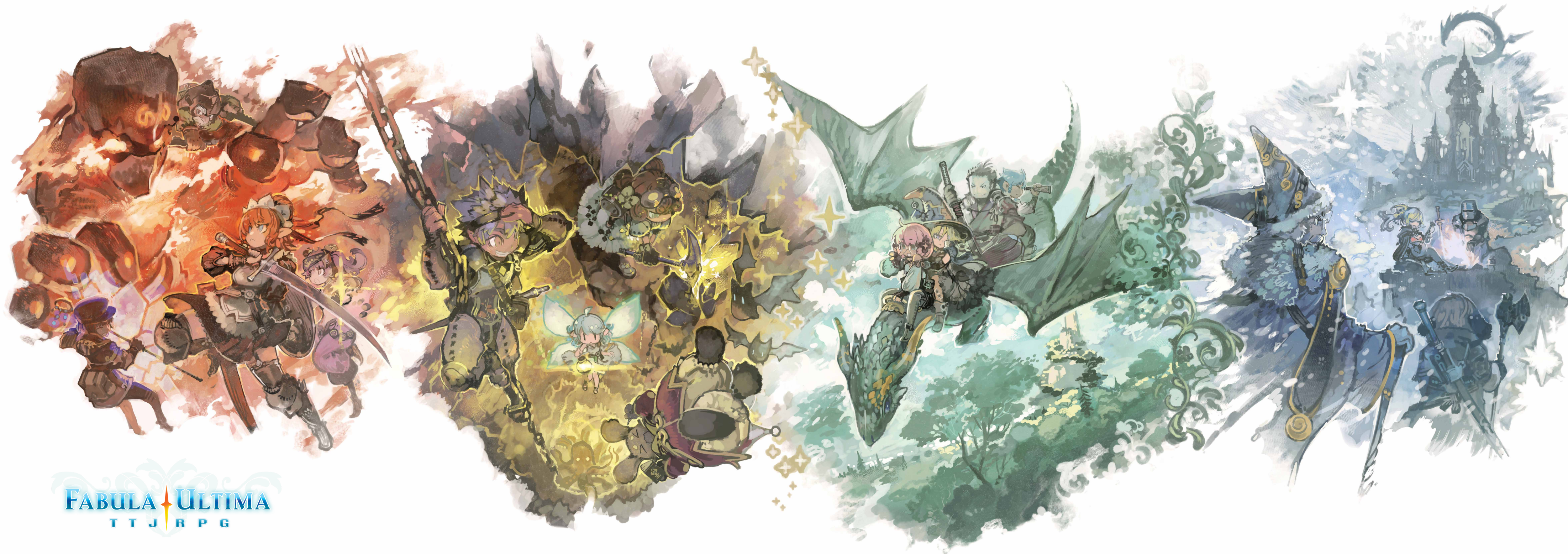




REGLAS IMPORTANTES

• Pág. 33

Redondea siempre hacia abajo; **suma ► resta ► multiplicación ► división**; lo concreto tiene preferencia sobre lo general; los PJs siempre van primero.

DESEÑO DE BATALLAS

• Pág. 292

Reto	Número de soldados	Si el nivel de un enemigo es...	Entonces, ese enemigo...
Fácil	Igual al número de PJs -1.	más bajo que el Nivel de Grupo	probablemente es demasiado débil.
Normal	Igual al número de PJs.	hasta 5 niveles por encima del Nivel de Grupo	debería ser una pelea fácil
Difícil	Igual al número de PJs +1.	hasta 10 niveles por encima del Nivel de Grupo	debería ser una pelea desafiante.
Los PNJs aliados con turno completo deberían contar como PJs adicionales.		más de 11 niveles por encima del Nivel de Grupo	probablemente sea demasiado fuerte.

DESEÑO DE PNJS

• Pág. 302; reglas para crear criaturas de rango soldado.

Elige un nivel para el PNJ (mínimo 5, máximo 60), cuatro Rasgos que lo hagan único y una Especie.

Especie	Hab. Iniciales	Reglas Especiales
Bestia	4	No puede adquirir la Habilidad Usar Equipo.
Constructo	2	IM al veneno; RS a tierra; inmune a envenenado.
Demonio	3	RS a dos tipos de daño de tu elección.
Elemental	2	IM a veneno y un segundo tipo de daño de tu elección, inmune a envenenado.
Humanoide	3	Siempre obtiene la Habilidad Usar Equipo gratuitamente.
Monstruo	4	Sin reglas especiales.
Muerto vivo	2	IM a oscuro y veneno; VU a luz; inmune a envenenado; la recuperación de PG se puede volver pérdida de PG.
Planta	3	VU a (elige uno: aire, rayo, fuego, hielo); inmune a aturdido, agitado y enfurecido.

Asigna Atributos (incrementa un Atributo en un tamaño de dado al llegar a los niveles 20, 40 y 60; máximo d12).

d8, d8, d8, d8	d10, d8, d8, d6	d10, d10, d6, d6	d12, d8, d6, d6
----------------	-----------------	------------------	-----------------

Diseña los ataques básicos (daño estándar: [TA + 5], tipo de daño y Tirada de Precisión de tu elección).

Elige las Habilidades del PNJ (Habilidades iniciales basadas en la Especie, +1 Habilidad cada 10 niveles, +1 Habilidad por cada Vulnerabilidad que añadas, +2 Habilidades si eliges Vulnerabilidad al daño físico). Las Habilidades Limitadas (L) solo pueden adquirirse una vez.

Los ataques y hechizos del PNJ infligen 5 de daño adicional en el nivel 20, 10 de daño adicional en el nivel 40, o 15 de daño adicional en el nivel 60.

Calcula las puntuaciones secundarias del PNJ (recuerda aplicar bonificaciones o penalizaciones causadas por Habilidades o equipo).

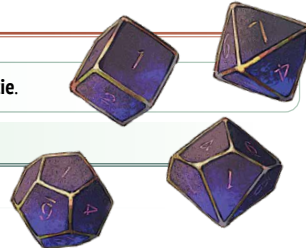
• Iniciativa: [tamaño básico DES + tamaño básico PER] ÷ 2.

• PG máximos: [tamaño básico VIG × 5] +[Nivel del PNJ × 2].

• Defensa: [tamalo actual DES]; Defensa Mágica: [tamaño actual PER].

• PM máximos: [tamaño básico VOL × 5] +[Nivel del PNJ].

El PNJ obtiene una bonificación a las Tiradas de Precisión y Tiradas de Magia igual a [Nivel del PNJ ÷ 10].



ÉLITES Y CAMPEONES

• Pág. 295

Soldado a Élite (sustituye a dos soldados)	Resultado	Sabes...
Dobla los PG máximos de la criatura.	7 o más	El Rango, la Especie, los PG y PM máximos del PNJ.
+1 Habilidad; +2 Iniciativa.	10 o más	Todo lo anterior y sus Rasgos, Atributos, Defensa, Defensa Mágica y Afinidades.
La criatura lleva a cabo 2 turnos por ronda.	13 o más	Todo lo anterior y sus ataques y hechizos básicos.

Soldado a Campeón (reemplaza a cualquier número de soldados del mismo nivel)
Multiplica los PG máximos de la criatura por el número de soldados a los que reemplaza; dobla los PM máximos de la criatura.
+1 Habilidad por soldado reemplazado; +1 de Iniciativa por soldado reemplazado.
La criatura lleva a cabo un número de turnos por ronda igual al número de soldados a los que reemplaza.

Habilidad	Efecto
Absorción de daño	Tu PNJ absorbe un tipo de daño al que previamente era Resistente o Inmune.
Acción única	Tu PNJ lleva a cabo la acción Habilidad para generar un efecto único.
Acto final (L)	Tu PNJ lleva a cabo una acción especial al quedar reducido a 0 PG.
Ataque especial	Añade un efecto especial a uno de los ataques de tu PNJ.
Daño mejorado	Uno de los ataques o hechizos de tu PNJ inflige 5 de daño adicional.
Defensas mejoradas	+2 a la Defensa y +1 a la Defensa Mágica; o +1 a la Defensa y +2 a la Defensa Mágica
Efecto de crisis	Mientras está en Crisis, tu PNJ obtiene un beneficio o habilidad especial.
Especializado	+3 a todas las Tiradas de Precisión; o +3 a todas las Tiradas de Magia; o +3 a todas las Tiradas Opuestas (en un contexto concreto).
Hechicero	Tu PNJ aprende un hechizo (elegido entre las Clases o de la lista de Hechizos de PNJ de la página 310 o creado por encargo) e incrementa sus PM máximos en 10, o aprende dos hechizos.
Iniciativa mejorada (L)	Tu PNJ obtiene una bonificación de +4 a su puntuación de Iniciativa.
Inmunidad a efecto de estado	Tu PNJ se vuelve inmune a dos efectos de estado de tu elección.
Inmunidad al daño	Tu PNJ se vuelve Inmune a un tipo de daño al que no era Vulnerable.
Puntos de Golpe mejorados	Los PG máximos de tu PNJ se ven incrementados en 10.
Reacción	Tu PNJ reacciona a un activador específico con un efecto específico.
Resistencia al daño	Tu PNJ se vuelve Resistente a dos tipos de daño a tu elección (esto puede eliminar Vulnerabilidades provocadas por su Especie).
Usar equipo (L)	Tu PNJ obtiene las ranuras de equipo estándar.
Vuelo	Mientras no está en Crisis, tu PNJ puede volar o levitar: sus ataques cuerpo a cuerpo pueden tener como objetivo criaturas voladoras y no puede ser objetivo de ataques cuerpo a cuerpo a menos que el atacante pueda alcanzar objetivos voladores. Si tu PNJ sufre un daño al que es Vulnerable, debe aterrizar inmediatamente y pierde todos los beneficios de esta Habilidad hasta el final de la ronda. Tu PNJ también puede verse obligado a aterrizar usando una oportunidad.



TIRADAS

• Pág. 38

ND	Dificultad	Puede conseguirlo alguien...
7	Fácil	con algo de entrenamiento o talento natural.
10	Normal	competente o con mucho talento.
13	Difícil	muy experto o un prodigio.
16	Muy difícil	que está entre los mejores en ese campo.

OPORTUNIDADES

• Pág. 41

Oportunidad	Efecto
Análisis	Descubres una Vulnerabilidad o un Rasgo de una criatura que puedas ver.
Desenmascarar	Descubres los objetivos y motivaciones de una criatura que elijas.
Desliz	Elige una criatura presente en la escena: hace una afirmación comprometedora elegida por la persona que la controla.
Favor	Tus acciones te granjean el apoyo o la admiración de alguien.
¡Giro argumental!	Alguien o algo de tu elección aparece súbitamente en escena.
Información	Captas una pista o detalle útil. El Director de Juego puede decirte lo que es o pedirte que lo detalles tú.
Infortunio	Una criatura queda agitada, aturdida, debilitada o ralentizada.
Objeto perdido	Un objeto es destruido, perdido, robado o abandonado.
Progreso	Puedes rellenar o borrar hasta dos secciones de un Reloj.
Ventaja	La próxima Tirada, tuya o de un aliado, recibirá una bonificación de +4.
Vincular	Creas un Vínculo con alguien o algo, o añades una emoción a uno de tus Vínculos existentes.

TIRADAS DE VIAJE

• Pág. 106; con un 1, el grupo hace un descubrimiento; con un 6 o más, el grupo se topa con un peligro.

Ejemplos de zonas	Nivel de amenaza	Tirada de viaje
Dentro de aldeas, ciudades y zonas vigiladas	Mínimo	d6
Praderas, carreteras patrulladas, campiña	Bajo	d8
Bosques, colinas, ríos	Medio	d10
Bosques grandes, montañas, mar abierto, pantanos	Alto	d12
Desiertos, llanuras heladas, junglas, volcanes	Muy Alto	d20



RITUALES

• Pág. 118; para Rituales durante conflictos, ver pág. 121.

Potencia	Reloj	PM	ND	Zona	PM
Menor	4	20	7	Individual	×1
Media	6	30	10	Pequeña	×2
Mayor	6	40	13	Grande	×3
Extrema	8	50	16	Enorme	×4

IMPROVISAR EL DAÑO

• Pág. 93

Nivel	Daño leve	Daño grave	Daño masivo
5 o más	10	30	40
20 o más	20	40	60
40 o más	30	50	80

Tipos de daño: físico, aire, rayo, oscuro, tierra, fuego, hielo, luz, veneno. También puedes usar la tabla para improvisar efectos relacionados con la recuperación y la pérdida de Puntos de Golpe y de Mente.

EFFECTOS DE ESTADO

• Pág. 94; mínimo d6.

Estado	Reduce	Estado	Reduce
Agitado	VOL	Enfurecido	DES y PER
Aturdido	PER	Envenenado	VIG y VOL
Debilitado	VIG	Ralentizado	DES

No puedes sufrir efectos de estado a los que eres inmune; te recuperas inmediatamente de aquellos efectos de estado a los que te vuelves inmune.

ACCIONES EN TU TURNO

• Pág 66; en tu turno, siempre puedes llevar a cabo actividades menores.

Ataque	Ejecutas un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia (para multi y lucha con dos armas, ver la página 69).
Equipo	Intercambias cualquier número de objetos equipados con cualquier número de objetos en tu mochila (esto no se aplica a la armadura).
Estorbo	Realizas una Tirada (ND 10) contra un oponente. Si tienes éxito, lo dejas agitado, aturdido, debilitado o ralentizado.
Estudio	Intentas obtener información sobre alguien o algo. Generalmente, requerirá una Tirada Abierta de [PER + PER].
Guardia	Hasta el principio de tu próximo turno, obtienes Resistencia a todos los tipos de daño, +2 a todas las Tiradas Opuestas y puedes cubrir a un aliado.
Habilidad	Activas los efectos de una Habilidad cuyo texto diga “Puedes usar una acción para”.
Hechizo	Lanzas uno de los hechizos que hayas aprendido.
Inventario	Gastas Puntos de Inventario para sacar y usar inmediatamente un objeto consumible.
Objetivo	Te dedicas a intentar cumplir un objetivo. Puede requerir un Reloj menor (4 secciones), mayor (de 6 a 8) o resolutivo (de 10 a 12).

RENDICIÓN

• Pág 89; obtienes 2 Puntos Fabula; en la siguiente escena, el PJ recupera una cantidad de PG igual a su puntuación de Crisis.

Desesperación	El enemigo logra hacer un movimiento decisivo, o los héroes pierden la fe y la aprobación de una persona o grupo importante.
Oscuridad	Debes cambiar tu Tema por uno de los siguientes: Culpa, Duda, Ira o Venganza, a tu elección.
Pérdida	Te arrebatan algo increíblemente preciado, como un artefacto mágico, un ser querido o una herencia antigua e importante.
Resentimiento	Te ves obligado a borrar uno de tus Vínculos y sustituirlo con un Vínculo hacia un personaje elegido por el Director de Juego. Este nuevo Vínculo debe ser de odio, inferioridad o desconfianza, a tu elección.
Separación	Ya no estás con tus aliados. Puede que te hayan capturado, arrastrado o que estés perdido en un lugar desconocido.

GASTAR PUNTOS ULTIMA

• Pág 101

Efecto	Descripción	Villano	Puntos Última	Puede convertirse en...
Huir	El Villano abandonar la escena de forma segura	Menor	5	Mayor
Invocar rasgo	Después de llevar a cabo una Tirada, el Villano invoca uno de sus Rasgos para volver a tirar uno o ambos dados.	Mayor	10	Supremo
Recuperarse	El Villano usa una acción para recuperarse de todos los efectos de estado y recuperar también 50 Puntos de Mente.	Supremo	15	No puede evolucionar

RECOMPENSAS

• Pág 264

Nivel PJ más alto	Valor máximo del objeto	Recompensa media		
		2 PJs	3 PJs	4 o más PJs
5 o más	500 z	500 z	750 z	1000 z
10 o más	1000 z	800 z	1200 z	1800 z
20 o más	1500 z	1000 z	1500 z	2000 z
30 o más	2000 z	1600 z	2400 z	3200 z
40 o más	cualquiera	2000 z	3000 z	4000 z

