

CARACTERÍSTICAS DE HECHIZOS			
Hechizos	Crítico Principal	Crítico secundario	Modificadores especiales
Rayo de descarga	EL	-----	BO +10 contra CM/CO
Rayo de agua	IM	-----	BO -10 contra CO/CE
Rayo de hielo	IM	FR	BO -5 contra CO/CE
Rayo igneo	CA	-----	
Relámpago	EL	IM	BO +10 contra CM/CO
Bola de frío	FR	-----	
Bola de fuego	CA	-----	
Crítico principal: El tipo de crítico producido por el hechizo, una letra entre paréntesis indica el crítico máximo que puede obtenerse (si no hay dicha letra, el máximo es "E"). Los críticos por encima del máximo se resuelven como si fuesen el máximo (es decir, si el máximo es "C" y se obtiene un "E", se resuelve como "C") CA:Calor EL:Electricidad FR:Frio IM:Impacto			
Crítico secundario: Si se obtiene un crítico más alto que "B", se produce un segundo crítico de este tipo, además del principal. Este crítico secundario será dos niveles menor que el principal. (por ejemplo, un crítico "E" produce un crítico secundario "C", un "C" produce un "A"). Sólo se hace una tirada de críticos.			

PUNTOS POR HECHIZOS										
Nivel del hechizo	Nivel del personaje que realiza el hechizo									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
2	100	100	90	80	70	60	50	40	30	20
3	100	100	100	90	80	70	60	50	40	30
4	100	100	100	100	90	80	70	60	50	40
5	100	100	100	100	100	90	80	70	60	50
6	100	100	100	100	100	100	90	80	70	60
7	100	100	100	100	100	100	100	90	80	70
8	100	100	100	100	100	100	100	100	90	80
9	100	100	100	100	100	100	100	100	100	90
10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Nota: Se trata de los PE recibidos por el personaje que realiza el hechizo										

MANIOBRAS ESTÁTICAS						
TIRADA ABIERTA	RESULTADO	GENERAL	INFLUENCIA	RUNAS/OBJETOS	PERCEPCIÓN/RASTREAR	TRAMPAS/CERRADURAS
26 y menos	GARRAFAL	Fracaso.Efecto contrario si es posible.	Audiencia alucinada por tu desaire.Hacen lo contrario. Fracaso en otros intentos hasta cambio de circunstancias.	Capacidad o hechizo se dirige Contra ti. Runas del papel desaparecen en otros intentos hasta cambio de circunstancias.	Obtienes información falsa por juicio erróneo y detalles equivocados.No podrás volver a intentarlo en la misma zona o sobre el mismo tema	La trampa se dispara. La ganzáa se rompe y queda un pedazo atascado. Tirada de abrir cerraduras de otro personaje para sacarlo antes de volver a intentar abrirla.
25 a 4	ABSOLUTO	Tu incompetencia te produce lapsus mental. Toda maniobra en 10 asaltos será fracaso	La audienia te rechaza. Pierdes la confianza y autoridad. Todo intento será fracaso en un hora.	Tu mente se bloquea.Fracasarás en futuros intentos.50% de que hechizo se active	Confusión te causa lapsus mental. Las tiradas durante los siguientes 10 mins (60 asaltos) resultarán un fracaso	Te has bloqueado mentalmente con esta trampa o cerradura. Fracaso automático en cualquier otro intento. 50% de que se active trampa
5-75	FRACASO	no podrá intentar la misma maniobra enel mismo sitio por 1 día	tu audiencia no será receptiva por un día.	en este momento no se te ocurren más ideas de como usarlo.Próximo intento al subir de nivel	No consigues información pero te parece haber averiguado todo lo que era posible. No podrás intentarlo por un día.	No se te ocurre ninguna idea más de cómo desactivarla. Después de 24 hrs, podrás intentarlo de nuevo tras una tirada de percepción buena
76-90	PARCIAL	Consigues 20% de la acción si es posible.No podras volver a intentarla en el mismo sitio durante una hora	Tu audiencia te sigue escuchando. Puedes seguir intentando	Averiguas cuantas capacidades y sortilegios contiene y que son. No puedes usarlo. Intento en una semana	Averiguas algo de información, pero te das cuents que algo se te ha escapado. Intento sobre el mismo tema y en ese lugar en 1 hora.	Has descubierto cómo funciona parte de ella y llenas idea de como puede ser el resto.Haz otra cosa durante 10 mins y vuelve a intentar.
91-110	CASI EXITO	Consigues el 50% si es posible. Puedes intentarlo luego de 3 asaltos de reflexión	Sigue hablando, tu audiencia se presenta más receptiva.Siguiente tirada +20	Averiguas cuantas capacidades tiene y para qué son.Esperando 24 horas +10	consigues algo de info sobre el tema y te das cuenta que te falta algo.piensa en ello durante 3 asaltos y puedes intentarlo	Casi lo consigues. Si pasas 2 asaltos pensando en tu intento puedes volverlo a intentar con +5 extra
111-175	EXITO	Maniobra exitosa	Has influenciado a tu audiencia	Aprendes una de las capacidades o hechizos.Podrás usarlo mientras sostengas el objeto o papel	Consigues toda la información sobre el tema	La cerradura o trampa está desactiva o abierta +50 en futuros intentos de desactivar esta misma cerradura o trampa
176+	EXITO ABSOLUTO	Exito. +20 en las maniobras estáticas realizadas en los siguientes 10 mins (60 asaltos)	No sólo los has influenciado. +50 cada vez que quieras volverles a influenciar hasta que hagas algo que provoque pérdida de confianza	Aprende todos los hechizos y capacidades.Pueds usarlos siempre que sostengas el papel u objeto	Perceibes todo en la zona que estás examinando, incluso información sobre otros temas que no eran el que requería la tirada de percepción	En el futuro podrás desactivar esta trampa automáticamente o cualquiera que sea idéntica.+10 para los intentos en trampas similares en el futuro
	MODIFICADORES	+30 rutina +20 muy fácil +10 fácil +0 media -10 difícil -20 muy dif -30 extrema -50 locura -70 absurdo	+50 audiencia leal o devota del personaje +20 a sueldo +bonificación influencia e interacción +tabla general	-nivel hechizo +30 distinto reino -10 no sabe cual es hechizo +20 si sabe +30 pertenece a lista que sabe o de igual o inf nivel +boni leer runas y usar objetos	La información se ve limitada por la zona y recursos (normalmente sentidos) rastrear tirada cada 5 mins (30 asaltos) +20 personaje afirma pasa tiempo en busca inforación específica +boni percep o rastrear general	+tabla general +bonificación de abrir cerraduras o desactivar trampas.

TABLA DE ATAQUE DE HECHIZOS DE RAYO					
TIRADA	CORAZA	COTA DE MALLA	CUERO ENDURECIDO	CUERO	SIN ARMADURA
SM 1-2	F	F	F	F	F
3-10	F	F	F	F	F
11-20	F	F	0	0	0
21-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	2	1	0	0	0
46-50	3	1	0	1	0
51-55	4	2	1	1	0
56-60	5	2	2	2	0
61-65	6	3	4	3	8A
66-70	7A	4	5	4A	10A
71-75	7A	5A	6	5A	11B
76-80	8A	6A	7A	6B	12B
81-85	8A	7A	8A	7B	13B
86-90	9A	8A	9B	8B	14B
MAX. RESULTADOS PARA RAYOS DE DESCARGA					
91-95	9A	9B	10B	10B	15C
96-100	10A	10B	11B	12C	16C
101-105	10B	11B	12C	14C	18C
106-110	11B	12C	13C	16C	20C
MAX. RESULTADOS PARA RAYOS DE AGUA					
111-115	12B	13C	14C	18C	22D
116-120	12C	14C	15C	20D	24D
121-125	13C	15C	16D	22D	26E
126-130	14C	16D	17D	24E	28E
MAX. RESULTADOS PARA RAYOS DE HIELO					
131-135	15C	17D	18E	26E	30E
136-140	16D	18D	19E	28E	32E
141-145	17D	20E	20E	30E	34E
146-150	18E	22E	22E	31E	36E
MAX. RESULTADOS PARA RELÁMPAGOS Y RAYOS IGNEOS					
MODIFICACIONES DEL BLANCO:					
Menos la bonificación por agilidad.					
-10 a -60 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ)					
-20 si el blanco tiene un escudo que se encara al ataque					
MODIFICADORES DEL ATACANTE: Como en Hechizos de bola					

MANIOBRAS DE MOVIMIENTO									
TIRADA ABIERTA	RUTINA	FÁCIL	ESCASA	MEDIA	DIFÍCIL	MUY DIFÍCIL	EXTREMA	LOCURA	ABSURDO
-151 / -	F	F	F	F	F	F	F	F	F
-150 / -101	10	F	F	F	F	F	F	F	F
-100 / -51	30	10	F	F	F	F	F	F	F
-50 / -26	50	30	10	F	F	F	F	F	F
-25 / 0	70	50	30	5	F	F	F	F	F
1-20	80	60	50	10	5	F	F	F	F
21-40	90	70	60	20	10	5	F	F	F
41-55	100	80	70	30	20	10	5	F	F
56-65	100	90	80	40	30	20	10	F	F
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	F
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	F
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276 +	160	150	150	140	130	130	120	110	100
MODIFICADORES: -50 ATURDIDO -70 DERRIBADO -30 EXTREMIDAD									

TABLA DE ATAQUE DE HECHIZOS DE BOLA					
TIRADA	CORAZA	COTA DE MALLA	CUERO ENDURECIDO	CUERO	SIN ARMADURA
SM 1-4	F	F	F	F	F
5-8	F	F	F	F	F
9-12	0	0	0	0	1
13-16	0	0	0	0	2
17-20	1	0	0	0	3
21-24	2	1	0	0	4
25-28	3	2	1	0	5A
29-32	4	3	2	0	6A
33-36	5A	4	3	1	7A
37-40	6A	5A	4	2	8A
41-44	7A	6A	5A	3	9A
45-48	8A	7A	6A	4	10B
49-52	9A	8A	7A	5	11B
53-56	10B	9A	8A	6A	12B
57-60	11B	10B	9A	7A	13B
61-64	12B	11B	10B	8A	14B
65-68	12B	11B	10B	9A	15C
69-72	13B	12B	11B	10A	16C
73-76	13C	12B	11B	10A	17C
77-80	14C	13C	12B	11B	18C
81-84	14C	13C	12C	11B	19C
85-88	15C	14C	13C	12B	20C
89-92	15C	14C	13C	12B	21C
93-96	16C	15C	14C	13C	22C
SM 97-99	19D	18D	17D	16D	28D
SM 100	22E	21E	20E	19E	34E
MODIFICACIONES DEL BLANCO:					
Menos la bonificación por agilidad si se da cuenta de que el Hechizo está a punto de surtir efecto					
-10 a -80 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ)					
NOTA: Una F significa un fallo en el sortilegio y requiere una tirada de fallo de hechizo					
MODIFICADORES DEL ATACANTE:					
+BO de hechizos básicos del atacante					
+BO de hechizos dirigidos (sólo para hechizos de rayo)					
menos el nivel del hechizo					
+20 si el blanco se encuentra en el punto central de la zona en que tiene efecto el hechizo					
+20 si el atacante prepara el hechizo durante 4 asaltos					
+10 si lo prepara 3asaltos					
+0 si lo prepara 2					
-15 si lo prepara 1					
-30 sin preparación					
MODIFICADORES SEGUN DISTANCIA:					
+30 de 0 a 3m					
0 de 3,1 a 15m					
-25 de 15,1 a 30m					
-40 de 30,1 a 60m					
-55 de 60,1 a 100m					
-70 de 100,1m en adelante					

TABLA DE TIRADAS DE RESISTENCIA															
<----NIVEL DEL ATACANTE---->															
NIVEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	55	60	65	70	75	78	81	84	87	90	92	94	96	98	100
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56
13	9	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54
14	7	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52
15	5	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50
Nota: Todas las tiradas de Resistencia son abiertas.															

TABLA DE ATAQUE CON ARMAS DE FILO					
TIRADA	CORAZA	COTA DE MALLA	CUERO ENDURECIDO	CUERO	SIN ARMADURA
SM 1-8	-----POSIBLE PIFIA-----				
9-35	0	0	0	0	0
36-40	0	0	0	0	0
41-45	0	0	0	0	0
46-50	1	0	0	0	0
51-55	1	1	0	0	0
56-60	2	1	0	0	0
61-65	2	2	0	0	0
66-70	3	3	2	3	0
71-75	3	4	3	5	0
76-80	4	5	5	7A	7
81-85	5	6	6	9A	9A
86-90	5	7	7A	0B	10A
91-95	6	8	9A	12B	11B
96-100	6	9	10B	13B	13C
101-105	7	10A	11B	14C	15C
106-110	8	11A	12B	15C	17D
111-115	8A	12B	13C	17C	19D
116-120	9A	13B	15C	18D	20D
121-125	9A	13C	16C	19D	21E
126-130	10B	14C	17D	20D	23E
131-135	11B	15C	18D	22D	25E
136-140	11C	16D	20D	23E	27E
141-145	12D	17D	21E	24E	28E
146-150	12E	18E	22E	25E	30E

TABLA DE CARACTERISTICAS DE LAS ARMAS					
ARMA	PIFIA	CRITICO PRINCIP.	CRITICO SEC.	ALCANCE BASICO	MODIFICACIONES ESPECIALES
DE FILO (pueden usarse con escudo)					
Espada ancha	1-3	TA	-	-	
Daga	1	PE(C)	-	5	-15 BO contra CM/CO
Hacha	1-4	TA	-	5	+5 BO contra CM/CO
Cimitarra	1-4	TA	-	-	-5 BO contra CM/CO +5 Resto
Espada corta	1-2	TA	-	1	-10 BO contra CM/CO
Látigo	1-6	PR(C)	TA(A)	-	-10 BO. Se puede usara a partir de 1,5m
Espada bastarda	1-4	TA	-	-	-5 BO
Hacha doble	1-5	TA	-	-	+5 BO contra CM/CO -5 Resto
CONTUNDENTES (pueden usarse con escudo)					
Garrote	1-4	AP(D)	-	0,6	-10 BO
Maza	1-2	AP	-	1,5	
Maza de combate	1-8	AP	PE(A)	-	+10 BO. Se recibe Crit. "B" si hay pifia
Red	1-6	PR	-	3	Tabla Agarrar/ Desequilibrar, Medios
Martillo de guerra	1-4	AP	-	3	+5 BO
ARMAS DE ASTA 1 MANO (se usa la tabla de armas de filo con un escudo, o armas a 2 manos con un BO+10)					
Jabalina	1-4	PE	-	9	-10 BO. Se puede usar a partir de 1,5m
Lanza	1-5	PE	TA(A)	6	-5 BO. Se puede usar a partir de 1,5m.
Lanza de caballería	1-7	PE	DE	-	+15 BO. Se recibe Crit. "B" si hay pifia
Alabarda	1-7	TA	PE	-	-5 BO,a partir de 1,5 m.
ARMAS A 2 MANOS (no se pueden usar con escudo)					
Hacha de combate	1-5	TA	AP	-	+5 BO contra CM/CO -5 Resto
Mayal	1-8	AP	PE	-	+10 BO. Se recibe Crit. "C" si hay pifia
Bastón	1-3	AP	-	-	-10 BO
Espadón	1-5	TA	AP	-	
ARMAS DE PROYECTIL (no pueden usarse en cuerpo a cuerpo)					
Boleadora	1-7	PR	AP(A)	12	-5 BO. Se recibe Crit. "B" si hay pifia
Arco compuesto	1-4	PE	-	22,5*	Carga (1) o Recarga (0) con -25 BO
Arco corto	1-4	PE	-	18*	Carga (1) o Recarga (0) con -10 BO
Arco largo	1-5	PE	-	30*	Carga (1) o Recarga (0) con -30 BO
Ballesta	1-5	PE	-	27	Carga (2) +20 BO Hasta 15 m.
Honda	1-6	AP(D)	-	15*	Carga(1) puede usarse con escudo

TABLA DE ATAQUE DE AGARRAR Y DESEQUILIBRAR					
TIRADA	CORAZA	COTA DE MALLA	CUERO ENDURECIDO	CUERO	SIN ARMADURA
SM 1-8	-----ATAQUE FALLIDO-----				
9-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	0
51-55	0	0	0	0	0
56-60	1	0	0	0	0
61-65	1	0	0	0	1
66-70	2T	1	0	1	1
71-75	2A	2T	1	3	2
76-80	3A	3T	2	4T	4
81-85	3A	4A	4T	6T	5
86-90	4A	4A	5T	7T	7T
91-95	4A	5A	6T	8A	8T
96-100	5B	6A	7A	9A	10T
101-105	5B	7A	8A	10A	11A
MAX. RESULTADOS ATAQUES ANIMALES PEQUEÑOS					
106-110	6C	8B	10A	12B	14A
111-115	7C	9C	11B	13B	15A
116-120	8C	10C	12B	14C	16B
MAX. RESULTADOS ATAQUES ANIMALES MEDIANOS					
121-125	10D	11C	14B	16C	18B
126-130	11D	13D	16C	18C	20B
131-135	12D	15D	18C	20D	22C
MAX. RESULTADOS ATAQUES ANIMALES GRANDES					
136-140	14E	19D	22C	26D	28C
141-145	16E	21E	25D	28D	30C
146-150	18E	23E	27E	30E	33D
MAX. RESULTADOS ATAQUES ANIMALES ENORMES					

TABLA DE ATAQUE CON ARMAS CONTUNDENTES					
TIRADA	CORAZA	COTA DE MALLA	CUERO ENDURECIDO	CUERO	SIN ARMADURA
SM 1-8	-----POSIBLE PIFIA-----				
9-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	1	1	0	0	0
46-50	2	2	0	0	0
51-55	3	3	0	0	0
56-60	3	4	0	0	0
61-65	4	5	0	0	0
66-70	5	6	2	3	0
71-75	5	7	3	5	0
76-80	6	8	4	6	0
81-85	7	9	6	7A	6
86-90	8	10	7A	8A	8
91-95	8	11	8A	9A	9A
96-100	9	12A	9B	10B	10B
101-105	10	13A	10B	11B	12C
106-110	10A	14B	11B	12B	13C
111-115	11A	15B	12C	13C	14D
116-120	12B	16C	13C	14C	15D
121-125	13B	17C	15C	15C	17D
126-130	13C	18C	16C	16D	18E
131-135	14C	19D	17D	17D	19E
136-140	15D	20D	18D	18E	21E
141-145	16D	21E	19E	19E	22E
146-150	16E	22E	20E	20E	23E

ALCANCE DE ARMAS				
ALCANCE BASICO	CORTO (+0 BO)	MEDIO (-25 BO)	LARGO(-50BO)	MAXIMO (-75 BO)
0,6	0,3-0,6	0,7-1,2	1,3-1,8	1,9-2,4
1	0,3-1	1,1-2	2,1-3	3,1-4
1,5	0,3-1,5	1,6-3	3,1-4,5	4,6-6
3	0,3-3	3,1-6	6,1-9	9,1-12
4,5	0,3-4,5	4,6-9	9,1-13,5	13,6-18
6	0,3-6	6,1-12	12,1-18	18,1-24
9	0,3-9	9,1-18	18,1-27	27,1-36
12	0,3-12	12,1-24	24,1-36	36,1-48
15	0,3-15	15,1-30	30,1-45	45,1-60
18	0,3-18	18,1-36	36,1-54	54,1-72
22,5	0,3-22,5	22,6-45	45,1-67,5	67,1-90
27	0,3-27	27,1-54	54,1-81	81,1-108
ALCANCE BÁSICO: Todas las armas que no son de proyectil y que tienen un alcance básico son tratadas como arrojadizas cuando se usan como proyectiles				
* Uno no puede moverse con estas armas cargadas y listas para disparar. Pueden llevarse en las manos y ser disparadas como si se hubiese recargado en el mismo asalto (aplicándose la penalización)				
PIFIA: Si la tirada de ataque, previa a modificaciones es menor o igual a este nº, el ataque falla y debe hacerse una tirada en la tabla correspondiente.				
AP: APLASTAMIENTO PE: PERFORACION PR: PRESA TA: TAJO DE: DESEQUILIBRIO				
CRITICO SECUNDARIO: 2 niveles menos que el principal				

TABLA DE ATAQUE CON PROYECTILES					
TIRADA	CORAZA	COTA DE MALLA	CUERO ENDURECIDO	CUERO	SIN ARMADURA
SM 1-8	-----POSIBLE PIFIA-----				
9-55	0	0	0	0	0
56-60	0	0	0	0	0
61-65	0	0	0	0	0
66-70	0	0	0	0	0
71-75	1	0	0	0	0
76-80	2	2	0	4	0
81-85	3	4	3	6	0
86-90	4	6	5	8A	0
91-95	5	7	7A	10A	8A
96-100	6	8A	9A	12B	10B
101-105	7	10A	10B	13B	11C
106-110	8A	13B	12B	14B	13C
111-115	9A	14B	13B	16C	15C
116-120	10A	16B	15C	17C	16D
121-125	11B	17C	17C	19D	18D
126-130	11B	19C	19D	20D	20D
131-135	12C	20D	21D	22D	22E
136-140	13C	22D	23D	23E	23E
141-145	14D	23E	25E	25E	25E
146-150	15E	25E	26E	26E	27E

PUNTOS POR CRÍTICO					
Nivel del oponente	Crítico conseguido				
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250
Cada nivel por encima	+ 5	+10	+ 15	+ 20	+ 25
Al personaje*	100	200	300	400	500
Estas cifras se multiplican además por:					
x0 Enemigo muerto o agonizando					
x1/10 Enemigo inconsciente o incapacitado					
x1/2 Enemigo aturdido					
x2 Personaje sólo en combate cuerpo a cuerpo contra enemigo o enemigos					
Nota: Los puntos por crítico no pueden exceder los puntos por pieza.					
Nota: Los PE son los recibidos por el personaje que recibe el crítico. Para estos puntos, siempre se considera que el enemigo tiene nivel 20					

TABLA DE ATAQUE CON ARMAS A 2 MANOS					
TIRADA	CORAZA	COTA DE MALLA	CUERO ENDURECIDO	CUERO	SIN ARMADURA
SM 1-8	-----POSIBLE PIFIA-----				
9-55	0	0	0	0	0
56-60	2	0	0	0	0
61-65	3	0	0	0	0
66-70	4	3	0	6	0
71-75	5	5	2	8A	0
76-80	6	7	4A	10A	0
81-85	7	9	7A	13B	10A
86-90	8	11	9B	15B	13B
91-95	9	12A	12B	17C	16C
96-100	11	14A	14C	20C	19D
101-105	12A	16B	17C	22C	22D
106-110	13A	18B	19C	24C	25D
111-115	14B	20C	22C	27D	28E
116-120	15B	22C	24D	29D	31E
121-125	16C	24C	27D	31D	33E
126-130	17C	26D	29D	33E	36E
131-135	19D	28D	32E	36E	39E
136-140	20D	29E	34E	38E	42E
141-145	21E	31E	37E	40E	45E
146-150	22E	33E	40E	43E	48E

PUNTOS POR PIEZAS										
Nivel del oponente	Nivel del personaje que da el golpe mortal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50	45	40	35	30	25	20	15	10	0
1	200	150	130	110	100	90	80	70	60	50
2	250	200	150	130	110	100	90	80	70	60
3	300	250	200	150	130	110	100	90	80	70
4	350	300	250	200	150	130	110	100	90	80
5	400	350	300	250	200	150	130	110	100	90
6	450	400	350	300	250	200	150	130	110	100
7	500	450	400	350	300	250	200	150	130	110
8	550	500	450	400	350	300	250	200	150	130
9	600	550	500	450	400	350	300	250	200	150
10	650	600	550	500	450	400	350	300	250	200
Nota: Se trata de los PE recibidos por el personaje que da el golpe mortal										
Nota: Si el nivel del oponente es más de 10, se otorgan 50 puntos más por nivel										

CRÍTICOS	APLASTAMIENTO	TAJO	PERFORACIÓN	DESEQUILIBRIO	PRESA	GRANDES CRIATURAS
-49-05	No hay daño extra. +0	Golpe débil que no produce daño extra. +0PV	Golpe oblicuo. No hay daño extra.	Demasiado débil. 0PV adicionales	Oportunidad desaprovechada	-10PV. 20% rotura de arma normal. 1% si es mágica
06-20	Fractura leve en costillas. -5PV. -5AC	Herida leve en la pantorrilla. 1PV por asalto	Golpe oblicuo en un costado. -3PV	Golpe en el brazo. -2PV. -5 AC durante 2 asaltos	Golpe superficial. -2PV	-6PV
21-35	Golpe en un costado. -4PV. 40 AC un asalto	Golpe en la parte superior de la pierna. -5PV. Si no llevan grebas, 3PV y +2 por asalto.	Impacto en el muslo. -3PV. Si no se lleva armadura, -3PV por asalto.	Golpe en la pierna. Si no se lleva armadura en las piernas, aturrido 1 asalto.	Ataque rechazado. -3V. Si lleva armadura en brazos, aturrido un asalto	-12PV
36-50	Golpe en el antebrazo. -5PV. Aturrido un asalto	Herida leve en pecho. -3PV. 1PV por asalto. -5 AC	Herida leve en antebrazo. -2PV. Aturrido 1 asalto.	Golpe en pecho. Recula 1 metro. -5PV. -10 AC 2 asaltos.	Ataque en la parte superior de la pierna. Hay presa, pero la víctima se suelta. Aturrido 1 asalto.	-18PV
51-65	Golpe en el hombro del brazo del escudo, que se rompe. Si no hay escudo, el hombro se rompe y se inutiliza el brazo.	Herida leve en antebrazo. -4 PV. 2PV por asalto. Aturrido 1 asalto.	Impacto en un lado del pecho. 1PV por asalto. Aturrido 1 asalto.	Golpe en brazo del escudo. -5PV. Escudo arrancado. Si no hay escudo, -8PV y aturrido 2 asaltos.	Brazo del escudo atracado. Si lleva escudo, -50AC hasta que deja caer el escudo. -50AC si no se lleva escudo.	Se tambalea por un fuerte golpe. -20PV. Aturrido 2 asaltos.
66-79	El golpe rompe un hueso de la pierna. -12PV. -40AC. Aturrido 2 asaltos	Herida menos grave en muslo. -6PV. 1PV por asalto. -10AC. Aturrido 2 asaltos.	Impacto en parte inferior de pierna. Tendones desgarrados y -3PV. -25 AC. Aturrido 1 asalto.	Golpe en codo. Brazo dormido, -8PV. Se cae el arma. -10 AC 10 asaltos.	Atrapado el brazo del arma. Desarmado y muñeca torcida. Aturrido 2 asaltos. -25AC.	Buen golpe en la pierna. -18PV. -5PV por asalto. -20AC. Aturrido 3 asaltos.
80	Golpe en la frente. -30PV. Un ojo destruido. Aturrido 24 asaltos. Si no lleva casco, en coma un mes.	Un golpe en el cuello secciona la carótida. Cuello roto. Muerte tras 1 asalto.	Imapcto en el cuello. Nervios y vasos sanguíneos seccionados. Muerte por fallo en el corazón.	Brutal golpe en la cadera. Derribado. Tendones y juntas desgarrados. Pierna inutilizada. -80 AC	Ambas piernas trabadas. Derribado e inconsciente. -9PV.	Golpe bien colocado al cuello secciona la yugular. -15PV. Muere en 6 asaltos, pero hasta entonces actúa con -60AC.
81-86	El golpe rompe el brazo del arma. Barzo inutilizado. Daño en tendones. -8PV. Aturrido 2 asaltos.	Tajo en los músculos y tendones del brazo del arma. Brazo inutilizado. -10 PV 1PV por asalto	Golpe en brazo del arma. Hueso roto. -10PV. Aturrido 3 asaltos.	Golpe en costado. Desplazdo lateralmente metro y medio. Se le cae lo que lleve en manos. Aturrido 3 asaltos	Brazo del arma inmovilizado. Rotura de ligamentos y tirón muscular. Desarmado y aturrido 3 asaltos. -40AC.	Duro golpe. -25PV 3PV por asalto. -10 AC. Aturrido 2 asaltos.
87-89	Rodilla hecha trizas. -9PV. -60AC. Derribado y aturrido 3 asaltos	Un ojo destruido. -10PV. Aturrido 30 asaltos.	Golpe que perfora la parte inferior de la pierna. Músculo seccionado. -50 AC. Aturrido 3 asaltos	Golpe en costado, tropieza y queda en cúbito supino. Aturrido 6 asaltos.	Completamente atrapado e inmovilizado. Derribado pero consciente. No hay activida posible.	Golpe secciona una arteria de la pierna o pata. Actúa con -30 AC 4 asaltos, después cae y muere en 6 asaltos.
90	Un golpe en la base del cuello deja paralizado de los hombros hacia abajo. -25PV	Destripado, muere instantáneamente. 25% de posibilidades de que el arma se atasque 2 asaltos.	Impacto en ambos pulmones. Cae inconsciente. Muere en asaltos.	Golpe en espalda. Vuela 3 metros hacia delante. Garve daño nervioso. Paralizado de cintura para abajo.	Peligrosa presa en el cuello. Inconsciente. Cuello torcido. -60AC.	Seccionada vena en la unión de una extremidad. -20 PV. Aturrido 6 asaltos, depsués cae muerto.
91-96	Inconsciente 4 horas por un golpe en un lado de la cabeza. Si no lleva yelmo, cráneo aplastado. -20PV	Inconsciente 6 horas por un tajo en el lado de la cabeza. -15 PV. Si no se lleva yelmo, muerte instantánea.	Impacto en lado de la cabeza. Inconsciente 6 horas. -10PV. Si no se lleva yelmo, muerte instantánea.	Duro golpe en la cabeza. Retrocede 3mts. Aturrido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, inconsciente 24 horas.	Pres en la cabeza. Aturrido 9 asaltos. Si no lleva yelmo, se produceestado de coma por fractura de cráneo.	Golpe en una pierna. -15PV. -20AC. 2PV por asalto. Aturrido 3 asaltos.
97-99	Golpe tremendo en el pecho que hace que las costillas perforen los pulmones. Cae y muere en 6 asaltos.	Extremo inferior de la pierna seccionado. 20PV por asalto. Cae y se desmaya.	Golpe que atraviesa el cuello rompe el espinazo y secciona la espina dorsal. Paralizado permanentemente de cuello para abajo.	Golpe terrible. Cae de rodillas. Si usa arma de filo o contundente, esta sale disparada 3 metros a su espalda. Aturrido 15 asaltos.	Ambos brazos atrapados y pegados al pecho. No podrá moverlos hasta que se retire la prsa. -75AC.	Golpe en la cabeza. Fractura de cráneo. -30PV. Inconsciente. Buen golpe.
100	Golpe en la mandíbula hace que el hueso penetre el cerebro. Muerte instantánea	Tajo abierto en el costado. Cae inconsciente y mere en 3 asaltos debido a dños masivos internos.	Estocada en el ojo. Muere instantáneamente. Una auténtica diana.	Golpe en parte superior del pecho. Desplazado 3mts lateralmente. Cae y se rompe ambos brazos. En coma 2 meses.	Pres en el cuello. Si hay armadura, -60 AC por torcedura y aturrido 3 asaltos. Si no hay armadura, muerto.	Golpe al corazón. Muerte instantánea. Arma atrapada bajo el cuerpo. 60% de que se rompa menos BO del arma.
101-106	Un golpe rompe la cadera. -15PV. -75 AC. Cae al suelo y queda aturrido 3 asaltos.	Grave herida en abdomen. -10PV, 8 PV por asalto. -10 AC. Aturrido 4 asaltos.	Herida grave en abdomen. -10PV. 6PV por asalto. -20 AC. Aturrido 4 asaltos.	Golpe que rompe una pierna. -12PV. -50 AC. Aturrido 1 asalto.	Pres en el pecho. Costillas rotas. Aturrido 5 asaltos. -10AC.	Hombro del brazo del arma hecho añicos. -15PV. Aturrido 3 asaltos. Brazo o pata inutilizdo.
107-109	Golpe en el cuello que aplasta la garganta. No puede respirar. Aturrido 12 asaltos. Después, muere	Brazo del arma cercenado. -15PV por asalto. Cae inconsciente inmediatamente.	Clavado en la parte inferior de la espalda. Cae derribado e inconsciente. Muerte por hemorragia y shock interno en 6 asaltos.	Golpe en la cabeza. Despedido hacia atrás 3mts. -9PV. Aturrido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, en coma 4 semanas.	Piernas enredadas y completamente inmovilizadas. Cae y se rompe el brazo del arma. Desarmado e inconsciente. -20PV.	Salvaje golpe cruzado. Cegado y cabreado. Aturrido 3 asaltos, tras los que puede tambalearse por ahí.
110	Cadera aplastada. -35PV. Aturrido 2 asaltos. Activo los siguientes 4, pero luego muere.	Corazón empalado. Muere instantáneamente, el corazón destrozado. 25% de que el arma quede atascada en el enemigo 3 asaltos.	Estocada que atraviesa el corazón. Retrocede girando sobre sí mismo 3 mts hasta que fallece. Arma clavada en la víctma que gira 3 asaltos.	Golpe salvaje en la cabeza.Cae al suelo. Muere en 12 asaltos debido a una vena seccionada.	Pres en el cuello.Si lleva armadura en el cuelo, desarmado y aturrido 5 asaltos. Si no lleva, muere en 6 asaltos.	Golpe que perfora la mejilla. Muere inmediatamente. Arma clavada en hueso 2 asaltos.
111-116	Destrozado el codo del brazo del arma. Barzo inútil. Aturrido 5 asaltos.	Mano cercenada. 12PV por asalto. Cae al suelo y queda aturrido 6 asaltos.	Estocada en la pierna. Arteria seccionada. Derribado e inconsciente. -12PV.	Tremendo golpe lateral. Derribado y desplazado 1,5 mts. lateralmente. Aturrido 7 asaltos. -40AC.	Pie trabado. Tropieza, cae y se rompe el arma. Aturrido 2 asaltos. Si no lleva armadura en el pecho, crítico D aplastamiento.	Golpe en la barbilla. Mandíbula destrozada. Inconsciente. -60PV. Estado de coma 1 mes
117-119	Golpe en el costado aplasta la cavidad torácica. Cae y muere en tres asaltos.	Tajo en la espina dorsal. Colapso inmediato. Paralizado de cuello para abajo inmediatamente. -20PV	Impacto en los riñones, -9PV. Derribado, muere tras 6 asaltos de intensa agonía.	Golpe en el hombro del lado del escudo. Aturrido 9 asaltos. -20AC. Si no lleva escudo, inconsciente y brazo hecho trizas.	Ambas piernas lisiadas. Tropieza y cae al suelo inconsciente. -80AC. Barzo y tobillos rotos. -20PV	Impacto en un ojo . Muere y cae sobre el atacante, que recibe 20PV y queda atrapado 6 asaltos
120	Golpe tremendo en el pecho. Corazón destruido y muerte instantánea. -25PV. Un Buen trabajo	Tajo en la cabeza que destruye el cerebro, lo que hace difícil que siga con vida. Cae fulminado.	Atravesado de oreja a oreja. No podrá oír y muere inmediatamente. Vaya puntería	Horrible golpe en la sien. Desplazado atrás 6 metros. Muere inmediatamente. Nada bonito.	Tráquea aplastada. Muere inmediatamente por traumatismo total y asfixia.	Un golpe que atraviesa un oído atraviesa el cerebro. Muere instantánemante con una oreja limpia de cera
-50...Crítico "T" -20...Crítico "A" -10...Crítico "B" + 0...Crítico "C" +10...Crítico"D" +20...Crítico "E"						-20 arma normal, garras o dientes -10 A. mágica +0 A. mithril +10 A. sagrada +20 A. exterminadora

PIFIAS	ARMAS EMPUÑADAS	PROYECTIL	HECHIZOS	MM
-49-05	Pierdes el control. No haces nada más en este asalto	Pierdes el control. No haces nada más en este asalto	Pérdida de concentración por la tensión. Se pierde el Hechizo, pero no los PP	Dudas y no aciertas a actuar
06-20	Resbalas. Si tu arma se maneja con una sola mano y no es mágica, se rompe.	Eres tan manzas que no aciertas a recargar. Pierdes este asalto	La cabeza en otro sitio. No podrá realizarse ni preparar otro hechizo en el siguiente asalto.	Tienes segundas intenciones y decides esperar un asalto.
21-35	Mala continuación. Pierdes 2PV y la oportunidad	Pífia con la munición. Pierdes el asalto, y -50AC el siguiente	Indecisión debido a un ligero lapsus mental. El hechizo se retrasa un asalto.	Resbalas. 30% prob. de caer. -20 a maniobra 2 asaltos
36-50	Se te cae el arma. Tardas 1 asalto en desenvainar otra, o 2 en recuperar esta.	Se rompe la munición y pierdes la serenidad. -30AC 3asaltos.	Serio lapsus mental. Se pierde el hechizo, pero no los PP. -30AC 3 asaltos.	Tropiezas. 45% prob caer. -30 Maniobra 2 asaltos.
51-65	Pierdes el hilo y te das cuenta que necesitas relajarte. -40AC 2 asaltos.	Se te cae la munición.Aturrido este asalto y el siguiente intentando decidir si la recuperas.	Agotamiento moderado pero serio. Se pierde el hechizo y PP. Aturrido un asalto.	Tropiezas con tu dedo gordo.60% prob caer.-3PV. -10AC.
66-79	Tropiezas. Semejante demostración de falta de estilo te deja aturrido 2 asaltos.	Realmente te estás haciendo un lio con el arma. Aturrido 2 asaltos	Miedo en el subconsciente. Se pierde el hechizo PP y aturrido 2 asaltos.	Resbalas. 75% prob. de caer. Aturrido 2 asaltos
80	Movimiento increíblemente inepto. Te haces un Crítico B (Tirada). Si el ponente está usando un arma de tajo, tu arma se rompe.	Falta de criterio. -5PV. Si no estás usando una ballesta, se te escapa una flecha, te arrancas una oreja y 2PV por asalto.	Hechizo se interioriza. -15PV. Cae al suelo. Aturrido 1 hora. +1PC*	Te tuerces el tobillo. -5PV. -10AC
81-86	Con los nervios te muerdes la lengua. Aturrido 2 asaltos.	Se rompe la cuerda de tu arma. Tardas 2 asltos en sacar otra nueva.	Serio agotamiento. Se pierde el hechizo pero no los PP.	Te caes. -3PV. -20AC 3 asaltos.
87-89	Pierdes el control de tu arma y de la realidad. Aturrido 3 asaltos.	Pífia con la munición cuando recagrabas. Esparcas la munición en una superficie de 3 ms de radio	Interiorización; sobrecarga de sentidos. -20PV. Ciego y sordo 10 minutos. +3PC*	Te tuerces el tobillo desgarrándote algunos tendones. -7PV. -20AC. Aturrido 1 asalto.
90	Mala maniobra. Intentas automutilarte al tiempo que tu arma se rompe. Te haces un Crítico C (Tirada)	Tu arma queda hecha añicos. Aturrido 4 asaltos.	La tensión te causa una apoplejía leve. -20PV. Inconsciente 12 horas. +3PC*	Te rompes una pierna al caer. -8PV. -30AC. Aturrido 3 asaltos.
91-96	Increible forma de esgrimir el arma. Cualquier combatiente crecano recibe un Crítico B de aplastamiento.	Disparas tu flecha demasiado pronto. Se queda 6 mts corta. -30AC 3 asaltos.	La severa tensión ocasiona un fallo. -5PV. Aturrido 3 asaltos. +1PC*	Te rompes la muñeca al caer. -12PV. -20AC. Aturrido 2 asaltos.
97-99	Tropiezas. Quedas confundido. Aturrido 3 asaltos.	Pareces pensar que tu arco es una batuta. Se te resbala y al intentar cogerlo, va a parar a metro y mediod e ti.	La esencia del blanco hace que el hechizo rebote. Se invierten los papeles al aplicar los efectos. +2PC*	Tu brazo se rompe al aterrizar sobre él con todo tu peso. -14PV. -30A. Aturrido 4 asaltos.
100	El peor movimiento visto en años. -60AC por un tirón en la ingle. El enemigo queda aturrido 2 asaltos, muerto de risa.	Se resbala la munición al disparar. El proyectil atraviesa la mano, que queda inutilizada.	Crisis de identidad. Pierdes la capacidad de realizar hechizos durante 2 semanas. +5PC*	En un intento de frenar tu caída, te rompes ambos brazos; quedan inútiles. -30PV Aturrido 6 asaltos.
101-106	Te tambaleas y caes en un aparete estado de suicidio. Aturrido 3 asaltos. Si usa un arma de asta, se rompe el mango.	Resbalas y caes al suelo. Tu disparo se pierde. Aturrido 5 asaltos.	La extrema presión mentalproduce un rebote. Caes derribado al suelo. -10 PV. Aturrido 6 asaltos. +4PC*	Al caer, la pierna se tuerce y se rompe. -15PV. -50AC. Aturrido 3 asaltos.
107-109	Rompes tu arma por inepto. Aturrido 4 asaltos.	Las plumas te arañan el ojo al disparar. -5PV. -20AC.	Interiorización. Pierdes toda capacidad de realizar hechizos en tres semanas. -25PV. Inconsciente 3 horas. +8PC*	Tu rodilla, al caer choca con un objeto duro y s ehace añicos. -10PV. -80AC. Aturrido 4 asaltos.
110	Tropiezas y clavas la punta de tu arma en el suelo. Aturrido 5 asaltos. Si estás montado, tu arma te hace saltar 9 ms y recibes un crítico C de aplastamiento.	La punta del arama se engancha en el objeto más próximo y se rompe. Si es aplicable, el objeto recibe un Crítico A de perforación	La tensión produce una grave apoplegía. Paralizado de cintura para abajo. +15PC*	Caes y la conmoción te produce un estado de coma que durará un año.
111-116	Tu montura se encabrita súbitamente. Aturrido 3 asaltos recuperándote.	Se dispara el seguro cuando estás alcanzando tu arma. Haz un ataque sin modificadores al combatiente más próximo.	El hechizo se pierde y va 6 mts a la derecha del blanco. Cualquiera que esté ahí recibe un ataque sin modificadores. Aturrido 3 asaltos. +6PC*	Caes y aterrizas sobre la parte baja de la espina dorsal. Paraliza de cintura para abajo. -30PV
117-119	No coordinas tus movimientos con tu montura. -90 AC los siguientes 3 asaltos, intentando seguir siendo el jinete.	Pusiste la mano delante del pivote al disparar. Pierdes un dedo y 4PV. 2PV por asalto.	El hechizo se pierde y va 6 mts a la izquierda del blanco. Cualquiera que esté ahí recibe un ataque sin modificadores. Aturrido 3 asaltos. +10PC*	Caes y quedas paralizado del cuello para abajo. -20PV
120	Te caes de tu montura. Crítico D aplastamiento (Tirada)	Resbalas y te clavas un pie al suelo con un pivote. -10PV, 2PV por asalto, -30AC y aturrido 3 asaltos.	Colapso mental. El hechizo se lanza en la dirección opuesta que pretendías. Pierdes toda capacidad de realizar hechizos 3 meses. +20PC*	Tu caída se convierte en un picado. Te abres el cráneo y mueres.
	-20 Contundentes -10 Filo +0 2 manos +10 Asta +20 Montado	-20 Honda -10 Arco corto +0 Arco compuesto +10 Arco largo +20 Ballesta	-20 Hechizo clase I -10 Hechizos clase U +0 Hechizos clase P +10 Hechizos case F y E +20 Hechizos clase ED y EB	-50 Rutinaria -35 Muy fácil -20 Fácil -10 Media +0 Difícil +5 Muy difícil +10 Ext. Difícil +15 Locura completa +20 Absurdo
* El lanzador del hechizo debe realizar una TR de esencia (nvHechizo). Si la pasa, recibe la mitad de PC.				

ARMAS				
Arma	Abrev.	Precio	Peso (k)	Grupo
Alabarda	ab	14mp	3,5	Asta 2 manos
Arco compuesto	acp	17mp	1,5	Proyectil
Arco corto	ac	6mp	1	Proyectil
Arco largo	al	10mp	1,5	Proyectil
Ballesta	bs	25mp	4	Proyectil
Boleadora	bo	5mp	1,5	Proyectil
Cayado	ca	5mc	2	2 manos
Cimitarra	ci	10mp	2	Filo
Daga	da	3mp	0,5	Filo
Espada ancha	ea	10mp	2	Filo
Espada corta	ec	7mp	1,5	Filo
Espadón	e2	20mp	4	2 manos
Estrella de la mañana	es	16mp	2,5	Contundente
Garrote	ga	1mc	2,5	Contundente
Hacha	ha	5mp	2,5	Filo
Hacha de combate	hc	13mp	3,5	2 manos
Hinda	ho	9mb	0,5	Proyectil
Jabalina	ja	3mp	2	Asta
Lanza	la	23mb	2,5	Asta
Lanza de caballería	lc	5mp	5	Asta 2 manos
Látigo	lt	2mp	1,5	Filo
Martillo de guerra	mt	15mp	2,5	Contundente
Mayal	mv	19mp	3	2 manos
Maza	ma	6mp	2,5	Contundente
Red	re	7mp	1,5	Contundente

ACCESORIOS			
Accesorio	Precio	Peso (k)*	Nota
Antorcha	3me	0,5	Ilumina diámetro 6m
Arco para encender fuego	8me	0,25	Tarda 5 minutos
Botas*	1mp	1,5	
Camisa*	3mb	0,5	
Cantimplora	1mc	0,5 llena	0,5 litros
Capa*	9mb	1	
Carcaj (Cap. 20)	1mb	0,25	Flechas o pivotes
Cinto*	5mb	0,5	
Cuerda	4mb	3	15m
Cuerda superior	12mb	1,5	15m
Chaqueta*	15mb	3	
Dardos (20uds)	11mb	1,5	15% rotura al usarlos
Escarpias (10)	2mb	1,5	De hierro
Estacas (10)	9me	1	De madera
Flechas (20)	4mb	1,5	40% rotura al usarlas
Frasco de aceite	3mb	0,5	Para 6 horas
Juegos de ganzúas	1mp	0,25	Bonificación +5
Linterna	12mb	1	Ilumina diámetro 15m
Lona embreada	1mb	2	1,5x2,4m
Mochila	2mb	1	10k, 30dm3
Pantalones*	25mc	0,5	
Petate	33mc	1,5	22,5k, 60dm3
Saco	8mc	1	25k,90dm3
Saco de dormir (lana)	2mb	2,5	Manta
Sobretudo*	9mb	0,5	
Tienda	2mp	4,5	Caben dos
Vaina	25mb	0,5	
Vara (3m)	5mc	4	De madera
Yesca y pedernal	1mb	0,25	Tarda 3 minutos
*Cuenta para la carga si se transporta y no se lleva puesto			

EQUIPO PROTECTOR		
Equipo	Precio	Peso (k)
Escudo	55mb	7,5
Brazales de cuero	2mp	1
Grebas de cuero	2mp	1
Brazales metálicos	4mp	1,5
Grebas metálicas	4mp	1,5
Yelmo de cuero	25mb	1
Yelmo de metal	4mp	1,5
Armadura de cuero	3mp	6
Armadura de cuero endurecido	10mp	7
Cota de malla	35mp	10
Coraza	50mp	12,5

COMIDA Y ALOJAMIENTO		
Elemento	Precio	Nota
Brandy	10me	1/4 litro
Cerveza	2me	1/2 litro
Hidromiel	5me	1/2 litro
Sidra	1me	1/2 litro
Vino	6me	1/2 litro
Comida ligera	6me	
Comida normal	1mc	
Comida abundante	12me	
Raciones normales	5mc	Cad. Normal 1 semana. 9k
Raciones de viaje	1mb	Conservado. 1 semana. 7k
Gran pan	3mo	Conservado. 1 semana. 2k
Pan de viaje	15mo	Conservado. 1 mes. 2k
Alojamiento pobre	1mc	Dormitorio comunal
Alojamiento normal	2mc	Cama individual
Buen alojamiento	22me	Habitación privada
Establo	2me	Pienso incluido

“Es verdad, y así os lo digo. Todavía quedan dragones en la Tierra Media, y más concretamente en Eriador. Os burláis de mí, pero es así. Mi abuelo me lo dijo, y mi padre también. Un dragón habita cerca de Tharbad, y si queréis comprobarlo, os puedo llevar al exacto lugar dónde se esconde.”

“¿Por qué no vas tú, Ardelar, y nos traes la cabeza de ese Dragón? Seguro que si le cuentas una de tus batallitas, se caerá redondo y se morirá antes de seguir escuchándote, jajaja. Nunca te cansarás de contar esas estúpidas historias que nada tienen de cierto, ¿No? ”

Extracto de la aventura “El Dragón de Tharbad”, disponible en www.cavernaderol.blogspot.com

PANTALLA PARA USO DEL DIRECTOR DE JUEGO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

www.cavernaderol.blogspot.com

Tirada	Raza	Segunda Tirada	Cultura
01-03	Hobbit	01-05	Dúnadan
04-08	Umli	06-10	Rohir
09-21	Enano	11-15	Beórinda
22-25	Wose	16-20	H. de los Bosques
26-75	Humano**	21-25	Dorwinadan
76-78	Medio elfo	26-30	Lossadan
79-91	Elfo silvano	31-54	Campesino
92-97	Elfo sindar	55-78	Burgués
98-00	Elfo Noldor	79-83	Dunlendino
*	Orco	84-86	Hombre del Este
*	Uruk-Hai	87-89	Haradrim
*	Medio orco	90-92	Corsario
*	Medio troll	93-95	Variag
*	Troll	96-00	Num. Negro
*	Olog-hai		

*Habitualmente, no es una raza de jugador

**Requiere de una segunda tirada para determinar la cultura

MODIFICADORES ESPECIALES SEGÚN LA RAZA										
	Bon. a características						Bonificaciones a TR			
	FUE	AGI	CON	INT	I	PRE	ESE	CAN	VEN	ENF
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umlí	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Enano	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wose	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Humano	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dúnedain	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Medio elfo	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Elfo Silvano	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Elfo Sinda	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Elfo Noldo	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Medio orco	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Orco	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Medio troll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-Hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

MODIFICACIONES POR CARACTERÍSTICA		
Característica	Bonificación	PP*
102+	+35	4
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0
3-4	-15	0
2	-20	0
1	-25	0

*Los PP son necesarios para los hechizos. El número (Basado en I o INT) se multiplica por el nv del personaje para halalr los PP totales

PUNTOS DE DESARROLLO						
	Profesión					
Categoría	Guerrero	Mago	Animista	Explorador	Montaraz	Bardo
Movimiento y Maniobra	3	0	1	1	2	0
Habilidades en armas	5	0	1	3	3	2
Habilidades generales	2	2	2	3	4	2
Habilidades de subterfugio	2	0	1	5	2	2
Habilidades mágicas	0	5	2	0	0	3
Desarrollo físico	3	1	1	2	2	1
Idiomas	0	2	2	1	1	3
Listas de hechizos	0	5	5	0	1	2

LISTAS DE HECHIZOS: Cada lista se desarrolla por separado

IDIOMAS: La habilidad para cada idioma se desarrolla por separado

DESARROLLO FÍSICO: Determina los pvs de un personajes

PERCEPCIÓN: Se desarrolla con puntos de cualquier categoría o combinación de ellas

TABLA DE PROFESIONES			
Profesión	C. Principal	Reino	Bonificaciones por nivel
Guerrero	FUE	ESE/CAN	+1 Hab. Gales; +2 Des. Físico; +3 Hab. Armas
Explorador	AGI	ESE/CAN	+1 Hab. Gales, Hab. Armas; +2 Hab. Subterfugio; +3 Percepción
Mago	INT	ESE	+2 Leer Runas, usar objetos, Hechizos básicos +3 Hechizos dirigidos
Animista	INT	CAN	+1 Leer Runas, usar objetos, Hab. Gales, Percepción +2 Hechizos dirigidos, Hechizos básicos
Montaraz	CON	CAN	+2 Hab. Armas, Percepción, Acechar/escondersse +3 Hab. Gales
Bardo	PRE	ESE	+1 Hab. Armas, Hab. Gales, Hab. Suterfugio, Hab. Mágicas, Hechizos Básicos, Percepción.

PUNTOS DE EXPERIENCIA	
Nivel	Exp. Necesaria
1.....	10000
2.....	20000
3.....	30000
4.....	40000
5.....	50000
6.....	70000
7.....	90000
8.....	110000
9.....	130000
10.....	150000

PUNTOS POR MANIOBRA	
Rutinaria.....	0
Muy Fácil.....	5
Fácil.....	10
Media.....	50
Difícil.....	100
Muy difícil.....	150
Ext. Difícil.....	200
Locura completa.....	300
Absurda.....	500

PUNTOS POR CRÍTICO					
Nivel del oponente	Crítico conseguido				
	A	B	C	D	E
0	3	5	8	10	13
1	5	10	15	20	25
2	10	20	30	40	50
3	15	30	45	60	75
4	20	40	60	80	100
5	25	50	75	100	125
6	30	60	90	120	150
7	35	70	105	140	175
8	40	80	120	160	200
9	45	90	135	180	225
10	50	100	150	200	250
Cada nivel por encima	+ 5	+10	+ 15	+ 20	+ 25
Al personaje*	100	200	300	400	500

Estas cifras se multiplican además por:

- x0 Enemigo muerto o agonizando
- x1/10 Enemigo inconsciente o incapacitado
- x1/2 Enemigo aturdido
- x2 Personaje sólo en combate cuerpo a cuerpo contra enemigo o enemigos

Nota: Los puntos por crítico no pueden exceder los puntos por pieza.

Nota: Los PE son los recibidos por el personaje que recibe el crítico. Para estos puntos, siempre se considera que el enemigo tiene nivel 20.

PUNTOS POR PIEZAS										
Nivel del oponente	Nivel del personaje que da el golpe mortal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	50	45	40	35	30	25	20	15	10	0
1	200	150	130	110	100	90	80	70	60	50
2	250	200	150	130	110	100	90	80	70	60
3	300	250	200	150	130	110	100	90	80	70
4	350	300	250	200	150	130	110	100	90	80
5	400	350	300	250	200	150	130	110	100	90
6	450	400	350	300	250	200	150	130	110	100
7	500	450	400	350	300	250	200	150	130	110
8	550	500	450	400	350	300	250	200	150	130
9	600	550	500	450	400	350	300	250	200	150
10	650	600	550	500	450	400	350	300	250	200

Nota: Se trata de los PE recibidos por el personaje que da el golpe mortal

Nota: Si el nivel del oponente es más de 10, se otorgan 50 puntos más por nivel

PUNTOS POR HECHIZOS										
Nivel del hechizo	Nivel del personaje que realiza el hechizo									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
2	100	100	90	80	70	60	50	40	30	20
3	100	100	100	90	80	70	60	50	40	30
4	100	100	100	100	90	80	70	60	50	40
5	100	100	100	100	100	90	80	70	60	50
6	100	100	100	100	100	100	90	80	70	60
7	100	100	100	100	100	100	100	90	80	70
8	100	100	100	100	100	100	100	100	90	80
9	100	100	100	100	100	100	100	100	100	90
10	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Nota: Se trata de los PE recibidos por el personaje que realiza el hechizo

BONIFICACIONES POR GRADO DE HABILIDAD			
Grado de Habilidad	Habilidades normales*	Emboscar*	Desarrollo Físico**
0	-25	-25	Tira 1-10
1	+5	+1	Tira 1-10
2	+10	+2	Tira 1-10
3	+15	+3	Tira 1-10
4	+20	+4	Tira 1-10
5	+25	+5	Tira 1-10
6	+30	+6	Tira 1-10
7	+35	+7	Tira 1-10
8	+40	+8	Tira 1-10
9	+45	+9	Tira 1-10
10	+50	+10	Tira 1-10
11	+52	+11	Tira 1-10
12	+54	+12	Tira 1-10
13	+56	+13	Tira 1-10
14	+58	+14	Tira 1-10
15	+60	+15	Tira 1-10
16	+62	+16	Tira 1-10
17	+64	+17	Tira 1-10
18	+66	+18	Tira 1-10
19	+68	+19	Tira 1-10
20	+70	+20	Tira 1-10

*+1 Para cada grado por encima de 20. Por ejemplo: +72 para grado 22

**Tira 1-10 para cada grado por encima de 20