

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -GUÍA RÁPIDA-

## Habilidades básicas

### Aguante (Res)

Bloqueo, Recuperar fatiga, Resistir enfermedad, Resistir veneno, Resistir hambre

### Brío (Fue)

Correr, Levantar peso, Nadar, Remar, Saltar, Trepar.

### Coordinación (Agi)

Acrobacia, Bailar, Equilibrismo, Esquivar, Malabares, Nudos y cordajes

### Disciplina (Vol)

Resistir intimidación, Resistir miedo, Resistir picaresca, Resistir presencia, Resistir terror, Resistir tortura

### Habilidad de armas (Fue)

Armas de asta, Armas de mano, Armas grandes, Esgrima, Lanzas, Parada con arma de mano, Parada con arma grande.

### Habilidad de proyectiles (Agi)

Arcos, Armas arrojadas, Armas de pólvora, Ballestas

### Intimidar (Fue)

Combate, Interrogatorio, Política, Violencia

### Intuición (Int)

Detectar mentira, Estimar cifras, Estudiar adversario, Tasar

### Liderazgo (Emp)

Líder espiritual, Líder Militar, Líder político, Logística.

### Maña (Agi)

Desactivar trampas, Escamotear, Forzar cerraduras, Poner trampas, Vaciar bolsillos

### Montar (Agi)

Carros, Combate montado, Cubrir largas distancias, Equitación, Equitación acrobática

### Observación (Int)

Detalles mínimos, Escuchar, Otear, Rastrear

### Picaresca (Emp)

Charlatanería, Coqueteo, Engañar, Estafar, Fingir inocencia

### Presencia (Emp)

Diplomacia, Etiqueta, Regatear, Rumores, Seducción

### Primeros auxilios (Int)

Cirugía de campaña, Cuidados intensivos, Tratar heridas críticas, Tratar heridas normales

### Sigilo (Agi)

Confundirse entre el gentío, Emboscada, Esconderse, Movimiento silencioso (bosque), Movimiento silencioso (Campo)

### Supervivencia (Int)

Encontrar agua, Encontrar comida, Encontrar refugio, Identificar animal, Identificar planta

## Habilidades avanzadas

### Canalización (Vol)

Por debajo de la capacidad, Por encima de la capacidad, Propia de un colegio, Prudente, Temeraria.

### Devoción (Vol)

Bendiciones rápidas, Por debajo de la capacidad, Preceptos, Prudente, Temeraria, Tradiciones

### Educación (Int)

Filosofía, Geografía, Historia, Idiomas, Razón

### Hechicería (Int)

Colegios de la magia, Hechizos de Rango 1, 2, 3, 4 y 5, Historia de la magia

### Invocación (Emp)

Cada deidad tiene sus propias especialidades, tradiciones, rituales y preceptos.

### Medicina (Int)

Cirugía, Cuidados intensivos, Enfermedad, Envenenamiento, Heridas críticas

### Oficio (Varía)

Artista, Carpintero, Cerveceros, Herrero, Ingeniero, Joyero

### Trato animal (Emp)

Adiestrar, Amansar, Mando, Percibir actitud, Recuperar obediencia

### Vista mágica (Int)

Calcular potencia, Detectar aura, Identificar hechizo, Magia oscura, Ver un viento específico.

Desafíos

Trivial: <1/2 Característica activa



Fácil: < Característica activa



Normal: = Característica activa



Difícil: > Característica activa



Desalentador: 2x Carac. activa

+1 Infortunio

+1 por cada nivel de entrenamiento  
La oposición especialidad relevante  
DJ gasta Agresividad o Astucia

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -GUÍA RÁPIDA-

## Condiciones y efectos

### Miedo y Terror

**Disciplina (Xd):** Tirada: X= Valor de terror/miedo de la criatura

Fallo en **Miedo** da como resultado X Ansiedad

Fallo en **Terror** da como resultado X Ansiedad y X de Fatiga

☠☠ Otorga el estado Asustado

### Enfermedad

**Tirada Aguante (Xd)**

Si se falla y se obtiene ✨ se contrae un síntoma adicional

Si la gravedad combinada de una sola pila de cartas de enfermedad es superior al umbral de heridas del Pj, este muere

**Recuperación:**

1 enfermedad= Aguante (2d)

2+ enfermedades= Aguante (3d)

+1d Infortunio por cada síntoma

+1 dado de fortuna por cada rango en medicina

+1 de fortuna o infortunio por las condiciones del lugar o actividad

Para superarla debe obtener tantos éxitos como la gravedad de uno de los síntomas

Si falla la tirada y obtiene ✨ adquiere 1 nuevo síntoma

### Duración de los estados

- **Breve:** 3 marcadores o especifique
- **Dependiente:** Basado en una condición
- **Duradero:** Interludio o pausa prolongada

### Corrupción

**Tirada Aguante (Xd)**

Cada ✨= 1 corrupción

Falla la tirada gana tanta corrupción como dificultad

DJ puede convertir corrupción en Dados de desafío

**Corrupción --> Umbrales**

Humanos. Roba una mutación y devuelve tantas fichas como gravedad de mutación. Continuar hasta que la corrupción esté por debajo del umbral

Si mas mutaciones que # de Resistencia, se

transforma en Engendro del Caos

**Otras razas:** Roba locuras hasta obtener el rasgo Sobrenatural, Caos o de su raza. Continuar hasta que la corrupción esté por debajo del umbral

### Locura

Si la Voluntad está Mermada y sufre 1+ de ansiedad:

Gana 1 Locura, si es aplicable se la queda. En caso contrario la descarta. Si ya tenía una locura, añade un marcador a la más reciente

Si esta exhausto y gana fatiga o ansiedad:

Gana 1 locura y por cada fatiga o ansiedad añade un marcador a la mas reciente

**Tirada para permanente**

Al final de periodo de tiempo, tirada de Voluntad.

Éxito mayor o igual que marcadores en la locura

**Tratamiento**

1 Tirada de Disciplina por mes (👉 mayor que gravedad)

Tener éxitos en X tiradas (X=gravedad)

Fallo+ ☠☠ resta 1 éxito

**Demencia:** Locuras > Voluntad = Muerte

### Efectos Universales

☠☠= Gana 1 de Ansiedad o Fatiga

👉👉= Recuperar 1 de Ansiedad o Fatiga

👉= ☠

👉=👉👉, Crítico, o activar poder o habilidad

🕒 añade 2 fichas de recarga a cualquier acción, o ajusta la iniciativa

**Talento agotado:** 4 fichas de recarga

### Fortuna

- Cada sesión empieza con 3 Puntos de Fortuna
- Renovar cuando la reserva de fortuna sea igual número de Pjs
- Gastar para quitar fichas de recarga 1:1
- Convertir puntos de fortuna en dados de fortuna

### Avance

- Coste 1, mejoras profesionales generales
- Entrenar habilidad básica no profesional: 2 mejoras
- Adquirir talento no profesional: 2 mejoras
- Adquirir habilidad avanzada no profesional: 4 mejoras
- Entrenar habilidad avanzada no profesional: 4 mejoras
- Aumentar característica: Tantas mejoras como el nuevo valor
- Aumentar característica no primaria: Tantas mejoras como el nuevo valor +1
- La Especialidades requieren estar entrenado en la habilidad

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -GUÍA RÁPIDA-

## Curación y Recuperación

### Final del encuentro

- 1 Curar Fatiga: Tantas fichas como Res
- 2 Curar Ansiedad: Tantas fichas como Vol

### Recuperación por descanso

- 1 Curar fatiga; tanta como Res
- 2 Curar Ansiedad; tanta como Vol
- 3 Curar heridas normales; tantas como Res
- 4 Tirada de Aguante (Dif Variable)

### Tirada de Aguante

Heridas leves 1d de dificultad  
Heridas críticas 2d de dificultad  
Éxito, cura 1 Herida crítica de gravedad igual o inferior al número de **⚡**(No se descartan)  
Cura tantas normales como **⚡** en la tirada

### Recuperación por descanso: Primeros

#### Auxilios y Medicina

**Primeros auxilios:** Añade 1d (tirada de aguante) de fortuna por cada **⚡**  
+1d de fortuna si hay **⚡⚡**  
**Medicina:** Añade 1d de pericia (tirada de aguante) por cada **⚡**  
Curación auto administrada +1d desafío

#### Poción de Curación

Tirar 4d de fortuna: Cura 1 herida por cada **⚡**  
(Baja calidad -1d, buena calidad +1d)

### Atención Inmediata

**Primeros auxilios:** Sana 1 herida por cada **⚡** hasta la Res del Objetivo. O ignora 1 herida crítica por 1 día

#### Fallo:

**Primeros auxilios:** Sí en tirada **⚡⚡** el objetivo gana 1 de ansiedad y 1 de fatiga. Si era para curar una herida crítica, se gana 1 herida normal.

**Medicina:** Sí en tirada **⚡⚡⚡** el objetivo gana 1 de ansiedad y 1 de fatiga. Si era para curar una herida crítica, se gana 1 herida normal.

### Heridas & Muerte

**Inconsciente:** Sufrir más heridas que el Umbral de Heridas. Se convierte 1 herida en Crítica  
**Muerte:** Inconsciente y el Pj tiene más Heridas Críticas que RES

### Fatiga & Ansiedad

1d Infortunio por cada ficha por encima de Carac.  
2x Vol o Res: Inconsciente/Desmayado  
Exhausto: Si Carac Física y Mental estan Mermada y Fatigada al mismo tiempo

## Interludios

### Obligatorio

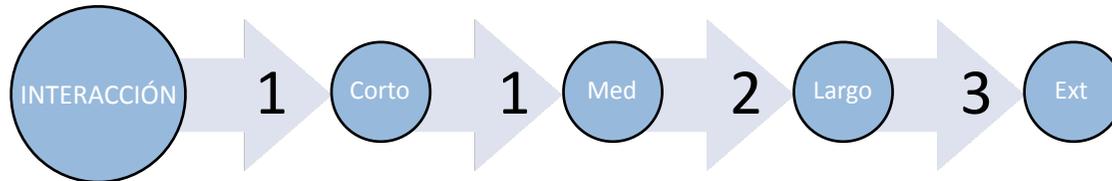
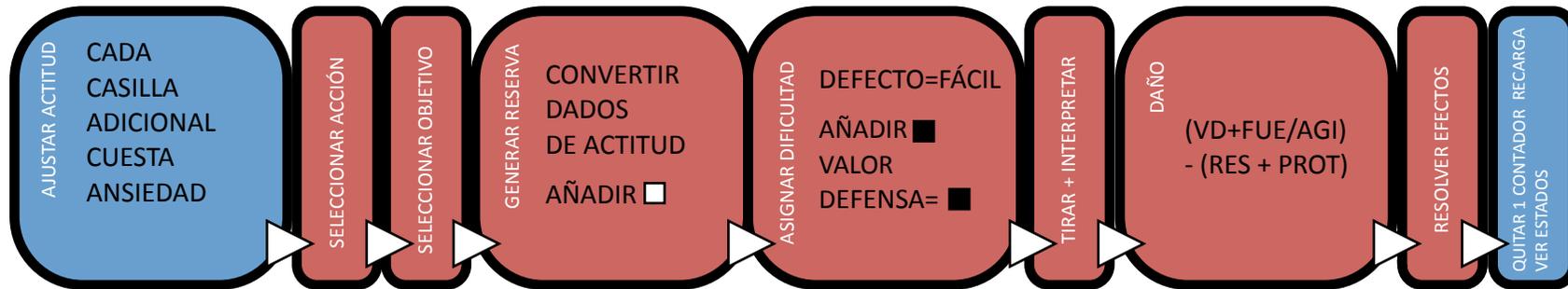
- 1.La actitud de todos se desplaza 1 casilla hacia neutral.
- 2.Se quita 1 ficha de Recarga de todas las cartas que estén recargándose.
- 3.Todos recuperan 1 de ansiedad y 1 de fatiga.
- 4.El poder y el favor de quienes lo usen se ajustan como en la fase de final de turno.

### Opcional (Elegir una)

- Realizar una maniobra
- Intentar una tirada de Primeros Auxilios sobre uno mismo, o sobre un objetivo con el que se esté interactuando.
- Intentar una **tirada fácil (1d) de Aguante** para recuperar tanta fatiga como éxitos obtenidos en dicha tirada.
- Intentar una **tirada fácil (1d) de Disciplina** para recuperar tanta ansiedad como éxitos obtenidos en dicha tirada.
- Repetir la tirada de iniciativa del marcador del grupo que ocupe la posición mas baja en el medidor de iniciativa
- Realizar una acción que tenga el rasgo de Interludio.

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -GUÍA RÁPIDA-

## Combate



### VENTAJAS

- Terreno ventajoso
- Superioridad numérica
- Táctica o estrategia contundente
- Coger desprevenido a un adversario
- Emboscada o sorpresa
- Crear una distracción
- Adversario tumbado o incapacitado
- Uso inteligente del entorno
- Buena interpretación

### DESVENTAJAS

- Inferioridad numérica
- Sobre una superficie inestable
- Clima adverso
- Deslumbrado por una luz muy brillante
- Oscuridad total
- Objetivo oculto, a cubierto o tapado
- Embraguez
- Intimidado o asustado
- Adormilado, exhausto o privado de sueño
- Movimiento brusco o desequilibrio antes de actuar

### MANIOBRAS

- 1 Maniobra gratis por turno (antes o después de la acción).
- Maniobras extras, cuestan Fatiga.
- Prestar ayuda: +1d Fortuna
- Intercambiar un talento
- Interactuar con el entorno
- Manipular objetos del equipo
- Montar/desmontar
- Entablar o abandonar interacción
- Preparación
- Usar una habilidad

# WARHAMMER: EL JUEGO DE ROL -GUÍA RÁPIDA-

## Magia (Arcana & Divina)

Magia arcana y divina: Hechizos rápidos. Añadir 1d desafío a la tirada de Hechicería o Súplica divina  
Tiradas de Hechicería o Canalización Añadir 1d de infortunio por cada punto de protección otorgado por armaduras o escudos  
La bendición se conjura antes de reunir el Favor. Todo el Favor disponible es para la bendición, hasta que se cumple lo requerido  
Las ✨ no gastadas. Se roban disfunciones hasta que se agoten  
Actitud temeraria (Hechiceros): Cada ✨ aumenta en 1 la tensión del grupo  
Conjurar por encima del rango añade 1d desafío por rango. Cualquier disfunción da como resultado +1 ✨ por cada diferencia de rango

## Liberar Poder/Favor

Gana 1 de fatiga por cada punto de Poder/Favor liberado  
Tirar 1d de infortunio por cada punto liberado  
Cada ✖ es 1 herida  
Cada ☹ es 1 de ansiedad  
Si el conjurador es forzado a perder Poder/Favor y queda a 0, gana 1 de Ansiedad  
Si el conjurador es forzado a perder Poder/Favor y está a 0; tirada de Disciplina a una dificultad igual a los puntos que no ha podido perder  
Éxito: 1 de ansiedad  
Fracaso: 1 de ansiedad y una locura temporal con los rasgos de Caos/Trauma para hechiceros y Enigma/Trauma para Sacerdotes



## Trucos de Magia

**Triviales:** Encender una vela situada al alcance de la mano, hacer desaparecer en la mano un objeto del tamaño de una moneda, cambiar el color de los ojos o el pelo del hechicero, conjurar una tenue brisa de olor agradable, servir una copa de vino sin tocar la copa ni la botella, abrir un libro por una página correcta.  
**Tirada Fácil:** Encender todas las velas de una habitación a la vez para asustar o sorprender a alguien, hacer desaparecer un objeto del tamaño de un libro mientras alguien lo observa, conjurar un viento lo bastante fuerte como para revolver papeles de una mesa, quebrar una botella de vino envenenado antes de que nadie pueda beber de ella, hacer que otra persona abra un libro "casualmente" por una página que contiene información vital, predecir si saldrá cara o cruz al arrojar una moneda al aire.  
**Tirada Normal:** Encender un fuego y mantenerlo par no morir congelado, sacar un conejo de una chistera, conjurar un viento lo bastante fuerte como para impulsar un bote pequeño con todo el velamen desplegado, atraer hasta tu mano un objeto pequeño desde la otra punta de la habitación antes de que tu rival pueda hacerse con el, predecir el tiempo.

## Vista Mágica

**Fácil (1d)** permite determinar el color de un aura mágica o localizar la única presente en una habitación.  
**Normal (2d)** permite determinar el color de un aura mágica formada por varios componentes cromáticos, distinguir entre varias auras presentes en un mismo sitio, calcular la potencia de un efecto o aura mágica, o identificar un hechizo que se vaya a lanzar (siempre que el Pj conozca dicho hechizo).  
**Difícil (3d)** para determinar el propósito o naturaleza de un encantamiento o artefacto mágico, localizar un aura mágica concreta en una zona rebosante de magia (por ejemplo detectar al único hechicero de Caos en una habitación abarrotada de hechiceros colegiados), identificar un hechizo que se vaya a lanzar si el Pj no lo conoce, o evaluar el nivel de Poder que tiene acumulado un practicante de magia en un momento dado.  
**Desalentadora (4d)** permite detectar la presencia de la magia a través de una obstrucción física (como una pared o puerta), seguir el rastro de un hechizo o efecto mágico hasta su origen después de haber sido lanzado o percibir los vestigios de un aura mágica que ya no esté presente en el lugar.