la tirada para determinar la zona.

TIRADA	LOCALIZACIÓN
01 - 09	Cabeza
10 - 24	Brazo Izquierdo
25 - 44	Brazo Derecho
45 - 79	Cuerpo
80 - 89	Pierna Izquierda
90 - 00	Pierna Derecha

3: DETERMINAR DAÑO

- Daño = Daño del Arma + NE

4: APLICAR DAÑO

- Heridas sufridas = Daño - (BR + Puntos de armadura, de zona afectada)

- Si sufres suficiente daño que te llevaría a heridas negativas, recibirás una herida crítica y el estado *Tumbado*

USAR HABILIDADES A LA DEFENSIVA

Como tu Acción, elige una habilidad para usarla a la defensiva. Preparándote para el próximo ataque. Los chequeos que usen esa habilidad hasta el comienzo de tu próximo turno ganan +20.

CRÍTICOS Y PIFIAS

- CRÍTICOS

Cualquier chequeo de combate exitoso que obtenga un doble.

- Las tiradas críticas pueden ocurrir como atacante o defensor.
- El oponente recibe una herida crítica.
- Una herida crítica en una ubicación protegida se puede ignorar reduciendo la armadura en 1 punto de armadura.

- PIFIAS

Cualquier chequeo de combate fallido que obtenga un doble.

- Las tiradas críticas pueden ocurrir como atacante o defensor.
- Tira Id100 en la siguiente tabla:

TIRADA	RESULTADO
01 - 20	Te hieres a ti mismo, pierdes 1 herida.
21 - 40	Arma dañada, el arma sufre 1 Daño. El siguiente Asalto actuará en último lugar.
41 - 60	Se te resbala el arma, el siguiente Asalto Las acciones sufren una penalización de -10.
61 - 70	Tropiezas, pierdes tu próximo Movimiento.
71 - 80	Tropiezas, pierde tu próxima Acción.
81 - 90	Te tuerces el tobillo. Sufres 1 herida de Desgarro muscular (leve) (página 179). Esto cuenta como una herida crítica.
91 - 00	Golpeas a 1 aliado aleatorio en rango, usando tu dado de las unidades para determinar NE del impacto. Si es imposible, te hieres a ti mismo y obtienes el estado <i>Aturdido</i> . (página 168)

¡PROBLEMAS!

Si utilizas un arma de pólvora negra, de ingeniería o explosiva y sacas una Pifia, y es un número par, el arma te explota en la mano y el Daño lo sufres en la mano que sostiene el arma.

- Se destruye el arma,
- Daño = Daño completo + (dado de unidades de la pifia como NE)



CHEQUEOS DE MAGIA

- CLARIVIDENCIA:

Los personajes con *Clarividencia* pueden usar las habilidades apropiadas con sus sentidos del Aethyr. Las más comunes *Intuición*, *Percepción* y *Rastrear*.

- *Clarividencia* se considera siempre activa.

- HECHIZOS:

- **Menores:** trucos simples que usan cantidades insignificantes de magia.
- **Arcanos:** hechizos genéricos abiertos a todos los lanzadores.
- **de Saber:** solo disponible para aquellos con talento *Magia arcana (X)*. Dependiendo del Saber...
- **Caos:** hechizos practicados por aquellos entregados al Caos.

- MEMORIZAR HECHIZOS:

La transcripción de un hechizo a un grimorio permite al usuario lanzar el hechizo. Sin embargo, para lanzarlo de memoria, sin el Grimorio, debes gastar los XP que se indica en tu talento de lanzamiento de hechizos.

- INGREDIENTES:

- Los ingredientes cuestan el nivel de lanzamiento (NL) en chelines.
 - Los ingredientes se consumen con el uso.
 - Los ingredientes reducen la Disfunción en una categoría.
- Mayor > Menor.
Menor > Nada.

CHEQUEOS DE LANZAMIENTO

Haz un Chequeo de Hablar Idioma (magia).

- Debes poder ver el objetivo y hablar en voz alta para lanzar un hechizo.
- Si estás cerca de una Influencia corruptora, cualquier resultado de 8, causan una Disfunción menor. Si ya tienes una Disfunción menor, se convierte en una Disfunción grave.
- Los Hechizos de lanzamiento de un Grimorio requieren x2 el NL.
- -1 NE si usas vestimenta inapropiada y por cada Punto de Armadura.
- La ingestión de Piedra Bruja duplica el NE del chequeo.

→ **Éxito:** Si NE es mayor que Nivel de lanzamiento, el hechizo se efectúa con los efectos descritos.

- Los hechizos continúan por la duración a menos que sean disipados.
- Por cada 2+ NE elige uno:
 - Alcance: x2 yardas
 - Duración: x2 rondas
 - Área de efecto: x2
 - Objetivos: x2

→ **Fracaso:** el hechizo no se puede lanzar.

- LANZAMIENTO CRÍTICO:

- Si es crítico: a menos que tengas el talento de *Dicción instintiva*, tira en la Tabla de Disfunciones menores.
- Además, elige uno:
 - +1 Herida crítica si el hechizo causa daño.
 - El hechizo se lanza incluso con un Nivel de lanzamiento insuficiente.
 - El hechizo no puede ser disipado. (Fuerza irresistible).

- LANZAMIENTO PIFIADO:

- Si es crítico: si pifias tu Chequeo de Lanzamiento, sufres una Disfunción. Tira Id100 en la Tabla de Disfunciones menores.

- PROYECTILES MÁGICOS:

- La ubicación del golpe afectada se determina invirtiendo los dados lanzados en el Chequeo de Hablar Idioma (magia) y consultando la Tabla de Ubicación de impactos.

- Daño = Chequeo hablar idioma (Magia) NE + BV. Esto se reduce con el BR y los Puntos de armadura de forma normal.

Hechizos de toque en combate:

- Realiza un Chequeo enfrentado de cuerpo a cuerpo (pelea) enfrentado a la Habilidad *Cuerpo a cuerpo* o *Esquivar* después de completar el Chequeo de Lanzamiento.

CHEQUEO DE CANALIZACIÓN

Para potenciar hechizos y concentrar mayor magia utiliza tu habilidad de *Canalización*.

Haz un Chequeo prolongado de *Canalización*.

- Cuando tus NE alcanzan el NL del hechizo objetivo, tienes suficiente magia. El próximo Asalto podrás lanzarlo usando las reglas normales.

- Si eres interrumpido: haz un Chequeo de Frialdad difícil (-20), si fallas sufres una Disfunción menor y pierdes todos los NE que haya acumulado.

- -1 NE si usa vestimenta inapropiada y por cada Punto de Armadura.

- La ingestión de Piedra Bruja duplica el NE del chequeo.

→ **Éxito:**

- NL del hechizo objetivo = 0.
- Si es crítico: lanzar un hechizo la próxima ronda, específico de la cantidad de NL que tenga. Tira en la Tabla de Disfunción menores a menos que tengas el talento de *Afinidad con el Aethyr* (pág. 132)

→ **Fracaso:**

- Se pierde toda la energía mágica canalizada.
- Sufres una Disfunción menor
- Sera pifia, cualquier doble o cualquier tirada que acabe en 0 por encima de tu Habilidad (00, 99, 90, 88...) Si pifias un Chequeo de canalización, sufres una disfunción. Tiras en la Tabla de disfunciones mayores

DISPERSAR HECHIZO

Si un hechizo te tiene de objetivo o a un punto que puedes y está a una distancia en yardas igual o menor que tu Voluntad.

Te puedes enfrentar al Chequeo de Lanzamiento con Chequeo enfrentado de Hablar idioma (magia) cantando un contrahechizo.

Solo puedes Dispersar un hechizo por Asalto

→ **Éxito:**

- Dispersas el hechizo objetivo, no tiene efecto.

→ **Fallas:**

- El lanzador usa el NE del Chequeo enfrentado para determinar si el Lanzamiento fue exitoso.

DISPERSAR HECHIZOS PERSISTENTES:

Haz un Chequeo prolongado de Hablar idioma (magia).

- Cuando tu NE alcanza el NL del hechizo, se disipa.



PLEGARIAS

- **Bendiciones:** los personajes con el talento *Bendecir* pueden promulgar Bendiciones.

- **Invocar:** los personajes con el talento *Invocar* pueden representar poderosos milagros.

BENDICIONES Y MILAGROS

La bendición y los milagros son oraciones pronunciadas por alguien bendecido.

Haz un **Chequeo de Rezar** desafiante (+0).

• Debes poder hablar para promulgar una *Bendición* o un *Milagro*.

• Solo una *Bendición* o *Milagro* puede estar activa a la vez.

• Al realizar un **Chequeo de Rezar**, si sacas pifia o el dado de las unidades es igual o menor que tus Puntos de Pecado, sufres la Ira de los Dioses (pág. 218).

→ **Éxito:**

• La bendición o el milagro se manifiesta de acuerdo con sus reglas.

• Por cada +2 NE en un **Chequeo de Rezar** para hacer una Bendición, elije uno:

- Alcance: +6 yardas
- Duración: +6 Asaltos
- Objetivos: +1

• Por cada +2 NE en un Milagro, elije uno:

- Alcance: x2 yardas
- Duración: x2 Asaltos
- Objetivos: x2

→ **Fracaso:**

- No sucede nada.
- Si Pifias: tira en la Tabla de Ira de los Dioses (pág. 218).

PUNTOS DE PECADO E IRA DE LOS DIOSES

Has actuado en contra de la voluntad de tus dioses.

• Si violas cualquiera de las restricciones de culto, el DJ te impone entre 1-3 *Puntos de pecado*.

• Las exhibiciones particularmente piadosas de un PNJ pueden resultar en la eliminación de los *Puntos de pecado* con un **Chequeo de Rezar**.

• Al tirar en la Tabla de Ira de los Dioses, agregas +10 por cada *Punto de pecado* que tengas en ese momento. Eliminas 1 *Punto de pecado* después de resolver la tirada.



DESTINO Y FORTUNA

EL DESTINO PUEDE GASTARSE EN:

- ❖ Evitar la muerte y vivir otro día.
- ❖ Evita por completo el daño de un ataque

LA FORTUNA PUEDE GASTARSE EN:

- ❖ Repetir un chequeo fallido
- ❖ Agregar +1 NE a una tirada
- ❖ Al comienzo de un Asalto, elige cuándo actuar, ignorando el orden de iniciativa.

RECUPERANDO EL DESTINO Y LA FORTUNA

Al comienzo de cada sesión, la fortuna se recupera hasta sus puntos de destino actuales.

Los puntos de destino solo se recuperan mediante actos de heroísmo o importancia: ¡gástalos sabiamente!

Si está fuera de los puntos de destino y necesita uno desesperadamente, tu DJ puede ofrecerte un trato, pero ten en cuenta que tendrá consecuencias de *Corrupción*



RESOLUCIÓN Y RESILIENCIA

Tus puntos de Resiliencia iniciales determinan tus puntos de Resolución iniciales.

LA RESILIENCIA PUEDE GASTARSE EN:

- ❖ Rechazar una mutación en una tirada
- ❖ Elija el número en la tirada de un chequeo, incluso si ya falló. Si es un chequeo enfrentado, siempre ganas por al menos 1 NE.

LA RESOLUCIÓN PUEDE GASTARSE PARA:

- ❖ Ser inmune a la psicología (es decir, **Miedo**) hasta el final de la siguiente ronda.
- ❖ Ignora todos los modificadores de todas las heridas críticas hasta el final del siguiente Asalto.
- ❖ Retira un Estado.

RECUPERAR LA RESILIENCIA Y RESOLUCIÓN

La Resolución se recupera actuando de acuerdo con tu motivación. ¡Pregúntale a tu DJ!

La Resiliencia puede ser otorgada por un acto de extrema importancia para tu motivación. ¡Esto es muy raro!



PSICOLOGÍA

TERROR (NIVEL)

Al encontrar un personaje con terror, realiza un **Chequeo de Frialdad**.

→ **Éxito:** no sufres efecto alguno. Ver más abajo...

→ **Fracaso:** sufres tantos estados de *Quebrantado* como nivel de *Terror* de la criatura.

Numero de estados = (Nivel) + número de NE por debajo de 0.

Después de completar el **Chequeo de Frialdad**, la criatura causa un nivel de *Miedo* iguala su nivel de *Terror*.

MIEDO (NIVEL)

Al encontrar algo que cause *Miedo*, haz un **Chequeo Prolongado de Frialdad**. El nivel de miedo del objetivo representa el NE que debes alcanzar.

NE = Miedo (nivel). Hasta que lo consigas, el personaje está sujeto al *Miedo*:

- Sufres -1 NE a todos los chequeos que afecten a la fuente del *Miedo*.
- No te puedes acercar a la fuente sin hacer un **Chequeo de Frialdad desafiante (+0)**
- Si la fuente se acerca a ti, haz un **Chequeo de Frialdad desafiante (+0)** si lo fallas sufres un estado de *Quebrantado*

FURIA

Mediante un **Chequeo de Voluntad**. Puedes inducirte a ti mismo a un estado alterado, sugestionándote, aullando...

Mientras estás sujeto a la *Furia*:

- Inmune a todo tipo de psicologías.
- No huirás ni te retirarás por ningún motivo.
- Debe moverte y atacar al enemigo más cercano.
- Gana +1 un **Chequeo de Combate cuerpo a Cuerpo** gratis en cada ronda.
- Gana +1 bonificación a la *Fuerza*.
- Permaneces con *Furia* hasta que todos los enemigos estén pacificados o sufran el estado *Aturdido* o *Inconsciente*.
- Después de que la *Furia* termine, ganas el estado *Fatigado*.

ODIO (NIVEL)

No puedes interactuar socialmente con el objetivo. Te repugna y te da asco.

Al encontrarte con el objetivo que te provoca *Odio*, haz un **Chequeo de Psicología**.

→ **Fracaso:** estás sujeto al *Odio*. Puedes probar nuevamente cada Asalto para eliminar el *Odio*.

Mientras estás sujeto a *Odio*:

- Debes intentar destruir (Objetivo).
- Obtienes +1 NE en todos los chequeos de combate.
- Inmune al *Miedo* y al *Intimidar* (pero no al *Terror*).

PREJUCIOS (OBJETIVO)

Al encontrarse con (Objetivo), haz un **Chequeo de Psicología**.

→ **Éxito:** Actúas normalmente con -10 a todos los **Chequeos de Empatía**.

→ **Fracaso:** estás sujeto a *Prejuicios*. Puede probar nuevamente cada Asalto para eliminar los *Prejuicios*.

Mientras estás sujeto a *Prejuicios*:

- Debes insultar en voz alta (al objetivo)





IMPEDIMENTA

Límite de Impedimenta = BF + BF

Los artículos puestos, reducen su Impedimenta en 1. Lo que a menudo cuentan como 0 si se llevan puestos (ropa, joyas, armadura).

EJEMPLOS DE IMPEDIMENTA

IMP.	ACCESORIOS DE EJEMPLO
0	Cuchillos, monedas, joyas
1	Espada, mandolina, bandolera
2	Mandoble, tienda de campaña, mochila
3	Alabarda, barrilete, saco de grandes dimensiones

SOBRECARGA

IMP.	PENALIZADOR
Hasta el límite	Sin penalizadores
Hasta el doble del límite	-1 al <i>Movimiento</i> (mínimo: 3) -10 a la <i>Agilidad</i> , +1 <i>Fatiga de viaje</i>
Hasta el triple del límite	-2 al <i>Movimiento</i> (mínimo: 2) -20 a la <i>Agilidad</i> (mínimo:10) +2 <i>Fatiga de viaje</i>
Más del triple	No puedes moverte



DINERO

1 corona de oro = 20 chelines de plata = 240 peniques = 1 chelín de plata = 12 peniques.

EL COSTE DE LA VIDA

Para mantener el estatus, debes gastar aproximadamente la mitad de tu nivel de estatus cada día (si tienes estatus de Plata 4, gastar por lo menos 2 chelines por día)

EL RASTRO DEL DINERO

Suponiendo que el artículo esté disponible:

- Los personajes pueden comprar cualquier cosa que necesiten que tenga un costo igual o inferior a su Nivel de estatus.
- Se puede realizar una compra por día para artículos que superen tu Nivel de estatus con un **Chequeo de Regatear exitoso**.
- Si el DJ está de acuerdo, durante el juego, puedes invertir una semana trabajando en tu Carrera suponiendo que estés en un lugar donde puedas ejercerla. Cuando Ganas dinero, tienes que llevar a cabo un **Chequeo Dramático Normal (+20)** contra la habilidad de Ganar dinero de tu Carrera (la marcada en cursiva). Si lo consigues obtienes:

GRADO	CANTIDAD GANADA POR ESTATUS
Bronce	2d10 peniques de bronce
Plata	1d10 chelines de plata
Oro	1 corona de oro

DISPONIBILIDAD

Realiza un **Chequeo de Disponibilidad** para compras, y para vendedores y compradores disponibles en función de la disponibilidad del artículo.

- La venta vale la mitad del precio de los artículos listados.

	ALDEA	PUEBLO	CIUDAD
COMÚN	Disponible	Disponible	Disponible
ESCASO	30%	60%	90%
RARO	15%	30%	45%
EXÓTICO	No disponible	No disponible	No disponible



CORRUPCIÓN

Al encontrarte una influencia corruptora, realiza un **Chequeo de Aguante desafiante (+0)** o un **Chequeo de Frialdad desafiante (+0)**.

- EXPOSICIÓN MENOR:

Testigo de un demonio menor, Exposición a mutantes, Piedra bruja, Artefacto del caos, Exposición a Skavens, Templo del caos, etc.

→ **Éxito:** Sin *Puntos de corrupción*

→ **Fracaso:** Ganas 1 *Punto de corrupción*

- EXPOSICIÓN MODERADA:

Ser testigo de múltiples demonios, contacto con un demonio, exposición prolongada a Piedra bruja, artefacto del caos, breve exposición a entornos inmersos en el caos.

→ **Éxito (+2 NE):** Sin *Punto de Corrupción*

→ **Éxito Marginal (0-1 NE):** Ganancia 1

→ **Fallo:** Ganancia 2 *Puntos de Corrupción*

- EXPOSICIÓN MAYOR:

Ser testigo de un demonio de gran tamaño, contacto prolongado con un demonio, consumir Piedra Bruja, hacer un trato con un demonio, exposición prolongada a entornos impregnados de caos o magia oscura.

→ **Éxito impresionante (+4 NE):** Sin *Puntos de Corrupción*

→ **Éxito (2-3 NE):** Ganas 1 *Punto de Corrupción*

→ **Éxito marginal (0-1 NE):** Ganas 2 *Puntos de Corrupción*

→ **Fracaso:** Ganas 3 *Puntos de Corrupción*

CORROMPIENDOSE

Si alguna vez ganas más *Puntos de corrupción* que tu BV + BR, realiza un **Chequeo de Aguante desafiante (+0)**.

→ **Éxito:** sin efecto. Deberás volver a chequear la próxima vez que ganes *Puntos de Corrupción*.

→ **Fracaso:** tu cuerpo o tu mente empiezan a mutar, pierdes tantos puntos de corrupción como tu BV y luego tiras en la siguiente tabla:

	ELFO	HALFLING	HUMANO	ENANO
CUERPO	-	01 - 10	01 - 50	01 - 05
MENTE	01 - 100	11 - 100	51 - 100	06 - 100

Ahora tira en la Tabla de corrupción física (página 184) o a la Tabla de corrupción mental (página 185).



SANACIÓN Y MUERTE

- HERIDAS

Heridas = Daño - (BR + PA)

- Si las heridas se reducen a 0, ganas el estado de *Tumbado*.
- No se puede eliminar el estado de *Tumbado* hasta que se cura 1 herida.
- Ganas el estado *Inconsciente*, si no te has curado dentro de un número de rondas igual a tu BR, obtienes el estado de *Inconsciente*.
- No puedes eliminar el estado *Inconsciente* hasta que 1 herida haya sanado.
- Si sufres suficiente daño que te llevaría a heridas negativas, recibirás una herida crítica.

RECUPERACIÓN NATURAL:

Después de un buen sueño, una vez al día puedes intentar recuperar las heridas mediante un **Chequeo de Aguante normal (+20)**.

→ Curas tantas Heridas como BR + NE.

Por cada día de descanso también se curan tantas heridas por BR.

SANAR A ALGUIEN

Solo puedes curar a alguien si tienes la habilidad, *Sanar* o magia de curación avanzada.

SANAR HABILIDAD

Curar heridas = BI + NE

PROYECTO DE CURACIÓN

Curar heridas = BR inmediatamente

DETENER EL SANGRADO

Puedes detener un estado de *Sangrando* con un **Chequeo de Sanar** exitoso, o si tienes vendajes, un **Chequeo de Destreza**.

Detiene 1 estado adicional + NE

MUERTE

Para estar en riesgo de muerte, debes cumplir con todo lo siguiente:

- Tiene 0 Heridas
- Tienes el estado *Inconsciente*
- Si tienes más Heridas Críticas que tu BR, mueres al final del Asalto.



EXPOSICIÓN A LA INTEMPERIE

Lo siguiente cubre algunas de las demás formas de sufrir daño:

CLIMAS DIFÍCILES

Cada 4 horas en un entorno difícil (tormenta, desierto) requiere un **Chequeo de Aguante**. Cada 2 horas en entornos extremos requieren otro chequeo igual.

- **Frío:** primer fallo causa -10 a HP, Ag, y Des, tu segundo en todas las demás. El tercer fallo causa 1d10 Daño no modificado por nada.
- **Calor:** primer fallo causa -10 a HP, Ag y Des. El segundo en todas las demás y ganas el estado *Fatigado*. El tercer fallo causa 1d10 Daño no modificado por nada.

HAMBRE Y SED

Los **Chequeos de Aguante** para resistir el hambre y la sed se hacen cada vez más difíciles (-10 acumulativo por cada chequeo)

- **Agua:** cada día sin agua requiere un **Chequeo de Aguante**. El primer chequeo fallido causa -10 a Int, V y Em. Tu segundo fallo y los subsiguientes -10 en todas las demás y 1d10 heridas sin modificar.
- **Comida:** cada 2 días sin comida requieren superar un **Chequeo de Aguante**. El primer chequeo fallido causa -10 a F y R. Tu segundo fallo y los subsiguientes -10 en todas las demás y 1d10 heridas sin modificar.

AHOGAMIENTO Y ASFIXIA

Puedes contener el aire durante tantos segundos como tu BR x10 sin hacer chequeos. Después de ese tiempo comienzas a asfixiarte.

Cada Asalto que te asfixias pierdes 1 Herida. Si llegas a 0 pasas al estado *Inconsciente*. Después de eso morirás de asfixia o ahogamiento en tantos Asaltos como tu BR.

HABILIDADES BÁSICAS

Aguante, Animar, Arte, Atletismo, Carisma, Carisma animal, Conducir, Consumo alcohol, Cotilleo, cuerpo a Cuerpo, Escalar, Esquivar, Frialdad, Intimidar, Intuición, Jugar, Mando, Montar, Movimiento silencioso, Orientación, Percepción, Regatear, Remar, Sobornar, Supervivencia

HABILIDADES AVANZADAS

A distancia, Actuar, Adiestrar animales, Canalización, Criar animales, Forzar cerraduras, Hablar idioma, Investigar, Lengua secreta, Nadar, Navegar, Oficio, Poner trampas, Prestidigitación, Rezar, Sabiduría académica, Sanar, Seguir rastro.

CARISMA (Em) *básica*

Haz que la gente piense favorablemente en ti. Conseguir un Chequeo Enfrentado de Carisma/Frialdad te permite influenciar a los demás.

- Personas afectadas = BEm + NE.

→ Éxito:

- Influir en el comportamiento de uno o más objetivos.
- En combate, persuade a alguien para que deje de atacarte durante un Asalto, ganas +1 Ventaja.

→ Fallas:

- No se pueden realizar más Chequeos de Carisma al objetivo.

CARISMA Y ESTATUS

→ Carisma:

Los de un grado superior obtienen una bonificación de +10 a los Chequeos de Carisma para influenciar a los de un grado inferior.

Los de un grado inferior sufren una penalización de -10 a los Chequeos de Carisma para influenciar a los de un grado superior.

→ Intimidar:

Si tienes un Estatus superior al del objetivo de tu Intimidación sueles obtener un bonificador de +10.

→ Cotilleo:

Todo Chequeo de Cotilleo entre individuos de grados diferentes sufre un penalizador de -10.

→ Mando:

Si eres un grado superior al objetivo de tu Chequeo de Mando obtienes un +10. Si eres dos grados superiores +20.

CONSUMIR ALCOHOL (R) *básica*

Tu habilidad para soportar el alcohol. Haz un Chequeo de consumo de alcohol modificado por la fuerza de la bebida.

→ Éxito:

- Sin efecto.

→ Fallas:

- Cada chequeo fallido te hace sufrir una penalización de -10 a HA, HP, Ag, Des, Int. Máximo de -30.
- Si fallas más chequeos que tu BR, se te considera un borracho apuesto. Tira en la siguiente tabla:

Id10	BORRACHO COMO UNA CUBA
1-2	+20 a la habilidad Frialdad
3-4	Ignoras todos los Prejuicios y Animiedades existentes.
5-6	Puedes o mover o hacer una acción, pero NO ambas cosas.
7-8	Obtienes Animiosidad a todo el mundo (pág. 190)
9-10	Despiertas al día siguiente con una resaca enorme. El DJ relata tus andanzas... Haz un Chequeo de Consumir alcohol, si lo fallas sufres un estado de Envenenado.

Efectos duraderos:

Tras no beber durante una hora haz un Chequeo de Consumir alcohol Desafiante (+0)

- Los efectos desaparecen después de 10 horas - NE.
- Después de que desaparezcan los efectos, realiza un Chequeo de Consumo de alcohol (+0) desafiante. Ganas el estado de *Fatigado* durante 5 horas - NE.
- Puedes gastar 1 punto de Resolución para ignorar los efectos de estar borracho hasta el final del próximo Asalto.

CONducir (Ag) *básica*

En circunstancias normales si tienes la habilidad no te hacen falta chequeos. En circunstancias adversas (como una tormenta) debes hacer un Chequeo de Conducir.

- Si no tienes la habilidad de Conducir se necesita una prueba para las maniobras básicas.

- Si el resultado es un fallo asombroso (-6), tira:

Id10	RESULTADO
1-2	Se rompe un amés: un caballo (o equivalente) se suelta de sus ataduras, reduce la velocidad.
3-5	El carruaje sufre una sacudida: los pasajeros sufren 1 Herida y los cargamentos frágiles podrían resultar dañados.
6-8	Se rompe una rueda: haz un Chequeo de Conducir cada Asalto para evitar Estrellarte. Los vehículos de dos ruedas a los que se les rompe una rueda se estrellan de inmediato.
9-10	Se rompe un eje: el vehículo pierde el control y se estrella.

ESTRELLARSE

Heridas sufridas = 2d10 - (BR + Puntos de armadura)

- Las reparaciones requieren la habilidad de oficio apropiada, del tipo Oficio (carpintero, carretero).
- Las ruedas de repuesto pueden ser reparadas por cualquier persona con un Chequeo de Conducir.

FORZAR CERRADURAS (Des) *avanzada*

Realiza un Chequeo Prolongado de Forzar cerraduras para llegar al NE requerido para abrir la cerradura dependiendo de la complejidad de la misma.

- Se pueden utilizar ganchos improvisados como horquillas, clavos con un penalizador de -10
- Si el DJ determina que una cerradura es lo suficientemente simple, incluso un PNJ que carece de la habilidad puede intentar un solo Chequeo Muy Difícil (-30) de Destreza para intentar forzarla.

TIPO DE CERRADURA	DIFICULTAD	NE
Peristilo	Normal (+20)	0
Puerta normal	Desafiante (+0)	2
Puerta de seguridad	Complicada (-10)	2
Cofre del tesoro	Difícil (-20)	5
Puerta de bóveda	Muy difícil (-30)	10

INTIMIDAR (F) *básica*

Intimidar es casi siempre un Chequeo Enfrentado de Intimidar/Frialdad de tu objetivo.

Los de un Estatus superior obtienen una bonificación de +10 a los chequeos de Intimidación contra los de un nivel inferior.

→ Éxito:

- Objetivos Intimidados = Bonus de Fuerza (BF) + NE
- Los objetivos retrocederán o se alejarán.

→ En Combate:

- Causas Miedo a los objetivos intimidados.
- Puedes usar la habilidad Intimidar en lugar de cuerpo a cuerpo cuando te defiendas para hacer que el objetivo retroceda

INTUICIÓN (Ini) *básica*

Te permite darte cuenta de algo que te rodea o percartarte de si algo anda mal.

→ Éxito:

- Descubres algo sobre el medio ambiente o algo oculto.
- Si alguien está tratando de mantener sus intenciones ocultas, puede resistir a tu Intuición con un Chequeo Enfrentado de Frialdad/Intuición.
- En combate, ganas +1 ventaja.

JUGAR (I) *básica*

Te permite participar en juegos de azar, representar un juego de cartas etc.

- Todos los jugadores hacen un Chequeo de Jugar, (-10) si no está familiarizado con el juego.
- El jugador con mayor NE gana.
- En un empate, los mejores jugadores repiten el Chequeo de Jugar.
- El engaño y las trampas se realizan mediante un Chequeo de Prestidigitación.

MANDO (Em) *básica*

Haz un Chequeo de Mando desafiante (+0):

→ Éxito:

- Das órdenes a tantos objetivos como tu Bonificador de Empatía (BEm) + NE

→ En Combate:

- Puedes animar a tus subordinados, un chequeo con éxito de Mando confiere +10 a todos los chequeos de psicología hasta el final del próximo Asalto.
- Transfieres +1 Ventaja adicional por cada NE obtenido a cualquier aliado a tu elección.

MOVIMIENTO SILENCIOSO/SIGILO (Ag) *básica*

Te permite deslizarte en silencio y ocultarte en las sombras con facilidad.

Chequeo Enfrentado de Movimiento silencioso / Percepción

- Aplique modificadores para oscuridad, ruta elegida vestimenta, etc.
- Un fallo impresionante es muy probable que atraiga la atención de las personas que estas tratando de evitar.

Especializaciones: Rural, Subterráneo, Urbano

SEGUIMIENTO

Seguimiento consiste en seguir a alguien en secreto. Para hacer esto se requiere un Chequeo Combinado de Percepción y Movimiento Silencioso (consulte la página 155).

- Si el objetivo intenta activamente deshacerse del perseguidor, es una tirada enfrentada a la habilidad *Movimiento silencioso* del objetivo.

- Si pasas el Chequeo de Percepción, y fallas el de *Movimiento silencioso*, sigues al objetivo, pero esté te ve.
- Si NO pasas el Chequeo de Percepción, pero pasas el de *Movimiento silencioso*, pierde a tu objetivo, pero esté no te ve.

REGATEAR (Em) *básica*

Haz un Chequeo Enfrentado de Regatear:

→ Éxito:

- Reduce el precio en un 10%.
- Un Éxito asombroso (+6) reduce el precio en un 20%.
- Un fallo asombroso (-6) hace que el vendedor desconfié de tus monedas.

SANAR (I) *avanzada*

Haz un Chequeo de Sanar para una de las siguientes acciones:

→ Éxito:

- Diagnosticar una enfermedad, infección o enfermedad.
- Tratar una enfermedad (ver página 188)
- Curar heridas = BI + NE (solo una curación por encuentro).
- Eliminar un estado de *Sangrando*, cada NE elimina un estado de *Sangrando* adicional.

→ Fallas:

- Si tu Bonificación de Inteligencia + NE suma menos que 0, entonces causas Heridas.
- Si el chequeo es un fallo asombroso (-6) causa una *Infección leve* (pág. 187)

→ Si el objetivo tiene una enfermedad: no contraes la enfermedad. Cada NE también evita que otros se contraigan. Cada día de descanso que el paciente este bajo tus cuidados reduce la duración de la enfermedad en uno.

SUPERVIVENCIA (I) *básica*

Pescar, cazar, forrajear, encender fuegos, construir refugios, interpretar los preludios del clima, rastrear bestias. Haz un Chequeo de Supervivencia desafiante (+0) al aire libre.

→ Éxito:

- Obtienes sustento y refugio. Cada NE adicional proporciona refugio y comida para una persona más.
- En combate, ganas +1 Ventaja.

→ Fracasos:

- Haz un Chequeo de Aguante desafiante (+0) o sufrir un estado *Fatigado*.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

SESION NORMAL

RENDIMIENTO	RECOMPENSA EN PX
Pobre	75
Bueno	100
Excepcional	125

FIN DE AVENTURA

RENDIMIENTO	RECOMPENSA EN PX
Pobre	100
Bueno	150
Excepcional	200

FIN DE CAMPAÑA

RENDIMIENTO	RECOMPENSA EN PX
Pobre	150
Bueno	200
Excepcional	250

COSTE DE CARACTERISTICAS Y HABILIDADES

Avances	XP Cost per Advance	
	Characteristics	Skills
1 - 5	25	10
6 - 10	30	15
11 - 15	40	20
16 - 20	50	30
21 - 20	70	40
26 - 30	90	60
31 - 35	120	80
36 - 40	150	110
41 - 45	190	140
46 - 50	230	180
51 - 55	280	220
56 - 60	330	270
61 - 65	390	320
66 - 70	450	380
70+	520	440



ARMAS

LONGITUD DE ARMA

Si tu arma es más larga que la de tu oponente, este sufre un penalizador de -10 al impacto puesto que le es más difícil mantenerte a raya.

COMBATE CERCANO

Puedes llevar a cabo un Chequeo Enfrentado de Cuerpo a Cuerpo para intentar meterte dentro del alcance del arma de tu oponente. El ganador elige si el combate continúa de la forma habitual o como "Combate cercano". En Combate cercano, toda arma más larga que la de tu oponente cuenta como un arma *Improvvisada*.

LONGITUD DEL ARMA	ALCANCE
Personal	Tus piernas y puños
Muy Corta	Menos de 1 pies longitud
Corta	2 pies de longitud.
Normal	3 pies
Larga	6pies
Muy Larga	10 pies. Puedes Trabarte con enemigos que están hasta 4 yardas en lugar de tan solo 2
Enorme	Cualquier cosa más allá de 10 pies. Puedes Trabarte hasta 6 yardas

CUALIDADES DE ARMAS

- ATRAPAESPADAS:

Si consigues un critico cuando defiendes contra un ataque de un arma de filo, puedes elegir atraparla en lugar de infligir Impacto Critico.

Si prefieres hacer esto, debes superar un Chequeo Enfrentado de Fuerza, añadiendo tu NE del chequeo de cuerpo a cuerpo anterior. Si lo consigues tu oponente suelta la espada, que cae al suelo.

Si consigues éxito asombroso (+6) no tan solo desarmas si no que rompes la hoja del oponente si no tiene la cualidad *Irrompible*.

- CERTERA

Obtienes un bonificador de +1 NE a cualquier chequeo con éxito cuando atacas con esta arma.

- CONTUNDENTE

Si consigues un impacto en la cabeza con esta arma, intenta un Chequeo Enfrentado de Fuerza/Aguante contra ese oponente. Si ganas el chequeo tu oponente sufre un estado *Aturdido*.

- DAÑINA

Un arma puede utilizar o la cifra mayor, o bien el dado de las unidades, o bien el NE para determinar el Daño causado por el impacto.

- DE POLVORA NEGRA

Si eres objetivo de un arma de *Polvora Negra*, debes superar un Chequeo Normal (+20) de Frialdad o sufrir 1 estado de *Quebrantado*, incluso si el disparo falla.

- DEFENSIVA

Obtienes +1 NE a cualquier Chequeo de Cuerpo a Cuerpo cuando te opones a un ataque.

- EMPALANTE

Causas un Impacto critico, con cualquier número divisible por 10 (10,20,30,40), así como con los dobles; si se saca un resultado igual o menor que el objetivo en un chequeo apropiado de combate.

- ENMARAÑADORA

Todo oponente a quien acierta tu arma sufre 1 estado de *Enmarañado*, con una Fuerza igual a tu atributo de Fuerza, no puedes utilizar el arma para pegarle, puedes acabar el enmarañamiento cuando quieras.

- ENVOLVENTE

Los chequeos de cuerpo a cuerpo enfrentándose a un ataque de un arma *Envolvente*, sufren un -1 NE.

- ESCUDO (protección)

Si te opones a un ataque con esta arma, cuenta como si tuvieras tantos puntos de Armadura como (protección) en todas las ubicaciones del cuerpo.

- EXPLOSIVA (potencia)

Todos los PNJs que estén a una distancia igual o menor en yardas que la (potencia) del punto objetivo impactado sufren NE+ Daño por arma, y cualquier estado que el arma influye.

- IMPACTANTE

Suma el resultado del dado de las unidades de la tirada de ataque a cualquier Daño causado por un arma *Impactante*.

- IRROMPIBLE

Esta arma nunca se romperá, oxidará ni perderá su filo.

- MOLESTA

En lugar de causar Daño, un ataque con éxito con un arma *Molesta*, obliga al oponente a retirarse 1 yarda por cada NE por el que ganas el chequeo enfrentado.

- PERFORANTE

Los Puntos de Armadura no metálicos, se ignoran, así como el primer punto de todos los tipos de armadura.

- PISTOLA

Puedes utilizar esta arma para atacar en combate cerrado/trabado.

- PRECISA

+10 a cualquier chequeo cuando disparas esta arma.

- RAPIDA

Puedes atacar fuera del orden de iniciativa (primero, ultimo intermedio, a voluntad). Todos lo chequeos cuerpo a cuerpo para defender contra armas *Rápidas* sufren -10 si tu oponente no usa un arma también *Rápida*.

- REPETIDORA

Tu arma contiene tantos disparos como la cifra indicada en (cargador), recargándose de forma automática cada vez que disparas, cuando utilizas todos tus disparos, debes recargar de la forma habitual.

- TRASPASANTE

Si impactas, infliges 1 punto de Daño a una pieza de armadura o un escudo en esa Ubicación de impacto,

¡Persecución!

1: Determina la distancia - El DJ determina lo lejos que se encuentran los perseguidos de los perseguidores, y asigna un número para representar la ventaja, llamada Distancia. Normalmente, esta variará desde 1 para los que estén prácticamente al alcance, pasando por 4 para aquellos con una buena ventaja, hasta 8 para aquellos casi fuera del alcance cuando la persecución comienza.

2: Prueba - Todo el que esté actuando de forma activa en la persecución realiza una Prueba para su movimiento - normalmente se tratará de una prueba de Conducción, Montar o Atletismo dependiendo de las circunstancias.

3: Actualizar la distancia - Se comparan los NE más bajo de los perseguidos y los NE más altos de los perseguidores, la diferencia entre estos se añade a la Distancia en caso que los perseguidores ganen, y se resta del valor de la Distancia si los perseguidores ganan.

4: Determinar el resultado - Si la Distancia se reduce a 0 o menos, ¡los perseguidores han atrapado a su presa! Los perseguidos pueden sacrificar a su miembro más lento este Turno para retrasar a los perseguidores mientras el resto continúan huyendo, o pueden detenerse y enfrentarse a sus perseguidores. Si se abandona al perseguido más lento, los perseguidores deciden quién se detiene para enfrentarse al desafortunado y quién continúa con la persecución. Si el pobre abandonado no es un objetivo prioritario, es bastante probable que los perseguidores continúen su persecución tras el objetivo. Si la Distancia alcanza 10+, los perseguidores han perdido a su presa y la persecución termina... ¡por ahora! Si la Distancia se mantiene entre 1 y 9, la persecución continúa, regresa al paso 2.

Modificadores al movimiento: Si algunos de los personajes en la persecución tienen un Movimiento mayor, reciben un bonificador a los NE igual a la diferencia de Movimiento. De forma que si tienes un valor de Movimiento de 5 y estás persiguiendo a un personaje con Movimiento 4, recibirás un +1NE a tu tirada de persecución.





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 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 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 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 Fatigado

Fatigued Condition

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



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. *Hebizos* o *Rezos* eliminan 1 *Condición Sangrando* por *Herida* sanada.
- Una vez que todas las *Condiciones Sangrando* hayan sido eliminadas, ganas la *Condición Fatigado*.



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*.



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 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 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 levantas.



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.