



RECURSOS DEL DJ: TABLAS Y CUADROS

Las siguientes tablas y cuadros están agrupadas de acuerdo a su función general y temática, al menos siempre que ha sido posible hacerlo de forma lógica, a la vez que se procuraba aprovechar al máximo el espacio disponible. Anticipamos que muchos Directores de Juego querrán imprimir las tablas más útiles para construir sus propias pantallas y crear ayudas para jugadores. Por ello damos permiso para imprimirlas o reproducirlas, siempre que sea para uso personal y relacionado con el juego.



ELEMENTOS BÁSICOS DE LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE

A continuación resumimos en este lugar los elementos clave de la creación de personajes en una sola página, usando extractos de la hoja de personaje de RUNEQUEST que se puede encontrar en las páginas 414-415. Desarrolla cada elemento para establecer tu primer personaje y luego consulta los dos capítulos siguientes para completar el proceso.

1

CARACTERÍSTICAS

Tira 3d6 para la FUE, CON, DES, POD y CAR. 2d6+6 para INT y TAM. Coloca los resultados según sea adecuado para el concepto. Se pueden emplazar por orden o distribuirse según consideren el DJ y los jugadores.

Alternativamente, distribuye 80 puntos entre las características. El valor mínimo es de 3 (8 para la INT y TAM) y el máximo de 18. Usa todos los puntos.

FUE

CON

TAM

DES

INT

POD

CAR

PUNTOS DE ACCIÓN (AC)

DES+INT	Cantidad
12 o menos	1
Entre 13 y 24	2
Entre 25 y 36	3
Por cada 12 adicionales	+1

2

MODIFICADOR DE DAÑO (MD)

FUE+TAM	MD
5 o menos	-1d8
6-10	-1d6
11-15	-1d4
16-20	-1d2
21-25	0
26-30	+1d2
31-35	+1d4
36-40	+1d6

3

MODIFICADOR DE EXPERIENCIA (ME)

CAR	ME
6 o menos	-1
Entre 7 y 12	0
Entre 13 y 18	+1
Por cada 6 adicionales	+1

4

5 TASA DE CURACIÓN (TC)

CON	TC
6 o menos	1
Entre 7 y 12	2
Entre 13 y 18	3
Por cada 6 adicionales	+1

6

MOVIMIENTO
6 metros para humanos.

7

MOMENTO DE REACCIÓN
La media de INT+DES.

8 PUNTOS DE SUERTE (PS)

POD	PS
6 o menos	1
Entre 7 y 12	2
Entre 13 y 18	3
Por cada 6 adicionales	+1

9

PUNTOS DE MAGIA
Igual al POD.

CARACTERÍSTICAS Y ATRIBUTOS

LOCALIZACIONES DE GOLPE

Id20	Armadura	IMP
01-03 Pierna Dcha.		
04-06 Pierna Izqda.		
07-09 Abdomen		
10-12 Pecho		
13-15 Brazo Dcho.		
16-18 Brazo Izqdo.		
19-20 Cabeza		

Penalización MR

Escudo

PA: PG:

PA: PG:

PA: PG:

PA: PG:

PA: PG:

PA: PG:

Puntos Acción: Mod. Daño: Mod. Experiencia: Tasa Curativa: Mov. Reacción:

ESTILOS DE COMBATE (FUE+DES)

Nombre	%	Armas Incluidas

PUNTOS DE MAGIA

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

10

PUNTOS DE GOLPE (PG) POR LOCALIZACIÓN

LOCALIZACIÓN	CON+TAM							
	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40
Cabeza	1	2	3	4	5	6	7	8
Pecho	3	4	5	6	7	8	9	10
Abdomen	2	3	4	5	6	7	8	9
Cada brazo	1	1	2	3	4	5	6	7
Cada pierna	1	2	3	4	5	6	7	8

HAB. ESTÁNDAR

Habilidad	Características	%
Aguante	CON x2	___
Atletismo	DES+FUE	___
Bailar	CAR+DES	___
Cantar	CAR+POD	___
Conducir	DES+POD	___
Costumbres	INT x2	___
Engañar	CAR+INT	___
Evasión	DES x2	___
Fuerza Bruta	FUE+TAM	___
Influencia	CAR x2	___
Intuición	INT+POD	___
Montar	DES+POD	___
Nadar	CON+FUE	___
Ocultar	DES+POD	___
Pelea	DES+FUE	___
Percepción	INT+POD	___
Prim. Auxilios	DES+INT	___
Región	INT x2	___
Remar	CON+FUE	___
Sigilo	DES+INT	___
Voluntad	POD x2	___

11

HABILIDADES Y ESTILOS DE COMBATE

Estas se calculan usando las características indicadas en cada habilidad. En este paso solo se generan los porcentajes iniciales; las habilidades mejorarán cuando realices los pasos de Cultura y comunidad y Profesión y desarrollo.


ALTURA Y PESO

TAM	Altura (cm)	Ágil (Kg)	Medio (Kg)	Rechoncho (Kg)
1	1-45	1-5	1-7	1-9
2	46-80	6-10	8-14	10-18
3	81-105	11-15	15-21	19-27
4	106-120	16-20	22-28	28-36
5	121-130	21-25	29-35	37-45
6	131-140	26-30	36-42	44-54
7	141-150	31-35	43-49	55-63
8	151-155	36-40	50-56	64-72
9	156-160	41-45	57-63	73-81
10	161-165	46-50	64-70	82-90
11	166-170	51-55	71-77	91-99
12	171-175	56-60	78-84	100-108
13	176-180	61-65	85-91	109-117
14	181-185	66-70	92-98	118-126
15	186-190	71-75	99-105	127-135
16	191-195	76-80	106-112	136-144
17	196-200	81-85	113-119	145-153
18	201-205	86-90	120-126	154-162
19	206-210	91-95	127-133	163-171
20	211-215	96-100	134-140	172-180
21	216-220	101-105	141-147	181-189
Cada +1	+5 cm.	+5 Kg.	+7 Kg.	+9 Kg.

TABLA DE TAM EQUIVALENTE DE CRIATURAS

TAM	Kilos	TAM	Kilos	TAM	Kilos
1	Hasta 5	26	238-258	51	2069-2259
2	6-11	27	259-282	52	2260-2468
3	12-16	28	283-307	53	2469-2690
4	17-23	29	308-335	54	2691-2391
5	24-35	30	336-366	55	2392-3199
6	36-41	31	367-399	56	3200-3490
7	42-49	32	400-436	57	3491-3809
8	50-55	33	437-476	58	3810-4149
9	56-58	34	477-518	59	4150-4531
10	59-64	35	519-567	60	4532-4954
11	65-70	36	568-617	61	4955-5363
12	71-76	37	618-672	62	5364-5863
13	77-83	38	673-754	63	5864-6409
14	84-91	39	755-799	64	6410-7000
15	92-99	40	800-872	65	7001-7600
16	100-109	41	873-950	66	7601-8300
17	110-118	42	951-1040	67	8301-9000
18	119-130	43	1041-1131	68	9001-9800
19	131-40	44	1132-1231	69	9801-10800
20	141-154	45	1232-1349	70	10801-11700
21	155-167	46	1350-1468	71	11701-12800
22	168-182	47	1469-1599	72	12801-14000
23	183-199	48	1600-1741	73	14001-15100
24	200-218	49	1742-1899	74	15101-16600
25	219-237	50	1900-2068	75	16601-18000

TABLA DE EDAD

Categoría de edad	Edad	Puntos gratuitos	Incremento máximo	Tiradas de trasfondo	¿Envejecimiento?
Adolescente	1d6+10	100	+10	0	No
Adulto	2d6+15	150	+15	1	No
Edad media	2d6+25	200	+20	2	No
Sénior	4d6+40	250	+25	3	Sí
Anciano	5d6+60	300	+30	4	Sí

**CLASES SOCIALES PARA BÁRBAROS**

1d100	Clase	Ejemplos de nombres	Mod. Dinero	Recursos de trasfondo
01-05	Descastado	Exiliado, proscrito	0.25	Nada, excepto las ropas que lleve puesta y quizás algún arma personal.
06-15	Esclavo	Esclavo, captivus, peón, siervo, thrall	0.5	Camastros en la propiedad de su dueño; posee, quizá, algún recuerdo personal.
16-80	Hombre Libre	Churl, plebeyo, feine, libertino, carl, aparcerero	1	Alojamientos o una granja alquilada; posee sus propias herramientas o ganado, armas sencillas.
81-95	Acomodado	Earl, flaith, haulder, reeve, thane	3	Posee una casa y bien una granja, un negocio o un barco; muebles, herramientas, armas y armadura, montura, varios sirvientes o esclavos como personal, apoyo de los lugareños.
96-100	Gobernante	Caudillo, cyning, eorl, jarl, rey	5	Como arriba, pero vive en un gran salón, y sus posesiones son de mejor calidad; fidelidad de una nación o región más pequeña.

CLASES SOCIALES PARA CIVILIZADOS

1d100	Clase	Ejemplos de nombres	Mod. Dinero	Recursos de trasfondo
01-02	Descastado	Mendigo, mendicante, vagabundo, vago	0.25	Nada, excepto las ropas que lleve puesta y quizás algún arma personal.
03-20	Esclavo	Propiedad, cautivo, ilota, siervo	0.5	Camastros en la propiedad de su dueño; posee, quizá, algún recuerdo personal.
21-70	Hombre Libre	Ciudadano, campesino, proletario, aparcerero, vasallo	1	Alojamientos o una granja alquilada; posee sus propias herramientas o ganado, armas sencillas.
71-95	Acomodado	Baile, equite, dominus, alguacil, mayordomo, guardián	3	Posee una casa y bien una granja, un negocio o un barco; muebles, herramientas, armas y armadura, montura, varios sirvientes o esclavos de personal, apoyo de los lugareños.
96-99	Aristocracia	Arconte, barón, conde, duque, grande, nabab, noble, oligarca, patricio, sátrapa	5	Posee varias propiedades, enormes extensiones de tierras de cultivo o varios negocios; muebles caros, herramientas, armas y armaduras, monturas, muchos sirvientes o esclavos; fidelidad de los habitantes de la región.
100	Gobernante	Califa, zar, dictador, emperador, imperator, maharajá, mogul, pachá, faraón, potentado, príncipe, rajá, sha, sultán, tirano.	10	Como arriba, pero todo de gran calidad; fidelidad de un dominio o nación.

CLASES SOCIALES PARA PRIMITIVOS

1d100	Clase	Ejemplos de nombres	Mod. Dinero	Recursos de trasfondo
01-05	Descastado	Proscrito	0.25	Un arma y un puñado de utensilios.
06-80	Hombre Libre	Miembro de la tribu	1	Un hogar sencillo, herramientas y armas primitivas.
81-100	Gobernante	Caudillo, anciano	2	Una casa grande; pieles valiosas, tótems, trofeos, herramientas, utensilios de cocina, armas primitivas decoradas, armadura simple; apoyo de la tribu.

**CLASES SOCIALES PARA NÓMADAS**

1d100	Clase	Ejemplos de nombres	Mod. Dinero	Recursos de trasfondo
01-05	Descastado	Proscrito, rebelde	0.25	Nada, excepto las ropas que lleve puesta y quizás algún arma personal; una montura o un bote pequeño.
06-10	Esclavo	Bool, convicto, prisionero, thrall	0.5	Reside en tierras conquistadas, o en la yurta o navío del propietario; solo posee unos pocos recuerdos personales más alguna herramienta o arma sencilla.
11-90	Hombre Libre	Arad, haran, pariente, súbdito	1	Posee sus propias monturas, carros o botes; es propietario de una yurta o similar, media docena de reses, armas, armaduras simples y uno o dos esclavos.
91-100	Gobernante	Caudillo, emir, kan, ilkan, señor del mar, jeque	3	Posee muchas monturas, carros o botes; una yurta grande o equivalente, docenas de reses, buenas armas y armadura, un puñado de esclavos, fidelidad de una tribu y otros pueblos conquistados.

TABLA DE PADRES

1d100	Padres
01-20	Ambos padres vivos
21-40	Solo el padre vive
41-60	Uno de sus padres originales más un padrastro
61-80	Solo la madre vive
81-100	Ambos padres están muertos.

TABLA DE HERMANOS

1d100	Hermanos
01-10	Ninguno
11-30	1d4
31-70	1d6
71-90	1d8
91-100	1d10

TABLA DE FAMILIA EXTENSA

1d100	Abuelos	Tíos y tías	Primos
01-10	Ninguno	Ninguno	Ninguno
11-30	1d2-1	1d2	1d3
31-70	1d3-1	1d3	1d4
71-90	1d3	1d4	1d6
91-100	1d3+1	1d6	1d8

TABLA DE ENTRENAMIENTO

Grado de diferencia	La habilidad mejora en...
21-30%	1d2
31-40%	1d3
41-50%	1d4
51-60%	1d6
61-70%	1d6+1
71-80%	1d6+2
81-90%	1d6+3
91-100%	1d6+4
Cada 10%	+1

**TABLA DE REPUTACIÓN FAMILIAR**

1d100	Reputación	Aliados, contactos, enemigos y rivales
01-15	La familia tiene mala reputación	1d3 enemigos o rivales
16-35	La familia tiene una reputación normal, pero hay algunos secretos que deben permanecer ocultos.	1 enemigo o rival
36-65	La familia tiene una reputación normal.	--
66-85	La familia goza de buena reputación, pero hay alguien, bien de dentro de ella o de fuera, que podría mancharla.	1 contacto o aliado
86-100	La reputación familiar jamás ha sido manchada y destaca por su excelencia.	1d3 contactos o aliados

TABLA DE CONEXIONES FAMILIARES

1d100	Conexiones	Aliados, contactos, enemigos y rivales
01-20	La familia no tiene influencia que merezca la pena reseñar.	--
21-80	La familia posee influencias razonables dentro de su comunidad.	Tira 1d4; con 1, ganas un aliado; 2, un contacto; 3, un enemigo y 4, un rival
81-90	La familia tiene influencias importantes en la comunidad y es bien conocida entre quienes poseen poder local.	Como arriba, pero tira 2 veces
91-95	Como arriba, pero la familia también posee contactos importantes a escala regional.	Como arriba, pero tira 3 veces
96-100	Como arriba, pero la familia también tiene influencia a nivel nacional	Como arriba, pero tira 4 veces

TABLA DE PASIONES

Objeto de la pasión	Ejemplos típicos	Porcentaje inicial
Una persona, en un contexto romántico o familiar	Amante, hermano, esposa, padre, objeto de deseo a distancia o insospechado.	30% más POD + CAR del ser ser amado.
Una persona en un contexto platónico (una amistad o lealtad, por ejemplo)	Líder, mentor, gobernante, señor feudal, rescatador, sacerdote, enemigo.	30% más POD del personaje + CAR del objeto de la pasión.
Una persona en un contexto adverso	Enemigo, líder, rival por el trabajo, marido, amante deseado, asesino de un amigo, ladrón.	30% más POD del personaje + CAR del objeto de la pasión.
Una organización o grupo de gente	Familia, escuela, templo, religión, comunidad local, unidad militar, gremio, familia noble.	30% más POD + INT del personaje.
Una raza o especie	Extranjeros, inhumanos, tigres, bestias sobrenaturales, fantasmas, primitivos.	30% más POD x2 del personaje.
Un lugar	Un país, la ciudad natal, un lugar sagrado, la capital del reino, los cementerios, las montañas.	30% más POD + INT del personaje.
Un objeto o sustancia	El Trono de Hierro, la Reliquia del Diablo, magia, oscuridad, una antigua heredad, piedras preciosas.	30% más POD x2 del personaje.
Un concepto o ideal	Una ética, código de conducta, la libertad, el honor personal, la traición, la deshonestidad.	30% más POD + INT del personaje.



HABILIDADES ESTÁNDAR

Habilidad	% Básico
Aguante	CON x2
Atletismo	DES + FUE
Bailar	CAR + DES
Cantar	CAR + POD
Conducir	DES + POD
Costumbres	INT x2
Engañar	CAR + INT
Evasión	DES x2
Fuerza Bruta	FUE + TAM
Idioma Nativo	CAR + INT
Influencia	CAR x2

HABILIDADES PROFESIONALES

Habilidad	% Básico
Acrobacias	DES + FUE
Actuar	CAR x2
Arte	CAR + POD
Artesanía	DES + INT
Atadura	CAR + POD
Burocracia	INT x2
Callejeo	CAR + POD
Comercio	CAR + INT
Cortesía	CAR + INT
Cultura	INT x2
Devoción	CAR + POD
Disfraz	CAR + INT
Enseñanza	CAR + INT
Exhortación	CAR + INT
Forzar Cerraduras	DES x2
Idioma	CAR + INT
Ingeniería	INT x2
Invocación	INT x2

Habilidad	% Básico
Intuición	INT + POD
Montar	DES + POD
Nadar	CON + FUE
Ocultar	DES + POD
Pelea	DES + FUE
Percepción	INT + POD
Primeros Auxilios	DES + INT
Región	INT x2
Remar	CON + FUE
Sigilo	DES + INT
Voluntad	POD x2

Habilidad	% Básico
Juego	INT + POD
Leer/Escribir	INT x2
<i>Magia Popular</i>	CAR + POD
<i>Manipulación</i>	INT + POD
Mecanismos	DES + INT
Medicina	INT + POD
<i>Meditación</i>	CON + INT
<i>Misticismo</i>	CON + POD
Música	CAR + DES
Navegación	CON + INT
Oratoria	CAR + POD
Orientación	INT + POD
Rastrear	CON + INT
Saber	INT x2
Seducción	CAR + INT
Supervivencia	CON + POD
<i>Trance</i>	CON + POD
Trucos de Manos	CAR + DES

TABLA DE PASIONES

Objeto de la pasión	Porcentaje inicial
Una persona, en un contexto romántico o familiar	30% más POD + CAR del ser ser amado.
Una persona en un contexto platónico (una amistad o lealtad, por ejemplo)	30% más POD del personaje + CAR del objeto de la pasión.
Una persona en un contexto adverso	30% más POD del personaje + CAR del objeto de la pasión.
Una organización o grupo de gente	30% más POD + INT del personaje.
Una raza o especie	30% más POD x2 del personaje.
Un lugar	30% más POD + INT del personaje.
Un objeto o sustancia	30% más POD x2 del personaje.
Un concepto o ideal	30% más POD + INT del personaje.



TABLA DE DIFICULTADES

Grado de dificultad	Modificador a la habilidad
Automático	No es necesario tirar
Muy Fácil	Dobla el valor de habilidad
Fácil	Multiplica la habilidad x1,5
Normal	Sin ajustes
Difícil	Reduce la habilidad a 2/3
Formidable	Reduce la habilidad a 1/2
Hercúleo	Reduce la habilidad a 1/10
Desesperado	No se puede intentar

TABLA DE DOMINIO DEL IDIOMA

% Idioma	Nivel de conversación
01-25%	Conoces unas pocas palabras y no eres capaz de hacer frases enteras.
25-50%	Puedes comprender y comunicarte de forma fragmentaria con frases simples como “¿Dónde es templo?” o “¿Cuánto comida?”
51-75%	Nivel suficiente para tener una conversación general.
76%+	Capaz de expresarte con elocuencia.

ACCIONES DE PRIMEROS AUXILIOS

Problema	Tratamiento exitoso
Asfixia	La víctima comienza a respirar con normalidad.
Desangramiento	Se detiene el flujo de sangre.
Empalamiento	El objeto clavado es extraído sin causar daños adicionales a la víctima.
Herida Menor	El tratamiento restaura 1d3 PG en la localización.
Herida Seria	La localización herida vuelve a ser parcialmente utilizable, permitiendo que comience a curarse de forma natural.
Herida Grave	No recupera ningún PG ni restaura su funcionalidad; sin embargo, estabiliza el área y evita resultados de muerte inmediata derivados de la herida. Es necesario un tratamiento médico de mayor calidad para tratar Heridas Graves.
Inconsciencia	Mientras la inconsciencia no se deba al resultado de un narcótico o veneno, el blanco del tratamiento recupera la consciencia del entorno.

RESULTADOS DE LAS TIRADAS DIFERENCIALES

Resultado de las tiradas	Antagonista Crítico	Antagonista Éxito	Antagonista Fallo	Antagonista Pífa
Protagonista Crítico	Sin beneficios	Protagonista vence con 1 nivel de éxito.	Protagonista vence con 2 niveles de éxito.	Protagonista vence con 3 niveles de éxito.
Protagonista Éxito	Antagonista vence con 1 nivel de éxito.	Sin beneficios	Protagonista vence con 1 nivel de éxito.	Protagonista vence con 2 niveles de éxito.
Protagonista Fallo	Antagonista vence con 2 niveles de éxito.	Antagonista vence con 1 nivel de éxito.	Sin beneficios	Sin beneficios
Protagonista Pífa	Antagonista vence con 3 niveles de éxito.	Antagonista vence con 2 niveles de éxito.	Sin beneficios	Sin beneficios



COSTES MÍNIMOS DE MANTENIMIENTO

Clase Social	PP por día	PP por semana	PP por año*	Hogar típico
Descastado				Ninguno, tienda de campaña.
Esclavo	1	7	375	Choza compartida, cabaña.
Hombre libre	2	15	750	Cabaña, barraca, habitación alquilada.
Acomodado	10	75	3.750	Casa, apartamento.
Aristocracia	50	350	20.000	Villa grande, mansión.
Gobernante	250	1.750	100.000	Palacios, haciendas.

* Depende del entorno de campaña. Este valor asume que el año tiene aproximadamente unos 360 días y el valor se ha redondeado para que sea fácil de comparar.

TABLA DE INGRESOS ESTACIONALES

1d100	Ajuste
01-10	<i>Desastrosos:</i> Reduce los ingresos en un 50%.
11-20	<i>Malos:</i> Reduce los ingresos en un 25%.
21-60	<i>Normales:</i> No hay ajustes.
61-80	<i>Buenos:</i> Incrementa los ingresos en un 25%.
81-100	<i>Prósperos:</i> Incrementa los ingresos en un 50%.

RESULTADOS DEL REGATEO

Diferencia de niveles	Comprador sale ganando	Vendedor sale ganando
3	25% del precio normal	200% del precio normal
2	50% del precio normal	150% del precio normal
1	75% del precio normal	125% del precio normal
Igual categoría	Precio normal	Precio normal

TABLA DE ARMADURAS

Tipo de material	Construcción	Ejemplos	PA	IMP	Coste por localización	IMP/Coste/ Penalización armadura completa	Entorno
Flexibles	Natural/curado	Pieles, cueros	1	2	20	14/140/-3	Todos
	Acolchado/forrado	Gambeson, aquetón.	2	1	80	7/560/-2	Todos
	Laminado	Linotórax, bezanteado	3	2	180	14/1.260/-3	A-M
	Escamas	Brigantina, lamelar	4	3	320	21/2.240/-5	A-R
Rígidas	Media coraza	Placas de hoplita	5	4	500	28/3.500/-6	A-R
	Malla	Loriga de malla, bandas	6	5	900	30/6.300/-7	A-R
	Placa y malla	Cota de mallas laminada	7	6	1.400	42/9.800/-9	M-L
	Placa articulada	Placa gótica	8	7	2.400	49/16.800/-10	M-L

**TABLA DE ROPA**

Prenda de ropa	Barato	Razonable	Superior
Botas	25	50	100
Sandalias	4	8	20
Zapatos	20	45	90
Gorra o sombrero	3	6	18
Guantes, calcetines o ropa interior	5	10	20
Capa o abrigo de entretiempo	20	45	90
Capa o abrigo para el invierno	30	75	150
Camisa, delantal o muda de trabajo	8	16	35
Chaleco o tabardo	10	20	50
Pantalones, faldas o faldillas	12	25	60
Túnica o vestido	15	30	75

TABLA DE TIPOS DE MATERIAL

Material	Modificador de IMP	Notas
Acero	x0.75	Superior en fuerza al hierro y bronce, para las armaduras rígidas es posible trabajarlo en piezas más finas y ligeras.
Bronce	x1	El bronce es, como el hierro, el material usado por defecto en estas reglas a la hora de fabricar armaduras rígidas.
Caparazón	x2	Las armaduras hechas con caparazones tienden a ser gruesas y pesadas para compensar su fragilidad, pero es posible utilizar este material en armaduras laminadas o de escamas; o si la criatura usada como fuente es de suficiente tamaño, tallar por separado trozos distintos para crear armaduras de placa o media coraza.
Cuero	x2	El cuero puede curtirse o hervirse para endurecerlo, y por tanto se usa en la construcción de todo tipo de armaduras excepto mallas, siempre que sea suficientemente grueso; la piel de cocodrilo, por ejemplo, es apropiada para una armadura de media coraza. Las armaduras de pieles están hechas, por defecto, en cuero.
Hierro	x1	Similar al bronce, el hierro es uno de los materiales usados por defecto en las reglas para la creación de armaduras rígidas.
Hueso	x1.5	Voluminoso pero ligero, es posible usar hueso disecado para construir armaduras laminadas, de escamas, media coraza o placas.
Marfil	x1.25	Los dientes y colmillos pueden usarse para fabricar artísticas armaduras de láminas, escamas, media coraza y placas.
Lino	x1	El lino, o su equivalente en lana, es el material usado por defecto a la hora de fabricar armaduras flexibles.
Piedra	x3	Generalmente no se usa debido a su peso, pero algunas piedras como el jade o la obsidiana pueden ser talladas en pequeños trozos con los que fabricar armaduras laminadas o de escamas, o usarlas en grandes segmentos a la hora de improvisar medias corazas.
Quitina	x0.75	Más ligero que otros materiales rígidos, es posible usarla para fabricar armaduras laminadas, de escamas, medias corazas y placas. La quitina, sin embargo, solo puede ser tallada, no modelada, así que las piezas más grandes deben proceder, por necesidad, de insectos del tamaño apropiado.
Seda	x0.75	Más resistente y ligera que otras telas, la seda es ideal para la fabricación de armaduras flexibles.

**TABLA DE HERRAMIENTAS**

Objeto	IMP	Precio
Ábaco	1	8 PP
Aguijón de conductor	1	25 PP
Alforjas (capacidad de hasta 20 IMP x2)	2	20 PP
Antorcha, 1 hora	-	4 PC
Antorcha, 6 horas	1	8 PC
Anzuelos de pesca (20)	-	1 PP
Aparejo de poleas	1	15 PP
Astrolabio (de la Antigüedad en adelante)	1	200 PP
Bocado y brida	1	15 PP
Bolsa de curandero (10 aplicaciones de la habilidad de Medicina)	1	150 PP
Bolsa de prim. auxilios (10 usos de la habilidad Primeros Auxilios)	-	25 PP
Botella, cristal/cerámica	-	2 PP
Brújula de navío (Medievo en adelante)	1	70 PP
Cadena, 2m	2	40 PP
Caja de Seguridad (dependiendo del tamaño)	1-4	75-250 PP
Caña y sedal	1	15 PP
Carcaj	-	2 PP
Cera de abeja, bloque	1	2 PC
Clavos o tachuelas (50)	-	2 PC
Cofre, grande (capacidad de hasta 100 IMP)	5	80 PP
Cofre, pequeño (capacidad de hasta 50 IMP)	3	40 PP
Copa para vino de calidad (cristal, el doble en plata)	-	8 PP
Cuerda de cáñamo, 10 m.	2	10 PP
Cuchillo (herramienta, no arma)	-	5 PP
Escala de cuerda, 3 m.	4	2 PP
Espejo de mano, cristal	1	15 PP
Fusta de monta	-	15 PP
Gancho de escalada	-	5 PP
Ganzúas	-	75 PP
Guadaña/Hoz	2	30 PP
Herraduras	1	10 PP
Herramientas de artesano (herramientas básicas de una Artesanía)	2	75 PP
Herramientas de cetrería	1	30 PP
Instrumento musical	2	70 PP
Jarra/Plato/Bandeja de madera (el doble en metal)	-	5 PC
Lámpara, básica	1	10 PP
Látigo de conductor	-	25 PP
Martillo/Sierra/Mazo/Cinzel	1	1 PP
Mochila/Morral (capacidad de hasta 20 IMP)	1	5 PP
Navaja, plegable	-	3 PP
Olla de cocina (para viajes)	2	3 PP
Pala/Azada/Horca	1	25 PP
Palanqueta	1	25 PP
Papiro/Papel, por hoja (dobla para pergamino de vellón)	-	5 PC
Pellejo de agua/Cantimplora (con capacidad de 2 litros de líquido)	1	5 PC
Pértiga, 3m	1	1 PP

**TABLA DE HERRAMIENTAS (CONTINÚA)**

Objeto	IMP	Precio
Petate	1	1PP
Piedra de molienda	2	8 PP
Piedra Imán	-	5 PP
Quicio	2	5 PP
Raciones/alimento para monturas (por día)	1	5 PC
Red de pesca	4	10 PP
Redoma de aceite	1	1 PP
Reloj de arena (de la Antigüedad en adelante)	1	20 PP
Saco, grande (capacidad de hasta 60 IMP)	1	5 PC
Saco, pequeño (capacidad de hasta 30 IMP)	-	2 PC
Sextante (desde el Renacimiento en adelante)	1	25 PP
Sierra de mano	1	1 PP
Silla de guerra	4	90 PP
Silla de monta	3	60 PP
Tinta y plumas de escritura	1	30 PP
Trampa o cepo para animales	1	1 PP
Vela, 6 horas	1	1 PP
Yasca y pedernal	-	1 PP
Zapapico	1	35PP

TABLA DE ALOJAMIENTOS

Tipo de alojamiento	Barato	Razonable	Superior
Suelo de la sala común o los establos	0.5	--	--
Dormitorio o habitación compartida	1	1,5	--
Habitación privada	2	5	10
Choza o casucha (alquilada por una semana)	10	--	--
Cabaña o casa de campo (alquilada por una semana); suficiente para familia pequeña	15	25	50
Casa o apartamento (alquilados por una semana); suficiente para una familia grande	30	50	75
Villa o mansión (alquilados por una semana); suficiente para un séquito pequeño	100	250	1.000
Comprar una choza o casucha	100	--	--
Comprar una cabaña o casa de campo (por dormitorio)	750	1.250	2.500
Comprar una casa o apartamento (por cada dos dormitorios)	3.000	5.000	7.500
Comprar una villa o mansión (por cada cuatro dormitorios)	20.000	50.000	200.000
Tienda de campaña (por persona de capacidad)	1	3	5

TABLA DE ALIMENTOS

Tipo	Barato	Razonable	Superior
Comida en una taberna o posada	1	3	8
Cerveza, rubia o tostada, por una noche	1	1,5	3
Vino o licores, por una noche	2	4	6
Raciones de viaje (para 7 días)	7	9	12



ARMAS A UNA MANO

Arma	Daño	Tam.	Alc.	Efectos de Combate	IMP	PA/PG	Rasgos	Entorno	Precio
Alfanje	1d6+2	M	M	Desangrar	1	6/10		A-M	200 PP
Bola y cadena	1d6+1	M	M	Atrapar, At. Localización, Empujar	2	6/8	Flexible	M	250 PP
Cadena	1d4	M	M	Atrapar	1	8/6	Flexible	A-I	10 PP
Cimitarra	1d8	M	M	Desangrar	2	6/10		M-L	200 PP
Clava	1d6	M	C	At. Localización, Empujar	1	4/4		Todos	5 PP
Cuchillo	1d3	P	C	Desangrar, Empalar	-	5/4		Todos	10 PP
Daga	1d4+1	P	C	Desangrar, Empalar	-	6/8	Arrojadiza	Todos	30 PP
Espada, ancha	1d8	M	M	Desangrar, Empalar	2	6/10		A-L	175 PP
Espada, corta	1d6	M	C	Desangrar, Empalar	1	6/8		Todos	100 PP
Espada, larga	1d8	M	L	Desangrar, Empalar	2	6/12		M-R	250 PP
Estoque	1d8	M	L	Empalar	1	5/8		L	100 PP
Flagelo	1d6	M	M	Empujar	1	3/6	Flexible	A-M	200 PP
Hacha, batalla	1d6+1	M	M	Desangrar	1	4/8		A-R	100 PP
Hacha, mano	1d6	P	C	Desangrar	1	3/6	Arrojadiza	Todos	25 PP
Lanza, corta	1d8+1	M	L	Empalar	2	4/5	Arrojadiza, Contracarga	Todos	20 PP
Lanza, torneo	1d10+2	E	ML	Empalar, Romper	3	4/10	Caballería	A-M	150 PP
Maza	1d8	M	C	At. Localización, Empujar	1	6/6		A-R	100 PP
Main Gauche	1d4	P	C	Desangrar	-	6/10	Atrapadora	M-L	180 PP
Pico Militar	1d6+1	M	M	At. Localización, Romper	3	6/10		M-L	180 PP
Red	1d4	P	L	Atrapar	3	2/20	Arrojadiza, Atrapadora	Todos	20 PP
Sable	1d6+1	M	M	Desangrar, Empalar	1	6/8		L-I	225 PP
Tridente	1d8	M	L	Empalar	2	4/10	Arrojadiza, Barbada	A-M	155 PP

TABLA DE EFECTOS DE EMPALAR

TAM de la Criatura	Arma Pequeña	Arma Media	Arma Grande	Arma Enorme	Arma Colosal
1-10	Formidable	Hercúleo	Incapacitado	Incapacitado	Incapacitado
11-20	Difícil	Formidable	Hercúleo	Incapacitado	Incapacitado
21-30	Sin efecto	Difícil	Formidable	Hercúleo	Incapacitado
31-40	Sin efecto	Sin efecto	Difícil	Formidable	Hercúleo
41-50	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto	Difícil	Formidable
Cada +10	Sigue la progresión de la tabla				

ESCUDOS



Arma	Daño	Tam.	Alc.	Efectos de Combate	IMP	PA/PG	Rasgos	Entorno	Precio
Cometa	1d4	E	C	Aturdir Localización, Empujar	3	4/15	Parar proyectiles, Parada pasiva 4 Loc.	M	300 PP
Diana	1d3+1	G	C	Empujar, Empalar	2	4/9	Parar proyectiles; Parada pasiva 3 Loc.	A-L	150 PP
Gran Rectangular	1d4	E	C	Aturdir Localización, Empujar	4	4/18	Parar proyectiles; Parada pasiva 5 Loc.	A-M	450 PP
Heraldo	1d4	G	C	Aturdir Localización, Empujar	2	6/12	Parar proyectiles; Parada pasiva 3 Loc.	M	150 PP
Hoplita	1d4	E	C	Aturdir Localización, Empujar	3	6/15	Parar proyectiles; Parada pasiva 4 Loc.	A-M	300 PP
Peltasta	1d4	G	C	Aturdir Localización, Empujar	2	4/12	Parar proyectiles; Parada pasiva 3 Loc.	A-M	150 PP
Rodela	1d3	M	C	Aturdir Localización, Empujar	1	6/9	Parar proyectiles; Parada pasiva 2 Loc.	M-L	50 PP
Vikingo	1d4	G	C	Aturdir Localización, Empujar	3	4/12	Parar proyectiles; Parada pasiva 4 Loc..	M	300 PP

TABLA DE ARMADURA Y PUNTOS DE GOLPE DE OBJETOS INANIMADOS

Objeto	Puntos de armadura	Puntos de golpe
Cadena/esposas	8	8
Clava	4	4
Cuerda	6	3
Daga	6	4
Espada	6	10
Muro de una cabaña (sección 2 m)	3	15
Muro de un castillo (sección 2 m)	10	250
Puertas de un castillo	8	120
Puerta de hierro	12	75
Puerta de madera (normal)	4	25
Puerta de madera (reforzada)	6	30
Roca	10	40
Silla de madera	2	6
Valla de madera (sección 2 m)	4	5



ARMAS A DISTANCIA

Arma	Daño	MD	Poten- cia	Distancia	Rec	Efec. Comb.	Tam. Emp.	IMP	PA/ PG	Entorno	Precio
Atlatl	--	--	+1	+0/+10/+20	-	-	-	1	1/4	P	10 PP
Arco, corto	1d6	S	G	15/100/200	2	Empalar	P	1	4/4	P-M	75 PP
Arco, largo	1d8	S	E	15/125/250	2	Empalar	P	1	4/7	M	200 PP
Arco, recurvado	1d8	S	E	15/125/250	2	Empalar	P	1	4/8	A-M	225 PP
Ballesta, ligera	1d8	N	G	20/100/200	3	Empalar	P	1	4/5	M-L	150 PP
Ballesta, pesada	1d10	N	E	20/150/300	4	Empalar, Romper	P	2	4/8	M-L	350 PP
Boleadoras	1d4	N	-	10/25/50	-	Atrapar	-	-	2/2	P-A	10 PP
Cerbatana	-	N	-	10/20/30	2	-	-	-	1/4	P	30 PP
Daga	1d4	S	P	5/10/20	-	Empalar	P	-	6/8	Todas	30 PP
Dardo	1d4	S	P	5/10/20	-	Empalar	P	-	2/1	P-A	10 PP
Disco	1d4+1	S	G	5/20/40	-	Aturdir Lo- calización	-	-	2/3	A	30 PP
Hacha, mano	1d6	S	P	10/20/30	-	Desangrar	-	1	4/6	Todas	25 PP
Honda	1d8	N	G	10/150/300	3	Aturdir Lo- calización	-	-	1/2	P-M	5 PP
Honda-cayado	2d6	N	C	5/25/50	4	Aturdir Lo- calización	-	2	3/6	A-M	20 PP
Jabalina	1d8+1	S	E	10/20/50	-	Empalar, Inm. arma (escudo)	M	1	3/8	A-M	20 PP
Lanza, corta	1d8	S	G	10/15/30	-	Empalar	M	1	4/5	Todas	20 PP
Piedra/Roca	1d3	S	P	5/10/20	-	Aturdir Lo- calización	-	-	-	Todas	-
Red	-	N	-	3/5/10	-	Atrapar	-	3	2/20	Todas	20 PP
Tridente	1d8	S	G	10/15/30	-	Barbado, Empalar	M	2	4/10	A-M	155 PP

MUNICIÓN PARA LAS ARMAS A DISTANCIA

Las armas como los arcos o las ballestas usan munición para causar daño. Cualquier personaje, que posea la habilidad de Artesanía apropiada, puede fabricar flechas, virotes, dardos o proyectiles, por ejemplo, Artesanía (Flechero) para flechas, siempre que disponga de las materias primas y un área de trabajo o taller apropiado para la tarea. También es posible comprar la munición ya fabricada a un artesano especializado, en cuyo caso el coste será el siguiente:

- Dardos arrojados (por una docena): 2 PP
- Dardos de cerbatana (por media docena): 2 PP
- Flechas de arco (por una docena): 4 PP
- Proyectiles de honda de plomo (por una bolsa de veinte): 1 PP
- Virotes de ballesta (por una docena): 3 PP

**TABLA DE CALIDAD DE OBJETOS**

Porcentaje total	Resultado	Mejoras
150%	Excelente	2
125%	Bueno	1
100%	Aceptable	0
75%	Defectuoso	El producto se romperá o desgastará un 25% más rápido de lo normal; o sus PG y valor se ven reducidos a tres cuartos reflejando su poco aguante.
50%	Malo	El producto se romperá o desgastará en un 50% más rápido de lo normal; o sus PG y valor se ven reducidos a la mitad, reflejando su mala calidad.
25%	Chapuzas	El producto se romperá o desgastará en un 75% más rápido de lo normal; o sus PG y valor se ven reducidos a un cuarto, reflejando su patetismo.
0%	Inusable	El producto final no se puede usar para nada.

TABLA DE MEJORAS

Mejora	Efectos
Capaz	Si es un arma, añade +1 a su valor de daño. Otros objetos reducen su valor de IMP en 1d2 puntos.
Deseable	Se dobla el valor del objeto.
Duradero	Se incrementan los PG del objeto en 1.
Eficiente	El objeto es de tal calidad que confiere una bonificación de +5% a la habilidad requerida para su uso.
Resistente	Se incrementan los PG del objeto en 1.

TABLA DE HERIDAS PERMANENTES

1d3	Reducción de PG	Resultado de la lesión
1	El personaje pierde permanentemente 1/3 de sus PG en la localización	Si es un miembro, esto representa la pérdida de una mano o pié. Si es la cabeza, el personaje pierde uno de sus órganos sensoriales: un ojo, la nariz, oreja o lengua. En cualquier otro lugar supone una fea cicatriz desfigurante.
2	El personaje pierde permanentemente 2/3 de sus PG en la localización	En un miembro, este se ha visto dañado desde el codo o la rodilla. En la cabeza supone la pérdida de dos órganos sensoriales. El torso exhibirá una horrible cicatriz desfigurante.
3	La localización del personaje queda reducida a un único PG.	Los miembros quedan lisiados desde el hombro o la cadera. La cabeza pierde 3 órganos sensoriales, la mitad de la cara, o la mandíbula por completo. El pecho o abdomen sufre de una cicatriz o deformación tan horrible que nadie que la vea será capaz de entender cómo puede haber logrado sobrevivir a eso el personaje.

TABLA DE INTENSIDAD DEL FUEGO

Intensidad	Ejemplos	Tiempo	Daño
1	Vela	1d4	1d2
2	Antorcha	1d3	1d4
3	Hoguera de campamento	1d2	1d6
4	Casa en llamas	1d2	2d6
5	Lava volcánica	Instant.	3d6

DAÑO POR ÁCIDO

Tipo de ácido	Daño	Duración
Débil	1d2	1 ronda de combate
Potente	1d4	1d2 rondas de combate
Concentrado	1d6	1d3 rondas de combate



TABLA DE MOVIMIENTO EN TIEMPO ESTRATÉGICO

Ejemplo de viaje	Distancia cubierta (km) por día (jornada de 10-12 horas)
Caminar.	30 por día.
Caballo al paso casual.	60 por día.
Carromato al paso casual.	15 por día.
Mar abierto, condiciones favorables.	150-300 (en un periodo de 24 horas).
Mar abierto, malas condiciones.	0-60 (en un periodo de 24 horas).
Costa o río, condiciones favorables.	30-60 por día.
Costa o río, malas condiciones.	0-30 por día.

TABLA DE MOVIMIENTO COMPARADO

Periodo de tiempo	Mov. Base 4 m.	Mov. Base 6 m.	Mov. Base 8 m.	Mov. Base 10 m.	Mov. Base 12 m.	Mov. Base 14 m.
Ronda de combate	4 m.	6 m.	8 m.	10 m.	12 m.	14 m.
Minuto	48 m.	72 m.	96 m.	120 m.	144 m.	168 m.
Hora	2.9 km.	4.3 km.	5.8 km.	7.2 km.	8.6 km.	10.1 km.

EFFECTOS DE LAS ARMADURAS SOBRE EL MOVIMIENTO

Modalidad de Movimiento	Ajustes al movimiento
Caminar	Sin ajustes.
Aligerar/Correr	Velocidad aligerar/correr - Penalización al MR de la armadura
Nadar	(Velocidad nadando/2) - Penalización al MR de la armadura
Trepar superficies abruptas	Movimiento base - (Penalización al MR de la armadura/2)
Trepar superficies escarpadas	Movimiento base - Penalización al MR de la armadura
Trepar superficies verticales	Movimiento base - (Penalización al MR de la armadura x2)
Saltar	Distancia de salto - (Penalización al MR de la armadura/2)

TABLA DE ACTIVIDADES FÍSICAS

Actividad	¿Cuánto tiempo?	Ejemplos	Tiradas de habilidad
Tranquila	CON en horas	Actividades que no cansan el cuerpo. Cualquier actividad razonable a un paso tranquilo.	Tiradas a grado Muy Fácil contra Aguante, Atletismo o Fuerza Bruta en función de la tarea (Atletismo para ejercicios, Fuerza Bruta por levantar pesos, Aguante en otras actividades generales).
Laboriosa	CON en minutos	Trabajo manual; ejercicio físico mantenido.	Como arriba, pero a dificultad Fácil.
Fatigosa	CON en segundos (redondeado hacia arriba hasta rondas de combate)	Combate; afrontar los elementos; actividades físicas en circunstancias adversas.	Tiradas a dificultad Normal contra Aguante, Atletismo o Fuerza Bruta en función de la tarea (Atletismo para ejercicio, Fuerza Bruta por arrastrar pesos, Aguante en combate).

**TABLA DE ESTADOS DE CONDICIÓN**

Condición	Efectos
Afonía	Las cuerdas vocales de la víctima quedan paralizadas, impidiendo la comunicación verbal.
Agonía	La víctima queda incapacitada por el dolor. Cualquier tirada de habilidad que implique el uso del área afectada, sin importar si es una localización determinada o el cuerpo al completo, se ve reducida al valor de Voluntad del personaje; el fallo indicará que la acción falla y todo lo que el personaje hace es gemir o aullar de dolor.
Alucinaciones	La víctima experimenta ilusiones y no puede diferenciar entre experiencias reales o imaginadas. Sus habilidades y características no se ven afectadas, pero su capacidad para relacionarse con el mundo real queda seriamente comprometida. Bajo sus efectos el personaje experimenta visiones relacionadas con sus pasiones más fuertes o secretos ocultos, a menudo actuando de forma irracional en función de ellos.
Asfixia	La víctima sufre de asfixia; cae al suelo incapaz de respirar y está incapacitada. Las reglas de asfixia se encuentran en la página 101.
Ceguera	La víctima pierde el uso de su sentido de la vista.
Confusión	La víctima no puede usar habilidades de Saber, comunicación o mágicas.
Contagio	La víctima transfiere el veneno o enfermedad con su toque.
Desangramiento	La víctima sufre de pérdidas de sangre internas o hemorragias superficiales, efecto descrito bajo las reglas de pérdidas de sangre de la página 119.
Drenaje	La víctima ve reducidos sus PM (ya sea el atributo real o su cantidad actual). Compara la Potencia de la enfermedad o veneno en la Tabla de Daño Espiritual (página 189) para calcular el daño causado. Los PM de este modo no se recuperan hasta que la condición se cure.
Inconsciencia	La víctima pierde la consciencia por un periodo de tiempo indicado en la aflicción. Cuando se recupera la consciencia, la víctima gana 1 nivel de fatiga.
Extenuación	la víctima actúa siempre como si tuviera 1 nivel de fatiga más del que actualmente esté sufriendo.
Fiebre	La temperatura corporal de la víctima fluctúa de forma salvaje —de ardiente a helada— y los músculos duelen. Se tiran todas las habilidades a dificultad Difícil.
Lesión	La víctima pierde de forma permanente 1 PG en la(s) localización(es) afectadas, debido a la necrosis del tejido enfermo.
Manía	La víctima es empujada a seguir algún tipo de compulsión; como evitar el agua, paranoia, atacar a sus compañeros, etc. La manía inducida por la enfermedad o veneno vendrá indicada en la descripción.
Muerte	La víctima se colapsa y morirá en una cantidad de rondas de combate igual a su característica de CON.
Náuseas	La víctima es incapaz de comer, y debe tirar Aguante cada vez que realice un esfuerzo físico para evitar quedar físicamente incapacitada vomitando. Estos vómitos duran 1d3 rondas de combate durante las cuales no puede actuar. Las náuseas de larga duración pueden causar exposición al hambre.
Parálisis	La víctima es físicamente incapaz de moverse. No se podrá usar el área afectada, si es una localización, por la duración. Cuando afecta a todo el cuerpo, el personaje no podrá moverse para nada.
Sordera	La víctima pierde el uso de su sentido del oído.


TABLA DE DAÑO POR CAÍDAS

Distancia caída	Daño recibido
1 m. o menos	No hay daño
De 2 a 5 metros	1d6 en 1 localización aleatoria
De 6 a 10 metros	2d6 en 2 localizaciones aleatorias
De 11 a 15 metros	3d6 en 3 localizaciones aleatorias
De 16 a 20 metros	4d6 en 4 localizaciones aleatorias
Cada 5 m. adicionales	+1d6 daño extra.

TABLA DE VISIBILIDAD

	Luz del día	Ocaso	Luz de luna	Noche sin luna
Claro	500	300	50	25
Nublado	400	250	50	25
Niebla moderada	150	100	25	15
Niebla densa	50	30	15	10
Nieve impulsada por el viento	35	25	10	5
Tormenta de arena/polvo	20	15	10	5

NIVELES DE FATIGA

	Penalización	Movimiento	MR	AC	Tiempo de recuperación
Fresco	--	--	--	--	--
Fatigado	Difícil	Sin penalización	Sin penalización	Sin penalización	15 minutos
Cansado	Difícil	-1 metro	Sin penalización	Sin penalización	3 horas
Rendido	Formidable	-2 metros	-2	Sin penalización	6 horas
Agotado	Formidable	-1/2	-4	-1	12 horas
Debilitado	Hercúleo	-1/2	-6	-2	18 horas
Incapacitado	Hercúleo	Inmóvil	-8	-3	24 horas
Semiconsciente	Imposible	No es posible realizar actividades			36 horas
Comatoso	No es posible realizar actividades				48 horas
Muerto	Muerto				Imposible

TABLA DE TEMPERATURAS

Temperatura en °C	Clima	Riesgo de exposición	Tasa de exposición
-20° o inferior	Glacial	Sí	Por minuto
-19° a -10°	Ártico	Sí	Por 15 minutos
-9° a 0°	Frío	Sí	Por hora
1° a 10°	Fresco	Sí	Por día
11° a 20°	Templado	No	--
21° a 30°	Cálido	No	--
31° a 40°	Desértico	Sí	Por hora

**TABLA DE PRECIPITACIONES**

Humedad relativa	Nubosidad típica	Cantidad por hora	Duración	Tasa de deshidratación
0-12	Despejado	Ninguna	Ninguna	Horaria
13-25	Nubosidad escasa	Muy leves (0-1 mm)	1d10 minutos	2 horas
36-37	Nubes dispersas	Leves (1-2.5 mm)	1d6x10 minutos	3 horas
38-50	Lig. cubierto	Moderadas (2.5-10 mm)	1d2 horas	4 horas
51-62	Mod. cubierto	Fuertes (11-25 mm)	1d3 horas	4 horas
63-75	Casi totalmente cubierto	Muy fuertes (26-50 mm)	1d6 horas	3 horas
76-87	Totalmente cubierto	Monzón (51-80 mm)	1d8 horas	2 horas
88-100	Nubes de tormenta	Inundación (81+ mm)	1d12 horas	Horaria

TABLA DE MODIFICADORES DE CIRCUNSTANCIAS CUERPO A CUERPO

Situación	Grado de Dificultad
Atacar a un blanco indefenso	Automático
Atacar en una situación confinada	Difícil
Defender en una posición más baja o contra un oponente montado	Difícil
Luchar en terreno inestable	Difícil
Luchar mientras se está agazapado o con una rodilla en tierra	Difícil
Luchar en malas condiciones de visibilidad (niebla densa, tormenta de nieve, etc.)	Difícil
Defenderse contra un ataque por la espalda	Formidable
Luchar mientras se está caído en el suelo	Formidable
Luchar en condiciones de oscuridad parcial (penumbras)	Formidable
Luchar en condiciones de oscuridad completa (sin iluminación de ningún tipo)	Hercúleo
Luchando cegado o habiendo perdido el sentido perceptivo primario	Hercúleo

TABLA DE MODIFICADORES DE CIRCUNSTANCIAS A DISTANCIA

Situación	Grado de dificultad
Vientos leves*	Difícil
Vientos moderados*	Formidable
Vientos fuertes*	Hercúleo
Galerna, tormenta o superior*	Imposible
El blanco está aligerando	Difícil
El blanco está corriendo	Formidable
El blanco está oscurecido por niebla o en oscuridad parcial	Difícil
El blanco está oscurecido por humo o niebla densa, o en la oscuridad	Formidable
El blanco está completamente a oscuras	Hercúleo
Cegado o ha perdido el sentido perceptivo principal	Imposible
El blanco está tumbado en el suelo	Formidable
El atacante está tumbado en el suelo**	Hercúleo
El atacante está en suelo inestable	Difícil

**RASGOS DE LOS ESTILOS DE COMBATE**

Rasgo	Descripción
Acuático	Este rasgo permite ignorar el límite que la habilidad de Nadar impone sobre las tiradas de combate en el agua.
Armas ocultas	Le permite al usuario usar objetos aparentemente inocuos como parte de las mortales armas del estilo, sin que se rompan de forma accidental a despecho de su delicadeza (abanicos o instrumentos musicales, por ejemplo).
Arrojar armas	Con este estilo es posible arrojar cualquier arma de melé sin sufrir ninguna penalización a la habilidad, pero cuando se usa de este modo el daño causado del arma se reduce a la mitad.
Asesinato	Le permite al usuario usar el efecto especial de “Muerte silenciosa”, que generalmente no todo el mundo puede usar.
Aprisionador	Este estilo le proporciona al usuario una ventaja a la hora de atrapar o inmovilizar a los oponentes, haciendo que las tiradas opuestas del oponente para evadir o soltarse de sus armas sean a un grado superior de dificultad de lo normal.
Bestia amaestrada	Usado en aquellos estilos que enfatizan la lucha coordinada con un compañero animal (como un ave de presa entrenada, un caballo de guerra, un lobo mascota, etc.), permite al usuario utilizar sus puntos de acción para defender a su mascota de un ataque.
Escaramuzador	Este estilo permite realizar ataques a distancia mientras se aligera (pero no cuando se corre).
Esgrima	Este estilo le permite al usuario realizar ataques y evasiones mientras salta o se balancea (o se desenzarza) del combate, ignorando el límite de habilidad en Atletismo que generalmente se aplica en esas circunstancias.
Gritos intimidatorios	Este estilo emite frecuentes gritos y aullidos en combate, diseñados para intimidar a los oponentes, haciendo que cualquier tirada de resistencia psicológica que se cause a un oponente se realice a un grado mayor de dificultad.
Juego de piernas excelente	Cuando se lucha en superficies resbaladizas o bamboleantes le permiten ignorar el límite de habilidad en Acrobacias que generalmente se aplica en estas circunstancias.
Lucha a ciegas	Le permite al usuario reducir las penalizaciones impuestas por la mala iluminación o la ceguera temporal en un paso de dificultad.
Lucha en formación*	Le permite a un grupo de tres o más combatientes formar un cuadro cerrado, colocando a los oponentes más abiertos o desordenados en desventaja (suponiendo que la “unidad” no pueda ser flanqueada) y reduciendo los puntos de acción de cada oponente enzarzado con ellos en 1 punto.
Lucha sobre carros	Este estilo permite a aquellos combatientes en un carro en movimiento ignorar el límite de habilidad que la habilidad de Conducir del conductor impone a sus habilidades de combate.
Montado	Este estilo permite ignorar el límite que la habilidad de Montar impone sobre las tiradas de combate cuando se está cabalgando.
Muro de escudos*	Le permite a un grupo de tres o más combatientes superponer su protección, añadiendo 1 a la cantidad de localizaciones protegidas con la parada pasiva.
Pericia desarmada	Permite al usuario tratar sus paradas desarmadas como si fueran de tamaño medio (M), ayudándole a protegerse mejor de los oponentes armados.
Técnicas de asedio	Permite ignorar el tope que impone la habilidad de Atletismo a las habilidades de combate durante asaltos al escalar muros o reptando a través de túneles estrechos.

**TABLA DE NIVELES DE ÉXITO DIFERENCIALES****TIRADA DEL ATACANTE**

TIRADA DEL DEFENSOR				
	Crítico	Éxito	Fallo	Pífa
	Crítico	--	Defensor gana 1	Defensor gana 2
	Éxito	Atacante gana 1	--	Defensor gana 1
	Fallo	Atacante gana 2	Atacante gana 1	--
	Pífa	Atacante gana 3	Atacante gana 2	--

CATEGORÍAS DE TAMAÑO DE LAS ARMAS

Tamaño	Descripción
Pequeña (P)	Combate desarmado de un ser humano y armas ligeras de una mano, de menos de un kilogramo de peso, como una daga.
Mediana (M)	Armas usadas a una única mano de aproximadamente un kilogramo de peso; una maza, por ejemplo.
Grande (G)	Armas largas perforantes, como el caso de las lanzas a dos manos.
Enorme (E)	Armas cortantes, contundentes o de tajo usadas a dos manos, como las espadas de doble puño.
Colosal (C)	Armas usadas por criaturas muy grandes; por ejemplo el árbol arrancado de cuajo usado por un gigante.

CATEGORÍAS DE ALCANCE DE LAS ARMAS

Alcance	Descripción
Toque (T)	Un humano en combate desarmado, usando nudilleras o puños americanos, etc.
Corto (C)	Armas de menos de medio metro de largo, como una daga o espada corta.
Medio (M)	Armas blandidas a una mano más largas de medio metro, como una bola y cadena.
Largo (L)	Armas a una mano perforantes o armas esgrimidas a dos manos cortantes, como por ejemplo el gran hacha.
Muy largo (ML)	Armas perforantes utilizadas a dos manos, como las armas de asta o las lanzas de caballería.

TABLA DE REDUCCIÓN DEL DAÑO**ARMA ATACANTE**

ARMA DEFENSORA					
	Pequeña	Media	Grande	Enorme	Colosal
	Pequeña	Todo	La mitad	Nada	Nada
	Mediana	Todo	La mitad	Nada	Nada
	Grande	Todo	Todo	La mitad	Nada
	Enorme	Todo	Todo	Todo	La mitad
	Colosal	Todo	Todo	Todo	Todo


TABLA DE AJUSTES A DIFICULTAD POR TAMAÑO Y ALCANCE

		TAMAÑO DEL BLANCO					
		10 o menos	11-20	21-40	41-80	81-150	151-300
Alcance	1-20 m	1 paso más difícil	Sin efecto	1 paso más fácil	1 paso más fácil	2 pasos más fácil	2 pasos más fácil
	21-40m	1 paso más difícil	1 paso más difícil	Sin efecto	1 paso más fácil	1 paso más fácil	2 pasos más fácil
	41-60m	2 pasos más difícil	1 paso más difícil	1 paso más difícil	Sin efecto	1 paso más fácil	1 paso más fácil
	61-80m	2 pasos más difícil	2 pasos más difícil	1 paso más difícil	1 paso más difícil	Sin efecto	1 paso más fácil
	81-100m	3 pasos más difícil	2 pasos más difícil	2 pasos más difícil	1 paso más difícil	1 paso más difícil	Sin efecto
	101-120m	3 pasos más difícil	3 pasos más difícil	2 pasos más difícil	2 pasos más difícil	1 paso más difícil	1 paso más difícil
	121-140m	4 pasos más difícil	3 pasos más difícil	3 pasos más difícil	2 pasos más difícil	2 pasos más difícil	1 paso más difícil
Cada 20m		Sigue la progresión de la tabla					

MARCADORES DE ESTADO

Imprime y recorta hasta que tengas una cantidad suficiente de estos cómodos marcadores durante el combate, colocándolos junto a la miniatura u hoja de personaje para mostrar un efecto duradero que se haya producido como resultado de un efecto especial.



























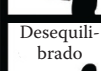




































Perdiendo Sangre 	Caído 	Desarmado 	Cegado 	Atrapado/Agarrado 	Empalado 	Arma capturada 	Presionado 	Desequilibrado 
Perdiendo Sangre 	Caído 	Desarmado 	Cegado 	Atrapado/Agarrado 	Empalado 	Arma capturada 	Presionado 	Desequilibrado 
Perdiendo Sangre 	Caído 	Desarmado 	Cegado 	Atrapado/Agarrado 	Empalado 	Arma capturada 	Presionado 	Desequilibrado 
Perdiendo Sangre 	Caído 	Desarmado 	Cegado 	Atrapado/Agarrado 	Empalado 	Arma capturada 	Presionado 	Desequilibrado 
Perdiendo Sangre 	Caído 	Desarmado 	Cegado 	Atrapado/Agarrado 	Empalado 	Arma capturada 	Presionado 	Desequilibrado 
Perdiendo Sangre 	Caído 	Desarmado 	Cegado 	Atrapado/Agarrado 	Empalado 	Arma capturada 	Presionado 	Desequilibrado 
Perdiendo Sangre 	Caído 	Desarmado 	Cegado 	Atrapado/Agarrado 	Empalado 	Arma capturada 	Presionado 	Desequilibrado 

TABLA DE EFECTOS ESPECIALES



Efecto especial	Ofensivo	Defensivo	Tipo de arma específica	Tirada específica	Apilable
Atrapar	X	X	Atrapadoras		
Aumentar Distancia		X			
Aturdir Localización	X		Contundentes		
Capturar Arma	X	X	Desarmado		
Cegar Oponente		X		Crítico del defensor	
Dañar Arma	X	X			
Derribar Oponente	X	X			
Desangrar	X		Cortantes		
Desarmar Oponente	X	X			
Desequilibrar Oponente		X			X
Elegir Blanco		X		Pífa del atacante	
Empalar	X		Perforantes		
Empujar	X		Escudos o contundentes		
Escapar		X		Crítico del defensor	
Escoger Localización	X			Ver descripción	
Forzar Fallo	X	X		Oponente pífa	
Forzar Rendición	X	X			
Herida Accidental		X		Pífa del atacante	
Inmovilizar Arma	X	X		Tirada crítica	
Maximizar Daño	X			Crítico del atacante	X
Mejorar Parada		X		Crítico del defensor	
Muerte Silenciosa	X		Armas pequeñas	Ver descripción	
Presa	X		Desarmado		
Presionar Ventaja	X				
Ráfaga	X		Desarmado		X
Recarga Rápida	X				X
Recuperar Verticalidad		X			
Reducir Distancia	X	X			
Resistir Empujón		X			
Retirada		X			
Romper	X		Armas a dos manos		
Superar Armadura	X			Crítico del atacante	X
Superar Parada	X			Crítico del atacante	



DESCRIPCIÓN DE LOS EFECTOS ESPECIALES

ATRAPAR

Le permite a un personaje que esté usando un arma atrapadora, como una red o un látigo, inmovilizar la localización golpeada. Un brazo así atrapado no podrá usar nada que esté sosteniendo; una pierna aferrada evita que el blanco pueda moverse; con la cabeza, el pecho o el abdomen agarrados todas las tiradas del blanco se realizarán a un paso superior de dificultad. Durante su siguiente turno el usuario del arma puede invertir 1 AC para realizar un intento de Derribar Oponente de forma automática. Una víctima así atrapada puede intentar liberarse durante su turno, con una tirada opuesta de Fuerza Bruta, o conseguir un efecto especial y seleccionar Dañar Arma, Desarmar Oponente o Escapar.

AUMENTAR DISTANCIA

Permite que el personaje automáticamente cambie la distancia de enzarzamiento entre él mismo y un oponente, de tal modo que acabe a la distancia óptima para el arma más larga usada (consulta Alcance del Arma, combate cerrado y recuperar terreno en la página 142).

ATURDIR LOCALIZACIÓN

El atacante puede usar un arma contundente para, temporalmente, aturdir la parte del cuerpo en la que ha golpeado. Si el golpe supera los puntos de armadura de la localización y causa daño, el defensor deberá hacer una tirada opuesta de su habilidad de Aguante contra la tirada original de ataque. Si el defensor la falla, la localización de golpe quedará incapacitada por una cantidad de turnos igual a la cantidad de daño infligida. Un golpe en el torso hace que el defensor se quede sin aliento y se vea obligado solo a defenderse por ese tiempo. Un golpe en la cabeza deja al oponente temporalmente inconsciente.

CAPTURAR ARMA

Le permite a un personaje que combata desarmado retorcer el arma del oponente, arrancándola de su mano. El oponente debe hacer una tirada opuesta de su Estilo de Combate contra la tirada original de ataque desarmado. Si el blanco falla, verá como pierde el arma, que acaba en las manos del personaje antiguamente desarmado y desde ese momento podrá usarla si lo desea. Capturar Arma es distinto de Desarmar Oponente en el sentido en el que el tamaño del arma usada no

importa. Sin embargo, solo es posible usar esta técnica sobre oponentes que no superen la FUE x2 del atacante.

CEGAR Oponente

Con una tirada crítica el defensor brevemente ciega a su oponente arrojándole arena a los ojos, reflejando la luz del sol con su escudo o cualquier otra táctica similar, interfiriendo brevemente con la visión del atacante. El atacante debe hacer una tirada opuesta de Evasión (o Estilo de Combate si estaba usando un escudo) contra la tirada de parada original del defensor. Si el atacante falla sufrirá el modificador de circunstancias de ceguera durante sus 1d3 siguientes turnos de combate.

DAÑAR ARMA

Permite que el personaje dañe el arma de su oponente como parte del ataque o parada. Si estaba atacando, el personaje apunta específicamente al arma de parada del defensor y aplica el daño que haya generado sobre ella, en vez de sobre su esgrimidor. El arma afectada como blanco usa sus propios PA para resistir el daño recibido. Si se ve reducida a cero PG el arma ha quedado destruida.

DERRIBAR Oponente

El personaje intenta desequilibrar o arrojar a su oponente al suelo. Este debe hacer una tirada opuesta con su Fuerza Bruta, Evasión o Acrobacias contra la tirada original del personaje. Si el blanco falla, acabará caído en el suelo. Los oponentes cuadrúpedos (o las criaturas con incluso más piernas) pueden usar también su habilidad de Atletismo en esta tirada opuesta, y resuelven la tirada a un paso inferior de dificultad.

DESANGRAR

El personaje intenta cortar una de las principales venas o arterias del blanco. Si el golpe supera los PA del blanco e inflige al menos 1 PG, el defensor deberá hacer una tirada opuesta de Aguante contra la tirada original de ataque. Si el defensor la falla comenzará a sangrar profusamente. Al comienzo de cada ronda de combate posterior el blanco ganará un nivel de fatiga, hasta que se colapse y probablemente muera. Es posible tratar una herida que cause pérdida de sangre mediante una tirada exitosa de Primeros Auxilios, pero el blanco no podrá realizar actividades fatigosas o acciones violentas sin que se le reabra la herida. Consulta Pérdidas de sangre en la página 119.

DESARMAR Oponente

El personaje golpea, retuerce o arranca el arma del oponente de sus manos. Este debe hacer una tirada opuesta de su Estilo de Combate contra la tirada original del personaje. Si el blanco del intento de desarme falla, su arma saldrá volando una cantidad de metros igual al MD del personaje que seleccionase el efecto. Si este es no es positivo, el arma caerá a los pies de la persona desarmada. El tamaño comparado de las armas usadas en el efecto modifica la tirada. Aumenta la dificultad en un paso por cada paso de tamaño que el arma del personaje que inicia el desarme supere a la de su oponente. Del mismo modo, cada paso de tamaño inferior la dificulta en un grado. Solo es posible usar este efecto especial contra criaturas cuya FUE no sea más del doble del atacante.

DESEQUILIBRAR Oponente

El defensor da un paso lateral o se retira hacia atrás en un momento inconveniente, haciendo que el atacante pierda el equilibrio. El oponente no podrá realizar acciones de ataque durante su siguiente turno. Es posible apilar este efecto especial.

ELEGIR BLANCO

Cuando un atacante pifia, el defensor puede maniobrar o desviar su golpe de tal modo que este golpee a otra persona presente que esté adyacente a él. Este efecto especial exige que el nuevo blanco esté dentro del alcance del arma cuerpo a cuerpo del atacante, o en el caso de un ataque a distancia, que se encuentre en la línea de tiro utilizada. La nueva víctima será cogida completamente por sorpresa por el inesperado accidente y no tendrá posibilidades de evitar el ataque, que impacta automáticamente. En compensación, sin embargo, este ataque accidental no genera efectos especiales.

EMPALAR

El atacante puede intentar clavar un arma perforante a gran profundidad en el cuerpo del defensor. El atacante tira dos veces el daño causado por el arma, y escoge cual de los dos resultados utiliza para el ataque. Si logra penetrar la armadura del defensor y causar al menos 1 PG, el atacante tiene la opción de dejar el arma en la herida, o de arrancarla de golpe durante su turno siguiente. Dejar el arma en la herida inflige un aumento de dificultad a las futuras tiradas de habilidad de la víctima. La severidad de esta penalización depende tanto del tamaño de la criatura afectada como del arma empalada, tal y como se describe en la Tabla de Efectos de Empalamiento. Para simplificar el proceso, ningún otro empalamiento posterior realizado con armas del mismo tamaño o inferior incrementará la penalización.

Para extraer el arma empalada durante una melé es necesario usar la acción de combate Preparación del Arma. El personaje deberá realizar una tirada sin oposición de Fuerza Bruta (o vencer en una opuesta si el oponente se resiste). El éxito extrae el arma, causando un daño adicional en la misma localización de golpe igual a la mitad del que cause esa arma en condiciones normales, pero sin aplicar su MD. El fallo implica que el arma sigue clavada en la herida, sin producirse ningún efecto adicional, aunque el usuario puede seguir intentando extraerla de nuevo durante su siguiente turno. Las armas etiquetadas específicamente como “Barbadas” (como los arpones) infligen daño normal al ser extraídas de este modo. La armadura llevada no reduce el daño causado por la extracción. Mientras el arma permanezca empalada el atacante no puede usarla para parar.

EMPUJAR

El atacante deliberadamente empuja al oponente intentando desequilibrarle. Cuánto logra empujarlo hacia atrás o hacia un lado depende del arma que esté siendo usada. Los escudos empujan hacia atrás un metro por cada dos puntos de daño generados (antes de aplicar ninguna reducción al mismo por parada, armadura, etc.) mientras que las armas contundentes empujan un metro hacia atrás por cada tres puntos de daño. Empujar solo funciona sobre criaturas de hasta el doble de TAM del atacante. Si el blanco es forzado a retroceder hasta un obstáculo deberá hacer una tirada de Atletismo (a dificultad Difícil) o de Acrobacias para evitar caer o resbalar.

ESCAPAR

Con una tirada crítica el defensor puede, automáticamente, escapar de un efecto especial de Atrapar, Presa o Inmovilizar Arma.

ESCOGER LOCALIZACIÓN

Cuando usa un arma de melé que ataque cuerpo a cuerpo el atacante puede seleccionar, con este efecto especial, libremente la localización donde impacta el ataque, siempre que esa localización de golpe esté dentro de su alcance normal. Si realiza un ataque a distancia solo puede seleccionar este efecto especial con una tirada crítica, a no ser que el blanco esté a alcance corto y esté estacionario o no sea consciente del atacante.

FORZAR FALLO

Usado cuando un oponente pifia, el personaje puede combinar Forzar Fallo con cualquier otro efecto especial que requiera que el oponente realice una tirada opuesta para funcionar. Forzar Fallo hará que el oponente automáticamente falle su tirada para evitar el segundo efecto.



**FORZAR RENDICIÓN**

Le otorga al personaje una posibilidad de obligar a rendirse a un blanco indefenso o en una situación de desventaja; por ejemplo, si alguien ha sido desarmado, está caído en el suelo y no puede recuperar la verticalidad, ha sufrido una Herida Seria (o peor), etc. Al seleccionar este efecto especial no se causará daño al blanco, solo se le está amenazando. Asumiendo que sea racional y capaz de comprender la exigencia, el blanco deberá hacer una tirada opuesta de Voluntad contra la tirada de ataque o parada original. Si el blanco falla, capitulará. El DJ puede decidir que Forzar Rendición solo sea efectiva con Personajes No Jugadores.

HERIDA ACCIDENTAL

El defensor desvía o retuerce el ataque de su oponente de tal modo que este, cuando pifa, se golpea a sí mismo. El atacante debe hacer una tirada de daño contra sí mismo, golpeándose en una localización aleatoria con el arma que utilizaba para atacar. Si realizó un ataque desarmado sufrirá un desgarramiento o una lesión interna y la tirada de daño ignorará cualquier armadura existente.

INMOVILIZAR ARMA

Con una tirada crítica el personaje inmoviliza una de las armas o el escudo de su oponente, utilizando su propio cuerpo o posición para impedir su movimiento. Durante su turno el oponente puede intentar liberar el arma capturada como acción. Esto le cuesta 1 AC y funciona como por el efecto especial de Presa. El fallo significa que sigue sin poder usar el arma inmovilizada. Mientras tanto, un oponente que carezca de una segunda arma o de escudo en la otra mano se verá obligado a usar Evasión para esquivar los ataques, utilizar su habilidad de Pelea o a abandonar por completo el enzarzamiento.

MAXIMIZAR DAÑO

Con un resultado crítico el personaje puede sustituir uno de los dados de daño de su arma por el valor máximo que se pueda obtener en él. Por ejemplo, se tratará un hacha de mano, que normalmente causa 1d6, como si hubiera sacado un 6, mientras que una gran clava, que generalmente causa 2d6, hará en su lugar 1d6+6 de daño. Es posible apilar varias veces este efecto especial. Aunque también puede usarse con armas naturales, Maximizar Daño no afecta al modificador de daño del atacante, que siempre debe tirarse con normalidad.

MEJORAR PARADA

Con una tirada crítica el defensor logra desviar por completo la fuerza del ataque, sin importar el tamaño del arma que utilizaba.

MUERTE SILENCIOSA

Solo los personajes que utilicen un Estilo de Combate con el rasgo de “asesinato” pueden seleccionar este efecto especial. Permite al atacante neutralizar a una víctima en completo silencio, cubriendo su boca o agarrándoles por el cuello mientras la sajan, apuñalan o agarrotan. Esto evita que la víctima emita un grito o dé la alarma de cualquier otro modo durante toda la ronda de combate. Además, si el ataque causa una Herida Seria o Grave la víctima fallará automáticamente su tirada de Aguante opuesta contra ella. Muerte Silenciosa solo puede usarse sobre oponentes sorprendidos y solo en el primer ataque que se realice sobre ellos.

PRESA

Suponiendo que el oponente esté dentro del alcance de un arma natural del atacante, este puede usar una mano vacía (u otro miembro similar capaz de agarrar como una garra, cola o tentáculo) para aferrar al oponente, evitando que este pueda cambiar el alcance del arma o desenzarzarse del combate. El oponente puede intentar liberarse durante su turno, lo que exige una tirada opuesta de Fuerza Bruta o Pelea contra cualquiera de estas dos habilidades que prefiera el apresador. Si la víctima agarrada vence, logrará soltarse. Nótese que algunos atacantes usando Fuerza Bruta pueden ser tan fuertes que no importe ni la fuerza ni la técnica usada por el evasor, de tal modo que su presa no puede ser derrotada (consulta la habilidad de Fuerza Bruta en la página 59).

PRESIONAR VENTAJA

El atacante presiona a su oponente, de tal modo que este se ve obligado a permanecer a la defensiva y no puede atacar durante su siguiente turno. Esto le permite al atacante, potencialmente, establecer una secuencia ininterrumpida de ataques mientras el defensor bloquea desesperadamente.

RÁFAGA

Una criatura o atacante desarmado puede realizar un ataque inmediato de respuesta usando un miembro o parte corporal distinta a la utilizada para defender sin necesidad de esperar a su siguiente turno. Por ejemplo, un atacante humano puede responder con un puñetazo en el abdomen o un rodillazo en la cara. Este ataque adicional sigue costando AC pero potencialmente permite varios ataques en secuencia antes de que el defensor pueda responder ofensivamente.

RECARGA RÁPIDA

Cuando se usa un arma a distancia el atacante reduce el tiempo de recarga de su siguiente disparo en uno. Este efecto especial se puede apilar.

RECUPERAR VERTICALIDAD

Le permite al defensor usar un momento de descuido del atacante para levantarse y recuperar la verticalidad.

REDUCIR DISTANCIA

Este efecto especial permite al personaje cambiar de forma automática el alcance de enzarzamiento entre él mismo y un oponente, de tal modo que el alcance favorezca a quien tenga el arma más corta (consulta Alcance de las Armas, combate cerrado y recuperar Terreno en la página 142).

RESISTIR EMPUJÓN

El defensor se prepara contra la fuerza de un ataque, permitiéndole evitar los efectos de empujón que el daño causado pueda provocar.

RETIRADA

El defensor automáticamente es capaz de abandonar el alcance del arma de su oponente, rompiendo el enzarzamiento con él.

ROMPER

El atacante puede usar un arma apropiada a dos manos para dañar la armadura o protección natural de un oponente. Cualquier daño que cause el arma, después de haber aplicado las reducciones por parada o magia, se aplica contra el valor de PA de la protección. El daño que supere la protección se utiliza para reducir el valor de PA de esa localización blindada: Rompiendo las correas, reventando las anillas, arrancando las placas o abriendo en canal la piel, escamas o quitina de los monstruos. Si aún queda algo de daño una vez que la protección ha sido reducida a 0 PA, el valor sobrante se sigue aplicando sobre los PG de la localización golpeada.

SUPERAR ARMADURA

Con una tirada crítica el atacante encuentra una brecha en la armadura o protección natural del defensor. Si el defensor está llevando armadura por encima de su protección natural el atacante deberá elegir cuál de ellas ignora. Es posible apilar este efecto para superar ambas. Para propósitos de este efecto la protección física ganada con magia se considera parte de la armadura llevada.

SUPERAR PARADA

Con una tirada crítica el atacante puede ignorar completamente los efectos de una parada del defensor que hubiera sido exitosa en otras circunstancias.

**TABLA DE TIRADAS DE EXPERIENCIA Y COSTE DE TIEMPO**

Disciplina mágica	Capacidad	Tiradas de experiencia	Tiempo
Magia Popular	Truco/Talismán	3	1 semana
Animismo	Espíritu	5	1 mes
Misticismo	Talento	5	1 mes
Hechicería	Hechizo	5	1 mes
Teísmo	Milagro	5	1 mes



TABLA DE HECHIZOS POR ORGANIZACIÓN

	Poca magia	Magia normal	Rico en magia
Cantidad de hechizos, espíritus, milagros, talentos, etc. que una organización posee:	1d3	1d3+3	1d3+6

CREACIÓN DE NUEVAS TRADICIONES

Capacidad añadida	Meses de tiempo	Tiradas de experiencia necesarias
1ª	3	7
2ª	6	13
3ª	10	19
4ª	15	25
5ª	21	31
6ª	28	37
7ª	36	43
Cada +1	+ (Número capacidad+1)	+6

COMANDAR A UN ESPÍRITU DESATADO

Resultado de la tirada opuesta	Espíritu amistoso	Espíritu neutral	Espíritu hostil
Animista vence	El espíritu servirá al animista durante el resto del escenario	El espíritu servirá una vez al animista	El espíritu servirá a regañadientes al animista una vez, e intentará malinterpretar la orden
Espíritu vence	El espíritu realizará un servicio y luego partirá de forma amistosa	El espíritu abandona el lugar	El espíritu se vuelve contra el animista

TABLA DE DAÑO ESPIRITUAL

Valor de habilidad	Daño causado	Tirada media
01-20	1d2	2
21-40	1d4	3
41-60	1d6	4
61-80	1d8	5
81-100	1d10	6
101-120	2d6	7
121-140	1d8+1d6	8
141-160	2d8	9
161-180	1d10+1d8	10
181-200	2d10	11
201-220	2d10+1d2	13
221-240	2d10+1d4	14
241-260	2d10+1d6	15
261-280	2d10+1d8	16
281-300	3d10	17

TABLA DE INTENSIDAD ESPIRITUAL

Intensidad	POD	Rango de POD
0	1d6	1-6
1	1d6+6	7-12
2	1d6+12	13-18
3	1d6+18	19-24
4	1d6+24	25-30
5	1d6+30	31-36
+1	+6	+6

**TIEMPO DE PREPARACIÓN DEL TRANCE**

Rango de culto	Observar espíritus	Conversar con espíritus	Proyectarse o manifestar	Arrastrar almas
Seguidor	1 Hora	-	-	-
Devoto espiritual	1 Minuto	1 Hora	-	-
Chamán	1 Ronda	1 Minuto	1 Hora	-
Gran chamán	1 Turno	1 Ronda	1 Minuto	1 Hora

CONJUROS DE MAGIA POPULAR ESPECÍFICOS POR PROFESIÓN

Profesión	Conjuros de magia popular sugeridos
Agente	Alarma, Confusión, Cuchilla Afilada, Detectar, Incógnito, Imitación, Llamada, Soslayo, Ventriloquía.
Alquimista	Cualquiera.
Artesano	Ábaco, Coordinación, Cuchilla afilada, Detectar, Manos de Hierro, Perforar, Pulido, Reparación, Tasación.
Artista	Babel, Calma, Detectar, Glamour, Imitación, Luz, Tonada, Ventriloquía, Voz del Trueno.
Batidor	Cuchilla Afilada, Calor, Dardo Veloz, Detectar, Incógnito, Movilidad, Senda Segura, Soslayo, Vigor.
Cazador	Cuchilla Afilada, Calor, Dardo Veloz, Detectar, Enlentece, Movilidad, Preservación, Senda Segura, Vigor.
Chamán	Cualquiera.
Cortesana	Alarma, Calma, Confusión, Detectar, Glamour, Limpieza, Sueño, Tasación, Tonada.
Cortesano	Ábaco, Babel, Calma, Comunicación Mental, Detectar, Fanatismo, Glamour, Traducción, Voz del Trueno.
Cuidador de animales	Dardo Veloz, Detectar, Enlentece, Llamada de la Bestia, Mascota, Movilidad, Poder, Senda Segura, Vigor.
Erudito	Ábaco, Calma, Comunicación Mental, Detectar, Extinguir, Orden, Tasación, Traducción, Voz del Trueno.
Funcionario	Ábaco, Alarma, Cerradura, Comunicación Mental, Detectar, Glamour, Traducción, Ventriloquía, Voz del Trueno.
Granjero	Ábaco, Calor, Cuchilla Afilada, Detectar, Llamada de la Bestia, Poder, Preservación, Reparación, Vigor.
Guerrero	Coordinación, Cuchilla Afilada, Cuchilla Ígnea, Detectar, Fanatismo, Flecha Ígnea, Garrotazo, Protección, Vigor.
Hechicero	Cualquiera.
Ladrón	Coordinación, Desmoralización, Detectar, Llamada, Movilidad, Oscuridad, Pegamento, Soslayo, Ventriloquía.
Marinero	Calor, Cuchilla Afilada, Desvío, Detectar, Extinguir, Perforar, Reparación, Secado, Vigor.
Médico	Aliento, Calma, Calor, Curación, Detectar, Frescor, Limpieza, Preservar, Sueño.
Mercader	Ábaco, Alarma, Cerradura, Detectar, Glamour, Limpieza, Tasación, Traducción, Voz del Trueno.
Minero	Aliento, Garrotazo, Detectar, Inflamar, Luz, Poder, Perforar, Reparación, Vigor.
Místico	Confusión, Contramagia, Comunicación Mental, Curación, Desmoralización, Detectar, Pantalla Espiritual, Vigor, Vista Mágica.
Pastor	Alarma, Ardor, Calor, Dardo Veloz, Detectar, Enlentece, Llamada de la Bestia, Mascota, Senda Segura.
Pescador	Calor, Desvío, Detectar, Llamada de la Bestia, Perforar, Preservar, Reparación, Secado, Vigor.
Sacerdote	Cualquiera.


TABLA DE MANIPULACIÓN

Puntos de Manipulación	Combinación	Duración	Magnitud	Alcance	Blancos
Ninguno	Ninguno	POD	1	Toque	1
1	2 hechizos	POD x2	2	POD x 1 m	2
2	3 hechizos	POD x3	3	POD x 5 m	3
3	4 hechizos	POD x4	4	POD x 10 m	4
4	5 hechizos	POD x5	5	POD x 50 m	5
5	6 hechizos	POD x6	6	POD x 100 m	6
6	7 hechizos	POD x7	7	POD x 500 m	7
7	8 hechizos	POD x8	8	POD x 1 km	8
8	9 hechizos	POD x9	9	POD x 5 km	9
9	10 hechizos	POD x10	10	POD x 10 km	10
10	11 hechizos	POD x11	11	POD x 15 km	11
Cada +1	+1 hechizo	+1 x POD	+1 magnitud	+5 km x POD	+1

TABLA DE TÍTULOS DE RANGO COMPARADOS

Rango	Culto teísta	Culto animista	Orden arcana	Orden mística	Hermanidad
M. Común	Miembro Laico	Seguidor	Novicio	Aspirante	Asociado
M. Dedicado	Iniciado	Devoto Espiritual	Aprendiz	Estudiante	Aprendiz
M. Probado	Acólito	Chamán	Adepto	Discípulo	Oficial
Autoridad	Sacerdote	Gran Chamán	Mago	Maestro	Maestre
Líder	Sumo Sacerdote	Lord Espiritual	Archimago	Sabio	Gran Maestre

**TABLA DE AFINIDADES RÚNICAS
POR RANGO EN EL CULTO**

Rangos	Núm. afinidades
Común	1
Dedicado	2
Probado	2
Autoridad	3
Líder	3

DONES DE EJEMPLO



Don	Efecto
Abstinencia	Puedes sobrevivir sin necesidad de un requisito vital, por ejemplo, aire, comida, agua o dormir.
Alacridad	El personaje tira 1d6+6 en lugar de 1d10 a la hora de determinar su MR.
Arma	El personaje recibe un arma del culto. Esta es siempre especial, ya sea mágica (causando un daño superior o aumentando el valor del estilo de combate), irrompible o con un efecto especial contra enemigos del culto. El DJ deberá determinar los detalles finales.
Bendición caótica	Tira una vez en la tabla de rasgos caóticos de las páginas 411-412.
Cambio de género	El personaje cambia de género de macho a hembra y al revés. Todas sus características y habilidades siguen igual, pero su voz y funciones físicas cambian apropiadamente.
Elemental	Se gana un ayudante elemental, al que se puede recurrir una vez al día.
Evolución del culto	El personaje puede añadir un nuevo hechizo, milagro, espíritu o talento a las enseñanzas mágicas de la tradición del culto.
Familiar animal	El personaje gana la compañía de un animal natural. El familiar obedecerá órdenes simples pero no actuará contra su naturaleza. El TAM del animal no puede superar el POD del personaje.
Fortuna	Cuando se tira cualquier habilidad el personaje elige la forma en la que interpreta el d100. Por ejemplo, una tirada de 90 puede interpretarse como 09. NOTA: Si se produce un dígito doble (00, 11, 22, etc.) no se puede reinterpretar el resultado.
Invocación	Algunos cultos ofrecen la capacidad de invocar una criatura del bestiario, actuando de forma similar a la de un familiar. Este don permite que una criatura del tipo especificado sea llamada una vez por aventura. La criatura realizará una acción específica, tal y como la indique el personaje, y luego regresará a sus asuntos.
Invulnerabilidad	El personaje es invulnerable al daño de un tipo específico: armas, caídas, veneno, fuego, etc.
Juventud	Se retorna a un cuerpo joven, en la plenitud de la vida. Deshaz todos los efectos del envejecimiento.
Oráculo	El blanco es capaz de valorar, con precisión razonable, el probable destino de alguien a quien encuentre. Este don no proporciona una visión detallada del futuro, sino una impresión general de si el individuo prosperará, llevará una buena vida, morirá pacíficamente, etc.
Perfección	Aumenta una característica en 1d6, hasta el máximo racial.
Poder	Recalcula el MD como la suma de FUE+TAM+POD.
Políglota	El personaje será capaz de comprender cualquier lengua en la que se le hable, pero no leerla o escribirla.
Rapidez	El personaje gana 1 AC adicional.
Reencarnación	Si el personaje fallece, su alma renacerá en el cuerpo de otra criatura apropiada cuando transcurran 1d6 días desde su muerte.
Regeneración arcana	El personaje regenerará sus PM al doble de la tasa normal.
Resistencia	El personaje es capaz de soportar cualquier dolor. No necesitará realizar tiradas de Aguante para evitar la inconsciencia al ser herido, y es inmune a la tortura.
Resurrección	Si fallece, el personaje regresará de entre los muertos 1d6 días tras la muerte; su cuerpo habrá curado por completo cualquier daño que haya recibido y estará completamente sano.
Retorno de un ser amado	Un ser amado o un compañero favorito regresará de entre los muertos. Este don solo se puede aplicar sobre un individuo una vez.
Robustez	Recalcula los PG del personaje como la suma de CON+TAM+POD
Sagacidad	Aumenta una de las habilidades del culto hasta 100%.
Salud	El personaje dobla el valor de su TC.
Santuario	El personaje recibe una residencia especial en la que siempre estará a salvo de los enemigos del culto. Generalmente su tamaño no es superior a una villa y puede tomar cualquier forma (una torre, un complejo de cuevas, etc.). Los enemigos del culto —pero no necesariamente del personaje— no pueden superar su umbral.
Sentir paralelos	Es consciente de las debilidades de la realidad. Puede notar brechas y portales a otros planos de existencia con una tirada exitosa de Percepción.
Sexto Sentido	El personaje es inmediatamente consciente de los enemigos del culto que querrían dañarlo directamente.
Vida Eterna	No morirá por causas naturales mientras el don esté activo, pero aún puede ser asesinado violentamente.



TABLA DE INT PARA CRIATURAS

INT	Tipos de criaturas
1	Invertebrados (gusanos, caracoles, etc.)
2	Insectos y crustáceos
3	Anfibios y peces
4	Reptiles, aves y mamíferos herbívoros (como un reno o un tricerátodo)
5	Reptiles y aves carnívoras (por ejemplo, alosaurios o aves del terror)
6	Mamíferos carnívoros (osos, grandes felinos, etc.)
7	Mamíferos y monstruos casi racionales (monos, quimeras, etc.)

EFFECTOS ESPECIALES DE LAS ARMAS NATURALES

Tipo	Efectos especiales
Aguijón	Empalar
Ala	Atrapar, Empujar
Cola	Atrapar, Empujar, Presa
Colmillos	Empalar
Cuernos	Empalar
Dientes, aferradores	Empalar, Presa
Dientes, aplastantes	Presa
Dientes, desgarradores	Desangrar
Garra/espólón	Desangrar, Presa
Mano/Puño	At. Localización, Capturar arma, Presa
Pata	At. Localización
Pezuña	At. Localización, Empujar
Pico, puntiagudo	Empalar
Pico, romo	Desangrar, Presa
Pinza	Presa, Romper
Probóscide	Empalar
Tentáculo	Capturar Arma, Presa.

TABLA DE INSTALACIONES EN TEMPLOS

Rango	Templo Menor	Templo Mayor	Gran Templo
Personal habitual	1d3+3	1d6+9	2d6+12
Rangos y habilidades de culto	1d3 Iniciados: Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otras tres habilidades de culto a 50+1d10% 1d2 Acólitos: Como iniciados pero con Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otras dos habilidades de culto a 70+1d10%. 1 Sacerdote: Como acólitos pero con Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otra habilidad de culto a 90+1d10%.	1d4+4 Iniciados: Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otras tres habilidades de culto a 50+1d10% 1d3+2 Acólitos: Como iniciados pero con Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otras dos habilidades de culto a 70+1d10%. 1d2 Sacerdotes: Como acólitos pero con Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otra habilidad de culto a 90+1d10%.	1d6+6 Iniciados: Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otras tres habilidades de culto a 50+1d10% 1d4+3 Acólitos: Como iniciados pero con Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otras dos habilidades de culto a 70+1d10%. 1d3+1 Sacerdotes: Como acólitos pero con Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otra habilidad de culto a 90+1d10%. 1 Sumo Sacerdote: Como sacerdotes pero con Devoción (Deidad) y Exhortación (Deidad) a 110+1d10%.
Altares	1d3	1d3+1	1d6+2
¿Instalaciones de entrenamiento?	Sí	Sí	Sí
Biblioteca	50%, pero pequeña (1d10+20 libros o pergaminos).	Sí, mediana (2d10+50 libros o pergaminos).	Sí, grande (2d100+100 libros o pergaminos).
Alojamientos	No	Sí, 2d3 camas	Sí, 1d20+10 camas.
Establos	Sí, 1d4 monturas o cabezas de ganado.	Sí, 1d6+6 monturas o cabezas de ganado.	Sí; 2d6+12 monturas o cabezas de ganado.



TABLA DE DAÑO DE LAS ARMAS NATURALES

TAM de la criatura	Daño por garra/empujón/aplastamiento	Daño por mordisco/pinchazo
1-10	1d3	1d4
11-20	1d4	1d6
21-30	1d6	1d8
31-40	1d8	1d10
41-50	1d10	1d12
51-60	1d12	2d6

TABLA DE TAMAÑO Y ALCANCE DE LAS ARMAS NATURALES

TAM de la criatura	Tamaño	Alcance (mordisco)	Alcance (cuernos)	Alcance (miembros)	Alcance (lengua o cola)
1-10	P	T	T	C	M
11-20	M	T	C	M	M
21-30	G	C	M	M	L
31-40	E	M	M	L	L
41-50	C	M	L	L	ML
51-60	SC	L	L	ML	ML

TABLA DE INSTALACIONES EN ALTARES

	Altar Menor	Altar Modesto	Altar Importante
Personal habitual	0	0 o 1	1d3+1
Rangos y habilidades de culto	Ninguno	Acólito: Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otras dos habilidades de culto a 70+1d10%. O Chamán: Atadura, Trance y otras dos habilidades de culto a 70+1d10%.	1d3 Acólitos: Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otras dos habilidades de culto a 70+1d10%. 1 Sacerdote: Como acólito pero con Devoción (Deidad), Exhortación (Deidad) y otra habilidad de culto al 90+1d10%. O 1d3 Chamanes: Atadura, Trance y otras dos habilidades de culto a 70+1d10%. 1 Gran Chamán: Como chamán pero con Atadura, Trance y otra habilidad de culto al 90+1d10%.
Altares	Un pequeño marcador u objeto sagrado	Un pequeño edificio o un área de tamaño medio (claro, monolito, etc).	Edificio de tamaño medio o un área sagrada grande (como una logia de medicina, un círculo de piedras, una casa de los muertos, etc.)
¿Instalaciones de entrenamiento?	No	No	Sí
Biblioteca	No	No	No
Alojamientos	No	Sí, 2d3 camas	Sí, 1d20+10 camas.
Establos	Sí, 1d4 monturas o cabezas de ganado.	Sí, 1d6+6 monturas o cabezas de ganado.	Sí, 2d6+12 monturas o cabezas de ganado.


TABLA DE AJUSTES AL ALCANCE Y TAMAÑO POR ARMAS

TAM de la criatura armada	Modificador al Tamaño	Modificador al Alcance
1-10	-1 paso	-1 paso
11-20	--	--
21-30	+1 paso	+1 paso
31-40	+2 pasos	+2 pasos
41-50	+3 pasos	+3 pasos

TABLA DE PROGRESIÓN DE LAS ARMAS

Tamaño	Alcance
Pequeño (P)	Toque (T)
Mediano (M)	Corto (C)
Grande (G)	Medio (M)
Enorme (E)	Largo (L)
Colosal (C)	Muy Largo (ML)
Superior a Colosal (SC)	Inalcanzable (I)

TABLA DE TAMAÑO MÁXIMO DE LAS ARMAS

TAM del Personaje	Tamaño máximo que puede esgrimir con una sola mano	Tamaño máximo que puede esgrimir con dos manos*
1-10	Pequeña	Grande
11-20	Media	Enorme
21-30	Grande	Colosal
31-40	Enorme	Superior a Colosal
41-50	Colosal	¡Ni siquiera pienses sobre ello!

(*) Usa esta columna a la hora de determinar los escudos usados a una mano.



TABLA DE RASGOS CAÓTICOS

1d100	Rasgo	Efecto
01-02	Ácido	Posee un icor ácido, capaz de disolver la carne, y que surge a chorros cada vez que se daña su piel bañando al atacante; tira 1d4 para determinar la fuerza del ácido: 1=1d2; 2=1d4; 3=1d6; 4=1d8 por herida.
03-04	Atractiva	Produce feromonas que atraen y seducen a sus víctimas. La criatura gana la habilidad de Seducción a (PODx5)%. Puede resistirse esta capacidad usando Voluntad, según las reglas normales de Seducción.
05-06	Asimétrica	Una mitad de la criatura es más grande, alta o larga que la otra; dobla los PG de las localizaciones de la parte más grande y divide a la mitad los de la más pequeña.
07-08	Deshuesada	La criatura posee cartílagos resistentes en vez de hueso. Puede escurrirse a través de cualquier agujero y no recibe nada de daño por caídas.
09-10	Descerebrada	Los órganos sensoriales están distribuidos por todo el cuerpo y su mente está localizada en otro lugar, uno que no sea la cabeza. Su cerebro se encuentra en una localización de golpe distinta a lo normal.
11-12	Ardiente	La criatura quema con llamas caóticas, dañando a todo aquel que se acerque a alcance Corto de ella; tira 1d6; 1=1d2, 2=1d4; 3=1d6; 4=1d8 de daño por fuego por ronda de combate.
13-14	Camaleón	La naturaleza parece fundirse a su alrededor, proporcionándole un Sigilo de (100+POD)%.
15-16	Trepadora	Gana el rasgo de criatura Adhesivo.
17-18	Contagiosa	Inflige una enfermedad virulenta con incubación de 1d8 horas y potencia igual a su (CONx5)%, que reduce una característica aleatoria en 1d8 puntos; 1=FUE, 2=CON, 3=DES, 4=INT, 5=POD, 6=CAR.
19-20	Corrosiva	Cada vez que golpean a la criatura, las armas reciben 1d8 de daño. Los PA del arma no protegen contra este daño.
21-22	Disipadora	Todos los efectos mágicos a una distancia de la criatura en metros igual a su POD se ven reducidos en 1d8 puntos de magnitud. Los conjuros reducidos a cero o menos son disipados, a no ser que sean parte de un encantamiento permanente.
23-24	Letal	Drena la vitalidad de las plantas y criaturas cercanas. Aquellos a Corto de la criatura deben hacer una tirada no opuesta de Aguante cada ronda para evitar sufrir 1 punto de daño en cada localización de golpe, ignorando armadura.
25-26	Inquietante	La criatura posee rasgos inquietantes, como muchos brazos miniaturizados, varios ojos o bocas, pseudópodos, etc. Quien la vea deberá superar una tirada de Voluntad o quedar indefensa ante su horror hasta que logre realizarla.
27-28	Dominante	Manipula a aquellos a su alrededor con órdenes mentales, que no pueden resistirse a no ser que se supere una tirada simple de Voluntad.
29-30	Absorbente	Temporalmente debilita el poder mágico de un oponente, drenando 1d8 PM con cada impacto exitoso.
31-32	Zumbante	Produce un sonido de zumbido que adormila a los oyentes. Todos los oponentes a PODx5 metros de la criatura deben hacer una tirada simple de Voluntad para evitar quedar dormidos por 1d8 minutos.
33-34	Atrapadora	Limita los movimientos de aquellos que estén a distancia de melé de ella, que deben superar una tirada no opuesta de Fuerza Bruta en cada ronda de combate para evitar quedar físicamente indefensos por el periodo.
35-36	Atemorizadora	La criatura parece terrible y peligrosa; los oponentes deben superar una tirada de Voluntad simple o huir de ella inmediatamente.
37-38	Gélida	Emite oleadas de frío congelante, dañando a todo aquel que se acerque a melé; tira 1d6; 1=1d2, 2=1d4; 3=1d6; 4=1d8 de daño por frío por ronda de combate.
39-40	Intangible	Se mueve a través de objetos físicos como si fuese incorpórea. Mientras esté intangible no podrá ser dañada pero tampoco podrá atacar.
41-42	Saltarina	Tiene poderosas piernas como muelles, multiplicando su distancia de salto por un factor de 1d4+1.
43-44	Levitadora	Flotasobreelsuelo, ganandolacapacidaddemoversesobrecualquierterrenosinhundirseodejarhuelladesupaso.
45-46	Imitadora	Asume la forma física de cualquier criatura que toque con éxito. Mantiene sus propias características, pero imita el aspecto y localizaciones de golpe de aquello con lo que entre en contacto.
47-48	Penosa	Su aspecto da pena. Quien la vea debe superar una tirada de Voluntad para poder atacarla.
49-50	Mutada	Tira una localización aleatoriamente y quítala de la criatura. Ya no posee esa localización, aunque aún sigue actuando perfectamente bien sin ella, incluso si desafía a la lógica.



1d100	Rasgo	Efecto
51-52	Insensible	No es capaz de sentir dolor e ignora los efectos de las Heridas Serias.
53-54	Inviolable	Cualquier efecto mágico que se lance sobre la criatura queda inmediatamente neutralizado.
55-56	Ofuscante	Produce una nube de niebla, esporas u oscuridad que ciega a los testigos. Aquellos afectados deben hacer una tirada simple de Percepción en cada turno para ver a la criatura.
57-58	Hinchada	Una de sus localizaciones de golpe está hinchada, doblando sus PG.
59-60	Paralizante	Temporalmente incapacita a las víctimas, impidiendo su movimiento; aquellos a los que toque deben hacer una tirada simple de Aguante para evitar 1d8 minutos de parálisis.
61-62	Perceptiva	Posee un sentido primario extraño; tira 1d6; 1=Ecolocación (sonar), 2=Termorecepción (siente calor), 3=Cerebrocepción (consciencia racional), 4=Nocicepción (siente el dolor), 5=Ethocepción (almas), 6=Magicepción (magia). La criatura no necesita ojos para percibir a otros y podría carecer de ellos.
63-64	Venenosa	Uno de sus ataques naturales inflige un veneno con incubación de 1d8 rondas y potencia igual a su (CONx5)% capaz de infligir uno de los estados de condición de la página 106.
65-66	Mutable	Cambia de forma en cada ronda de combate, manteniendo sus características pero asumiendo la forma y localizaciones de la nueva, llevando consigo el daño ya recibido (el DJ debe preparar varias formas de antemano).
67-68	Emite Dolor	Cualquier daño que se inflija sobre la criatura lo sienten otras criaturas hasta su POD en metros. Estas sufren los efectos psicológicos, pero no físicos, como si también hubieran sido heridos de ese modo.
69-70	Rápida	multiplica su tasa de movimiento racial por un factor de 1d4+1.
71-72	Reflectante	Todos los conjuros lanzados sobre la criatura son devueltos hacia el lanzador.
73-74	Regenerativa	Recupera 1 PG por localización por ronda de combate en cada localización, a no ser que sufra una Herida Grave en esa localización.
75-76	Rugiente	Produce un sonido atronador, que ensordece a los oyentes, a no ser que superen una tirada simple de Aguante para evitar quedar aturdidos temporalmente por 1d3 turnos.
77-78	Irisada	Su apariencia cambiante policromada confunde a los testigos. Todos los ataques contra la criatura se resuelven a un paso de dificultad superior a lo normal.
79-80	Sombría	La criatura absorbe la luz ambiental en sus cercanías, creando una nube de oscuridad total a su alrededor con un radio igual a su POD en metros.
81-82	Eléctrica	Acumula electricidad natural que libera sobre quienes la golpean (si usan armas metálicas o conductoras) o a quien toca; tira 1d4; 1=1d2, 2=1d4; 3=1d6; 4=1d8 de daño eléctrico por impacto.
83-84	Silenciosa	No causa absolutamente ningún sonido, ni siquiera sus ataques.
85-86	Legamosa	No puede ser agarrada o aferrada en combate. Deja tras de sí un rastro de mucosidad por donde viaja.
87-88	Apestosa	Libera olores nauseabundos que enferman a quienes los respiran, a no ser que superen una tirada simple de Aguante para evitar pasar vomitando las siguientes 1d3 rondas de combate.
89-90	Pegajosa	Secreta una fuerte mucosidad o pegamento que hace que los objetos se le peguen en la piel. Hace falta una tirada de Fuerza Bruta simple y una acción de combate para liberar un objeto.
91-92	Teleportadora	Puede, como acción gratuita, teleportarse una vez por ronda de combate a otra localización. Esta no debe estar a más de su PODx2 en metros de distancia.
93-94	Transmutadora	Cambia la sustancia del material orgánico que toca a otra sustancia; las víctimas vivientes deben superar una tirada simple de Aguante cuando son golpeadas para evitar que la localización tocada cambie a cristal, polvo, piedra, vino, bronce, etc.
95-96	Vampírica	Transfiere el daño de PG que inflija sobre un oponente sobre sí misma, curando las heridas que esté sufriendo.
97-98	Protegida	Es invulnerable a un tipo de material específico: Acero, madera, piedra, carne, etc.
99-100	Debilitadora	Temporalmente reduce la FUE de un oponente al que impacte con éxito en 1d8 por golpe que no sea detenido.



NOTAS SOBRE ESTE COMBATE

Apunta el nombre o una descripción de los PNI/Criaturas, ordenado de acuerdo a su MR. Anota cuantos puntos de acción tiene cada oponente. Utiliza las distintas columnas para indicar con quien está enzarzado cada PNI/Criatura, y cuál es su estado actual en términos de heridas recibidas u otras notas de importancia. En cada turno de combate marca o rellena la casilla dedicada al control de puntos de acción, a medida que el PNI/Criatura vaya usándolos, los pierda o consuma. Apunta también cualquier efecto relacionado con puntos de acción que deba contabilizarse en rondas de combate posteriores.



TABLAS DE CÁLCULO DE DIFICULTAD

Compara el valor original de la habilidad con la dificultad para determinar el valor de tirada total:

Valor original	Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Formidable	Hercúleo
1	2	2	1	1	1	1
2	4	3	2	1	1	1
3	6	5	3	2	2	1
4	8	6	4	3	2	1
5	10	8	5	3	3	1
6	12	9	6	4	3	1
7	14	11	7	5	4	1
8	16	12	8	5	4	1
9	18	14	9	6	5	1
10	20	15	10	7	5	1
11	22	17	11	7	6	2
12	24	18	12	8	6	2
13	26	20	13	9	7	2
14	28	21	14	9	7	2
15	30	23	15	10	8	2
16	32	24	16	11	8	2
17	34	26	17	11	9	2
18	36	27	18	12	9	2
19	38	29	19	13	10	2
20	40	30	20	13	10	2
21	42	32	21	14	11	3
22	44	33	22	15	11	3
23	46	35	23	15	12	3
24	48	36	24	16	12	3
25	50	38	25	17	13	3
26	52	39	26	17	13	3
27	54	41	27	18	14	3
28	56	42	28	19	14	3
29	58	44	29	19	15	3
30	60	45	30	20	15	3
31	62	47	31	21	16	4
32	64	48	32	21	16	4
33	66	50	33	22	17	4
34	68	51	34	23	17	4
35	70	53	35	23	18	4
36	72	54	36	24	18	4
37	74	56	37	25	19	4
38	76	57	38	25	19	4
39	78	59	39	26	20	4
40	80	60	40	27	20	4

TABLAS DE CÁLCULO DE DIFICULTAD



Compara el valor original de la habilidad con la dificultad para determinar el valor de tirada total:

Valor original	Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Formidable	Hercúleo
41	82	62	41	27	21	5
42	84	63	42	28	21	5
43	86	65	43	29	22	5
44	88	66	44	29	22	5
45	90	68	45	30	23	5
46	92	69	46	31	23	5
47	94	71	47	31	24	5
48	96	72	48	32	24	5
49	98	74	49	33	25	5
50	100	75	50	33	25	5
51	102	77	51	34	26	6
52	104	78	52	35	26	6
53	106	80	53	35	27	6
54	108	81	54	36	27	6
55	110	83	55	37	28	6
56	112	84	56	37	28	6
57	114	86	57	38	29	6
58	116	87	58	39	29	6
59	118	89	59	39	30	6
60	120	90	60	40	30	6
61	122	92	61	41	31	7
62	124	93	62	41	31	7
63	126	95	63	42	32	7
64	128	96	64	43	32	7
65	130	98	65	43	33	7
66	132	99	66	44	33	7
67	134	101	67	45	34	7
68	136	102	68	45	34	7
69	138	104	69	46	35	7
70	140	105	70	47	35	7
71	142	107	71	47	36	8
72	144	108	72	48	36	8
73	146	110	73	49	37	8
74	148	111	74	49	37	8
75	150	113	75	50	38	8
76	152	114	76	51	38	8
77	154	116	77	51	39	8
78	156	117	78	52	39	8
79	158	119	79	53	40	8
80	160	120	80	53	40	8



TABLAS DE CÁLCULO DE DIFICULTAD

Compara el valor original de la habilidad con la dificultad para determinar el valor de tirada total:

Valor original	Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Formidable	Hercúleo
81	162	122	81	54	41	9
82	164	123	82	55	41	9
83	166	125	83	55	42	9
84	168	126	84	56	42	9
85	170	128	85	57	43	9
86	172	129	86	57	43	9
87	174	131	87	58	44	9
88	176	132	88	59	44	9
89	178	134	89	59	45	9
90	180	135	90	60	45	9
91	182	137	91	61	46	10
92	184	138	92	61	46	10
93	186	140	93	62	47	10
94	188	141	94	63	47	10
95	190	143	95	63	48	10
96	192	144	96	64	48	10
97	194	146	97	65	49	10
98	196	147	98	65	49	10
99	198	149	99	66	50	10
100	200	150	100	67	50	10
101	202	152	101	68	51	11
102	204	153	102	68	51	11
103	206	154	103	69	52	11
104	208	156	104	70	52	11
105	210	157	105	71	53	11
106	212	159	106	71	53	11
107	214	160	107	72	54	11
108	216	161	108	73	54	11
109	218	163	109	74	55	11
110	220	164	110	74	55	11
111	222	166	111	75	56	12
112	224	167	112	76	56	12
113	226	168	113	77	57	12
114	228	170	114	77	57	12
115	230	171	115	78	58	12
116	232	173	116	79	58	12
117	234	174	117	79	59	12
118	236	175	118	80	59	12
119	238	177	119	81	60	12
120	240	178	120	82	60	12

TABLAS DE CÁLCULO DE DIFICULTAD



Compara el valor original de la habilidad con la dificultad para determinar el valor de tirada total:

Valor original	Muy Fácil	Fácil	Normal	Difícil	Formidable	Hercúleo
121	242	179	121	83	60	13
122	244	181	122	83	60	13
123	246	182	123	84	61	13
124	248	183	124	85	61	13
125	250	185	125	86	62	13
126	252	186	126	87	62	13
127	254	187	127	87	63	13
128	256	188	128	88	63	13
129	258	190	129	89	64	13
130	260	191	130	90	64	13
131	262	192	131	91	65	14
132	264	194	132	91	65	14
133	266	195	133	92	66	14
134	268	196	134	93	66	14
135	270	198	135	94	67	14
136	272	199	136	95	67	14
137	274	200	137	95	68	14
138	276	201	138	96	68	14
139	278	203	139	97	69	14
140	280	204	140	98	69	14
141	282	205	141	99	70	15
142	284	207	142	99	70	15
143	286	208	143	100	71	15
144	288	209	144	101	71	15
145	290	211	145	102	72	15
146	292	212	146	103	72	15
147	294	213	147	103	73	15
148	296	214	148	104	73	15
149	298	216	149	105	74	15
150	300	217	150	106	74	15

EFFECTOS ESPECIALES OFENSIVOS

ATURDIR LOCALIZACIÓN (SOLO ARMAS CONTUNDENTES)

Incapacitas la zona del cuerpo golpeada.

- Si el golpe supera los PA y logra dañar al blanco...
- ...El defensor debe vencer con su Aguante la tirada de ataque o...
- La localización de golpe queda incapacitada por una cantidad de turnos igual al daño causado.
- Si golpea el torso solo dejas a la víctima conmocionada; solo puede defender.
- Si golpea en la cabeza deja al blanco inconsciente.

DESANGRAR (SOLO ARMAS CORTANTES)

Intentas cortar una vena o arteria importante.

- Si el golpe supera los PA y logra dañar al blanco...
- ...El defensor debe vencer con su Aguante la tirada de ataque o...
- Ganará un nivel de fatiga al comienzo de cada ronda de combate hasta que se apliquen primeros auxilios.

EMPALAR (SOLO ARMAS PERFORANTES)

Empalas al blanco con tu arma.

- Tira el daño dos veces, escoge el mejor resultado y aplícalo. Si el daño supera la armadura y causa daño, puedes:
 - a) Dejar el arma clavada; aumentas la dificultad de las acciones del blanco según la tabla anexa.
 - b) Extraes el arma: Debes usar la acción de Preparación del Arma durante tu siguiente turno, debes superar una tirada opuesta de Fuerza Bruta.
- El éxito extrae el arma, infligiendo 1/2 de su daño (sin MD y sin reducirlo por armadura; las armas barbadas causan daño normal).
- Con fallo el arma sigue clavada sin efectos adicionales. Se puede volver a intentar durante el siguiente turno.
- El atacante no puede usar el arma mientras esté empalada para parar.

TAM de la Criatura	Arma Pequeña	Arma Media	Arma Grande	Arma Enorme	Arma Colosal
1-10	Formidable	Hérculeo	Incapacitado	Incapacitado	Incapacitado
11-20	Difícil	Formidable	Hérculeo	Incapacitado	Incapacitado
21-30	Sin efecto	Difícil	Formidable	Hérculeo	Incapacitado
31-40	Sin efecto	Sin efecto	Difícil	Formidable	Hérculeo
41-50	Sin efecto	Sin efecto	Sin efecto	Difícil	Formidable
Cada +10	Sigue la progresión de la tabla				

EMPUJAR (SOLO ESCUDOS Y ARMAS CONTUNDENTES)

Desequilibras a un oponente.

- Los escudos empujan hacia atrás 1 metro por cada 2 puntos de daño generado; las armas contundentes 1 metro por cada 3 de daño.
- Solo funciona sobre criaturas de hasta el doble del TAM.
- Si el blanco es empujado sobre un objeto debe tirar Atletismo o Acrobacias (a Difícil) para evitar caer.

ESCOGER LOCALIZACIÓN

Eliges en donde impacta el golpe.

- Si usas armas a distancia solo puedes seleccionar este efecto con una tirada crítica, a no ser que el blanco esté a alcance corto, esté estacionario o no sea consciente de tu ataque.

MAXIMIZAR DAÑO (ATACANTE CRÍTICO / APILABLE)

Una herida terrible.

- El arma causa daño máximo en uno de sus dados.
- Puede usarse también con armas naturales.

PRESIONAR VENTAJA

Causas problemas al oponente, forzándolo a no atacar durante su siguiente turno.

MUERTE SILENCIOSA (ESTILO CON RASGO "ASELINATO")

Neutralizas una víctima en completo silencio.

- Solo funciona contra oponentes sorprendidos y solo el primer ataque.
- El blanco no puede gritar o dar la alarma durante toda la ronda.
- Si el ataque causa una Herida Seria o Grave, la víctima falla automáticamente su tirada de Aguante contra ella.

PRESA (DESARMADO)

Aferras a tu oponente.

- Debes tener una mano libre (o tentáculo, garra, cola, etc.)
- Una vez agarrado el oponente no puede cambiar la distancia de enzarzamiento o abandonar el enzarzamiento.
- El blanco puede romper la presa con una tirada opuesta de Fuerza Bruta o Pelea (a tu elección) contra la Fuerza Bruta o Pelea del apresador (a su elección).

RAFAGA (DESARMADO / APILABLE)

Ejecutas inmediatamente un golpe de respuesta.

- Puedes atacar inmediatamente (pagando un PA) con una parte del cuerpo distinta.

RECARGA RÁPIDA (APILABLE)

Reduces el tiempo de recarga de tu siguiente disparo en uno.

ROMPER (SOLO ARMAS A DOS MANOS)

Dañas la armadura o protección natural del blanco.

- El daño del arma (tras reducir por parada o PA) se aplica a los PA.
- El exceso de daño reduce el valor de PA de la localización.
- Si aún queda daño tras reducir el PA a cero, se aplica sobre los PG.

SUPERAR ARMADURA (ATACANTE CRÍTICO / APILABLE)

Encuentras un hueco entre la armadura del oponente.

- Afecta a la armadura natural o la llevada (incluyendo mágica)
- Ignoras los PA de la localización golpeada.
- Puede aplicarse para ignorar tanto la armadura natural como la artificial.

SUPERAR PARADA (ATACANTE CRÍTICO)

Superas por completo los efectos de una parada exitosa.

Acciones Proactivas (Cuestan 1 turno e invertir un PA)

Afianzamiento Tratas TAM como 50% superior contra empujones, abalanzamientos etc. Contra Empujar se dobla el TAM.

Ataque Haces un ataque de melé o distancia.

Cambio de alcance Reduces la distancia o te alejas del oponente. Automático si este no gasta PA. Opuesta de Evasión u oponente ataca vs Evasión.

Contención de magia Retienes el efecto mágico de un milagro, espíritu o conjuro/hechizo para liberarlo más adelante.

Duda No haces nada.

Lanzamiento de magia Activas una capacidad mágica en cualquier momento hasta el comienzo de tu siguiente turno (momento en el que debes contenerlo o perderlo).

Levantarse Si no estás enzarzado, recuperas la verticalidad.

Lucha Te liberas de algunos efectos especiales.

Maniobra Tirada opuesta de Evasión contra un grupo de oponentes; quien falle no podrá atacarte por la ronda.

Monta Montas o desmontas de una bestia de guerra.

Movimiento Si no estás enzarzado puedes moverte.

Preparación de Arma Desenvainas, equipas o recargas un arma; recuperar un objeto del suelo lleva dos turnos.

Retraso Conservas la acción para utilizarla posteriormente.

EF. ESPECIALES OFENSIVOS Y DEFENSIVOS

ATRAPAR (SOLO ARMAS ATRAPADORAS)

Inmovilizas la localización impactada.

- Brazo: inutilizado e impide usar lo que sostiene. Pierna: no se puede mover o maniobrar. Pecho/cabeza/abdomen: Un grado de dificultad superior en las acciones.
- En tu siguiente turno puedes gastar 1 PA para causar un Derribo automáticamente.
- Para escapar hace falta una tirada opuesta de Fuerza Bruta, o usar Dañar arma, Desarmar oponente o Escapar.

AUMENTAR DISTANCIA

Cambias la distancia de enzarzamiento al del arma más larga.

CAPTURAR ARMA (DESARMADO)

Arrancas o retuerces el arma del oponente.

- El blanco tira su Estilo de combate contra tu tirada desarmada original.
- Con un fallo, le arrancas el arma de la mano, que puedes usar desde ese momento.
- El tamaño del arma no importa, pero los oponentes con el doble de FUE que tú son inmunes a este efecto especial.

DANAR ARMA

Aplicas el daño al arma del blanco.

- El arma blanco utiliza sus propios PA contra el ataque.
- Si se la reduce a 0 PG, el arma queda rota.

DERRIBAR Oponente

Desequilibras a tu adversario, que acaba caído en el suelo.

- El blanco tira Fuerza Bruta, Evasión o Acrobacias contra tu tirada.
- Con un fallo, cae al suelo derribado.
- Los cuadrúpedos pueden usar Atletismo, y a un paso de dificultad más fácil.

DESARMAR Oponente

Arrancas, quitas u obligas al oponente a soltar su arma.

- Solo funciona sobre criaturas de hasta el doble de FUE del causante.
- El blanco tira Estilo de combate contra la tirada original.
- Cada paso de diferencia de tamaño más pequeño del atacado aumenta la dificultad en un grado, o la reduce por cada paso de tamaño superior.
- Con fallo el arma sale arrojada el MD en metros (o cae a los pies si es negativo o cero).

FORZAR FALLO (OPONENTE PIFIA)

Obligas al oponente a fallar una tirada de resistencia contra un efecto.

FORZAR RENDICIÓN

Obligas a rendirse a un enemigo derrotado o en desventaja.

- El ataque no causa daño.
- El blanco debe tirar Voluntad contra tu tirada de ataque o parada.
- Con un fallo, el blanco se rinde.

INMOVILIZAR ARMA (CRÍTICO)

Inmovilizas el arma o escudo del oponente.

- El oponente puede intentar liberarlo tirando Fuerza Bruta o Pelea (a tu elección) contra tu Fuerza Bruta o Pelea (a su elección).
- El blanco solo puede evitar ataques esquivando, usando Pelea o desenarzándose por completo.

REDUCIR DISTANCIA

Cambias la distancia de enzarzamiento al del arma más corta.

EFEITOS ESPECIALES DEFENSIVOS

CEGAR Oponente (DEFENSOR CRÍTICO)

Usas arena/polvo/brillo para cegar temporalmente.

- El atacante tira Evasión (o Estilo de Combate si usa un escudo) contra tu tirada.
- Con un fallo, sufre Ceguera durante 1d3 turnos.

DESEQUILIBRAR Oponente (APILABLE)

Con un paso lateral o salto hacia atrás desequilibras a tu adversario.

- El oponente no puede atacar durante su siguiente turno.

ELEGIR BLANCO (ATACANTE PIFIA)

Haces que su ataque impacte sobre otro blanco adyacente.

- El nuevo blanco debe estar en el atacante del ataque (o línea de fuego).
- El ataque impacta automáticamente, pero el blanco no sufre efectos especiales.

ESCAPAR (DEFENSOR CRÍTICO)

Automáticamente escapas de Atrapar, Presa o Involuntar Arma.

HERIDA ACCIDENTAL (ATACANTE PIFIA)

Haces que el oponente pifie, hiriéndose a sí mismo.

- El atacante de tirar su daño contra él mismo, golpeándose en una localización aleatoria con el arma utilizada para atacar.

MEJORAR PARADA (DEFENSOR CRÍTICO)

Detienes todo el daño causado por el ataque, da igual el tamaño del arma.

RECUPERAR VERTICALIDAD

Aprovechas una oportunidad para levantarte.

RESISTIR EMPUJÓN (DEFENSOR CRÍTICO)

Te afianzas contra un ataque, evitando cualquier empujón que cause.

RETIRADA

Rompes el enzarzamiento, alejándote del alcance del oponente.

Acciones Reactivas (Cuestan 1 PA pero no requieren turno)

Contrahechizo Anulas o disipas un conjuro/hechizo, milagro o espíritu que vaya activarse; la magia que lleve más de 1 turno en lanzarse debe prepararse por adelantado o retenerse.

Esquiva Ruedas o evades una amenaza, como un proyectil o una carga. Acabas caído en el suelo.

Interrupción Solo personajes Retrasando; detienes la acción de un oponente para ejecutar tu turno retrasado.

Parada Desvías un ataque con una de tus armas.

Acciones Gratuitas (No cuestan PA y se pueden hacer fuera de turno)

Comentario Pronuncias una frase corta.

Cubrir Localización Proteges una localización usando un arma para ello; todo ataque en ella se considera automáticamente parado según las reglas normales de parada; la guarda continúa hasta que uses el arma para atacar o pares activamente con ella.

Señal Haces un gesto a una o más criaturas.

Soltar arma Dejas caer al suelo un arma/objeto que sostentas.

Usar P. Suerte Gastas un Punto de Suerte.

Valoración de la situación Si no estás enzarzado, tira Percepción; con éxito notas cambios relevantes en la situación táctica.

Jugador: _____ Personaje: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Lateralidad: _____

Compleción: _____ Altura: _____ Peso: _____

Cultura: _____ Procedencia: _____ Culto: _____

Profesión: _____ Clase Social: _____

PUNTOS SUERTE



NOTAS DE PERSONAJE

FUE

CON

TAM

DES

INT

POD

CAR

LOCALIZACIONES DE GOLPE

1d20 Armadura IMP

01-03 Pierna Dcha.	_____
04-06 Pierna Izqda.	_____
07-09 Abdomen	_____
10-12 Pecho	_____
13-15 Brazo Dcho.	_____
16-18 Brazo Izqdo.	_____
19-20 Cabeza	_____

Penalización MR Escudo

Puntos Acción

Mod. Daño

Mod. Exp.

Tasa Curativa

Mov. Base

Momento Reacción

ESTILOS DE COMBATE (DES+FUE)

Nombre	%	Armas Incluidas
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Arma	Daño	Tamaño	Alcance	AC/PG	Efectos	IMP	Distancia	Recarga	Notas
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

HABIL. ESTÁNDAR	Habilidad	Características	%
Aguantar	CON x2	_____	_____
Atletismo	DES+FUE	_____	_____
Bailar	CAR+DES	_____	_____
Cantar	CAR+POD	_____	_____
Conducir	DES+POD	_____	_____
Costumbres	INT x2	_____	_____
Engañar	CAR+INT	_____	_____
Evasión	DES x2	_____	_____
Fuerza Bruta	FUE+TAM	_____	_____
Influencia	CAR x2	_____	_____
Intuición	INT+POD	_____	_____
Montar	DES+POD	_____	_____
Nadar	CON+FUE	_____	_____
Ocultar	DES+POD	_____	_____
Pelea	DES+FUE	_____	_____
Percepción	INT+POD	_____	_____
Prim. Auxilios	DES+INT	_____	_____
Región	INT x2	_____	_____
Remar	CON+FUE	_____	_____
Sigilo	DES+INT	_____	_____
Voluntad	POD x2	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

HAB. PROFESIONALES	Habilidad	Características	%
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
Idiomas	CAR+INT	_____	_____
Idioma Nativo	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

PASIONES (CAR+POD)	Pasión	%
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

PUNTOS DE MAGIA	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
_____	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

HAB. MÁGICAS	Habilidad	Características	%
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

FATIGA

Nivel actual: _____

Mod. habilidades: _____

Mod. movimiento: _____

Mod, MR: _____

Mod. P. Acción: _____



TIRADAS DE EXPERIENCIA

EQUIPO

Objeto

IMP

[illegible]

DINERO Y RIQUEZA

Ingresos (día/semana/estación/año)
PP / / /

ALIADOS, ENEMIGOS Y NOTAS

NOTAS SOBRE LA COMUNIDAD Y FAMILIA

CULTOS

Nombre del Culto

Rango

% Piedad

POD Dedicado

MAGIA POPULAR (%)

Conjuros/Talismanes

ANIMISMO

Trance %

Atadura

%

Espíritus/Fetiches

MISTICISMO

Meditación	%
------------	---

Misticismo	%
------------	---

Senda:

Talentos

HECHICERÍA

Escuela:

%

Hechizos

TEÍSMO

Milagro

%

Reserva Devocional

○
