

HABILIDADES RACIALES

ENANOS	
Detectar grado inclinación en pasadizo	1-5 en 1d6
Detectar antigüedad tunel/pasadizo	1-5 en 1d6
Detectar paredes que se deslizan/giran	1-4 en 1d6
Detectar trampas, pozos y caídas de albanilería	1-3 en 1d6
Determinar aprox. la profundidad bajo suelo	1-3 en 1d6
Infravisión	20 metros
En melé los enanos ganan 1 en sus tiradas de ataque a orcos, semiorcos, goblins y hobgoblins. Ogros, trolls, ogros magos, gigantes o titanes tienen un -4 al atacar a un enano.	

ELFOS	
Detectar puertas secretas u ocultas automáticamente	1 en 1d6
buscando activamente (puertas secretas)	1-2 en 1d6
buscando activamente (entradas ocultas)	1-3 en 1d6
Resistencia a sueño y con juros de hechizo	90%
Infravisión	20 metros
Al usar un arco, espada corta o larga ganan un +1 al ataque. Un elfo gana bonificación para sorprender si no lleva armadura metálica y está o bien solo o bien con elfos y halflings (sin armadura metálica).	

GNOMOS	
Detectar grado inclinación en pasadizo	1-5 en 1d6
Detectar paredes, techos y suelos inseguros	1-7 en 1d10
Determinar aprox. la profundidad bajo suelo	1-4 en 1d6
Detectar aprox. la dirección bajo el suelo	1-3 en 1d6
Infravisión	20 metros
En melé los gnomos ganan 1 en sus tiradas de ataque contra kobolds o goblins. Gnolls, espanta jos, ogros, trolls, ogros magos, gigantes o titanes tienen un -4 al atacar a un gnomo.	

SEMIELFOS	
Detectar puertas secretas u ocultas automáticamente	1 en 1d6
buscando activamente (puertas secretas)	1-2 en 1d6
buscando activamente (entradas ocultas)	1-3 en 1d6
Resistencia a sueño y con juros de hechizo	30%
Infravisión	20 metros

HALFLINGS	
Halflings recios puros	15%
Halflings con antepasados recios	25%
Infravisión recios puros	20 metros
Infravisión recios no puros	10 metros
Infravisión no recios	no
Detectar pasillo ascendente/descendente (recios)	1-3 en 1d4
Determinar dirección (recios)	1-2 en 1d4
Bonificación +1 en tiradas de ataque con armas arrojadizas y hondas. Tienen la misma bonificación que los elfos para sorprender a un enemigo.	



ARMAS CONTRA ARMADURAS

Tipo armadura	Cortad	Penetrad.	Golpead.
Anillas	+1	+1	0
Bandas	+2	0	+1
Brigantina	+1	+1	0
Completa	+4	+3	0
Cuero	0	-2	0
Cuero tachonado	+2	+1	0
Escamas	0	+1	0
Mallas	+2	0	-2
Placas	+3	0	0
Placas campaña	+3	+1	0
Varillas	0	+1	+2

GACOS CALCULADOS

	Nivel																			
Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Bribón	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Hechic.	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Luchad	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Sacerd	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8

LÍMITES DE VISIBILIDAD

Condiciones	Movimiento	Divisado	Tipo	TD	Detalle
Anochecer	500	300	150	30	10
Bruma o lluvia ligera	100	500	250	30	10
Cielo claro	1.500	1.000	500	100	10
Niebla densa o ventisca	10	10	5	5	3
Niebla ligera o nieve	500	200	100	30	10
Niebla moderada	100	50	25	15	10
Noche, luna llena	100	50	30	10	5
Noche, sin luna	50	20	10	5	3

CATEGORÍA ARMADURAS

Ninguna	10
Cuero o acolchada	8
Cuero tachonado/anillas	7
Brigantina, escamas, piel	6
Cota de mallas	5
Varillas, bandas, placas de bronce	4
Cota de placas	2
Completa	1

MODIFICADORES DE RASTREO

Suelo Blando o lodoso	+4
Maleza densa, zarzas o cañas	+3
Signos ocasionales de paso, polvo	+2
Suelo normal, piso de madera	0
Suelo rocoso o aguas someras	-10
Cada dos criaturas en el grupo	+1
Cada 12 horas	-1
Cada hora de lluvia, nieve...	-5
Poca luz (luna, estrellas)	-6
Intentos de ocultar el rastro	-5

AVANCE EN RASTREO

Posibilidad rastreo	índice avance
1-6	¼ normal
7-14	½ normal
14 o más	¾ normal

HABILIDADES DE GUARDABOSQUES

Nivel	Ocultarse en sombras	Moverse en silencio	Nivel de lanzamiento	N. con juramento sacerdote		
				1	2	3
1	10%	15%	-	-	-	-
2	15%	21%	-	-	-	-
3	20%	27%	-	-	-	-
4	25%	33%	-	-	-	-
5	31%	40%	-	-	-	-
6	37%	47%	-	-	-	-
7	43%	55%	-	-	-	-
8	49%	62%	1	1	-	-
9	56%	70%	2	2	-	-
10	63%	78%	3	2	1	-
11	70%	86%	4	2	2	-
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%	6	3	2	1
14	93%	99%	7	3	2	2
15	99%	99%	8	3	3	2
16	99%	99%	9	3	3	3

HABILIDADES DE BARDO

Escalar paredes	Detectar ruidos	Ocilar bolsillos	Leer lenguajes
50%	20%	10%	5%

PROBABILIDAD DE ESCUCHAR RUIDOS POR RAZA

Enano	15%	Semelfo	20%
Elfo	20%	Halfing	20%
Gnomo	25%	Humano	15%

AHUYENTAR MUERTOS VIVIENTES

Tipo o DG del muerto viviente	Nivel del Sacerdote											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Esqueleto o 1 DG	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*	D*
Ghoul o 2 DG	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*
Sombra o 3-4 DG	19	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D	D*
Entidad o 5 DG	20	19	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D
Ghast	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A	D	D
Aparecido o 6 DG	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A	D
Momia o 7 DG	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A	A
Espectro u 8 DG	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4	A
Vampiro o 9 DG	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7	4
Fantasma o 10 DG	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10	7
Cadáver u 11 DG	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13	10
Especial	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	16	13

A: El muerto viviente es ahuyentado automáticamente.

D: El muerto viviente es destruido.

*: Son ahuyentados 2d4 criaturas adicionales de este tipo.

Los paladines ahuyentan muertos vivientes como clérigos de dos niveles menos..

TIRADAS DE SALVACIÓN

Categoría y Nivel del Personaje		Paralización, Veneno o Muerte Mágica	Cetro, Vara, Varita	Petrificación o Poliformismo	Arma de Aliento	Con juramento
Bribones	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
Hechiceros	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4
Luchadores	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
Sacerdotes	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7

TIRADAS DE SALVACIÓN PARA OBJETOS

Objeto	Golpe				Fuego		Frio	Golpe de	
	Acido	Aplastante	Desintegrar	Caída	Mágico	Normal		Rayo	Eléctrico
Hueso o marfil	11	16	19	6	9	3	2	8	2
Tela	12	-	19	-	16	13	2	18	2
Vidrio	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Cuero	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Metal	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Aceites*	**16	-	19	-	19	17	5	19	16
Papel, etc.	16	7	19	-	19	19	2	19	2
Pociones*	**15	-	19	-	17	14	13	18	15
Alfarería	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Roca, cristal	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Cuerda	12	2	19	-	10	6	2	9	2
Madera, gruesa	8	10	19	2	7	5	2	12	2
Madera, delgada	9	13	19	2	11	9	2	10	2

*: Esta tirada no incluye el recipiente, sólo el líquido.

** : Por supuesto, aunque se logre la tirada de salvación el artículo probablemente se mezcla con el ácido.

INDICES BASE PARA ESCALADA

Categoría	Índice de éxito
Escalador no entrenado	40%
Idrón	% Esc. paredes
Idrón con montañismo	% Esc. paredes+10%
Montañero	50%
Pericia en montañismo	40%+10% por casilla

MODIFICADORES DE ESCALADA

Situación	Modificador
Abundantes asideros	+40%
Armadura	
Bandas, varillas	-25%
Cuero tachonado o acolchado	-5%
Escamas, cadenas	-15%
Placas	-50%
Carga	-5%
Condiciones de la superficie	
Ligeramente resbaladiza	-25%
Resbaladiza	-40%
Cuerda y pared	+55%
Curvada hacia dentro	+25%
Escalador herido debajo de ½ pg	-10%
Raza del personaje	
Enano	-10%
Gnomo	-15%
Halfling	-15%

ALCANCE DE ARMAS DE PROYECTILES

Arma	D	C	M	R
Arcabuz	1/3	50	150	210
Arco corto	2/1	50	100	150
Arco corto compuesto	2/1	50	100	180
Arco largo	-	-	-	-
flecha descarga	2/1	70	140	210
flecha de fajo	2/1	50	100	170
Arco largo compuesto	-	-	-	-
flecha descarga	2/1	60	120	210
flecha de fajo	2/1	40	80	170
Arpón	1	10	20	30
Ballesta	-	-	-	-
de mano	1	20	40	60
ligera	1	60	120	180
pesada	½	80	160	240
Cuchillo	2/1	10	20	30
Daga	2/1	10	20	30
Dardo	3/1	10	20	40
Hacha de mano	1	10	20	30
Jabalina	1	20	40	60
Martillo	1	10	20	30
Cerbatana	2/1	10	20	30
Maza	1	10	20	30
Piedra honda	1	40	80	160
Piedra honda mango	2/1	-	30-60	90
Proyectil honda	1	5	100	200
Proyectil honda mango	2/1	-	30-60	90
Venablo	1	10	20	30
Alcance medio: GACO -2				
Alcance largo: GACO -5				

ÍNDICES DE ESCALADA

Tipo de Superficie	Seca	Ug. Resbaladiz	Resbaladiz
Muy lisa *	¼	- **	- **
Lisa, cuarteada *	½	1/3	¼
Rugosa *	1	1/3	1/4
Rugosa con rebordes	1	½	1/3
Pared de hielo	-	-	¼
Arbol	4	3	2
Pared inclinada	3	2	1
Cuerda y pared	2	1	½

*: Los personajes no ladrones deben ser montañeros y disponer de herramientas apropiadas (pitones, cuerda, etc.) para escalar estas superficies.

**: Los personajes ladrones pueden escalar superficies muy ligeramente resbaladizas, a ¼. Ni siquiera los ladrones pueden escalar superficies muy lisas y resbaladizas.

RESULTADOS DE GOLPES Y FORCEJEOS

Tirada	Golpe	Daño	%KO	Forcejeo
20 o +	Golpe violento	2	10	Abrazo de oso *
19	Swing fuerte	0	1	Retorcer brazo
18	Golpe base cráneo	1	3	Patada
17	Golpe en riñones	1	5	Zancadilla
16	Golpe de lado	1	2	Codo aplastado
15	Golpe corto	2	6	Brazo inmovil *
14	Uppercut	1	8	Retorcer pierna
13	Gancho	2	9	Pierna inmovil *
12	Puñetazo riñones	1	5	Derribo
11	Gancho	2	10	Sacar un ojo
10	Golpe de lado	1	3	Codo aplastado
9	Combinado	1	10	Pierna inmovil *
8	Uppercut	1	9	Cabeza inmovil *
7	Combinado	2	10	Derribo
6	Golpe corto	2	8	Sacar un ojo
5	Golpe de lado	1	3	Patada
4	Golpe base cráneo	2	5	Brazo inmovil *
3	Gancho	2	12	Sacar un ojo
2	Uppercut	2	15	Cabeza inmovil *
1	Swing fuerte	0	2	Retorcer pierna
1 o -	Golpe violento	2	25	Abrazo de oso *

* La presa puede ser mantenida de round en round si no es rota.

MODIFICADORES DE ARMADURA PARA

Armadura	Modificador
Bandas, varillas y placas	-5
Cuero tachonado	-1
Mallas, anillas y escamas	-2
Placas completa	-10
Placas de campaña	-8

MODIFICADORES DE COBERTURA Y OCULTACIÓN

El blanco está:	Cobertura	Ocultación
25% oculto	-2	-1
50% oculto	-4	-2
75% oculto	-7	-3
90% oculto	-10	-4