

DIFICULTADES BÁSICAS		
DIF.	HAB	CAR.
Fácil	10	9
Media	15	12
Difícil	20	15
Muy difícil	25	18

COLABORAR O PREPARAR [p. 98]	
HABILIDAD	BONUS
0 - 4	0
5 - 9	+1
10 -14	+2
15- 19	+3

NOMBRES TILISES

Para mujer: Alba, Alegre, Alma, Amada, Amapola, Aura, Aurora, Bruneta, Camelia, Candela, Canela, Cántiga, Celsa, Centella, Clara, Constanza, Coralia, Dádiva, Dalía, Dulce, Esmeralda, Esperanza, Estela, Estrella, Flora, Flor, Fortuna, Gema, Gloria, Linda, Liria, Luna, Luz, Marea, Marina, Margarita, Menta, Nébula, Nivea, Paz, Perla, Regina, Rosa, Rosalía, Victoria, Víta.

Para hombre: Albo, Amador, Ámbar, Apro, Aquilino, Argento, Artero, Arrojo, Astro, Beato, Benedito, Blanco, Bravo, Brió, Cauto, Celeste, Clavio, Clemente, Cobalto, Elvio, Falco, Fidel, Forte, Fulgor, Justo, Laconio, León, Libero, Lucero, Lope, Magno, Marcial, Marco, Mauro, Máximo, Mirácolo, Octavio, Petro, Plácido, Primus, Prístino, Prudencio, Raudo, Regio, Salvo, Severo, Silvestre, Silvo, Trino, Ursus, Valentis, Víctor.

ACCIONES POR FASE [pag. 162]

FASE 1
Cubrirse preventivamente con el escudo. Disparar con un arco o ballesta cargados. Activar un poder mágico o bendición. Lanzar un hechizo de forma acelerada.

FASE 2
Combatir contra un oponente cercano o en melé. Coger un objeto cercano del suelo. Levantarse del suelo. Quitarse o ponerse el casco. Lanzar un arma arrojadiza. Disparar una honda ya cargada.

FASE 3
Subir o bajar del caballo. Cargar y disparar un arco. Poner una piedra en la honda. Combatir con alguien a entre 5 y 15 metros. Combatir con alguien cercano desenfundando.

FASE 4
Sacar un objeto de una bolsa o mochila. Correr entre 15 y 30 metros. Quitarse una pieza de la armadura. Lanzar un hechizo. Realizar una acción de presa.

MANIOBRAS DE COMBATE [p. 166]		
TÁCTICAS		
Carga o picado	Melé	Duplica el MD. Enemigo +2 a Esquivar o a distancia.
Defensa completa	Melé	Suma +3 a la tirada, pero permanece Ocupado.
Escapar del combate	Esquivar	Se zafa de la melé.
Jugársela	Melé	Golpe aislado +2, pero recibes antes golpe aislado.
Plantar la lanza	Astas pen.	Se aplica el MD del atacante en carga.
Poner puñal al cuello	Pelea o puñal. Sorpresa	Degollar a la víctima sorprendiéndola por detrás e impactando con golpe aislado.
Presa	Pelea	Inmoviliza y al siguiente turno acción de presa: afianzar, derribar, empujar, desarmar o hacer daño.
Red	Lanzar	Causa un -2 y permite derribar.
Subir la guardia	Armas CC	Sumas 2 a la Prot., pero el daño a la mitad.

SUSTITUYE AL IMPACTO 0/-2		
Arrebatar arma	Pelea	Se arrebata el arma enemiga al ganar en Fuerza.
Combate cerrado	Armas cortas	El adversario no puede usar armas largas o medias.
Derribar	Pelea, largas, escudo	Tira al suelo si los éxitos + MD alcanzan Fuerza.
Desarmar	Melé	Arrebata un arma si el daño alcanza la Fuerza.
Destrozar armadura	Desg., martillos	Reduce la Protección tanto como el daño del arma.
Distraer	Melé	Adversario Ocupado este turno y el siguiente.
Empujar	Pelea, Escudo	Empujas si éxitos + MD alcanzan Fuerza.
Romper arma	Armas CC cort. o cont.	Rompe arma del adversario si daño alcanza la Dificultad correspondiente al tipo de arma.
Salto y derribo	Pelea	Arroja al suelo y da +2 al siguiente turno.

ACOMPaña AL IMPACTO -2		
Barrido	Largas no pen.	Impactas contra todos los adversarios en la melé.
Buscar punto débil	Todas	Protección a la mitad o ignora escudo y guardia.
Combo	Melé	Permite infligir dos impactos, uno sin MD.
Empalar	Penetrantes	Dobla el daño del arma.
Mantener a raya	Lanzas largas	(Sin -2). Evita que enemigo impacte con arma corta.
Noquear	Contundentes	Víctima Inc. o Deb. si la herida es grave o leve.

RANGOS DE DISTANCIA [p. 166]		
DISTANCIA	METROS	DIFICULTAD
Corta	0-14	10
Media	15-49	15
Larga	50-99	20
Muy larga	100-200	25

COMPLICACIONES Y CRÍTICOS	
Ejemplos de complicaciones	Ejemplos de éxitos críticos
<ul style="list-style-type: none"> Llamas la atención. Te haces daño (1 PD o 1d3 PD). Provocas una reacción indeseada en un PNJ. Un objeto que llevas se cae, se rompe o se pierde. La acción te lleva más tiempo del razonable. Recuerdas o interpretas algo de forma errónea. Te expones a un peligro que estaba latente. Caes al suelo o te posicionas mal. Entorpeces a un compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> Nadie se da cuenta de lo que haces. Te das cuenta de algo interesante. Causas admiración, miedo o respeto en un PNJ. Encuentras un objeto valioso o útil. La acción te lleva menos tiempo del previsto. Recuerdas o interpretas información adicional. Limitas o anulas un peligro. Alcanzas una posición ventajosa. Ayudas a un compañero.

EXPERIENCIA [p. 122]
FIN DE LA SESIÓN DE JUEGO
Marcas de Experiencia
Recuperación de Fortuna
Puntos de lealtad
FIN DE LA AVENTURA
Puntos de Destino
PX de libre designación
Epílogo

CONFLICTOS DE INICIATIVA [p. 162]
Personajes Jugadores
Puntuación de Habilidad más alta
Esquivar

DISTANCIA POR JORNADA DE VIAJE [p. 117]			
MEDIO	CARRETERA	LLANO	AGRESTE
A pie, mula, carro	40 km	30km	20km
Caballo al paso	90 km	70 km	50 km
Forzar la marcha	CUE dif. 21: Fallece o Debilitado		

DAÑO POR CAÍDAS [p. 222]	
METROS	DAÑO
1-3	1d6
4-6	1d6+4
3m +	+4



USO DE FORTUNA	
Repetir tirada	1 pto.
Añadir 1d10 a la tirada	2 ptos.
Reducir herida a la mitad	2 ptos.

MODIFICADORES DE COMBATE [p. 175]	
Apuntar	+2
Arma larga contra corta	+2
Arma larga en espacio reducido	-2
Enemigo enorme	+1, +2, +3 TAM +5, +10, +15...
Enemigo pequeño	-2, -3 (TAM -4, -5)
Enredado	-2
Oscuridad	Percat.
Penumbra	-2
Sorpresa	+2, Golpe aislado
Superioridad numérica	+2 por aliado
Ventaja de altura	+2

COMPLICACIONES EN MELÉ	
1d20	EFECTO
1-2	Si hay un amigo cerca del blanco, le das con 0 de éxito.
3	Permaneces Debilitado este turno y el siguiente.
4	Tienes un -2 a tu próxima tirada.
5-7	El oponente tendrá +2 en su próxima acción contra ti.
8-10	Tropiezas y caes al suelo.
11	Se te cae una pieza de la armadura. Resta 1 a tu Prot.
12-14	Pierdes un arma o un objeto de tu equipo.
15	Tu oponente se beneficia de una Proeza.
16-17	El arma se rompe. Si es un arma natural, sufres tu MD.
18-19	Sufres 1d6 PD (contundente).
20	Desastre. Tira dos veces en esta tabla.



PROEZAS EN COMBATE	
ACCIÓN EXTRA	RESUMEN
Acción	Realizas una nueva acción en la siguiente fase del turno.
Adrenalina	Sales del estado Debilitado este turno y el siguiente.
Furor	Recibes un +2 a tu próxima tirada.
Impresionar	Haces huir a un adversario con imponerse a dif. de su ESP +10.
Información	Haces una pregunta sobre el escenario o tus enemigos.
Inspirar	Un aliado recibe un +2.
Pasión	Pasas a estar apasionado durante el resto del combate.

LESIONES [p. 112]	
1-4	Pierna o pata inutilizada (todas). El herido cae al suelo y solo podrá arrastrarse. Si el arma es cortante se suma Desangre.
5-8	Brazo o miembro inutilizado (todas). Brazo, inutilizado, deja caer lo que sostenga. Si el arma es cortante se suma Desangre.
9-10	Conmoción cerebral (contundentes y cortantes). Hemorragia interna. El herido tira CUE a dificultad de la magnitud de la herida o incapacitado.
11-12	Herida profunda (penetrantes y cortantes). Organos internos. Suma 1d3 al daño, pero el arma se queda clavada si es penetrante.
13-14	Deformación facial (todas). Mandíbula, orificios oculares, nariz, pelo, etc -1 Atractivo (hasta un mínimo de -3).
15-17	Desangre (cortantes y desgarradoras). La víctima recibe una herida de Desangre.
18-19	Dolor extremo (todas). -2 a cualquier tirada durante el resto del combate.
20	Pérdida de un ojo (todas). «Falta de un ojo» [p. 147], -2 en armas a distancia. Si ya era tuerto, queda ciego.

ELEMENTALES	IKOR. La Dama Azul	Tesh-Chan. El Creador	El Guerrero	LOS CAÍDOS
Kamin. Señora de la Tierra	Mashak. El Déspota	Vesh-Anh. El Loco	El Juez	INTERVENCIÓN DIVINA [p. 209]
Tepel. Señor del Fuego	Meibel. El Sin Rostro	Yaori. El Horror Tentacular	El Labrador	
Visdu. Diosa del Aire	Melk. El Vigilante		La Madre	LEALTAD
Vodar. Dios del Agua	Nariaj. El Miserable	El Artista	El Navegante	DIF.
DIOSES DEL CAOS	Shador. El Segador	El Comerciante	El Sabio	0-24
Aniria. La Amante	Shonbark. La Reina del Odio	La Destructora	El Sanador	25-49
Ayrok. Heraldo de Tinieblas	Slodar. El Bello	El Escriba	BAALER, EL BUFÓN	50-74
				75+
				18
				15
				12
				9

ESTADOS DE SALUD	
DEBILITADO	
1 Herida Grave	-2/-1
2 heridas leves	-2
3 Puntos de Estorbo	-2
INCAPACITADO	
2 heridas Graves	+2
4 heridas leves	+2
1 herida grave y 2 leves	+2
4 Puntos de Estorbo	+2
0 Puntos de Vida	+2
Fallar CUE tras herida grave	+2

MOD. MAGIA [p. 222]	
Sin gesticular	-2/-1
Sin hablar	-2
Acelerar el lanzamiento	-2
Con ceremonia	+2
Con el texto delante	+2
Duración a minutos	+1 PM
Duración a horas	+2 PM
Blanco múltiple	+1 PM / blanco

RECUPERAR MAGIA	
Durmiendo. 2 h x 1PM	1h x 1PM (Sueños DIF. 15)
Rezando. 1 h. Éxito = PM (ESP)	
Meditando. 1h x 1PM (ESP)	
DIF. Lugar de Oración o Meditar	
9 Místico, Templo, Capilla.	
12 Lugar Tranquilo, aislado.	
15 Lugar corriente, voces.	
18 Ruidoso, mercado, fiesta.	

COMPLICACIONES HECHICERÍA [p. 223]	
1-2	Punzadas de dolor. El hechicero queda Debilitado durante este turno y el siguiente.
3	Horrendas visiones. Imágenes del universo y los principios arquetípicos atraviesan la mente del hechicero durante 1d6 turnos: permanece Incapacitado.
4	Invocación. Una criatura menor relacionada con la Esfera involucrada aparece de la nada y crea problemas. No será hostil a su invocador.
5-6	Error. El hechizo afecta a otro blanco distinto.
7	Trastorno. El hechicero debe pasar una tirada de ESP dif. 12 o adquirir un trastorno mental [p. 150]. Los efectos durarán hasta el fin de la aventura.
8-9	Rebosamiento. Se pierde el doble de los PM.
10-11	Disrupción. El hechicero sufre daños internos y hemorragias en sus orificios corporales, lo que da lugar a una herida de 1d3 Puntos de Daño.
12	Deformación. Una parte del cuerpo del hechicero sufre una deformación permanente relacionada con la naturaleza del hechizo o la Esfera implicada.
13	Incapacitación mágica. El hechicero pierde la facultad de lanzar conjuros durante una hora.
14	Pulsión. El hechicero siente la necesidad de lanzar un nuevo conjuro, a elegir, en el siguiente turno, sobre el mismo blanco si es posible, si no, sobre otro. Puede resistirse con una tirada de ESP dif. 12.
15	Explosión de luz. El hechicero desprende una potente luz durante todo el resto del turno. Todos los presentes, menos el hechicero, quedan cegados hasta el final del turno siguiente.
16	Mermado. El hechicero adquiere durante una hora una debilidad mágica [p. 265] al azar.
17	Crujido espaciotemporal. La realidad tiembla y daña con sus ondulaciones todo el entorno. Todos los presentes sufren una herida de PD como PM del conjuro. Los objetos se agrietan y los más frágiles se rompen.
18	Grieta en el tejido del Multiverso. Se rasga la frontera entre las esferas, produciendo un portal a otro plano (el tipo lo deciden Narrador y jugadores). Los presentes se verán catapultados hacia él (tirada de FUE dif. 12). Puede ocurrir que algo llegue por la fisura. Pasado un turno, la grieta se cierra.
19	Fugacidad. El hechizo dura tan solo un turno. Si era de efecto inmediato, su efecto se reduce o debilita. Si el lanzamiento ha fallado, pierdes 1 PM adicional.
20	Desastre. Tira dos veces en la tabla.