

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	Doble 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 Derribado: Roll +1 & No puede usar Escudo 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 Dificil: Roll -1 Desarmado: Roll -1. Usa dados Fuerza. +1 Armadura del objetivo	Doble Pifia: Se cae arma o escudo (aleatorio) & Fin activación & Tirada rotura Doble 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 Derribado: Roll +1 & No puede usar Escudo Objetivo por la Espalda: Roll +1 & No usa Escudo 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	Fallo prueba + Pifia Simple: Golpea al aliado adyacente al objetivo (excepto si el aliado es de tamaño menor que el objetivo) Pifia: Fin activación & Golpea al aliado mas 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 (excepto si rango > mitad del distancia máxima del arma)
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* 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 Dificil: Roll -1 incluso al dispersar Objetivo con escudo: Sólo bloque 1 dado de daño y siempre lanza rotura de escudo Aprendiz: -1 al daño del hechizo -1 turno en hechizos permanentes 2x hechizos 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	
Tirada Rotura		Rotura: 1d6	Resultado >= valor de escudo: ítem roto & 1 Daño	
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	Pifia: Nunca hieren, independientemente de modificadores