

## TIRADAS DE SALVACIÓN DE OBJETOS

Objeto	Ácido	Golpe	Desint	Caída	Fuego Mag/Normal		Frío	Rayo	Electr.
Aceites	16	-	19	-	19	17	5	19	16
Cerámica	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Cristal	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Cristal de roca	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Cuerda	12	2	19	-	10	6	2	9	2
Cuero	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Hueso o marfil	11	16	19	6	9	3	2	8	2
Madera gruesa	8	10	19	2	7	5	2	12	2
Madera fina	9	13	19	2	11	9	2	10	2
Metal	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Papel	16	7	19	-	19	19	2	19	2
Pociones	15	-	19	-	17	14	13	18	15
Ropa	12	-	19	-	16	13	2	18	2

## CONSTRUCCIÓN DE ARMAS

ARMA	TIEMPO	COSTE
Cabeza de Flecha(10)	10/Días	1p
Hacha de Batalla	10 Días	10p
Hacha de Mano	5 Días	5p
Daga	5 Días	2p
Tridente	20 Días	10p
Lanza	4 Días	4p
Espada Corta	20 Días	5p
Espada Ancha	30 Días	10p
Espada 2 Manos	45 Días	24p

## MODIFICADORES A TREPAP

Situación	Modificador
Abundantes asideros	+40%
Condiciones de la superficie	
- Ligeramente resbaladiza	-25%
- Resbaladiza	-40%
Cuerda y pared	+55%
Pared inclinada	+25%
½ Puntos de vida	-25%

## MOVIMIENTO TREPANDO

Tipo de Superficie	Seca	Lig. Resbaladiza	Resbaladiza
Muy lisa	1.7m/a	-	-
Lisa cuarteada	2.4m/a	2m/a	1.7m/a
Rugosa	4m/a	2m/a	1.7m/a
Rugosa con rebordes	12m/a	2.4m/a	2m.a
Pares de hielo	-	-	1.7m/a
Árbol	16m/a	12m/a	8m/a
Pares inclinada	12m/a	8m/a	4m/a
Cuerda y pared	8m/a	4m/a	2.4m/a

## CALIDAD DE CERRADURAS

Calidad	Modificador
Chapucera	+30%
Mala	+15%
Buena	+0%
Excelente	-20%
Superior	-40%
Obra maestra	-60%

## LIMITES DE VISIBILIDAD

Condiciones	Movimiento	Divisado	Tipo	ID	Detalle
Anochece	500	300	150	30	10
Bruma o lluvia ligera	1000	500	250	30	10
Cielo claro	1500	1000	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

## CALIDAD DE CABALLOS

Calidad	Movimiento	Coste
Jamelgo	5	-
Deslomado	8	-
Medio	10	-
Brioso	13	x2
Corcel	15	x4

## FUENTES DE LUZ

Fuente	Radio	Tiempo que arden
Antorcha	5 m	30 Minutos
Fuego de campaña	10 m	1 Hora/Brazada
Linterna	10 m	4 Horas/Litro
Vela	1.5 m	4 Minutos/Centímetro

## MODIFICADORES A LA NUBOSIDAD

Situacion	Nubosidad
Calmado	-50
Ligera Brisa	-35
Favorable	-40
Vientos Fuertes	+0
Tormenta	+20
Galerna	+40
Huracán	+50
Huracán 2 días	+100

## TABLA DE NUBOSIDAD

% Nubosidad	Cubierto de Nubes
0-10	Despejado
11-20	Nubosidad Escasa
21-30	Nubes Dispersas
31-40	Ligeramente cubierto
41-50	Moderadamente Cubierto
51-65	Casi Totalmente Cubierto
66-80	Totalmente Cubierto
81-00	Nubosidad Muy Densa, Poca Luz

## CONDICIONES CLIMÁTICAS

2D6	Primavera/Otoño	Verano	Invierno
2	Calmado	Calmado	Calmado
3	Calmado	Calmado	Ligera Brisa
4	Ligera Brisa	Calmado	Ligera Brisa
5	Favorable	Ligera Brisa	Favorable
6	Favorable	Ligera Brisa	Vientos Fuertes
7	Vientos Fuertes	Favorable	Vientos Fuertes
8	Tormenta	Favorable	Tormenta
9	Tormenta	Vientos Fuertes	Tormenta
10	Galerna	Tormenta	Galerna
11	Galerna	Galerna	Galerna
12	Huracán	Huracán	Huracán

## RASTREAR Y TERRENO

Tipo de Terreno	Modificador
Suelo Blando o Lodoso	+20
Maleza Densa, zarzas o cañas	+15
Signos Ocasionales de Paso, Polvo	+10
Suelo Normal, Piso de Madera	+0
Cada 12 Horas Pasadas	-5
Cada Hora de Lluvia o Nieve	-25
Poca Luz (Luna o Estrellas)	-30
Suelo Rocoso o Aguas Someras	-50
Intentos de Ocultar el Rastro	-25

## MOVIMIENTO RASTREANDO

% En Rastrear	Movimiento
01-20	1 Kms/Hora
21-40	2 Kms/Hora
41-60	3 Kms/Hora
61-00	3.5 Kms/Hora

## MORAL

Tipo de criatura	Moral
Monstruo no inteligente	18
Animal normal pacifico	3
Animal normal predador	7
Monstruo de inteligencia animal	12
Monstruo semiinteligente	11
Inteligencia baja	10
Humano normal	7
Multitud	9
Milicia	10
Tropas inexpertas o desorganizadas	11
Soldados regulares	12
Soldados de élite	14
Servidores	12
Escuderos	15
Fanático	20

## MODIFICADORES A LA MORAL

Situación	Modificador
Abandonado por amigos	-6
Ha perdido el 25% de los PV	-2
Ha perdido el 50% de los PV	-4
Sorprendido	-2
Luchando contra enemigo racial	+4
Mas de 75% en ataque	+1
Enemigo tiene magia	-2
Defender el hogar	+3
Lucha con un mago como aliado	+2
Incapaz de dañar al oponente	-8
Aliado mas poderoso muerto	-4
Ningún enemigo muerto	-2
Supera al enemigo en 3 a 1 o mas	+2
Superados en 3 a 1 o mas	-4
Ventaja por terreno	+1

## RASGOS GENERALES

Tirada (d20)	Rasgo General	Tirada (%)	Rasgo Especifico	Tirada (d20)	Rasgo General	Tirada (%)	Rasgo Especifico
1	Argumentativo	01	Locuaz	11	Taciturno	51	Sombrio
		02	Arrebatado			52	Adusto
		03	Dictatorial			53	Compresivo
		04	Inteligible			54	Irritable
		05	Antagónico			55	Vengativo
2	Arrogante	06	Altanero	12	Ingenuo	56	Honesto
		07	Elitista			57	De confianza
		08	Orgullosa			58	Inocente
		09	Rudo			59	Crédulo
		10	Reservado			60	Patán
3	Caprichoso	11	Malicioso	13	Testarudo	61	Intolerante
		12	Impulsivo			62	Prejuiciado
		13	Lujurioso			63	Estrecho de miras
		14	Irreverente			64	Fanfarrón
		15	Alocado			65	Fanático
4	Descuidado	16	Imprudente	14	Optimista	66	Alegre
		17	Distraído			67	Feliz
		18	Sñador			68	Diplomático
		19	Carente de sentido común			69	Agradable
		20	Insensible			70	Atrevido
5	Valeroso	21	Valiente	15	Pesimista	71	Fatalista
		22	Miedoso			72	Depresivo
		23	Tímido			73	Cínico
		24	Intrépido			74	Sarcástico
		25	Obsequioso			75	Realista
6	Curioso	26	Inquisitivo	16	Tranquilo	76	Lacónico
		27	Entrometido			77	Afable
		28	Intelectual			78	Secretista
		29	Perceptivo			79	Introvertido
		30	Agudo			80	Silencioso
7	Preciso	31	Perfeccionista	17	Sobrio	81	Practico
		32	Estricto			82	Sensato
		33	Áspero			83	Apagado
		34	Puntual			84	Reverente
		35	Severo			85	Laborioso
8	Amistoso	36	De confianza	18	Suspica	86	Intrigante
		37	De buen corazón			87	Paranoico
		38	Indulgente			88	Cauteloso
		39	Placido			89	Falaz
		40	Compasivo			90	Nervioso
9	Codicioso	41	Mezquino	19	Incivilizado	91	Inculto
		42	De corazón duro			92	Grosero
		43	Ambicioso			93	Bárbaro
		44	Avaricioso			94	Desmañado
		45	Ahorrativo			95	Tosco
10	Generoso	46	Derrochador	20	Violento	96	Cruel
		47	Manirroto			97	Sádico
		48	Extravagante			98	Inmoral
		49	Bondadoso			99	Celoso
		50	Caritativo			00	Belicoso

## REACCIÓN DE LOS ENCUENTROS

<b>Tirada</b>	<b>Amistosos</b>	<b>Indiferentes</b>	<b>Amenazadores</b>	<b>Hostiles</b>
<b>2</b>	Amistosos	Amistosos	Amistosos	Huyen
<b>3</b>	Amistosos	Amistosos	Amistosos	Huyen
<b>4</b>	Amistosos	Amistosos	Cautelosos	Huyen
<b>5</b>	Amistosos	Amistosos	Cautelosos	Huyen
<b>6</b>	Amistosos	Amistosos	Cautelosos	Cautelosos
<b>7</b>	Amistosos	Indiferentes	Cautelosos	Cautelosos
<b>8</b>	Indiferentes	Indiferentes	Cautelosos	Cautelosos
<b>9</b>	Indiferentes	Indiferentes	Cautelosos	Amenazadores
<b>10</b>	Indiferentes	Indiferentes	Amenazadores	Amenazadores
<b>11</b>	Indiferentes	Indiferentes	Amenazadores	Amenazadores
<b>12</b>	Cautelosos	Cautelosos	Amenazadores	Amenazadores
<b>13</b>	Cautelosos	Cautelosos	Amenazadores	Hostiles
<b>14</b>	Cautelosos	Cautelosos	Amenazadores	Hostiles
<b>15</b>	Cautelosos	Amenazadores	Amenazadores	Hostiles
<b>16</b>	Amenazadores	Amenazadores	Hostiles	Hostiles
<b>17</b>	Amenazadores	Amenazadores	Hostiles	Hostiles
<b>18</b>	Amenazadores	Amenazadores	Hostiles	Hostiles
<b>19</b>	Hostiles	Hostiles	Hostiles	Hostiles
<b>20</b>	Hostiles	Hostiles	Hostiles	Hostiles