

Acción	Objetivo	Roll	Notas	Pifias y Críticos
Iniciativa	Oponentes más cercanos	Iniciativa: 2d6 (Percepción)	Si pierde: fin de turno Ambos dados >= inteligencia del oponente (Regla Sorprendidos) Enemigos Roll +1 por cada Toquen de Ruido Empates: (PJ v JO 1er empate): mayor Inteligencia gana (PJ v JO 2º empate): Nuevo roll	Pifia: automáticamente sorprendidos. Crítico: Se gana automáticamente la iniciativa a no ser que el otro bando saque otro crítico.
Sorprendidos	Todos los enemigos a 6 casillas		Se puede cambiar el encaramiento de los enemigos y moverlos a 1 casilla adyacente. Puede atacar primero.	
Ataque (Melé)	Enemigo (puede usar Escudo)	2d6 (CaC)	Cobertura: Roll -1 Mas grande (por 1): traba a 2 enemigos Mas grande (por 2): traba a 3 enemigos Objetivo Volando: Roll -1 Objetivo Inmovilizado: Impacto automático & Armadura -1 Objetivo por la Espalda: Roll +1 & No puede usar Escudo Posición elevada: Roll +1 Desenvainar en rango melee: Roll -1 Arma de Asta: Roll -1 si adyacente Terreno Difícil: Roll -1 Aguas profundas: Roll -1 Desarmado: Roll -1. Usa dados Fuerza. +1 Armadura del objetivo	Pifia: Se cae arma o escudo (aleatorio) & Fin activación & Tirada rotura Pifia (en montura): Pasar prueba de Agilidad o cae & queda derribado & 3 daño contra armadura natural Crítico: +1 daño & Dificultad bloqueo con Escudo +1 Doble Crítico: +2 daño & No Escudo & (igual o menor tamaño) Queda derribado. Crítico (jinete armado con lanza): Derriba a enemigo de igual o menor tamaño.
Ataque (Rango)	Enemigo (puede usar Escudo)	2d6 (Rng)	Cobertura ligera (altura 1-2): Roll -1 Cobertura pesada (altura 3+): Roll -2 Objetivo Pequeño: Roll -1 Objetivo Grande/Enorme: Roll +1 Objetivo Volando: Roll -1 Objetivo Ágil: Roll -1 Objetivo Inmovilizado: Roll +2 Objetivo por la Espalda: Roll +1 & No usa Escudo Objetivo en montura: Roll -1 Disparar encima de una montura: Roll -1 Terreno Difícil: Roll -1 Movimiento <= Mitad movimiento Roll -1* Movimiento > Mitad movimiento Roll -2* Disparo a bocajarro (1-3) sin penalizaciones Distancia corta (4-6): Roll -1 Distancia media (6-9): Roll -2 Distancia larga (10+): Roll -3 Rango > mitad del rango: los críticos no suman daño* Disparo precipitado: Roll -2. Si baja vitalidad detiene movimiento salvo grande o enorme que se detiene con doble 6. * Excepto arma arrojadiza.	Fallar prueba + un 1 en alguno de los dados: Golpea al aliado adyacente al objetivo (excepto si el aliado es de tamaño menor que el objetivo) Pifia: Fin activación & Golpea al aliado más cercano en la trayectoria del disparo & Tirada de rotura Pifia (arma de fuego): 1 dado de daño al que realiza el disparo Pifia (en montura): Pasar prueba de Agilidad o cae & queda derribado & 3 daño contra armadura natural Crítico: +1 daño (*excepto si rango > mitad del distancia máxima del arma) & Dificultad bloqueo con Escudo +1 Doble crítico: +2 daño & No Escudo (*excepto si rango > mitad del distancia máxima del arma) *La excepción NO se aplica con armas arrojadizas
Ataque (Magia)	Enemigo (Hechicero oponente puede Dispersar)	2d6 (Int)	Debe tener una mano libre Cobertura ligera (altura 1-2): Roll -1* Cobertura pesada (altura 3+): Roll -2* Objetivo en montura: Roll -1* Puntos de mana: no puede exceder 3 x Int Hechizos permanentes duración #turnos igual al máximo dado lanzado. Si aprendiz -1 Solo 1 Hechizo permanente al mismo tiempo Derribado: finaliza el hechizo permanente en curso Conjurar mientras hechizo activo/permanente: Int-1 Un hechizo se puede lanzar 3 x por aventura. Si aprendiz -1 Solo un pergamino o componentes para magia por turno Hechizos superiores no permiten mover Controlar criaturas grandes/enormes/campeón: Doble critico Terreno Difícil: Roll -1 incluso al dispersar Objetivo con escudo: Sólo bloquea 1 dado de daño y siempre lanza rotura de escudo * Magia encima de una montura: Roll -1 Aprendiz: -1 al daño del hechizo -1 turno en hechizos permanentes 2x lanzamientos de cada hechizo por aventura * Sólo proyectiles mágicos	Pifia: hechizo falla & Aturdido & Roll 5 daños contra Int Pifia (en montura): Pasar prueba de Agilidad o cae & queda derribado & 3 daño contra armadura natural Crítico: +1 daño Doble crítico: +2 daño & no se puede dispersar
Dispersión	Hechicero Oponente	Defensor: 2d6 (Int)	Si roll > roll oponente: hechizo dispersado (no hay efecto) Defensor a rango melé: no puede dispersar Distancia > 8 casillas: dispersión no es posible	
Escudarse	Defensor		Repite las tiradas para bloquear con escudo & no se permite correr/atacar en el siguiente turno	
Defender con Escudo	Defensor	2d6 (CaC)	Gana desempates en caso de misma tirada de CaC y Agilidad. Empujas a oponente (sin ganar posición) en caso de ganar tirada (igual o menor tamaño).	Pifia: Tirada de rotura de escudo. (La del arma NO) Doble Crítico: Aturde oponente (igual o menos tamaño)
Tirada Rotura	Arma y Escudo	Rotura: 1d6	Resultado >= valor rotura escudo: ítem roto & 1 Daño. Resultado >= valor rotura arma: ítem roto. Si el escudo o arma es mágico se puede repetir la tirada de rotura.	
DAÑO	Objetivo	#D6 (A)	Resultados >= valor atributo/armadura: 1 herida por cada éxito Muros/puertas: se consideran cobertura pesada Valor máximo armadura = 6, incluyendo modificadores Armadura > 6: se repiten los 6; nuevos 6 provocan herida Objetivo empujado: +1 dado de daño si se empuja contra algo.	Resultado de 1 en el dado: Nunca hiere, independientemente de modificadores

Acción	Objetivo	Roll	Notas	Pifias y Críticos
Detectar trampas	Personaje activo	2d6 (Percepción)	Animal con sentidos agudizados: Roll +1 si el animal se encuentra en un radio de 3 casillas. Éxito: No se realiza la acción que estaba haciendo el héroe, pero éste puede intentar desactivar la trampa Fracaso: fin de activación y leer efecto trampa	Doble Crítico: +1 para desactivarla
Desactivar trampas	Trampa	2d6 (Destreza)	Doble Crítico al detectarla: Roll +1 Éxito: Se retira la trampa. Puertas o cofres aún están cerrados. Fracaso: La trampa se activa. Puertas o cofres aún están cerrados.	
Generación de criaturas (Encuentro)	JO y JOA	1d6	Sala Tamaño grande: Roll +1 (solo en caso de activarse una carta de Criaturas errantes, Enemigos o Criatura especial). Por cada 30 PV del grupo de héroes: Roll +1 (hasta un máximo de +4)	
Eventos de Viaje	Grupo héroes	1d6 (Eventos)	Acampados: Roll +1 Alineamiento diferente al territorio: Roll +1	
Nadar	Personaje		-1 a la agilidad si usa armadura pesada	Al inicio de nadar roll 2d6. Doble Crítico: avanza +1 casilla Pifia: No se mueve
Correr	Personaje		Roll -2 a cualquier prueba de percepción	Pifia: Solo mueve la mitad de su movimiento.
Ayudar a un Aliado (Cuerda)	Personaje	2d6 (Fuerza)	Objetivo Grande: Roll -1 Enemigo adyacente de quien use cuerda: Roll -1	
Trepar	Personaje	2d6 (Agilidad)	Dentro de Zona Influencia: Roll -2	
Bonificadores máximos			Como máximo bonificador de +3 en sus tiradas gracias a la combinación de sus habilidades o las de sus acompañantes. El máximo será de +5 si además se emplean objetos mágicos o hechizos.	