

Mythras

# Mythras

Mythras

## Cuaderno del Director de Juego

Este *Cuaderno del Director de Juego* está compuesto por tablas y cuadros que se han obtenido tanto del libro básico de MYTHRAS como de FANTASÍA CLÁSICA. La agrupación temática y el aprovechamiento del espacio, hacen que este cuaderno sea un objeto útil y de gran ayuda a los Directores de Juego durante sus partidas. De este modo, la mayoría de las tablas que solo suelen usarse una vez, por ejemplo durante la creación de los personajes, no han sido incluidas. Este material es exclusivamente para uso personal, por lo que puede ser impreso o reproducido cumpliendo las normas del *copyright*.

Mythras



Fantasia Clásica



# Contenidos

1.	<a href="#">Contenidos</a>	3
2.	<a href="#">Tablas de "Altura y Peso", "GAD Equivalente de Criaturas" y "Tabla de Edad"</a>	4
3.	<a href="#">Tablas de "Habilidades Básicas", "Habilidades Profesionales" y "Pasiones"</a>	5
4.	<a href="#">Tablas de "Dificultades", "Fluidez Lingüística", "Acciones de Primeros Auxilios" y "Resultados de las Giradas Diferenciales"</a>	6
5.	<a href="#">Tablas de "Costes mínimos de mantenimiento", "Ingresos Estacionales", "Resultados del Regateo" y "Armaduras"</a>	7
6.	<a href="#">Tablas de "Tipo de Material" y "Tabla de Armadura" (Fantasía Clásica)</a>	8
7.	<a href="#">Tabla de "Armas Cuerpo a Cuerpo, Una mano"</a>	9
8.	<a href="#">Tablas de "Escudos" y "Armas Cuerpo a Cuerpo, 2 manos"</a>	10
9.	<a href="#">Tabla de "Armas a Distancia"</a>	11
10.	<a href="#">Tabla de "Munición"</a>	12
11.	<a href="#">Tabla de "Armadura y Puntos de Golpe de Objetos Inanimados"</a>	13
12.	<a href="#">Tablas de "Calidad de los Objetos", "Mejoras", "Heridas Permanentes", "Intensidad del Fuego" y "Daño por ácido"</a>	14
13.	<a href="#">Tablas de "Tiempo estratégico de Viaje", "Movimiento Comparativo" y "Esfuerzo Físico"</a>	15
14.	<a href="#">Tabla de "Condiciones de Enfermedades y Venenos"</a>	16
15.	<a href="#">Tablas de "Niveles de Fatiga", "Visibilidad", "Daño por Caídas", "Temperaturas"</a>	17
16.	<a href="#">Tablas de "Precipitaciones", "Modificadores Circunstanciales Cuerpo a Cuerpo" y "Modificadores Circunstanciales a Distancia"</a>	18
17.	<a href="#">Tabla de "Rasgos de Estilos de Combate"</a>	19
18.	<a href="#">Tablas de "Tamaño de las Armas", "Alcance de las Armas" y "Reducción del Daño"</a>	20
19.	<a href="#">Tabla de "Penalizaciones por Distancia"</a>	21
20.	<a href="#">Tabla de "Ejemplos de Efectos de Combate"</a>	22
21.	<a href="#">Descripción de Efectos de Combate</a>	23
22.	<a href="#">Tablas de "Daño Espiritual" e "Intensidad Espiritual" y "Efectos de Combate Espiritual"</a>	26
23.	<a href="#">Tabla de "Manipulación"</a>	27
24.	<a href="#">Tablas de "Efectos de Combate para Armas Naturales", "Daño de las Armas Naturales", "Tamaño y Alcance de las Armas Naturales", "Bonos a Alcance y Tamaño por Armas", "Progresión de Categorías de Armas" y "Tamaño máximo de las Armas"</a>	28
25.	<a href="#">Tablas de "Efectos Especiales de Expulsión", "Daño de los Conjuros", "Objetos afectados por Ataques Mágicos" y "Dificultad de usar Pergaminos"</a>	29
26.	<a href="#">Tablas de "Espacios Estrechos", "Encajes por Tamaño" y "Fallos con Armas Arrojadizas"</a>	30
27.	<a href="#">Sumario de Conjuros Arcanos</a>	31
28.	<a href="#">Sumario de Conjuros Divinos</a>	33
29.	<a href="#">Tablas de "Gesoros" y "Gemas"</a>	36
30.	<a href="#">Tabla de "Monstruos Errantes"</a>	37
31.	<a href="#">Tabla de "Rasgos Caóticos"</a>	42
32.	<a href="#">Tabla de "Cálculo de Dificultad"</a>	44
33.	<a href="#">Hoja de personaje MUEHRAS</a>	48
34.	<a href="#">Hoja de personaje FANTASÍA CLÁSICA</a>	50

# Tablas

## ALTURA Y PESO

Tamaño	Altura (cm)	Ligera (Kg)	Media (Kg)	Pesada (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	46-54
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 EQUIVALENCIAS DE TACD PARA CRIATURAS

TAM	Kilos	TAM	Kilos	TAM	Kilos
1	hasta 5	35	519-567	69	9.801-10.800
2	6-11	36	568-617	70	10.801-11.700
3	12-16	37	618-672	71	11.701-12.800
4	17-23	38	673-754	72	12.801-14.000
5	24-35	39	755-799	73	14.001-15.100
6	36-41	40	800-872	74	15.101-16.600
7	42-49	41	873-950	75	16.601-18.000
8	50-55	42	951-1.040	76	18.001-19.600
9	56-58	43	1.041-1.131	77	19.601-21.500
10	59-64	44	1.132-1.231	78	21.501-23.400
11	65-70	45	1.232-1.349	79	23.401-25.800
12	71-76	46	1.350-1.468	80	25.801-27.800
13	77-83	47	1.469-1.599	81	27.801-30.300
14	84-91	48	1.600-1.741	82	30.301-33.100
15	92-99	49	1.742-1.899	83	33.101-36.100
16	100-109	50	1.900-2.068	84	36.101-39.400
17	110-118	51	2.069-2.259	85	39.401-43.000
18	119-130	52	2.260-2.468	86	43.001-46.700
19	131-140	53	2.469-2.690	87	46.701-51.200
20	141-154	54	2.691-2.931	88	51.201-55.800
21	155-167	55	2.932-3.199	89	55.801-59.400
22	168-182	56	3.200-3.490	90	59.401-66.300
23	183-199	57	3.491-3.809	91	66.301-67.500
24	200-218	58	3.810-4.149	92	67.501-71.900
25	219-237	59	4.150-4.531	93	71.901-76.700
26	238-258	60	4.532-4.954	94	76.701-81.700
27	259-282	61	4.955-5.363	95	81.701-87.100
28	283-307	62	5.364-5.863	96	87.101-87.900
29	308-335	63	5.864-6.409	97	87.901-88.800
30	336-366	64	6.410-7.000	98	88.801-89.700
31	367-399	65	7.001-7.600	99	89.701-90.600
32	400-436	66	7.601-8.300	100	90.601-91.500
33	437-476	67	8.301-9.000		
34	477-518	68	9.001-9.800		

## TABLA DE EDAD

Categoría de Edad	Edad	Puntos de Habilidad Gratuitos	Máximo Aumento en Habilidades	Tiradas de Eventos de Trasfondo
Joven	1d6+10	100	+10	0
Adulto	2d6+15	150	+15	1
Mediana Edad	3d6+25	200	+20	2
Mayor*	4d6+40	250	+25	3
Anciano*	5d6+60	300	+30	4

## HABILIDADES BÁSICAS

Habilidad	Porcentaje Inicial
Aguante	CONx2
Atletismo	FUE+DES
Bailar	DES+CAR
Cantar	CAR+POD
Conducir	DES+POD
Conocimiento Local	INT x2
Costumbres	INT x2
Engañar	INT+CAR
Evadir	DES x2
Influencia	CAR x2
Lengua Materna	INT+CAR

Habilidad	Porcentaje Inicial
Manejo de Botes	FUE+CON
Montar	DES+POD
Músculo	FUE+TAM
Nadar	FUE+CON
Ocultar	DES+POD
Pelea	FUE+DES
Percepción	INT+POD
Perspicacia	INT+POD
Primeros Auxilios	INT+DES
Sigilo	DES+INT
Voluntad	POD x2

Todos los Estilos de Combate son FUE+DES

## HABILIDADES PROFESIONALES

Habilidad	Porcentaje Inicial
Acrobacias	FUE+DES
Actuar	CAR x2
Arte	POD+CAR
Artesanía	DES+INT
Atadura	POD+CAR
Burocracia	INT x2
Callejeo	POD+CAR
Comerciar	INT+CAR
Cortesía	INT+CAR
Cultura	INT x2
Curación	INT+POD
Devoción	POD+CAR
Disfraz	INT+CAR
Enseñar	INT+CAR
Exhortación	INT+CAR
Forzar Cerraduras	DES x2
Idioma	INT+CAR
Ingeniería	INT x2

Habilidad	Porcentaje Inicial
Invocación	INT x2
Juego	INT+POD
Juegos de Manos	DES+CAR
Leer/Escribir	INT x2
Magia Común	POD+CAR
Manipulación	INT+POD
Mecanismos	DES+INT
Meditación	INT+CON
Misticismo	POD+CON
Música	DES+CAR
Navegación	INT+CON
Oratoria	POD+CAR
Orientación	INT+POD
Rastrear	INT+CON
Saber	INT x2
Seducción	INT+CAR
Supervivencia	CON+POD
Trance	POD+CON

Las Habilidades en cursiva se usan en la Magia.

*Animismo: Atadura y Trance.*

*Misticismo: Meditación y Misticismo.*

*Teísmo: Devoción y Exhortación.*

*Hechicería: Invocación y Manipulación.*

## PASIONES

Objeto de la Pasión	Puntuación Inicial
Una persona en un contexto familiar o romántico.	30% más POD+CAR del ser querido.
Una persona en un contexto platónico (como una amistad o una lealtad).	30% más POD del personaje y CAR del sujeto.
Una persona en un contexto adverso.	30% más POD del personaje y CAR del sujeto.
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 GRADO DE DIFICULTAD**

<i>Grado de Dificultad</i>	<i>Modificador a la Habilidad</i>
Automático	No hace falta tirar
Muy Fácil	Duplica el valor de la Habilidad
Fácil	Multiplica el valor de la Habilidad por 1.5
Normal	Sin ajustes
Difícil	Reduce la Habilidad en un tercio
Formidable	Reduce la Habilidad a la mitad
Hércúleo	Reduce la Habilidad a un quinto
Imposible	No se puede realizar el intento

**FLUIDEZ LINGÜÍSTICA**

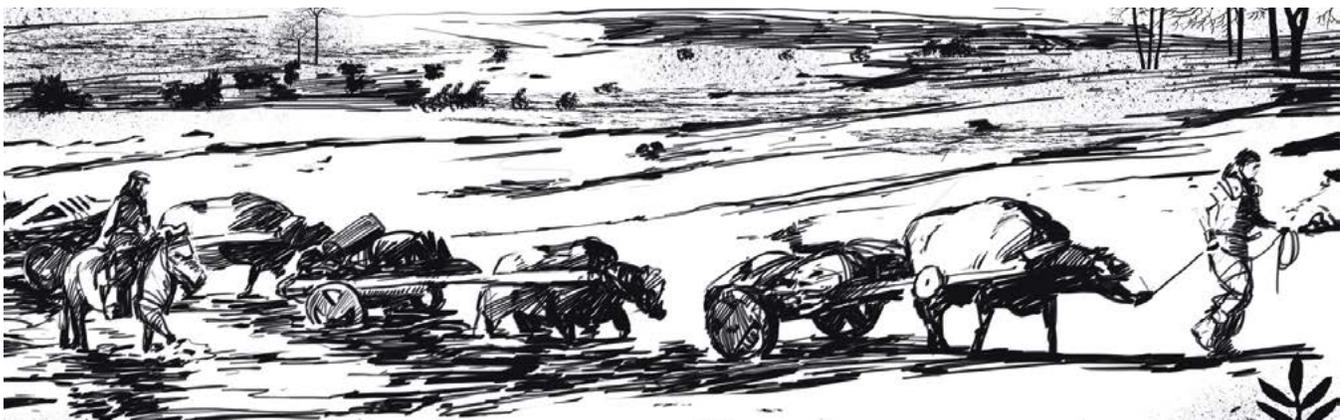
<i>% en Idioma</i>	<i>Fluidez en conversación</i>
1-25%	Solo sabe unas cuantas palabras simples, no puede formular frases.
26-50%	Puede entender y comunicarse en frases simples y fragmentadas, como «¿Dónde templo?» o «¿Cuánto comida?».
51-75%	Fluidez suficiente para una conversación general.
76% +	Capaz de expresarse con elocuencia.

**ACCIONES DE PRIMEROS AUXILIOS**

<i>Herida o Condición</i>	<i>Tratamiento Exitoso</i>
Asfixia	La víctima empieza a respirar de nuevo.
Desangramiento	La pérdida de sangre queda restañada.
Empalamiento	El objeto empalante es eliminado sin causar más daños a la víctima.
Inconsciencia	Siempre que la inconsciencia no sea el resultado de venenos o narcóticos, el personaje tratado recupera la consciencia.
Herida Leve	El tratamiento devuelve 1d3 puntos de golpe a la herida.
Herida Grave	El tratamiento devuelve una funcionalidad parcial a la localización.
Herida Crítica	Una tirada exitosa de Primeros Auxilios no recupera Puntos de Golpe ni devuelve la funcionalidad; pero estabiliza la zona e impide la muerte inmediata resultante del daño. Hacen falta cuidados más expertos para tratar las Heridas Críticas.

**GIRADAS DIFERENCIALES**

<i>Resultado de las Tiradas</i>	<i>Crítico del Antagonista</i>	<i>Éxito del Antagonista</i>	<i>Fallo del Antagonista</i>	<i>Pifia del Antagonista</i>
<i>Crítico del Protagonista</i>	<i>Sin Beneficios</i>	<i>Protagonista gana 1 nivel de Éxito</i>	<i>Protagonista gana 2 niveles de Éxito</i>	<i>Protagonista gana 3 niveles de Éxito</i>
<i>Éxito del Protagonista</i>	<i>Antagonista gana 1 nivel de Éxito</i>	<i>Sin Beneficios</i>	<i>Protagonista gana 1 nivel de Éxito</i>	<i>Protagonista gana 2 niveles de Éxito</i>
<i>Fallo del Protagonista</i>	<i>Antagonista gana 2 niveles de Éxito</i>	<i>Antagonista gana 1 nivel de Éxito</i>	<i>Sin Beneficios</i>	<i>Sin Beneficios</i>
<i>Pifia del Protagonista</i>	<i>Antagonista gana 3 niveles de Éxito</i>	<i>Antagonista gana 2 niveles de Éxito</i>	<i>Sin Beneficios</i>	<i>Sin Beneficios</i>



**COSTES MÍNIMOS DE MANTENIMIENTO**

<i>Clase social</i>	<i>PP por día</i>	<i>PP por semana</i>	<i>PP por Año*</i>	<i>Hogar típico</i>
Exiliado	Sobrevive con lo que lleva encima			Ninguno, vive a la intemperie.
Esclavo	1	7	375	Choza/cabaña compartida.
Hombre Libre	2	15	750	Choza/cabaña/habitación compartida.
Burguesía	10	75	3.750	Casa/apartamento.
Aristocracia	50	350	20.000	Villa grande, mansión.
Gobernante	250	1.750	100.000	Palacio, hacienda.

\* Depende del entorno de campaña. Este valor asume que el año tiene una longitud aproximada de 360 días, y se ha redondeado en aras de la sencillez.

**TABLA DE INGRESOS ESTACIONALES**

<i>Id100</i>	<i>Rentabilidad</i>
1-10	Desastrosa: Reduce los ingresos en un 50%.
11-20	Mala: Reduce los ingresos en un 25%.
21-60	Normal: sin ajustes.
61-80	Próspera: Aumenta los ingresos en un 25%.
81-00	Muy Próspera: Aumenta los ingresos en un 50%.

**TABLA DE RESULTADOS DE REGATEO**

<i>Diferencia entre niveles de éxito</i>	<i>Comprador obtiene la ventaja</i>	<i>Vendedor obtiene la ventaja</i>
3	25% del precio estándar	200% del precio estándar
2	50% del precio estándar	150% del precio estándar
1	75% del precio estándar	125% del precio estándar
Igual	Precio estándar	Precio estándar

**TABLA DE ARMADURAS (MUJERES)**

<i>Tipo de material</i>	<i>Construcción</i>	<i>Ejemplos</i>	<i>PA</i>	<i>CAR</i>	<i>Coste por localización</i>	<i>CAR/Coste/ Penalización del Conjunto</i>	<i>Época</i>
Flexible	Natural/curada	Pieles, cueros	1	2	20	14/140/3	Todas
	Acolchada/reforzada	Gambesón, cuero endurecido	2	1	80	7/560/2	Todas
	Laminada	Linotórax, bezanteada	3	2	180	14/1.260/3	A-M
	Escamas	Brigantina, lamelar	4	3	320	21/2.240/5	A-R
Rígido	Coraza	Coraza de hoplita	5	4	500	28/3.500/6	A-R
	Mallas	Cota de mallas o anillos	6	5	900	35/6.300/7	A-R
	Placa y mallas	Loriga Segmentada	7	6	1.400	42/9.800/9	M-I
	Articulada de Placas	Completa de campaña	8	7	2.400	49/16.800/10	M-I

**TABLA DE TIPOS DE MATERIAL**

<i>Material</i>	<i>Modificador</i>	<i>Notas</i>
Acero	x0,75	Superior en dureza al hierro y al bronce, se puede trabajar en piezas más finas y ligeras para las armaduras rígidas.
Bronce	x1	El bronce, como el hierro, se considera el material por defecto en las armaduras rígidas.
Caparazón	x2	Las armaduras de caparazón tienden a ser gruesas y pesadas para compensar su fragilidad, pero se puede usar en armaduras laminadas y de escamas; o si la criatura de la que proceden es de un tamaño suficiente, las piezas individuales se pueden tallar y moldear en una armadura de placas.
Cuero	x2	El cuero se puede curtir o hervir para hacerlo rígido y así usarlo en la fabricación de cualquier armadura excepto las de mallas, siempre que sea lo bastante duro; piel de cocodrilo para una coraza, por ejemplo. Las armaduras de pieles y cueros se consideran fabricadas en cuero por defecto.
Hierro	x1	Como el bronce, el hierro se considera el material por defecto para las armaduras rígidas.
Hueso	x1,5	Voluminoso pero ligero, el hueso resecado se puede usar para construir armaduras laminadas, de escamas y placas.
Lino	x1	El lino o su equivalente en lana se considera el material por defecto empleado en las armaduras flexibles hasta las laminadas.
Marfil	x1,25	Los dientes y colmillos se pueden trabajar como parte de armaduras laminadas, de escamas y placas.
Piedra	x3	Aunque no se usan a menudo por su peso, piedras como el jade o la obsidiana se pueden tallar y moler en fragmentos más pequeños para hacer armaduras laminadas o de escamas, o los fragmentos más grandes se pueden usar como corazas improvisadas.
Quitina	x0,75	Más ligera que otros materiales rígidos, se puede usar en armaduras laminadas, de escamas y placas. La quitina solo se puede tallar, no moldear, así que los segmentos grandes de la armadura deben provenir de insectos de un tamaño adecuado.
Seda	x0,75	Más dura y ligera que otros tejidos, la seda se puede usar para hacer armaduras flexibles.

**TABLA DE ARMADURA (FANTASÍA CLÁSICA)**

<i>Tipo de material</i>	<i>Armadura</i>	<i>Materiales típicos</i>	<i>PA</i>	<i>CAR</i>	<i>Coste por Localización</i>	<i>CAR*/coste*/penalización del conjunto</i>
Ligero	Pieles	Piel	1	2	20	12/120/3
	Cuero, acolchada o guateada	Cuero o lino	2	1	50	6/300/2
	Cuero tachonado o cota de anillos	Cuero o lino	3	2	100	12/600/3
	Brigantina, laminada o de escamas	Cuero o lino	4	3	300	18/1800/5
Pesado**	Cota de mallas	Acero	5	4	400	24/2400/6
	Cota de varilla o cota de bandas	Acero	6	5	600	30/3600/7
	Placa y mallas	Acero	7	6	800	36/4800/8
	Completa de placas	Acero	8	7	1200	42/9600/10

## ARMAS CUERPO A CUERPO, UNA MANO

Arma	Daño	Tamaño	Alcance	Efectos de Combate	CAR	PA/PG	Rasgos	Coste
Alfanje	1d6+2	M	M	Desangrar	1	6/10	—	200 PP
Bola y cadena	1d6+1	M	M	Golpetazo, Enredar, Aturdir Localización	2	6/8	Flexible	250 PP
Cadena	1d4	M	M	Golpetazo, Enredar	1	8/6	Flexible	10 PP
Cimitarra	1d8	M	M	Desangrar	2	6/10	—	200 PP
Clava	1d6	M	C	Golpetazo, Aturdir Localización	1	4/4	—	5 PP
Cuchillo	1d3	P	C	Desangrar, Empalar	—	5/4	—	10 PP
Cuchillo de piedra	1d3-1	P	C	Desangrar, Empalar	—	4/3	Primitiva, Piedra	5 PP
Daga	1d4+1	P	C	Desangrar, Empalar	—	6/8	Arrojadiza	30 PP
Desarmado	1d3	P	T	—	—	—/—	—	—
Espada ancha	1d8	M	M	Desangrar, Empalar	2	6/10	—	175 PP
Espada corta	1d6	M	C	Desangrar, Empalar	1	6/8	—	100 PP
Espada bastarda	1d8	M	L	Desangrar, Empalar	2	6/12	—	250 PP
Espada larga	1d8	M	M	Desangrar, Empalar	2	6/12	—	200 PP
Estoque	1d8	M	L	Empalar	1	5/8	—	100 PP
Hacha de batalla	1d6+1	M	M	Desangrar	1	4/8	—	100 PP
Hacha de piedra	1d8-1	M	M	Desangrar, Aturdir Localización	2	3/6	Primitiva, Piedra	50 PP
Hachucla	1d6	P	C	Desangrar	1	3/6	Arrojadiza	25 PP
Hachucla de piedra	1d6-1	P	C	Desangrar, Empalar, Aturdir Localización	1	2/4	Arrojadiza, Primitiva, Piedra	10 PP
Hoz	1d6	M	C	Desangrar, Empalar	1	3/8	—	70 PP
Hoz de piedra	1d6-1	M	C	Desangrar	1	2/4	—	5 PP
Improvisada	1d6-1	C-M	C	Según sea apropiado	—	—/—	Improvisada	—
Lanza corta	1d8+1	M	L	Empalar	2	4/5	Recibir Carga, Arrojadiza	20 PP
Lanza corta de piedra	1d8-1	M	L	Empalar	2	4/5	Primitiva, Piedra, Recibir Carga	10 PP
Lanza de caballería	1d10+2	E	ML	Empalar, Hender Armadura	3	4/10	Montada	150 PP
Látigo*	1d3	M	ML	Enredar, Aturdir Localización	1	2/8	Atrapadora, Flexible	100 PP
Lucero del alba	2d4	M	C	Golpetazo, Aturdir Localización	2	4/10	—	150 PP
Main gauche	1d4	P	C	Desangrar, Empalar	—	6/10	Atrapadora	180 PP
Martillo de guerra	1d8+1	M	M	Aturdir Localización	2	3/8	—	150 PP
Mayal de caballería	1d6	M	M	Golpetazo	1	3/6	Flexible	25 PP
Maza de caballería	1d8	M	C	Golpetazo, Aturdir Localización	1	6/6	—	100 PP
Palo jo	1d4	M	M	Aturdir Localización	1 (par)	3/4	Oriental	10 PP (par)
Pico militar de caballería	1d6+1	M	M	Aturdir Localización, Hender Armaduras	3	6/10	—	180 PP
Red	1d4	P	L	Enredar	3	2/20	Arrojadiza, Atrapadora	20 PP
Sable	1d6+1	M	M	Desangrar, Empalar	1	6/8	—	225 PP
Tridente	1d8	M	L	Empalar	2	4/10	Arrojadiza, Barbada	155 PP

\*Un látigo habitualmente no se puede usar para parar. Sin embargo, si está actualmente enrollado y en la mano, el Director de Juego puede permitirlo a una dificultad Formidable. Enrollar el látigo lleva 1 Asalto de Combate. Por tanto, es generalmente imposible parar con un látigo en el mismo asalto en el que ha sido utilizado.

## ESCUDOS

Escudo	Daño	Tamaño	Alcance	Efectos de Combate	CAR	PA/PG	Rasgos	Coste
Cometa	1d4	E	C	Golpetazo, Aturdir Localización	3	4/15	Parar Proyectiles, Bloqueo Pasivo 4	300 PP
Heraldo	1d4	G	C	Golpetazo, Aturdir Localización	2	6/12	Parar Proyectiles, Bloqueo Pasivo 3	150 PP
Hoplón	1d4	E	C	Golpetazo, Aturdir Localización	3	6/15	Parar Proyectiles, Bloqueo Pasivo 4	300 PP
Pelta	1d4	G	C	Golpetazo, Aturdir Localización	2	4/12	Parar Proyectiles, Bloqueo Pasivo 3	150 PP
Redondo	1d4	G	C	Golpetazo, Aturdir Localización	3	4/12	Parar Proyectiles, Bloqueo Pasivo 4	300 PP
Rodela	1d3	M	C	Golpetazo, Aturdir Localización	1	6/9	Parar Proyectiles, Bloqueo Pasivo 2	50 PP
Scutum/pavés	1d4	E	C	Golpetazo, Aturdir Localización	4	4/18	Parar Proyectiles, Bloqueo Pasivo 5	450 PP
Tarja	1d3+1	G	C	Golpetazo, Empalar	2	4/9	Parar Proyectiles, Bloqueo Pasivo 3.	150 PP

## ARMAS CUERPO A CUERPO, DOS DAÑOS

Arma	Daño	Tamaño	Alcance	Efectos de Combate	CAR	PA/PG	Rasgos	Coste
Alabarda/hacha de armas	1d8+2	G	ML	Enredar, Empalar, Hender Armadura	4	4/10	Recibir Carga	200 PP
Bastón/palo bo	1d8	M	L	Aturdir Localización	2	4/8	Defensiva	20 PP
Bisarma	1d6+1	G	ML	Desangrar, Empalar, Hender Armadura	2	2/8	Recibir Carga	50 PP
Cuerda de estrangular	1d2	P	T	—	—	1/2	Sigilo	15 PP
Espada bastarda	1d10	M	L	Desangrar, Empalar, Hender Armadura	2	6/12	—	250 PP
Espadón	2d8	E	L	Desangrar, Empalar, Hender Armadura	4	6/12	—	300 PP
Gran clava	2d6	E	L	Golpetazo, Aturdir Localización	3	4/10	—	50 PP
Gran hacha	2d6+2	E	L	Desangrar, Hender Armadura	2	4/10	—	125 PP
Gran hacha de piedra	1d10+1	E	L	Golpetazo, Desangrar, Hender Armadura	3	2/10	Primitiva, Piedra	75 PP
Gran martillo	1d10+3	E	L	Golpetazo, Aturdir Localización, Hender Armadura	3	4/10	—	250 PP
Guja/ronfea	1d10+2	G	L	Desangrar, Hender Armadura	2	4/10	—	250 PP
Hacha de batalla	1d8+1	G	M	Desangrar, Hender Armadura	1	4/8	—	100 PP
Improvisada	1d8-1	P-M	C	Según sea apropiado	—	—/—	Improvisada	—
Lanza larga	1d10+1	G	ML	Empalar	2	4/10	Recibir Carga	30 PP
Mayal de infante	1d10	G	L	Golpetazo, Aturdir Localización	3	4/10	Flexible	250 PP
Maza de infante	1d8+2	M	M	Golpetazo, Aturdir Localización	3	6/10	—	200 PP
Pica/sarisa	1d10+2	G	ML	Empalar	4	4/12	Recibir Carga	90 PP
Pico militar de infante	1d8+2	G	M	Empalar, Aturdir Localización, Hender Armadura	4	6/10	—	250 PP
Xyston	1d10	G	ML	Empalar	3	4/10	Doble, Recibir Carga	100 PP

## ARCOS A DISTANCIA

Arma	Daño	Mod. Daño	Potencia	Alcance (metros)	Recarga	Efectos de Combate	Tamaño Empalamento	CAR	PA/PG	Rasgos	Coste
Arbalesto	1d12	N	D	80/160/325	4	Empalar, Hender Armadura	P	3	4/10	—	500 PP
<i>Arco corto</i>	1d6	S	G	15/100/200	2	Empalar	P	1	4/4	—	75 PP
Arco largo	1d8	S	E	15/125/250	2	Empalar	P	1	4/7	—	200 PP
Arco compuesto/ recurvado	1d8	S	E	15/125/250	2	Empalar	P	1	4/8	—	225 PP
Arco primitivo	1d6-1	S	G	10/50/100	2	Empalar	P	1	3/3	Piedra	50 PP
Atlatl	—	—	+1 grado	+0/+9/+18	—	—	—	1	1/4	Primitiva	10 PP
Ballesta de mano	1d4	N	M	10/20/50	2	Empalar	P	1	4/3	Elfo Oscuro, 1M	700 PP
<i>Ballesta ligera</i>	1d8	N	G	20/100/200	3	Empalar	P	1	4/5	—	150 PP
Ballesta ligera de repetición	1d8	N	G	20/100/200	—	Empalar	P	2	4/5	Enana, Repetición	750 PP
Ballesta pesada	1d10	N	E	20/150/300	4	Empalar, Hender Armadura	P	2	4/8	—	350 PP
<i>Ballesta pesada de Repetición</i>	1d10	N	E	20/150/300	—	Empalar, Hender Armadura	P	3	4/8	Enana, Repetición	2800 PP
Boleadoras	1d4	N	—	10/25/45	—	Enredar	—	—	2/2	—	10 PP
Cerbatana	—	N	—	10/20/30	1	-	—	—	1/4	—	30 PP
<i>Daga</i>	1d4	S	P	5/10/20	—	Empalar	P	—	4/6	—	30 PP
Dardo	1d4	S	P	5/10/20	—	Empalar	P	—	2/1	—	10 PP
Hachuela	1d6	S	P	10/20/30	—	Desangrar	—	1	4/6	—	25 PP
<i>Hachuela de Piedra</i>	1d6-1	S	P	5/10/20	—	Desangrar, Empalar, Aturdir Localización	P	1	2/4	Piedra, Primitiva	10 PP
Honda	1d8	N	G	10/150/300	3	Aturdir Localización	—	—	1/2	—	5 PP
Honda de fuste	2d6	N	D	5/25/50	4	Aturdir Localización	—	2	3/6	—	20 PP
<i>Jabalina</i>	1d8+1	S	E	10/20/50	—	Empalar, Inmovilizar Arma (Escudo)	M	1	3/8	—	20 PP
Lanza corta	1d8	S	G	10/15/30	—	Empalar	M	1	4/5	—	20 PP
<i>Lanza corta de piedra</i>	1d8-1	S	M	10/15/30	—	Empalar	M	2	4/5	Piedra, primitiva	10 PP
Piedra/roca	1d3	S	P	5/10/20	—	Aturdir Localización	—	—	—	—	—
Red	—	N	—	3/5/10	—	Enredar	—	3	2/20	—	20 PP
Tridente	1d8	S	G	10/15/30	—	Empalar	M	2	4/10	Barbada	155 PP

MUNICIÓN PARA ARMAS A DISTANCIA

Tipo de Munición	Descripción/Efectos de juego	CAR	Coste
Balas de honda de plomo (20)		—	1 PP
Dardos de cerbatana (6)	No están diseñados para hacer daño, pero pueden transmitir una única dosis de veneno a un objetivo si el atacante logra superar la armadura.	—	2 PP
Flechas (12)		—	4 PP
Flechas de caza (12)	Todos los alcances aumentan en un 25%; sin embargo, tienen pobre penetración de armadura, y toda armadura se cuenta como si tuviera 1 PA adicional.	—	6 PP
Flechas de guerra (12)	Todos los alcances se reducen en un 25%, pero infligen 2 puntos de daño adicional en oponentes y Localizaciones sin armadura.	—	8 PP
Flecha barbada	Si empalan causan daño completo en lugar de mitad de daño al ser arrancadas.	—	1 PP
Flecha de guerra de plata	Como flechas de guerra y de plata.	—	8 PP
Flecha de pesca	Incluye 6 metros de hilo. Las tiradas de Supervivencia reducen su dificultad en 1 grado al pescar.	—	2 PC
Flecha de plata	Daño normal a licántropos y otras criaturas dañadas por armas de plata. Pobre penetración de armadura, toda armadura se cuenta como si tuviera 1 PA adicional.	—	5 PP
Flecha de plata alquímica	Daño normal a licántropos y otras criaturas dañadas por armas de plata. Penetración de armadura normal.	—	10 PP
Flecha de punta de madera	Daño normal a vampiros y criaturas similares al dispararlas al corazón. Requiere un efecto de combate crítico de Elegir Localización. Pobre penetración de armadura, toda armadura se cuenta como si tuviera 2 PA adicionales.	—	2 PC
Flecha para señales	Crean un silbido penetrante al ser disparada. Si se usa en combate, impactar aumenta su dificultad en un grado y solo hace mitad de daño.	—	3 PC
Piedras de honda	Las piedras se obtienen fácilmente; sin embargo, tienden a hacer una categoría menor de daño y tienen un alcance reducido comparado con las balas. Las categorías de alcance se reducen a la mitad.	—	—
Virotes de arbalastro (12)		1	20 PP
Virotes de ballesta (12)		—	3 PP
Virote de ballesta barbado	Como las flechas barbadas descritas anteriormente.	—	8 PC
Virote de ballesta de cuerpo metálico	Una varilla de metal en el cuerpo del astil le permite impactar con mucha más fuerza. Puede ignorar 3 PA de protección mundana a cambio de un alcance reducido. Todos los alcances se reducen en un 33%.	—	1 PP
Virote de ballesta de plata	Como las flechas de plata descritas anteriormente.	—	4 PP
Virote de ballesta de punta de madera	Como las flechas de punta de madera descritas anteriormente.	—	2 PC



TABLA DE ARMADURA Y PUNTOS DE GOLPE DE LOS OBJETOS MANIPULADOS

<i>Objeto</i>	<i>Puntos de Armadura</i>	<i>Puntos de Golpe</i>
Cadena/grillete	8	8
Clava	4	4
Cuerda	6	3
Daga	6	4
Espada de guerra	6	10
Muro de castillo (sección de 2 m)	10	250
Pared de choza (sección de 2 m)	3	15
Puerta de 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 de 2 m)	4	5



### TABLA DE CALIDAD DE OBJETOS

Puntuación 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 Puntos de Golpe y valor se reducen en una cuarta parte para reflejar su durabilidad defectuosa.
50	Pobre	El producto se romperá o desgastará un 50% más rápido de lo normal, o sus Puntos de Golpe y valor se reducen a la mitad para reflejar su durabilidad defectuosa.
25	Chapuzas	El producto se romperá o desgastará un 75% más rápido de lo normal, o sus Puntos de Golpe y valor se reducen en tres cuartas partes para reflejar su durabilidad defectuosa.
0 o menos	Inservible	El producto simplemente es inutilizable por completo.

### TABLA DE MEJORAS

Mejora	Efecto
Deseable	El valor del objeto se duplica.
Duradero	Los Puntos de Golpe del objeto aumentan en uno.
Efectivo	Si es un arma gana +1 a su valor de Daño. Otros objetos reducen su valor de CAR en 1d2 puntos.
Eficiente	El objeto es de tal calidad que otorga una bonificación del 5% a la Habilidad necesaria para usarlo.
Resistente	Los Puntos de Armadura del objeto aumentan en uno.

### TABLA DE HERIDAS PERMANENTES

1d3	Reducción de Puntos de Golpe	Mutilación resultante
1	El personaje pierde permanentemente un tercio de los Puntos de Golpe en esa localización.	Si es una extremidad, esto representa la pérdida de la mano o el pie. Si es la cabeza, el personaje pierde uno de sus órganos sensoriales: ojo, oreja, nariz o lengua. En cualquier otro sitio, esto indica una cicatriz desfigurante.
2	El personaje pierde permanentemente dos tercios de los Puntos de Golpe en esa localización.	Una extremidad queda mutilada desde el codo o la rodilla hacia abajo. La cabeza pierde dos órganos sensoriales. El torso exhibe una cicatriz grotescamente horrible.
3	La localización se ve reducida a un único Punto de Golpe.	Las extremidades quedan mutiladas desde el hombro o cadera. La cabeza pierde tres órganos sensoriales, media cara o la mandíbula entera. El pecho o abdomen muestra una cicatriz tan espantosa y deforme que nadie que vea la herida curada puede entender cómo sobrevivió la víctima.

### TABLA DE INTENSIDAD DE FUEGO

Intensidad	Ejemplos	Tiempo de Ignición	Daño
1	Vela	1d4	1d2
2	Antorcha	1d3	1d4
3	Fogata de campamento	1d2	1d6
4	Conflagración	1d2	2d6
5	Lava volcánica	Instantáneo	3d6

### TABLA DE TIPOS DE ÁCIDO

Tipo de Ácido	Daño	Duración
Débil	1d2	1 Asalto de Combate
Fuerte	1d4	1d2 Asaltos de Combate
Concentrado	1d6	1d3 Asaltos de Combate

**GABLA DE TIEMPO ESTRATÉGICO DE VIAJE**

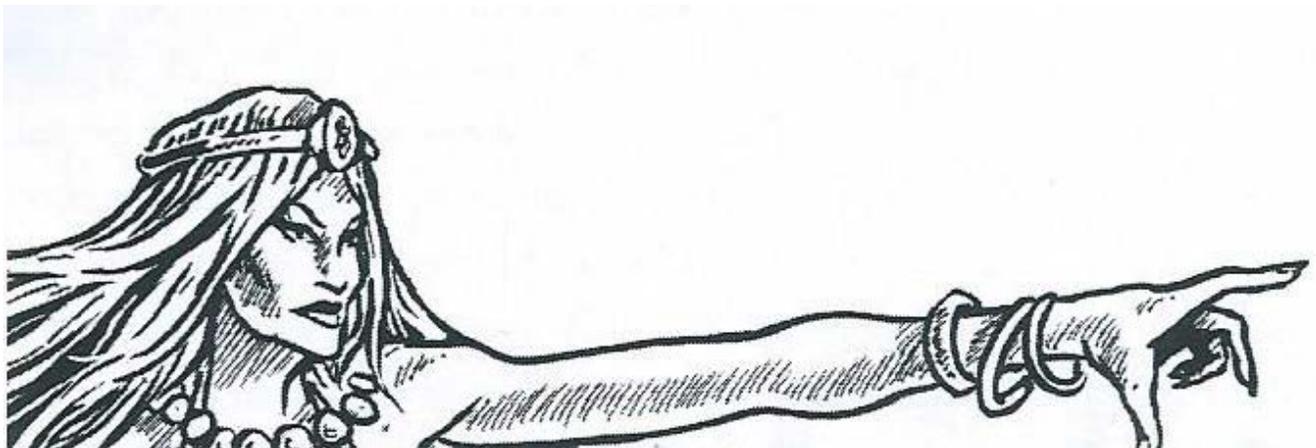
<i>Ejemplo de Viaje</i>	<i>Distancia recorrida (kilómetros)</i>
Caminando	30 al día
A caballo a velocidad de paso	60 al día
Carromato a velocidad de paso	15 al día
Mar abierto, condiciones favorables	150-300 (en un período de 24 horas)
Mar abierto, condiciones desfavorables	0-60 (en un período de 24 horas)
Costa o río, condiciones favorables	30-60 al día
Costa o río, condiciones desfavorables	0-30 al día

**GABLA DE MOVIMIENTO COMPARATIVO**

<i>Período de tiempo</i>	<i>Movimiento 4 m</i>	<i>Movimiento 6 m</i>	<i>Movimiento 8 m</i>	<i>Movimiento 10 m</i>	<i>Movimiento 12 m</i>	<i>Movimiento 14 m</i>
Asalto 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

**GABLA DE ESFUERZO FÍSICO**

<i>Esfuerzo</i>	<i>¿Cuánto tiempo?</i>	<i>Ejemplo</i>	<i>Tirada de Habilidad</i>
Ligero	CON en horas	Actividad que no supone un esfuerzo para el cuerpo. Toda actividad razonable a un ritmo constante.	Tirada Muy Fácil de Atletismo, Músculo o Aguante según la tarea (Atletismo para ejercicio; Músculo para levantamiento de pesos; Aguante para actividades generales).
Moderado	CON en minutos	Trabajo manual; ejercicio físico prolongado.	Como arriba, pero a dificultad Fácil.
Extenuante	CON en segundos (redondeando hacia arriba hasta el siguiente Asalto de Combate)	Combate; luchar contra los elementos; actividad física en circunstancias extremadamente adversas.	Tirada Normal de Atletismo, Músculo o Aguante según la tarea (Atletismo para ejercicio; Músculo para levantamiento de pesos; Aguante para el combate).



## CONDICIONES DE ENFERMEDADES Y VENENOS

Condición	Efectos
Agonía	La víctima se ve aquejada de un dolor intenso. Ya sea en una localización o en el cuerpo entero, cualquier tirada de Habilidad que implique el uso de la zona afectada también debe ser menor que la Voluntad del personaje, de lo contrario el intento falla mientras el personaje gime y grita de dolor.
Agotamiento	La víctima gana un nivel adicional de Fatiga, además de los que ya esté sufriendo.
Alucinaciones	La víctima experimenta delirios y no puede diferenciar entre las experiencias reales y las imaginarias. Sus habilidades y capacidades no se ven afectadas pero su capacidad para relacionarse con el mundo real queda gravemente perjudicada. Bajo sus efectos, la víctima tiende a experimentar visiones relacionadas con sus Pasiones más fuertes y sus secretos mejor guardados, lo que a menudo la lleva a cometer actos irracionales.
Asfixia	La víctima sufre asfixia: se desploma incapacitada, sin poder respirar. Se usan las reglas de Asfixia, en la página 71. La asfixia puede ser de naturaleza asmática, lo que significa que la víctima solo sufre dificultades para respirar, o un fallo respiratorio completo que resulte en la muerte. En este último caso, se puede mantener con vida a la víctima superando una tirada enfrentada de Primeros Auxilios contra la Potencia de la enfermedad o el veneno.
Ceguera	La víctima se queda ciega.
Confusión	La víctima no puede usar ninguna Habilidad de conocimientos, comunicación o magia.
Contagio	La víctima puede transferir el veneno o enfermedad por contacto.
Desangramiento	La víctima sufre o bien sangrados internos o bien hemorragias externas que le llevan a sufrir los efectos descritos en la sección de Pérdida de Sangre, página 83.
Drenaje	La víctima ve sus Puntos de Magia reducidos (ya sea el Atributo o el número actual). Aplica la Potencia de la enfermedad o veneno en la tabla de Daño Espiritual (página 135) para calcular la tirada a emplear. Los Puntos de Magia perdidos no se recuperan hasta que termine la duración.
Fiebre	La temperatura corporal de la víctima fluctúa salvajemente (de frío a calor) y los músculos duelen. Todas las tiradas de Habilidad sufren un Grado de Dificultad Difícil.
Inconsciencia	La víctima pierde la consciencia durante un período especificado en la descripción. Cuando se recupera la consciencia, la víctima sufre un nivel de Fatiga.
Manía	La víctima se ve empujada a seguir algún tipo de compulsión; tales como evitar el agua, paranoia, auto-mutilación, etc. La manía inducida por el veneno o la enfermedad se indicará en su descripción.
Mudez	Las cuerdas vocales de la víctima quedan paralizadas, impidiendo la comunicación verbal.
Muerte	La víctima se desploma incapacitada y muere tras un número de Asaltos de Combate igual a su Característica de CON.
Mutilación	La víctima sufre una pérdida permanente de 1 PG en la localización afectada, por la necrosis del tejido dañado.
Náuseas	La víctima no puede comer y debe tirar por Aguante cada vez que realiza una acción física estresante para evitar sentirse físicamente enferma, vomitando durante 1d3 Asaltos de Combate durante los que no puede actuar. Las duraciones más largas de la náusea pueden provocar la inanición.
Parálisis	La víctima es físicamente incapaz de moverse. La zona afectada, si es una localización, no se puede usar durante toda la duración de la Condición. Si se afecta al cuerpo entero, el personaje no se puede mover en absoluto.
Sordera	La víctima pierde el sentido del oído.



GABLA DE NIVELES DE FATIGA

	<i>Grado de Dificultad</i>	<i>Movimiento</i>	<i>Momento de Reacción</i>	<i>Puntos de Acción</i>	<i>Período de Recuperación</i>
<b>Fresco</b>			Sin penalizaciones		
<b>Sin aliento</b>	Difícil	Sin penalización	Sin penalización	Sin penalización	15 minutos
<b>Cansado</b>	Difícil	-1 metro	Sin penalización	Sin penalización	3 horas
<b>Agotado</b>	Formidable	-2 metros	-2	Sin penalización	6 horas
<b>Exhausto</b>	Formidable	Mitad	-4	-1	12 horas
<b>Desfallecido</b>	Hercúleo	Mitad	-6	-2	18 horas
<b>Incapacitado</b>	Hercúleo	Inmóvil	-8	-3	24 horas
<b>Semi-Consciente</b>	Imposible	No es posible realizar actividades			36 horas
<b>Comatoso</b>		No es posible realizar actividades			48 horas
<b>Muerto</b>		Nunca			Nunca

GABLA DE VISIBILIDAD

<i>Condiciones</i>	<i>Luz diurna</i>	<i>Crepúsculo</i>	<i>Luz de Luna</i>	<i>Noche sin Luna</i>
Despejado	500	300	50	25
Encapotado	400	250	50	25
Niebla moderada	150	100	25	15
Niebla densa	50	30	15	10
Nieve arrastrada por el viento	35	25	10	5
Tormenta de polvo/arena	20	15	10	5

GABLA DE DISTANCIA DE CAÍDAS

<i>Distancia Caída</i>	<i>Daño Sufrido</i>
1 m o menos	Ningún daño
2 m a 5 m	1d6 puntos de daño a una localización aleatoria
6 m a 10 m	2d6 puntos de daño a dos localizaciones
11 m a 15 m	3d6 puntos de daño a tres localizaciones
16 m a 20 m	4d6 puntos de daño a cuatro localizaciones
Cada +5 m	+1d6 puntos de daño

GABLA DE TEMPERATURAS

<i>Temp. °C</i>	<i>Clima</i>	<i>Riesgo de Exposición</i>	<i>Ritmo de Exposición</i>
<b>Bajo -20</b>	Glacial	Sí	Minutos
<b>-19 - -10</b>	Gélido	Sí	15 minutos
<b>-9 - 0</b>	Frío	Sí	Hora
<b>1 - 10</b>	Muy fresco	Sí	Día
<b>11 - 20</b>	Fresco	No	Ninguno
<b>21 - 30</b>	Cálido	No	Ninguno
<b>31 - 40</b>	Caluroso	Sí	Hora

**TABLA DE PRECIPITACIONES**

<i>Humedad relativa</i>	<i>Nubosidad típica</i>	<i>Cantidad por hora</i>	<i>Duración</i>	<i>Ritmo de deshidratación</i>
<b>0-12</b>	Ninguna	Ninguna	Ninguna	1 hora
<b>13-25</b>	Nubes escasas	Muy ligera (0-1 mm)	1d10 minutos	2 horas
<b>26-37</b>	Nubes dispersas	Ligera (1-2.5 mm)	1d6x10 minutos	3 horas
<b>38-50</b>	Nubes densas	Moderada (2.5-10 mm)	1d2 horas	4 horas
<b>51-62</b>	Ligeramente tapado	Fuerte (11-25 mm)	1d3 horas	4 horas
<b>63-75</b>	Moderadamente tapado	Muy fuerte (26-50 mm)	1d6 horas	3 horas
<b>76-87</b>	Completamente tapado	Monzón (51-80 mm)	1d8 horas	2 horas
<b>88-100</b>	Nubarrones de tormenta	Diluvio (81+ mm)	1d12 horas	1 hora

**TABLA DE MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES EN CUERPO A CUERPO**

<i>Situación</i>	<i>Grado de Dificultad</i>
Atacar a un objetivo indefenso	Automático
Combatir con visibilidad pobre (niebla densa, tormenta de nieve)	Difícil
Combatir en un espacio limitado	Difícil
Defender en una posición inferior o contra un enemigo montado	Difícil
Combatir sobre un suelo inestable	Difícil
Combatir agachado o con una rodilla en el suelo	Difícil
Combatir desde el suelo	Formidable
Defenderse de un ataque por detrás	Formidable
Combatir en oscuridad parcial (iluminación tenue)	Formidable
Combatir en condiciones de oscuridad absoluta (sin iluminación alguna)	Hercúleo
Cegado o desprovisto del sentido sensorial principal	Hercúleo

**TABLA DE MODIFICADORES CIRCUNSTANCIALES EN COMBATE A DISTANCIA**

<i>Situación</i>	<i>Grado de Dificultad</i>
Viento ligero*	Difícil
Viento Moderado*	Formidable
Viento Fuerte*	Hercúleo
Vendaval, tormenta o huracán*	Imposible
El objetivo está corriendo	Difícil
El objetivo está esprintando	Formidable
El objetivo está parcialmente oculto por cobertura, bruma o luz crepuscular	Difícil
El objetivo está mayormente oculto por cobertura, humo denso o niebla	Formidable
El objetivo está completamente oculto	Hercúlea
El atacante está ciego o en oscuridad absoluta	Imposible
El objetivo está derribado o tumbado en el suelo	Formidable
El atacante está derribado o tumbado en el suelo**	Hercúlea
El atacante está sobre una superficie inestable	Difícil

## GABLA DE RASGOS DE ESTILOS DE COMBATE

Rasgo	Descripción
Aporrear	Si el Modificador de Daño del guerrero es dos o más grados mayor que el de su oponente, su arma se considera una categoría de tamaño mayor a efectos de superar paradas.
Apresador	Este estilo le da a su usuario ventaja al enredar o inmovilizar oponentes, haciendo que las tiradas enfrentadas de un oponente para evadir o liberarse aumenten su dificultad en un Grado.
Armas Ocultas	Permite al usuario usar como armas letales objetos aparentemente inofensivos incluidos como parte del Estilo de Combate, sin posibilidad de rotura accidental a pesar de su aparente fragilidad (abanicos o instrumentos musicales, por ejemplo).
Arrojar Armas	Cualquier arma cuerpo a cuerpo empleada en este estilo puede ser también arrojada sin penalización a la Habilidad, aunque al usarlas de este modo su daño se reduce a la mitad.
Asesinato	Le da al usuario acceso al Efecto de Combate «Muerte Silenciosa», normalmente restringido.
Bestia Amaestrada	Diseñado para aquellos estilos que hagan hincapié en el combate coordinado con un compañero animal (como aves de presa entrenadas, compañeros lobos, etc.), permite al usuario usar cualquiera de sus Puntos de Acción para defender contra ataques lanzados contra su bestia.
Combate Acuático	Este estilo permite ignorar los límites a las tiradas de combate impuestos por la Habilidad de Nadar.
Combate en Cuadriga	Este Estilo permite a los pasajeros de un carro de guerra ignorar el límite a sus habilidades de combate impuesto por la Habilidad de Conducir del conductor.
Combate en Formación*	Permite que un grupo de tres o más guerreros se coloquen en formación cerrada, dejando a los oponentes más abiertos o desorganizados en desventaja (siempre que la unidad no sea flanqueada) y reduciendo en uno los Puntos de Acción de cada enemigo al trabarse en combate.
Combate Montado	Permite al personaje ignorar el límite de habilidad impuesto a las tiradas de combate por la Habilidad de Montar.
Espadachín	Permite al usuario iniciar ataques y evasiones mientras salta o se columpia para trabarse en combate (o destrabarse), ignorando cualquier límite impuesto por la Habilidad de Atletismo.
Grito Intimidante	Este Estilo anima a proferir gritos y alaridos frecuentes en combate para intimidar a los enemigos, haciendo que cualquier tirada de resistencia psicológica aumente su dificultad en un Grado.
Guerra de Asedio	Este Estilo permite a su usuario ignorar el límite a sus habilidades de combate impuesto por la Habilidad de Atletismo al escalar muros o reptar por túneles.
Hostigador	Este estilo permite efectuar ataques a distancia al caminar o correr (pero no al esprintar).
Juego de Pies Excelente	Al luchar en superficies resbaladizas o poco firmes, el usuario puede ignorar el límite a sus habilidades de combate impuesto por la Habilidad de Acrobacias.
Lancero Montado	Realizar una carga de caballería con este estilo de combate no recibe la penalización de un Grado a la tirada de ataque.
Lucha a Ciegas	Permite al usuario ignorar toda penalización impuesta por mala iluminación o ceguera temporal.
Luchador Precavido	Puede usar la acción Cambiar de Alcance para destrabarse automáticamente sin necesidad de tirar.
Maestría sin Armas	Permite al usuario tratar sus bloqueos y paradas sin armas como si fueran de tamaño «Medio», lo que le permite defenderse mejor de los oponentes armados.
Matar o Morir	Permite que las combinaciones de dos armas tengan acceso al Efecto de Combate Ráfaga, siempre que se alterne de arma con cada ataque subsiguiente.
Mentalidad Defensiva	Aumenta el tamaño de tu arma en un nivel al parar, siempre que durante ese Asalto no se haya realizado ninguna acción ofensiva.
Muro de Escudos*	Permite que un grupo de tres o más usuarios de escudo solapen su protección, añadiendo uno al número de localizaciones que se pueden proteger con el bloqueo pasivo y resistir Empujones, Ataques en salto y Golpetazos como si se estuviera usando la acción Afianzarse.
Noquear	Al atacar por sorpresa la duración del efecto Aturdir Localización dura minutos en lugar de Turnos.
Partir Escudos	Permite, al usar clavos y hachas, tirar dos veces el daño del arma y elegir el mejor resultado, pero solo al usar el Efecto de Combate Dañar Arma contra escudos.
Puntería de Tirador	Al usar un arma a distancia, puedes cambiar el resultado de una tirada de Localización de Impacto a una localización corporal adyacente.
Temerario	Puede usar la Habilidad de Evadir para esquivar golpes en combate cuerpo a cuerpo sin acabar derribado.

**TABLA DE CATEGORÍAS DE TAMAÑO DE LAS ARMAS**

<i>Tamaño</i>	<i>Descripción</i>
Pequeño	El combate sin armas entre humanos, y armas ligeras a una mano de menos de un kilo de peso, como una daga.
Medio	Armas de una mano de más de un kilo de peso, una maza por ejemplo.
Grande	Armas perforantes de mango largo, como el caso de las lanzas a dos manos.
Enorme	Armas cortantes, trinchantes o contundentes a dos manos, como los espadones.
Descomunal	Armas usadas por criaturas muy grandes, por ejemplo el tronco de árbol blandido por un gigante.

**TABLA DE CATEGORÍAS DE ALCANCE DE LAS ARMAS**

<i>Alcance</i>	<i>Descripción</i>
Toque	El alcance humano al luchar sin armas, nudilleras, rodilleras con pinchos, etc.
Corto	Armas de menos de medio metro de longitud, como una daga o espada corta.
Medio	Armas blandidas a una mano más largas de medio metro, como una bola y cadena.
Largo	Armas de estocada de una mano, o armas blandidas a dos manos, una gran hacha por ejemplo.
Muy largo	Armas perforantes a dos manos o de caballería, las armas de asta o lanzas de jinete por ejemplo.

**TABLA DE REDUCCIÓN DE DAÑO**

		<i>Arma Atacante</i>				
		<i>Pequeño</i>	<i>Medio</i>	<i>Grande</i>	<i>Enorme</i>	<i>Descomunal</i>
<i>Arma Defensora</i>	<b>Pequeño</b>	Todo	Mitad	Nada	Nada	Nada
	<b>Medio</b>	Todo	Todo	Mitad	Nada	Nada
	<b>Grande</b>	Todo	Todo	Todo	Mitad	Nada
	<b>Enorme</b>	Todo	Todo	Todo	Todo	Mitad
	<b>Descomunal</b>	Todo	Todo	Todo	Todo	Todo



PENALIZACIONES POR DISTANCIA

		<i>TAM del Objetivo</i>					
		<i>10 o menos</i>	<i>11-20</i>	<i>21-40</i>	<i>41-80</i>	<i>81-150</i>	<i>151-300</i>
Distancia	1-20 m	1 Grado Más	Sin Efecto	1 Grado Menos	1 Grado Menos	2 Grados Menos	2 Grados Menos
	21-40 m	1 Grado Más	1 Grado Más	Sin Efecto	1 Grado Menos	1 Grado Menos	2 Grados Menos
	41-60 m	2 Grados Más	1 Grado Más	1 Grado Más	Sin Efecto	1 Grado Menos	1 Grado Menos
	61-80 m	2 Grados Más	2 Grados Más	1 Grado Más	1 Grado Más	Sin Efecto	1 Grado Menos
	81-100 m	3 Grados Más	2 Grados Más	2 Grados Más	1 Grado Más	1 Grado Más	Sin Efecto
	101-120 m	3 Grados Más	3 Grados Más	2 Grados Más	2 Grados Más	1 Grado Más	1 Grado Más
	121-140 m	4 Grados Más	3 Grados Más	3 Grados Más	2 Grados Más	2 Grados Más	1 Grado Más
	Cada 20 m	Sigue la progresión de la tabla					



TABLA DE EJEMPLOS DE EFECTOS DE COMBATE

<i>Efecto de Combate</i>	<i>Ofensivo</i>	<i>Defensivo</i>	<i>Tipo de Arma Específica</i>	<i>Tirada Específica</i>	<i>Apilable</i>
Abrir Distancia		X			
Agarrar	X		Pelea		
Alzarse		X			
Aprovechar la Ventaja	X				
Ardid		X			X
Arrebatar Arma	X	X	Pelea		
Arruinar Conjuro	X				
Aturdir Localización	X		Armas contundentes		
Cegar Oponente		X		Crítico del Defensor	
Cerrar Distancia	X	X			
Dañar Arma	X	X			
Derribar Oponente	X	X			
Desangrar	X		Armas cortantes		
Desarmar Oponente	X	X			
Desequilibrar Oponente		X			X
Disparo de Supresión	X		Armas a Distancia		X
Disparo y a Cubierto	X		Armas a Distancia		
Elegir Localización	X			Ver descripción	
Empalar	X		Armas perforantes		
Enredar	X	X	Armas enredadoras		
Escoger Objetivo		X		Pifia del Atacante	
Forzar Fallo	X	X		Pifia del Oponente	
Forzar Rendición	X	X			
Golpetazo	X		Escudos o Armas contundentes		
Hendir Armadura	X		Hachas, Armas a dos manos		
Herida Accidental		X		Pifia del Atacante	
Inmovilizar Arma	X	X		Solo Crítico	
Inutilizar Arma	X		Armas a Distancia	Pifia del Atacante	
Liberarse		X		Crítico del Defensor	
Mantenerse Firme		X			
Marcar Enemigo	X	X			
Maximizar Daño	X			Crítico del Atacante	X
Mejorar Parada		X		Crítico del Defensor	
Muerte Silenciosa	X		Armas Pequeñas	Ver descripción	
Potenciar Penetración	X		Armas a Distancia	Solo Crítico	
Ráfaga	X		Pelea		X
Recarga Rápida	X				X
Redoblar Ataque	X		Armas Pequeñas		
Retirada		X			
Sortear Cobertura	X		Armas a Distancia		
Sortear Parada	X			Crítico del Atacante	
Superar Armadura	X			Crítico del Atacante	X
Tiro Apuntado	X		Armas a Distancia		
Tumbar Oponente	X		Armas de asedio, Armas a Distancia		

## DESCRIPCIONES DE LOS EFECTOS DE COMBATE

Los siguientes Efectos de Combate son una parte de los disponibles en las reglas completas de MYTHRAS:

### ABRIR DISTANCIA

Permite que el personaje cambie automáticamente la distancia de enfrentamiento entre él y el oponente, de tal manera que termine a un Alcance que favorezca al arma más larga (ver Alcance de las Armas – Abrir y Cerrar Distancias, página 109).

### AGARRAR

Siempre que el oponente se encuentre dentro del alcance de Pelea del personaje, este puede usar una mano libre (u otro miembro similar capaz de agarrar, como garras, colas o tentáculos) para sujetar a su oponente, impidiendo que pueda cambiar la distancia de su arma o que se pueda destrabar del combate. El oponente puede intentar liberarse en su Turno, lo que requiere una tirada enfrentada de Músculo o Pelea contra cualquiera de las dos Habilidades que el agarrador prefiera. Si la víctima agarrada gana, consigue liberarse. Nótese que algunos atacantes que usan su Músculo pueden ser tan fuertes que ninguna cantidad de fuerza bruta o técnica astuta pueden imponerse a su agarre (ver Músculo, página 42)

### ALZARSE

Permite al defensor aprovechar un resquicio para rodar y ponerse de nuevo en pie.

### APROVECHAR LA VENTAJA

El atacante presiona a su oponente, de tal manera que el enemigo se ve obligado a permanecer a la defensiva y no puede atacar en su siguiente Turno. Esto posiblemente permita al atacante establecer una secuencia de ataques continuos mientras el oponente bloquea desesperadamente. Solo es efectivo contra enemigos interesados en defenderse a sí mismos. Los enemigos que se vean constantemente atrapados en una incesante secuencia de Aprovechar la Ventaja probablemente traten de destrabarse del combate, pidan ayuda o usen Ardid para dar a su atacante una desagradable sorpresa.

### ARDID

El defensor lee los patrones de ataque de su enemigo y planea de antemano un ardid contra un Efecto de Combate específico (que se debe anotar en secreto). Si su oponente intenta infligir el Efecto de Combate elegido durante el combate, el defensor instantáneamente sustituye el efecto del atacante con uno propio, que tiene éxito de manera automática.

### ARREBATAR ARMA

Permite a un personaje desarmado retorcer o tirar de un arma para quitársela de las manos a su oponente. Este debe hacer una tirada enfrentada de su Estilo de Combate contra la tirada original de Pelea del personaje. Si el objetivo pierde, el arma le es arrebatada y a partir de ese momento, puede ser usada por el otro personaje. Arrebatador de Arma difiere de Desarmar Oponente en que el tamaño del arma es en gran medida irrelevante. Sin embargo, esta técnica solo funciona con criaturas de hasta el doble de la FUE del atacante.

### ARRUIRAR CONJURO

El personaje automáticamente contrarresta un conjuro en proceso de invocación, siempre que el golpe supere los Puntos de Armadura del objetivo y lo hiera.

### ATURDIR LOCALIZACIÓN

El atacante puede usar un arma contundente para aturdir temporalmente la parte del cuerpo golpeada. Si el golpe supera los Puntos de Armadura y hiere al objetivo, el defensor debe superar una tirada enfrentada de Aguante contra la tirada de ataque original. Si el defensor falla, la Localización de Impacto queda incapacitada durante un número de Turnos igual al daño infligido. Un golpe al torso hace que el defensor se tambalee sin resuello, incapaz de hacer otra cosa salvo defenderse. Un golpe en la cabeza deja al enemigo brevemente inconsciente.

### CEGAR Oponente

Con un Crítico el defensor ciega brevemente a su oponente tirándole arena, reflejando la luz del sol en su escudo o usando alguna otra táctica que interfiera brevemente con la visión de su atacante. El atacante debe superar una tirada enfrentada de su Habilidad de Evadir (o Estilo de Combate si está usando un escudo) contra la tirada de parada original del defensor. Si el atacante falla, sufre el Modificador Circunstancial de Cegado durante los siguientes 1d3 Turnos.

### CERRAR DISTANCIA

Permite que el personaje cambie automáticamente la distancia de enfrentamiento entre él y el oponente, de tal manera que termine a un Alcance que favorezca al arma más corta (ver Alcance de las Armas – Abrir y Cerrar Distancias, página 109).

### DAÑAR ARMA

Permite al personaje dañar el arma de su oponente como parte de un ataque o parada. Si está atacando, el personaje apunta específicamente al arma de parada del defensor y le aplica su tirada de daño en vez de aplicarla a su portador. El arma objetivo usa sus propios Puntos de Armadura para resistir el daño. Si es reducida a cero Puntos de Golpe, el arma se rompe.

### DERRIBAR Oponente

El personaje intenta hacer tropezar o lanzar a su oponente al suelo. El oponente debe superar una tirada enfrentada de su Músculo, Evadir o Acrobacias contra la tirada original del personaje. Si el objetivo falla, cae derribado. Los oponentes cuadrúpedos (o seres con aún más patas) pueden sustituir Evadir con su Habilidad de Atletismo y tratar la tirada como si su dificultad fuera un Grado menor.

### DESANGRAR

El atacante puede intentar cortar un vaso sanguíneo principal. Si el golpe supera los Puntos de Armadura y daña al objetivo, el defensor debe hacer una tirada enfrentada de Aguante contra la tirada de ataque original. Si el defensor falla, empieza a sangrar profusamente. Al principio de cada Asalto de Combate la víctima pierde un nivel de Fatiga, hasta el colapso y posiblemente la muerte. Las heridas sangrantes se pueden restañar con

una tirada exitosa de Primeros Auxilios, pero el receptor ya no podrá realizar acciones violentas o extenuantes sin que se le reabra la herida. Ver Pérdida de Sangre, página 83.

#### DESARMAR Oponente

El personaje golpea, retuerce o tira del arma del oponente para quitarla de las manos. El oponente debe superar una tirada enfrentada de su Estilo de Combate contra la tirada original del personaje. Si la víctima del desarme pierde, su arma vuela una distancia en metros igual a una tirada del Modificador de Daño del originador del desarme; o, si el personaje tiene una mano libre, puede adueñarse del arma del oponente. Si no hay Modificador de Daño, el arma se cae a los pies de la persona desarmada. El tamaño comparativo de las armas afecta a la tirada. Por cada categoría superior del arma del personaje, la dificultad de la tirada del oponente aumenta en un Grado. Inversamente, por cada categoría inferior del arma arrebatada se reduce la dificultad en un Grado. Desarmar solo funciona con criaturas de hasta el doble de la FUE del atacante.

#### DESEQUILIBRAR Oponente

El defensor se hace a un lado o se retira en un momento inconveniente, haciendo que el atacante de un traspies hacia delante. El oponente no puede atacar durante su siguiente Turno. Este efecto especial se puede apilar.

#### DISPARO DE SUPRESIÓN

Similar a Aprovechar la Ventaja, este Efecto de Combate obliga al objetivo a hacer una Tirada Enfrentada de su Voluntad contra la tirada de ataque del tirador. Un fallo indica que el objetivo se agacha tras cualquier cobertura disponible y no puede devolver los disparos en su siguiente Turno. Hay que tener en cuenta que un Disparo de Supresión funciona incluso si no se ha infligido ningún daño real al objetivo (quizá por una evasión exitosa o porque los disparos hayan impactado en su cobertura en vez de en él), ya que depende del efecto intimidante de las balas silbando de cerca.

Aunque una víctima suprimida no es capaz de devolver el fuego durante el tiempo indicado, puede realizar otras acciones como arrastrarse hacia una nueva cobertura, comunicarse con otros, recargar un arma y demás, siempre que no se exponga a los disparos al hacerlo.

#### DISPARO Y A CUBIERTO

Este Efecto de Combate permite al tirador agacharse de nuevo inmediatamente para volver a ponerse a cubierto, sin necesidad de esperar a su siguiente Turno para poder usar la acción Buscar Cobertura. El personaje debe encontrarse ya de pie o agachado junto algún tipo de cobertura para poder usar Disparo y a Cubierto.

#### ELEGIR LOCALIZACIÓN

Al usar armas cuerpo a cuerpo el atacante puede elegir libremente la localización donde impacta su ataque, siempre que esa localización esté dentro de su alcance normal. Al usar armas a distancia Elegir Localización solo se puede utilizar con un éxito Crítico, a no ser que el objetivo esté a corto alcance y o bien esté inmóvil o no sea consciente del ataque.

#### EMPALAR

El atacante puede intentar clavar profundamente un arma empalada en el defensor. Se tira el daño dos veces y el atacante elige cuál de los dos resultados usa para el ataque. Si se penetra la armadura y se causa una herida, el atacante tiene la opción de dejar el arma en la herida, o liberarla de un tirón en su siguiente Turno. Dejar el arma en la herida aumenta en un Grado o más la dificultad de las futuras tiradas de Habilidad de la víctima. La gravedad de la penalización depende del tamaño tanto de la criatura como del arma que la empala, según se indica en la tabla de Efectos de Empalamiento. En aras de la sencillez, los empalamientos posteriores con armas del mismo tamaño no infligen penalizaciones adicionales. Retirar un arma empalada durante una melé requiere el uso de la acción de combate Aprestar Arma. El portador debe pasar una tirada simple de Músculo (o ganar una tirada enfrentada de Músculo si el oponente se resiste). Un éxito libera el arma, causando un daño a la misma localización igual a la mitad de una tirada normal de daño con esa arma, pero sin ningún Modificador de Daño. Un fallo implica que el arma se queda atascada en la herida sin efectos adicionales, aunque el portador puede volver a intentarlo en su siguiente Turno. Las armas deliberadamente creadas con púas, lengüetas y puntas de presa (como los arpones) infligen su daño normal. La armadura no reduce el daño al extraer el arma. Mientras siga clavada, el atacante no puede usar el arma empalada para parar.

#### TABLA DE EFECTOS DE EMPALAMIENTO

TAM de la Criatura	Armas Pequeñas	Armas Medias	Armas Grandes	Armas Enormes	Armas Descomunales
1-10	Formidable	Hercúlea	Incapacitado	Incapacitado	Incapacitado
11-20	Difícil	Formidable	Hercúlea	Incapacitado	Incapacitado
21-30	Sin Efecto	Difícil	Formidable	Hercúlea	Incapacitado
31-40	Sin Efecto	Sin Efecto	Difícil	Formidable	Hercúlea
41-50	Sin Efecto	Sin Efecto	Sin Efecto	Difícil	Formidable
Cada +10	Sigue la progresión de la tabla				

#### ENREDAR

Permite a un personaje usar un arma con la capacidad de enredarse, como un látigo o una red, para inmovilizar la localización golpeada. Un brazo enredado no puede usar lo que esté sujetando; una pierna atrapada impide que el objetivo se mueva; mientras que atar la cabeza, pecho o abdomen hace que todas las tiradas de Habilidad tengan un Grado más de dificultad. En su siguiente Turno el portador puede gastar un Punto de Acción para hacer un intento automático de Derribar Oponente. Una víctima enredada puede intentar liberarse en su Turno ya sea intentando una tirada enfrentada de Músculo para soltarse, o logrando un Efecto de Combate y escogiendo Dañar Arma, Desarmar Oponente o Liberarse.

### ESCOGER OBJETIVO

Cuando un atacante Pifia, el defensor puede maniobrar o desviar el golpe de tal manera que impacte a un transeúnte adyacente en lugar de al objetivo inicial. Esto exige que el nuevo objetivo esté dentro del alcance del arma de melé del atacante, o en el caso de un ataque a distancia, que se encuentre a lo largo de la línea de tiro. El inesperado accidente pilla absolutamente por sorpresa a la nueva víctima y por tanto no puede evitar el ataque, que impacta automáticamente. A modo de compensación, sin embargo, no sufre ningún Efecto de Combate.

### FORZAR FALLO

Usado cuando un oponente Pifia, el personaje puede combinar Forzar Fallo con cualquier otro Efecto de Combate que requiera una tirada enfrentada para funcionar. Forzar Fallo hace que el oponente falle directamente su tirada de resistencia, resultando en consecuencia automáticamente derribado, desarmado, etc.

### FORZAR RENDICIÓN

Le da al personaje una oportunidad de forzar la rendición de un oponente indefenso o en desventaja; por ejemplo, alguien que ha sido desarmado, está en el suelo incapaz de ponerse en pie, ha sufrido una herida grave (o peor), etc. No se inflige ningún daño al objetivo, este solo se ve amenazado. Suponiendo que el objetivo sea racional y capaz de entender la orden, el objetivo debe hacer una tirada enfrentada de Voluntad contra la tirada original de ataque o parada. Si el objetivo falla, se rinde. El Director de Juego puede querer reservar el uso de Forzar Rendición exclusivamente contra personajes no jugadores.

### GOLPETAZO

El atacante golpea deliberadamente al oponente para desequilibrarle. La distancia que el defensor se tambalea hacia atrás o hacia un lado depende del arma usada. Los escudos empujan hacia atrás al oponente un metro por cada dos puntos de daño generados (antes de cualquier resta por armadura, parada, etc.), mientras que las armas contundentes empujan hacia atrás un metro por cada tres puntos. Los golpetazos solo funcionan con criaturas de hasta el doble de TAM del atacante. Si el receptor se ve empujado contra un obstáculo, tiene que superar una tirada Difícil de Atletismo o Acrobacias para evitar tropezar y caer.

### HENDIR ARMADURA

El atacante debe usar un arma apropiada para dañar la armadura o protección natural de un oponente. Todo el daño del arma, tras las reducciones por parada o magia, se aplica contra el valor de Puntos de Armadura de la protección. El daño sobrante que excede los Puntos de Armadura se usa para reducir el valor de PA de la localización protegida, cortando cinchas, rompiendo anillos, hendiendo las placas o desgarrando la piel, escamas o quitina de los monstruos. Si quedan puntos de daño después de que la protección se haya reducido a cero PA, el exceso se traspasa a los Puntos de Golpe de la localización impactada.

### HERIDA ACCIDENTAL

El defensor desvía o le da la vuelta al ataque del oponente de tal manera que le provoca una Pifia, hiriéndose a sí mismo. El atacante debe tirar el daño contra sí mismo en una localización de impacto al azar usando

el arma usada para atacar. Si está desarmado, se rompe o desgarran algo interno y la tirada de daño ignora toda armadura.

### INMOVILIZAR ARMA

Con un Crítico, el personaje puede inmovilizar una de las armas o el escudo de su oponente, usando su propio cuerpo o el posicionamiento para sujetarla. En su Turno el oponente puede intentar forcejear o maniobrar para liberar el objeto inmovilizado. Esto cuesta un Punto de Acción y funciona igual que el Efecto de Combate Agarrar. Un fallo indica que el objeto inmovilizado sigue sin poder usarse. Mientras tanto, un oponente que no tenga un arma o escudo en la otra mano solo puede evitar los ataques evadiéndolos, usando su Habilidad de Pelea o destrabándose por completo.

### INUTILIZAR ARMA

El arma del atacante se estropea de alguna manera que la deja inservible hasta que se pueda pasar un tiempo reparándola.

### LIBERARSE

Con un Crítico, el defensor puede escapar automáticamente de los efectos de Enredar, Agarrar o Inmovilizar Arma.

### MANTENERSE FIRME

El defensor se afianza contra la fuerza de un ataque, permitiéndole evitar los efectos de Empujón de todo daño recibido.

### MARCAR ENEMIGO

El combatiente le deja a su oponente una cicatriz que le desfigurará durante el resto de su vida, como un corte en la cara o una letra arteralmente tallada en el pecho.

### MAXIMIZAR DAÑO

Con un Crítico el personaje puede sustituir uno de los dados de daño de su arma por su resultado máximo. Por ejemplo, una hachuela que normalmente hace 1d6 puntos de daño se puede tratar como un 6, mientras que una gran clava con un daño de 2d6 infligiría 1d6+6 puntos de daño. Este Efecto de Combate se puede apilar. Aunque también se puede usar para armas naturales, Maximizar el Daño no afecta al Modificador de Daño del atacante, que se debe tirar normalmente.

### MEJORAR PARADA

Con un Crítico el defensor logra desviar toda la fuerza del ataque, sin tener en cuenta el Tamaño de su arma.

### MUERTE SILENCIOSA

Este Efecto está limitado a aquellos que poseen un Estilo de Combate con el beneficio Asesino. Permite al atacante neutralizar a la víctima en completo silencio, tapándole la boca o agarrándola del cuello mientras la apuñala, raja o estrangula. Esto impide que la víctima grite o haga saltar la alarma durante todo ese Asalto. Además, si durante este tiempo el ataque inflige una Herida Grave o Crítica, la víctima fallará la tirada de Aguante. Muerte Silenciosa solo se puede usar contra un oponente sorprendido, y solo durante el primer ataque contra el mismo.

**TABLA DE DAÑO ESPIRITUAL**

Valor de la Habilidad	Daño infligido	Tirada media
1-20	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
Cada +20%	Sigue la progresión anterior	

**TABLA DE INTENSIDAD DE LOS ESPÍRITUS**

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

**TABLA DE EFECTOS DE COMBATE ESPIRITUAL**

Efecto de Combate	Ofensivo	Defensivo	Tirada Necesaria	Descripción
Aturdimiento Psíquico	X	X		El oponente pierde su siguiente Turno.
Contener	X	X	Solo Mortales	Impide que el espíritu huya o se enfrente a otros en Combate Espiritual.
Cortar Atadura	X	X	Pifia del Espíritu	Rompe el fetiche o la atadura de la que proviene el espíritu.
Desangrar Esencia	X	X	Éxito Crítico	Inflige una herida psíquica que hace perder 1 Punto Mágico por Ciclo, hasta que termina el Combate Espiritual.
Expulsar	X		Solo Mortales	El espíritu debe resistir la tirada de ataque con su Voluntad o abandonar el combate.
Forzar Acuerdo	X			El atacante hace una tirada enfrenada de Influencia contra la Voluntad del defensor. Si tiene éxito, el combate termina y el defensor está obligado a realizar una tarea.
Lanza Espiritual	X			Tira el Daño Espiritual dos veces y quédate el mejor resultado.
Oscurecer		X	Éxito Crítico	El atacante ya no puede percibir al defensor, a no ser que sea atacado de nuevo.
Poseer	X		Solo Espíritus	Suponiendo que el espíritu sea capaz de una posesión, el defensor debe resistir la tirada de ataque con su Voluntad o ser poseído.
Reflejar		X		El atacante sufre su propio Daño Espiritual en lugar del defensor.
Retirada		X		El defensor se puede destrabar automáticamente del Combate Espiritual, regresando a su cuerpo (si es mortal), fetiche o al Plano Espiritual (si es un espíritu invocado).
Succionar Fuerza	X		Éxito Crítico	El atacante absorbe los Puntos de Magia infligidos por el ataque.
Suprimir Poder	X	X	Solo Mortales	Cancela uno de los poderes del espíritu que está actualmente en uso.

TABLA DE MANIPULACIÓN

<i>Puntos de Manipulación</i>	<i>Combinación</i>	<i>Duración (min.)</i>	<i>Magnitud</i>	<i>Alcance</i>	<i>Objetivos</i>
Ninguno	Ninguno	POD	1	Toque	1
1	2 Conjuros	POD x2	2	POD x 1 m.	2
2	3 Conjuros	POD x3	3	POD x 5 m.	3
3	4 Conjuros	POD x4	4	POD x 10 m.	4
4	5 Conjuros	POD x5	5	POD x 50 m.	5
5	6 Conjuros	POD x6	6	POD x 100 m.	6
6	7 Conjuros	POD x7	7	POD x 500 m.	7
7	8 Conjuros	POD x8	8	POD x 1 km.	8
8	9 Conjuros	POD x9	9	POD x 5 km.	9
9	10 Conjuros	POD x10	10	POD x 10 km.	10
10	11 Conjuros	POD x11	11	POD x 15 km.	11
Cada punto...	+1 Conjuero	POD x +1	+1 Magnitud	POD x +5 km.	+1



**TABLA DE EFECTOS DE COMBATE PARA ARMAS NATURALES**

Tipo	Efectos de Combate
Pico puntiagudo	Empalar
Pico desgarrador	Desangrar, Agarrar
Garras	Desangrar, Agarrar
Mano/Puño	Agarrar, Aturdir Localización, Arrebatarse Arma
Pezuña	Golpetazo, Aturdir Localización
Cuernos	Empalar
Zarpas	Aturdir Localización
Pinzas	Agarrar, Hender Armadura
Probóscide	Empalar
Aguijón	Empalar
Cola	Golpetazo, Enredar, Agarrar
Dientes Aplastantes	Agarrar
Dientes aferradores	Agarrar, Empalar
Dientes incisivos	Desangrar
Tentáculos	Agarrar, Arrebatarse Arma
Colmillos	Empalar
Alas	Golpetazo, Enredar

**TABLA DE BONIFICACIÓN DE ALCANCE Y TAMAÑO PARA ARMAS**

TAM de la Criatura Armada	Bonificación al Tamaño del Arma	Bonificación al Alcance del Arma
1-10	-1 Categoría	-1 Categoría
11-20	—	—
21-30	+1 Categoría	+1 Categoría
31-40	+2 Categorías	+2 Categorías
41-50	+3 Categorías	+3 Categorías

**TABLA DE TAMAÑOS MÁXIMOS DE LAS ARMAS**

TAM de la Criatura	Tamaño Máximo a Una Mano	Tamaño Máximo a Dos Manos*
1-10	Pequeño	Grande
11-20	Medio	Enorme
21-30	Grande	Tremendo
31-40	Enorme	Colosal
41-50	Tremendo	¡Ni soñarlo!

\*Usa esta columna para los escudos a una mano

**TABLA DE DAÑO DE LAS ARMAS NATURALES**

TAM de la Criatura	Daño de Golpe/Aplastamiento/Garra	Daño de Mordisco/Perforación
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 ALCANCE Y TAMAÑO DE LAS ARMAS NATURALES**

TAM de la Criatura	Tamaño	Alcance de Mordisco	Alcance de Cornada	Alcance de Extremidad	Alcance de Cola/Lengua
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	T	M	L	L	ML
51-60	C	L	L	ML	ML

**TABLA DE PROGRESIÓN DE CATEGORÍA DE ARMAS**

Tamaño	Alcance
Pequeño	Toque
Medio	Corto
Grande	Medio
Enorme	Largo
Tremendo	Muy Largo
Colosal	Inalcanzable

### EFFECTOS ESPECIALES DE EXPULSIÓN

Efecto Especial	Gana el clérigo	Gana el monstruo	Tirada específica
Aturdir	X		
Controlar	X		
Dañar	X		
Destruir	X		El Clérigo obtiene un Crítico.
Esclavizar	X		El Clérigo obtiene un Crítico.
Expulsión Adicional	X		
Provocar		X	
Rebote		X	El Clérigo Pífia.

### OBJETOS AFECTADOS POR ATAQUES MÁGICOS

Orden	Objeto
1º	Escudo
2º	Armadura
3º	Mochila, bolsas o zurrones expuestos
4º	Objeto en mano (incluyendo arma, varita, etc.)
5º	Capa
6º	Arma guardada o enfundada
7º	Brazales
8º	Ropa
9º	Joyería (incluidos anillos)
10º	Todo lo demás

### DAÑO DE LOS CONJUROS

Intensidad	Daño
1-2	1d4
3-4	1d6
5-6	1d8
7-8	1d10
9-10	2d6
11-12	1d8+1d6
13-14	2d8
15-16	1d10+1d8
17-18	2d10
19-20	2d10+1d2



### DIFICULTAD DE USAR PERGAMINOS

Diferencia	Modificador
El conjuro es del mismo rango que el lanzador o inferior.	El conjuro se puede lanzar sin tirada de habilidad.
El conjuro es 1 rango mayor que el lanzador.	El conjuro se puede lanzar con una tirada de habilidad Normal.
El conjuro es 2 rangos mayor que el lanzador.	El conjuro se puede lanzar con una tirada de habilidad Difícil.
El conjuro es 3 rangos mayor que el lanzador.	El conjuro se puede lanzar con una tirada de habilidad Formidable.
El conjuro es 4 rangos mayor que el lanzador.	El conjuro se puede lanzar con una tirada de habilidad Hercúlea.

## ESPACIOS ESTRECHOS

<i>El TAM del personaje es...</i>	<i>Grado de Dificultad de Atletismo</i>
Menos que el TAM del espacio.	Automático; tasa de Movimiento completa.
Igual al TAM del espacio.	Normal; sin ajustes.
1 punto superior al TAM del espacio.	Difícil; reduce el valor de la habilidad en un tercio.
2 puntos superior al TAM del espacio.	Formidable; reduce el valor de la habilidad a la mitad.
3 o más puntos superior al TAM del espacio.	Imposible; no se puede realizar el intento.

## TABLA DE ENCAJES POR GADAJE

1d100	Raza	Encaja en TAM...	Compleción Ligera	Compleción Media	Compleción Pesada
01-60	Humano	2d6+6	01-25	26-75	76-00
61-75	Elfo	1d6+6	01-45	46-90	91-00
76-80	Semielfo	2d6+5	01-25	26-75	76-00
81-90	Enano	1d3+9	01-45	46-90	91-00
91-95	Mediano o Gnomo	1d3+6	01-45	46-90	91-00
96-00	Semiorco	2d6+7	01-25	26-75	76-00

## FALLOS CON ARCAS ARROJADIZAS

<i>Distancia de lanzamiento en casillas de 1,5 metros</i>	<i>Grado de desvío en casillas de 1,5 metros</i>
1 casilla	0*
2-5 casillas	1
6-10 casillas	1d2
11-15 casillas	1d3
16-20 casillas	1d3x2
21-25 casillas	1d3x3
26-30 casillas	1d3x4
Por cada 5 casillas adicionales	Sigue la progresión anterior



## SUMARIO DE CONJUROS ARCANOS

<i>Conjuros Arcanos de Rango 1</i>	<i>Escuela</i>
Afectar a Fuegos Normales	Alteración
Amistad	Encantamiento (Embrujo)
Asegurar Portal	Alteración
Borrar Escritos	Alteración
Caída de Pluma	Alteración
Cambio de Apariencia	Ilusión
Cascada de Color	Alteración
Comprender Lenguas (R)	Alteración
Detectar Magia	Adivinación
Disco Porteador	Conjuración
Dormir	Encantamiento (Embrujo)
Embrujar Persona	Encantamiento (Embrujo)
Escudo	Evocación
Familiar	Conjuración
Hipnotismo	Encantamiento (Embrujo)
Identificar	Adivinación
Ilusión Audible	Ilusión
Ilusión Menor	Ilusión
Invisibilidad Menor	Ilusión
Leer Magia	Universal
Levitar	Alteración
Luces Faéricas	Alteración
Luz	Alteración
Manos Llamcantes	Alteración
Proyectil Mágico	Evocación
Protección contra el Mal (R)	Abjuración
Reflejar Miradas	Alteración
Toque de Descarga	Alteración
Ventriloquía	Ilusión

<i>Conjuros Arcanos de Rango 2</i>	<i>Escuela</i>
Apertura (R)	Alteración
Boca Mágica	Alteración
Bola de Fuego	Evocación
Celeridad	Alteración
Cerrojo de Mago	Alteración
Conocer las Pasiones (R)	Adivinación
Detectar el Mal (R)	Adivinación
Detectar Invisibilidad	Adivinación
Disipar Magia	Abjuración
Fingir la Muerte	Nigromancia
Hablar con los Muertos	Nigromancia
Ilusión Mayor	Ilusión
Imágenes Especulares	Ilusión
Invisibilidad, 3 m. Radio	Ilusión
Invocación de Monstruos Menor	Conjuración
Leer Pensamientos	Adivinación
Lenguas (R)	Alteración
Lentitud	Alteración
Localizar Objeto (R)	Adivinación
Oscuridad	Alteración
Parpadeo	Alteración
Protección contra el Mal, 3 m. Radio (R)	Abjuración
Relámpago	Evocación
Respirar Agua (R)	Alteración
Retener Persona	Encantamiento (Embrujo)
Sugestión	Encantamiento (Embrujo)
Telaraña	Evocación
Volar	Alteración



SUDARIO DE CONJUROS ARCANOS

Conjuros Arcanos de Rango 3	Escuela
Animar a los Muertos	Nigromancia
Arma Encantada	Alteración
Confusión	Encantamiento (Embrujo)
Creación Menor	Ilusión
Crecimiento Vegetal	Alteración
Embrujar Monstruos	Encantamiento (Embrujo)
Escudo de Frio/Calor	Evocación
Esfera Menor de Invulnerabilidad	Abjuración
Invisibilidad Mayor	Ilusión
Invocación de Monstruos	Conjuración
Miedo	Ilusión
Moldear la Piedra	Alteración
Monstruos de Sombra	Ilusión
Muro de Fuego	Evocación
Muro de Hielo	Evocación
Pifia	Encantamiento (Embrujo)
Polimorfación Personal	Alteración
Polimorfar a Otros	Alteración
Puerta Dimensional	Alteración
Quitar Maldición (R)	Abjuración
Terreno Ilusorio	Ilusión
Terror Fantasmal	Ilusión
Tormenta de Hielo/Granizo	Evocación
Trampa de Fuego	Abjuración/Evocación
Vista de Mago	Alteración

Conjuros Arcanos de Rango 4	Escuela
Acechador Invisible	Conjuración
Bola de Fuego (Explosión Demorada)	Evocación
Controlar el Clima	Alteración
De Carne a Piedra (R)	Alteración
Globo de Invulnerabilidad	Abjuración
Hechizo de Muerte	Nigromancia
Invocación de Monstruos Mayor	Conjuración
Palabra de Poder - Cegar	Conjuración
Reencarnación Arcana	Nigromancia
Visión Verdadera	Adivinación

Conjuros Arcanos de Rango 5	Escuela
Embrujar en Masa	Encantamiento (Embrujo)
Hechizo Astral	Alteración
Invocación de Monstruos Definitiva	Conjuración
Lluvia de Meteoros	Evocación
Palabra de Poder - Matar	Conjuración
Parar el Tiempo	Alteración



## SUMARIO DE CONJUROS DIVINOS

<i>Conjuros Divinos, Rango 1</i>	<i>Clérigo (Panteísta)</i>	<i>Druida</i>	<i>Escuela</i>	<i>Esfera</i>
Amistad Animal	—	Mayor	Encantamiento (Embrujo)	Animal
Bendición (R)	Mayor	Mayor	Conjuración	Universal
Conocer Pasiones (R)	Mayor	Menor	Adivinación	Adivinación
Crear Agua (R)	Menor	Mayor	Alteración	Elemental (Agua)
Curar Fatiga (R)*	Mayor	Mayor	Nigromancia	Curación (Nigromancia)
Curar Heridas Leves (R)*	Mayor	Mayor	Nigromancia	Curación (Nigromancia)
Detectar el Mal (R)*	Mayor	Mayor	Adivinación	Universal
Detectar Embrujo (R)	Mayor	Menor	Adivinación	Adivinación
Detectar Lazos y Pozos	Mayor	Menor	Adivinación	Adivinación
Detectar Magia	Mayor	Mayor	Adivinación	Universal
Encontrar Trampas	Mayor	Menor	Adivinación	Adivinación
Enredar	—	Mayor	Alteración	Planta
Fuego Fatuo	—	Mayor	Alteración	Clima
Invisibilidad a Animales	—	Mayor	Alteración	Animal
Localizar Animales o Plantas	Mayor	Mayor	Adivinación	Adivinación, Animal, Planta
Luz (R)	Mayor	—	Alteración	Sol
Mandato Divino	Mayor	—	Encantamiento (Embrujo)	Embrujo
Pasar Sin Dejar Rastro	—	Mayor	Encantamiento (Embrujo)	Planta
Piel de Corteza	Mayor	Mayor	Alteración	Planta, Protección
Predecir el Clima	—	Mayor	Adivinación	Clima
Protección contra el Mal (R)	Mayor	—	Abjuración	Protección
Purificar Comida y Agua (R)	Mayor	Mayor	Alteración	Universal
Quitar Miedo (R)	Mayor	—	Abjuración	Universal
Ralentizar Veneno	Mayor	Mayor	Nigromancia	Curación
Resistir el Frío/el Calor	Mayor	—	Alteración	Protección
Shillelagh	—	Mayor	Alteración	Planta
Silencio	Mayor	—	Alteración	Guardián

<i>Conjuros Divinos, Rango 2</i>	<i>Clérigo (Panteísta)</i>	<i>Druida</i>	<i>Escuela</i>	<i>Esfera</i>
Animar a los Muertos	Mayor	—	Nigromancia	Nigromancia
Árbol	—	Mayor	Alteración	Planta
Augurio	Mayor	Menor	Adivinación	Adivinación
Calentar Metal (R)	Menor	Mayor	Alteración	Elemental (Fuego)
Cántico	Mayor	—	Conjuración	Combate
Crear Comida y Agua	Mayor	—	Alteración	Creación
Crecimiento Vegetal	—	Mayor	Alteración	Planta
Curar Ceguera o Sordera (R)*	Mayor	Mayor	Abjuración	Curación (Nigromancia)
Curar Enfermedad (R)*	Mayor	Mayor	Nigromancia	Curación (Nigromancia)
Curar Heridas Graves (R)*	Mayor	Mayor	Nigromancia	Curación (Nigromancia)
Disipar Magia	Mayor	—	Abjuración	Protección
Embrujar Persona o Mamífero	—	Mayor	Encantamiento (Embrujo)	Animal
Encantar Serpientes	—	Mayor	Encantamiento (Embrujo)	Animal

SUMARIO DE CONJUROS DIVINOS

<i>Conjuros Divinos, Rango 2</i>	<i>Clérigo (Panteísta)</i>	<i>Druida</i>	<i>Escuela</i>	<i>Esfera</i>
Fingir la Muerte	Mayor	—	Nigromancia	Nigromancia
Hablar con Animales	Mayor	Mayor	Alteración	Animal, Adivinación
Hablar con los Muertos	Mayor	Menor	Nigromancia	Adivinación
Invocar Insectos	—	Mayor	Conjuración	Animal
Llamar al Rayo	—	Mayor	Alteración	Clima
Localizar Objeto (R)	Mayor	Menor	Adivinación	Adivinación
Martillo Espiritual	Mayor	—	Evocación	Combate
Moldear la Piedra	Menor	Mayor	Alteración	Elemental (Tierra)
Oscurecimiento	—	Mayor	Alteración	Clima
Producir Llamas	Menor	Mayor	Alteración	Elemental (Fuego)
Protección contra el Fuego	Mayor	Mayor	Abjuración	Protección, Elemental (Fuego)
Quitar Maldición (R)	Mayor	—	Abjuración	Protección
Respirar Agua (R)	Menor	Mayor	Alteración	Elemental (Agua, Aire)
Retener Animal	—	Mayor	Encantamiento (Embrujo)	Animal
Retener Persona	Mayor	—	Encantamiento (Embrujo)	Embrujo
Retorcer la Madera (R)	—	Mayor	Alteración	Planta
Signo de Salvaguarda	Mayor	—	Abjuración	Guardián
Trampa de Fuego	Menor	Mayor	Abjuración	Elemental (Fuego)
Trampa de Lazo	—	Mayor	Encantamiento (Embrujo)	Planta
Zancadilla	—	Mayor	Encantamiento (Embrujo)	Planta

\*Los druidas no pueden lanzar la versión invertida de estos conjuros.

<i>Conjuros Divinos, Rango 3</i>	<i>Clérigo (Panteísta)</i>	<i>Druida</i>	<i>Escuela</i>	<i>Esfera</i>
Adivinación	Mayor	Menor	Adivinación	Adivinación
Bajar las Aguas	Menor	Mayor	Alteración	Elemental (Agua)
Bosque Alucinatorio	—	Mayor	Ilusión	Planta
Curar Heridas Críticas (R)*	Mayor	Mayor	Nigromancia	Curación (Nigromancia)
De Palos a Serpientes (R)	Mayor	Mayor	Alteración	Invocación, Planta
Detectar Mentiras (R)	Mayor	Menor	Adivinación	Adivinación
Exorcismo	Mayor	—	Abjuración	Protección
Expiación	Mayor	Mayor	Abjuración	Universal
Hablar con las Plantas	—	Mayor	Alteración	Planta
Invocación de Animales I	—	Mayor	Conjuración	Animal
Lenguas (R)	Mayor	Menor	Alteración	Adivinación
Llamar a Seres Silvanos	Mayor	Mayor	Conjuración	Animal, Invocación
Neutralizar Veneno (R)*	Mayor	Mayor	Nigromancia	Curación (Nigromancia)
Plegaria	Mayor	—	Conjuración	Combate
Protección contra el Mal, 3 m. Radio (R)	Mayor	—	Abjuración	Protección
Protección contra el Rayo	Mayor	Mayor	Abjuración	Protección, Clima
Puerta Vegetal	—	Mayor	Alteración	Planta
Retener Plantas	—	Mayor	Encantamiento (Embrujo)	Planta

\*Los druidas no pueden lanzar la versión invertida de estos conjuros.

## SUMARIO DE CONJUROS DIVINOS

Conjuros Divinos, Rango 4	Clérigo (Panteísta)	Druida	Escuela	Esfera
Alzar a los Muertos (R)	Mayor	—	Nigromancia	Nigromancia
Animar Objeto	Mayor	—	Alteración	Creación, Invocación
Cambio de Plano	Mayor	—	Alteración	Astral
Comunión	Mayor	Menor	Adivinación	Adivinación
Conjurar Elemental de Fuego (R)	Menor	Mayor	Conjuración	Elemental (Fuego)
Controlar los Vientos	—	Mayor	Alteración	Clima
Crecimiento Animal (R)	—	Mayor	Alteración	Animal
De Roca a Barro (R)	Menor	Mayor	Alteración	Elemental (Tierra, Agua)
Disipar el Mal (R)	Mayor	—	Abjuración	Protección, Invocación

\*Los druidas no pueden lanzar la versión invertida de estos conjuros.

Conjuros Divinos, Rango 5	Clérigo (Panteísta)	Druida	Escuela	Esfera
Animar la Roca	Menor	Mayor	Alteración	Elemental (Tierra)
Confusión	Mayor	—	Encantamiento (Embrujo)	Embrujo
Conjurar Elemental de Tierra (R)	Menor	Mayor	Conjuración	Elemental (Tierra)
Controlar el Clima	—	Mayor	Alteración	Clima
Dedo de Muerte	Mayor	—	Nigromancia	Nigromancia
Hechizo Astral	Mayor	—	Alteración	Astral
Reencarnación Divina (R)	—	Mayor	Nigromancia	Animal
Regenerar (R)*	Mayor	Mayor	Nigromancia	Curación
Restablecimiento (R)*	Mayor	Mayor	Nigromancia	Curación
Resurrección (R)	Mayor	—	Nigromancia	Nigromancia
Terremoto	Menor	Mayor	Alteración	Elemental (Tierra)

\*Los druidas no pueden lanzar la versión invertida de estos conjuros.



TABLAS DE TESORO

Código	Detalles del Tesoro
A	Individual 75%: 1d4 PC; 50%: 1d6 PP.
B	Individual 50%: 4d6 PC; 75%: 3d6 PP; 10%: 2d4 PO.
C	Individual 50%: 4d6 PP; 75%: 2d8 PO; 55%: 1d8 Gemas (+0%); 45%: 1d4 Objetos de Arte (+0%, típicamente joyería).
D	Pociones 40%: surtido de Pociones de rango apropiado.
E	Pergaminos 50%: surtido de Pergaminos de rango apropiado.
F	Tesoro Mágico Pequeño 60%: 1 Objeto Mágico y un surtido de Pociones de rango apropiado.
G	Tesoro Mágico Medio 70%: 3 Objetos Mágicos de rango apropiado.
H	Tesoro Mágico Grande 85%: 6 Objetos Mágicos de rango apropiado.
I	Pila de Tesoros Minúscula 70%: 1d6x1000 PC; 50%: 1d4x1000 PP; 30%: 1d3x1000 PO; 50%: 1d6 Gemas (+20%); 50%: 1d3 Objetos de Arte (+20%); 15%: 1 Objeto Mágico de rango apropiado.
J	Pila de Tesoros Pequeña 80%: 1d8x1000 PC; 60%: 1d6x1000 PP; 40%: 1d4x1000 PO; 55%: 1d8 Gemas (+40%); 55%: 1d4 Objetos de Arte (+40%); 20%: 1 Objeto Mágico de rango apropiado.
K	Pila de Tesoros Mediana 100%: 1d6x1000 PC; 80%: 1d8x1000 PP; 20%: 1d4x1000 PE; 60%: 1d6x1000 PO; 60%: 1d10 Gemas (+50%); 60%: 1d6 Objetos de Arte (+50%); 35%: 1 Mapa; 25%: 1 Objeto Mágico de rango apropiado; 50%: surtido de Pociones y Pergaminos de rango apropiado.
L	Pila de Tesoros Grande 80%: 1d4x1000 PC; 100%: 2d6x1000 PP; 30%: 1d6x1000 PE; 80%: 1d8x1000 PO; 20%: 1d8x100 PL; 65%: 2d6 Gemas (+60%); 65%: 1d8 Objetos de Arte (+60%); 40%: 1 Mapa; 30%: 2 Objetos Mágicos de rango apropiado; 60%: surtido de Pociones y Pergaminos de rango apropiado.
M	Pila de Tesoros Enorme 60%: 1d3x1000 PC; 100%: 3d6x1000 PP; 40%: 1d8x1000 PE; 100%: 2d6x1000 PO; 30%: 2d6x100 PL; 70%: 3d6 Gemas (+70%); 70%: 1d10 Objetos de Arte (+70%); 45%: 1 Mapa; 35%: 2 Objetos Mágicos de rango apropiado; 70%: surtido de Pociones y Pergaminos de rango apropiado.

Código	Detalles del Tesoro
N	Pila de Tesoros Descomunal 40%: 1d3x500 PC; 100%: 4d6x1000 PP; 50%: 2d6x1000 PE; 100%: 4d6x1000 PO; 40%: 3d6x100 PL; 75%: 4d6 Gemas (+80%); 75%: 2d6 Objetos de Arte (+80%); 50%: 1 Mapa; 40%: 2 Objetos Mágicos de rango apropiado; 80%: surtido de Pociones y Pergaminos de rango apropiado.
O	Pila de Tesoros Colosal 20%: 1d3x100 PC; 100%: 4d6x5000 PP; 60%: 3d6x1000 PE; 100%: 4d6x1000 PO; 50%: 4d6x100 PL; 80%: 4d6x2 Gemas (+90%); 80%: 3d6 Objetos de Arte (+90%); 55%: 1d2 Mapas; 45%: 3 Objetos Mágicos de rango apropiado; 90%: surtido de Pociones y Pergaminos de rango apropiado.
P	Pila de Tesoros Épica 10%: 1d3x10 PC; 100%: 4d6x10000 PP; 70%: 4d6x1000 PE; 100%: 4d6x5000 PO; 60%: 4d6x1000 PL; 90%: 4d6x5 Gemas (+100%); 90%: 4d6x2 Objetos de Arte (+100%); 60%: 1d4 Mapas; 50%: 5 Objetos Mágicos de rango apropiado; 100%: surtido de Pociones y Pergaminos de rango apropiado.

TABLA DE GEMAS

1d100	Media	Min/Max	Ejemplos
1-40	10 PO	5/15 PO	Diópsido (estrellado), cuarzo (cristal de roca), zafiro (claro), topacio (azul o claro), zirconio (marrón o claro).
41-80	50 PO	25/75 PO	Heliotropo (rojo-verde oscuro), coral (negro pulido o azul), cordierita (azul), granate (almandino), jade, jaspe (negro, rojo o amarillo), piedra de luna, cuarzo (cornalina u ojo de gato), piedra semipreciosa (aventurinada, sardónice bandeado o labradorita).
81-120	100 PO	50/150 PO	Ámbar, amatista, gema (crisoberilo brillante o berilo dorado), ópalo (fuego), cuarzo (citrino o rosado), perla (blanca, rosa o plateada), espinela (azul, rosa, roja o violeta), piedra semipreciosa (morgandita), turmalina (negra, azul, clara, verde o rosa), zirconio (verde o amarillo).
121-140	500 PO	250/750 PO	Coral (rosa pulido o rojo), granate (verde o rojo), gema (aguamarina), lapislázuli (azul), perla (negra), zafiro (estrellado), piedra preciosa (turquesa, rodocrosita o malaquita), topacio (dorado, rosa o ahumado).
141-160	1000 PO	500/1500 PO	Rubí (normal o estrellado), ópalo (blanco), zafiro (verde, violeta o amarillo).
161-180	2500 PO	2000/3000 PO	Esmeralda, ópalo (negro).
181+	5000 PO	3500/6500 PO	Diamante (sin cortar azul-blanco, canario, rosa, marrón o azul).

## TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES EN MAZMORRAS DE NIVEL 1 (GENÉRICA)

Tirada d100	Encuentro
01-50	Frecuente.
	01-30: 1d3+3 Trasgos. 20% de tener líder y 5% de tener lanzador de conjuros.
	31-35: 1d2+1 Trasgos con monturas Lobos Terribles (ver Lobo en el manual de MYTHRAS página 265). 20% de tener líder.
	36-70: 2d3+2 Kobolds. 20% de tener líder y 5% de tener lanzador de conjuros.
	71-75: 1d2+1 Kobolds con monturas Murciélagos Gigantes. 20% de tener líder.
	76-80: 1d2+1 Kobolds + 1 Jabalí. 20% de tener líder.
	81-00: 1d4+1 Orcos. 20% de tener líder y 5% de tener lanzador de conjuros.
51-75	Poco Frecuente.
	01-30: 1d4+1 Grantrasgos. 20% de tener líder y 5% de tener lanzador de conjuros.
	31-40: 1d2 Grantrasgos con 1d3+1 subordinados Trasgos. 20% de tener un líder grantrasgo.
	41-50: 1d2 Grantrasgos con 1d2+1 subordinados Orcos. 20% de tener un líder grantrasgo.
	51-55: 2d4 Chillones*.
	56-65: 1d3+3 Ratas Gigantes.
	66-75: 1d3 Manadas de Ratas de tamaño medio (Ver Bandadas, hordas, manadas y bancos).
	76-80: 1d2+1 Ratas Gigantes +1d2 manadas de Ratas de tamaño pequeño (Ver Bandadas, hordas, manadas y bancos).
	81-90: 1d2 Escarabajos Gigantes.
	91-95: 1d3 Lobos Terribles (ver Lobo en el manual de MYTHRAS página 265).
	96-00: 1d2 Jabalíes.
76-85	Raro.
	01-10: 1 Enjambre de Insectos de TAM 1d6+3.
	11-25: 1d4+1 Hormigas Gigantes.
	26-35: 1d3+3 Murciélagos Gigantes.
	36-40: 1d3 Murciélagos Gigantes +1 Bandada de Murciélagos de tamaño Medio (ver Bandadas, Hordas, Manadas y Bancos).
	41-55: 1 Bandada de Murciélagos de tamaño Medio (ver Bandadas, Hordas, Manadas y Bancos). Estos murciélagos llegarán tras 1d4 asaltos de iniciar otro encuentro, creando una distracción para ambos bandos. Tira de nuevo para determinar la identidad del encuentro inicial.
	56-60: 1d8 Animales Pequeños (murciélagos, serpientes, arañas, ciempiés y hormigas grandes, etc.).
	61-70*: 1d4 Perforadores.
	71-80*: 1d6+1 pegotes de Moho Amarillo de 1,5 metros de diámetro (el moho amarillo se puede encadenar formando un pegote más grande o encontrarse disperso en varios más pequeños, a discreción del Director de Juego).
	81-90: 1d4+2 Esqueletos (generalmente en zonas de fuerte magia nigromántica).
	91-95: 1d3+1 Zombies (generalmente en zonas de fuerte magia nigromántica).
	96-00: 1d2+1 Esqueletos y 1d2 Zombies (generalmente en zonas de fuerte magia nigromántica).
86-90	Muy Raro.
	01-05: 1d3 Demonios Menores (típicamente en zonas de fuerte magia impía, caótica y maligna).
	06-10: 1d3 Diablos Menores (típicamente en zonas de fuerte magia impía, caótica y maligna).
	11-15: 1 Elemental de TAM 1d3 (01-25 Tierra, 26-50 Aire, 51-75 Fuego, 76-00 Agua). Los elementales a menudo se encuentran cerca de una fuente de su elemento. <i>Por ejemplo, se podrían encontrar pequeños elementales de agua (llamados fenómenos acuáticos) en fuentes y estanques.</i>
	16-30: 1d4+2 bandidos (por lo general combatientes humanos de Rango 1 como en el bloque de Características para humanos, pero pueden incluir a uno o más semihumanos. Un miembro del grupo actuará como líder).
	31-50: 2d3 Aventureros de Rango 1.
	51-70: 2d4 enanos (por lo general combatientes enanos de Rango 1 como en el bloque de Características para enanos; sin embargo, hay un 30% de que uno sea su líder. Estos enanos suelen estar explorando, pero podrían encontrarse en una misión de recuperación/rescate).
	71-90: 2d4 elfos (por lo general combatientes elfos de Rango 1 como en el bloque de Características para elfos; sin embargo, hay un 30% de que uno sea su líder. Estos elfos suelen estar explorando, pero podrían encontrarse en una misión de recuperación/rescate).
	91-00: 2d4 gnomos (por lo general combatientes gnomos de Rango 1 como en el bloque de Características para gnomos; sin embargo, hay un 30% de que uno sea su líder. Estos gnomos suelen estar explorando, pero podrían encontrarse en una misión de recuperación/rescate).
91-00	Tira en la Tabla de Nivel 2-3.

TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES EN MAZMORRAS DE NIVEL 2-3 (GENÉRICA)

Nivel 2	Nivel 3	Encuentro
01-10	01-10	Tira en la Tabla de Nivel 1.
11-50	11-45	Frecuente. 01-20: 1d4+4 Trasgos. 30% de tener líder y 10% de tener lanzador de conjuros. 21-30: 1d3+2 Trasgos con monturas Lobos Terribles (ver Lobo en el manual de MYTHRAS página 265), 30% de tener líder. 31-50: 1d4+3 Orcos. 30% de tener líder y 10% de tener lanzador de conjuros. 51-60: 1d3+1 Orcos más 1 subordinado Ogro. 30% de tener un líder orco. 61-80: 1d4+1 Gnolls. 20% de tener líder y 5% de tener lanzador de conjuros. 81-00: 1d4+1 Trogloditas. 20% de tener líder y 5% de tener lanzador de conjuros.
51-75	46-65	Poco Frecuente. 01-25: 1d4+3 Grantrasgos. 30% de tener líder y 10% de tener lanzador de conjuros. 26-40: 1d2 Grantrasgos con 1d4+2 subordinados Trasgos. 30% de tener un líder grantrasgo. 41-55: 1d2 Grantrasgos con 1d3+1 subordinados Orcos. 30% de tener un líder grantrasgo. 56-65: 1d3+1 Espantajos. 20% de tener líder y 5% de tener lanzador de conjuros. 66-75: 1d4+1 Hombres Lagarto. 20% de tener líder y 5% de tener lanzador de conjuros. 76-80: 1d2 Ogres. 81-90: 1d3+1 Lagartos Gigantes (subterráneos; añade Adherencia). 91-00: 2d3 Estirges.
76-85	66-80	Raro. 01-05: 1 Dragón Negro; muy joven. 06-07: 1 Dragón de Latón; muy joven. 08-15: 1 Dragón Blanco; muy joven. 16-20: 1d2+1 Monstruos Corrosivos. 21-25: 1d4+2 Hombres Rata (ver Licántropo). 20% de tener líder. 26-30: 1 Masa Gelatinosa. 31-40: 1d4 Ranas Gigantes (normalmente en zonas húmedas, 25% de tener el rasgo Venenoso). 41-50: 1 Enjambre de Insectos de TAM 2d6+6. 51-70: 1d4+4 Esqueletos (generalmente en zonas de fuerte magia nigromántica). 71-80: 1d4+2 Zombies (generalmente en zonas de fuerte magia nigromántica). 81-90: 1d3+1 Esqueletos y 1d3 Zombies (generalmente en zonas de fuerte magia nigromántica). 91-00: 2d3 Necrófagos.
86-90	81-90	Muy Raro. 01-04: 1 Dragón de Cobre; muy joven. 06-15: 1 Dragón Verde; muy joven. 16-20: 1d2+1 Cocatrices. 21-25: 1d2+1 Doppelgangers. 26-35: 1 Elemental de TAM 1d3+3 (01-25 Tierra, 26-50 Aire, 51-75 Fuego, 76-00 Agua). Los elementales a menudo se encuentran cerca de una fuente de su elemento. 36-40: Patrulla de elfos oscuros (normalmente 1d3+1 combatientes elfos oscuros de Rango 1 según el bloque de Características para elfos oscuros. Sin embargo, hay un 50% de que uno de ellos sea un guerrero de Rango 1 si la patrulla es masculina, o guerrera o clérigo de Rango 1 si es femenina). 41-55: 1d3 aventureros de Rango 1 y 1d3 aventureros de Rango 2. 56-80: 1d4 enanos de Rango 1 y 1d4 enanos de Rango 2 (por lo general combatientes enanos de Rango 1 como en el bloque de Características para enanos; sin embargo, hay un 40% de que uno sea su líder. Estos enanos suelen estar explorando, pero podrían encontrarse en una misión de recuperación/rescate). 71-90: 1d4 elfos de Rango 1 y 1d4 elfos de Rango 2 (por lo general combatientes elfos de Rango 1 como en el bloque de Características para elfos; sin embargo, hay un 40% de que uno sea su líder. Estos elfos suelen estar explorando, pero podrían encontrarse en una misión de recuperación/rescate). 91-00: 1d4 gnomos de Rango 1 y 1d4 gnomos de Rango 2 (por lo general combatientes gnomos de Rango 1 como en el bloque de Características para gnomos; sin embargo, hay un 40% de que uno sea su líder. Estos gnomos suelen estar explorando, pero podrían encontrarse en una misión de recuperación/rescate).
91-00	91-00	Tira en la Tabla de Nivel 4-5.

## TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES EN MAZMORRAS DE NIVEL 4-5 (GENÉRICA)

Nivel 4	Nivel 5	Encuentro (En el nivel 5 aumenta la posibilidad de líder en 10% y la posibilidad de lanzador de conjuros en 5%)
01-10	01-10	Tira en la Tabla de Nivel 2-3.
11-50	11-45	Frecuente.
		01-30: 1d6+3 Orcos. 50% de tener líder y 15% de tener un lanzador de conjuros.
		31-40: 1d3+2 Orcos con 1d2 subordinados Ogros. 50% de tener un líder orco.
		41-70: 1d6+1 Gnolls. 40% de tener líder y 10% de tener un lanzador de conjuros.
		71-00: 1d6+1 Trogloditas. 40% de tener líder y 10% de tener un lanzador de conjuros.
51-75	46-65	Poco Frecuente.
		01-25: 1d6+3 Grantrasgos. 50% de tener líder y 15% de tener un lanzador de conjuros.
		26-35: 1d2 Grantrasgos con 1d6+2 subordinados Trasgos. 50% de tener un líder grantrasgo.
		36-50: 1d2 Grantrasgos con 1d4+2 subordinados Orcos. 50% de tener un líder grantrasgo.
		51-70: 1d4+2 Espantajos. 40% de tener líder y 10% de tener un lanzador de conjuros.
		71-90: 1d6+1 Hombres Lagarto. 40% de tener líder y 10% de tener un lanzador de conjuros.
		91-00: 1d3+1 Ogros.
76-85	66-80	Raro.
		01-05: 1 Dragón Negro; 01-75 joven, 76-00 juvenil.
		06-07: 1 Dragón de Latón; 01-75 joven, 76-00 juvenil.
		08-15: 1 Dragón Blanco; 01-75 joven, 76-00 juvenil.
		16-18: 1d2 Cíclopes.
		19-20: 1d3 Minotauros.
		21-24: 1d2 Gatos Desplazadores.
		25-26: 1d2+1 Gárgolas.
		27-30: 1d3+1 Hombres Lobo (ver Licántropo).
		31-35: 1d2 Osos Lechuza.
		36-50: 1d6+4 Esqueletos (generalmente en zonas de fuerte magia nigromántica).
		51-60: 1d6+2 Zombies (generalmente en zonas de fuerte magia nigromántica).
		61-65: 1d4+1 Esqueletos y 1d3+1 Zombies (generalmente en zonas de fuerte magia nigromántica).
		66-85: 2d4 Necrófagos o 2d3 Necrarios (ver Necrófago).
		86-90: 1 Oso de las Cavernas (también conocido como Oso de Morro Corto, ver Oso en el manual de MYTHRAS página 274).
		91-95: 1 Serpiente Gigante (Constrictora, 20% de Venenosa).
		96-00: 1 Cieno Gris.
86-90	81-90	Muy Raro.
		01-05: 1 Dragón Azul; 01-75 muy joven; 76-00 joven.
		06-07: 1 Dragón de Bronce; 01-75 muy joven; 76-00 joven.
		08-09: 1 Dragón de Cobre; 01-75 muy joven; 76-00 joven.
		10-11: 1 Dragón Dorado; 01-75 muy joven; 76-00 joven.
		12-16: 1 Dragón Verde; 01-75 muy joven; 76-00 joven.
		17-21: 1 Dragón Rojo; 01-75 muy joven; 76-00 joven.
		22-23: 1 Dragón Plateado; 01-75 muy joven; 76-00 joven.
		24-28: 1 Araña Gigante.
		29-33: 1 Gorgona Menor.
		34-38: 2d3 Perros del Infierno.

Nivel 4	Nivel 5	Encuentro (En el nivel 5 aumenta la posibilidad de líder en 10% y la posibilidad de lanzador de conjuros en 5%)
		39-43: 1 Elemental de TAM 1d6+3 (01-25 Tierra, 26-50 Aire, 51-75 Fuego, 76-00 Agua). Los elementales a menudo se encuentran cerca de una fuente de su elemento.
		44-55: Patrulla de elfos oscuros (2d3 combatientes elfos oscuros de Rango 1 según el bloque de Características para elfos oscuros. Uno de ellos será un guerrero de Rango 1 si la patrulla es masculina, o guerrera o clérigo de Rango 1 si es femenina).
		56-60: 2d3 aventureros de Rango 2.
		61-80: 2d4 enanos de Rango 2.
		81-85: elfos de Rango 2.
		86-00: 2d4 gnomos de Rango 2.
91-00	91-00	Tira en la Tabla de Nivel 6-7.

## TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES EN MAZMORRAS DE NIVEL 6-7 (GENÉRICA)

Nivel 6	Nivel 7	Encuentro (En el nivel 7 aumenta la posibilidad de líder en 10% y la posibilidad de lanzador de conjuros en 5%)
01-10	01-10	Tira en la Tabla de Nivel 4-5.
11-50	11-45	Frecuente.
		01-20: 1d8+3 Orcos. 70% de tener líder y 25% de tener un lanzador de conjuros.
		21-35: 1d4+2 Orcos con 1d3 subordinados Ogros. 70% de tener un líder orco.
		36-55: 1d8+1 Gnolls. 60% de tener líder y 20% de tener un lanzador de conjuros.
		56-70: 1d8+1 Trogloditas. 60% de tener líder y 20% de tener un lanzador de conjuros.
		71-80: 1d3+1 Gigantes de las Colinas. 20% de tener líder.
		81-85: 1d2 Gigantes de las Colinas más 1d2 subordinados Ogros. No más de 8 Ogros en total aparecerán en compañía de Gigantes de las Colinas en un mismo nivel de la mazmorra.
		86-90: 1d2 Gigantes de las Colinas más 1d3 Lagartos Gigantes. No más de 3 Lagartos Gigantes en total aparecerán en compañía de Gigantes de las Colinas en un mismo nivel de la mazmorra.
		91-00: 1d2 Gigantes de las Colinas más 1d3+1 Lobos Terribles. No más de 16 Lobos Terribles en total aparecerán en compañía de Gigantes de las Colinas en un mismo nivel de la mazmorra.
51-75	46-65	Poco Frecuente.
		01-20: 1d8+3 Grantrasgos. 70% de tener líder y 25% de tener un lanzador de conjuros.
		21-35: 1d2 Grantrasgos con 1d6+2 subordinados Trasgos. 70% de tener un líder grantrasgo.
		36-45: 1d2 Grantrasgos con 1d4+2 subordinados Orcos. 70% de tener un líder grantrasgo.
		46-55: 1d6+2 Espantajos. 60% de tener líder y 20% de tener un lanzador de conjuros.
		56-65: 1d8+1 Hombres Lagarto. 60% de tener líder y 20% de tener un lanzador de conjuros.
		66-70: 1d4+2 Ogros.
		71-75: 1 Basilisco.
		76-80: 1d2+1 Gigantes de Piedra.
		81-85: 1d2 Gigantes de Piedra más 1 Oso de las Cavernas (también conocido como Oso de Morro Corto, ver Oso en el manual de MYTHRAS página 274).
		86-90: 1 Mímico (10% de ser un mímico asesino).
		91-95: 1d3 Trolls.
		96-00: 2d6+1 pegotes de Lodo Verde de 1,5 metros de diámetro (estos se pueden encadenar formando un pegote más grande o encontrarse dispersos en varios más pequeños, a discreción del Director de Juego).
76-85	66-80	Raro.
		01-05: 1 Dragón Negro; 01-75 adulto joven, 76-00 adulto.
		06-07: 1 Dragón de Latón; 01-75 adulto joven, 76-00 adulto.
		08-15: 1 Dragón Blanco; 01-75 adulto joven, 76-00 adulto.
		16-19: 1 Gorgona Mayor (ver Gorgona en MYTHRAS).
		20-24: 1d2 Wyverns.

Nivel 6	Nivel 7	Encuentro (En el nivel 7 aumenta la posibilidad de líder en 10% y la posibilidad de lanzador de conjuros en 5%)
		25-31: 1d2 Ettins.
		32-36: 1d2 Gigantes de Fuego.
		37-41: 1 Gigante de Fuego más 1d4 Perros del Infierno (grandes: FUE +3 y TAM +6). No más de 4 Perros del Infierno en total aparecerán en compañía de Gigantes de Fuego en un mismo nivel de la mazmorra.
		42-46: 1d2 Gigantes de Hielo.
		47-50: 1 Gigante de Hielo más 1d2 Lobos Invernales. Tráталos como a Lobos Terribles blancos con un aliento gélido. Este frío funciona como el aliento de un Perro del Infierno en cuanto a alcance, área y daño, aunque obviamente no puede prender fuego. No más de 6 Lobos Invernales en total aparecerán en compañía de Gigantes de Hielo en un mismo nivel de la mazmorra.
		51-54: 1 Asesino Mental.
		55-61: 1d2+1 Monstruos Corrosivos.
		62-66: 1d6+6 pegotes de Moho Pardo de 1,5 metros de diámetro (estos se pueden encadenar formando un pegote más grande o encontrarse dispersos en varios más pequeños, a discreción del Director de Juego).
		67-71: 1 Quimera.
		72-76: 1 Momia.
		77-80: 1 Naga Espíritu.
		81-85: 1 Escorpión Gigante.
		86-91: 1 Merodeador.
		92-00: 1 Reptador Carroñero.
86-90	81-90	Muy Raro.
		01-05: 1 Dragón Azul; 01-75 juvenil, 76-00 adulto joven.
		06-07: 1 Dragón de Bronce; 01-75 juvenil, 76-00 adulto joven.
		08-09: 1 Dragón de Cobre; 01-75 adulto joven, 76-00 adulto.
		10-11: 1 Dragón Dorado; 01-75 juvenil, 76-00 adulto joven.
		12-16: 1 Dragón Verde; 01-75 adulto joven, 76-00 adulto.
		17-21: 1 Dragón Rojo; 01-75 juvenil, 76-00 adulto joven.
		22-23: 1 Dragón Plateado; 01-75 juvenil, 76-00 adulto joven.
		24-30: 1 Elemental de TAM 1d6+6 (01-25 Tierra, 26-50 Aire, 51-75 Fuego, 76-00 Agua). Los elementales a menudo se encuentran cerca de una fuente de su elemento.
		31-40: 1 Mímico (10% de ser un mímico asesino).
		41-50: 1d2 Hombres Oso (ver Licántropo).
		51-70: Partida de guerra de elfos oscuros (típicamente 1d6+6 combatientes elfos oscuros de Rango 1 según el bloque de Características para elfos oscuros. En una patrulla masculina, uno de ellos será un guerrero/mago de Rango 1 y otro un guerrero de Rango 2, mientras que en una patrulla femenina una será una clérigo de Rango 1 y otra una guerrera de Rango 2).
		71-80: 1d3 aventureros de Rango 2 y 1d3 aventureros de Rango 3.
		81-90: 1d4 enanos de Rango 2 y 1d4 enanos de Rango 3 (por lo general combatientes enanos como en el bloque de Características para enanos; sin embargo, hay un 50% de que uno de los de Rango 3 sea su líder.
		91-92: 1d4 elfos de Rango 2 y 1d4 elfos de Rango 3 (por lo general combatientes elfos como en el bloque de Características para elfos; sin embargo, hay un 50% de que uno de los de Rango 3 sea su líder.
		93-00: 1d4 gnomos de Rango 2 y 1d4 gnomos de Rango 3 (por lo general combatientes gnomos como en el bloque de Características para gnomos; sin embargo, hay un 50% de que uno de los de Rango 3 sea su líder.
91-00	91-00	Tira una vez más en esta tabla, sumando +10% para determinar la rareza y considerando una segunda tirada de 91-00 como Muy Raro. Además, aumenta las posibilidades de que haya un líder presente en 10% y, donde corresponda, las de que haya un lanzador de conjuros en 5%.

**TABLA DE RASGOS CAÓTICOS**

<i>1d100</i>	<i>Rasgo</i>	<i>Efecto</i>
1-2	Ácido	Posee un icor ácido capaz de disolver la carne, y que surge a chorros cada vez que se daña su piel, rociando al atacante; tira 1d4 para determinar la fuerza del ácido: 1 = 1d2, 2 = 1d4, 3 = 1d6, 4 = 1d8 por herida.
3-4	Atractiva	Produce feromonas que atraen y seducen a sus víctimas. La criatura adquiere la Habilidad de Seducción a (PODx5)%. Puede resistirse esta capacidad usando Voluntad, según las reglas normales de Seducción.
5-6	Asimétrica	Una mitad de la criatura es más grande, alta o larga que la otra; dobla los Puntos de Golpe de las localizaciones de la parte más grande y divide a la mitad los de la más pequeña.
7-8	Sin huesos	La criatura posee cartílagos resistentes y maleables en vez de huesos. Puede escurrirse a través de cualquier agujero y no recibe daño por caídas.
9-10	Sin cerebro	Los órganos sensoriales están distribuidos por todo el cuerpo y su mente está localizada en otro lugar, pero no en la cabeza. Su cerebro se encuentra en una localización de impacto aleatoria.
11-12	Ardiente	La criatura bulle con el calor del caos, dañando a todo aquel que se acerque a alcance Corto de ella; tira 1d4: 1 = 1d2, 2 = 1d4, 3 = 1d6, 4 = 1d8 de daño por fuego cada Asalto.
13-14	Camaleón	Se funde naturalmente con el entorno, lo que le proporciona un Sigilo de (100+POD)%.
15-16	Trepadora	Gana el rasgo de criatura Adherencia.
17-18	Contagiosa	Inflige una enfermedad virulenta con una incubación de 1d8 horas y una Potencia igual a su (CONx5)%, que reduce una Característica aleatoria en 1d8 puntos; tira 1d6: 1=FUE, 2 = CON, 3 = DES, 4 = INT, 5 = POD, 6 = CAR.
19-20	Corrosiva	Las armas que golpean a la criatura reciben 1d8 de daño. Los Puntos de Armadura del arma no protegen contra este daño.
21-22	Amortiguadora	Todos los efectos mágicos a una distancia de la criatura en metros igual a su POD ven su Magnitud reducida en 1d8 puntos. Los conjuros reducidos a Magnitud cero o menos son disipados, a menos que sean parte de un encantamiento permanente.
23-24	Letal	Drena la vitalidad de las plantas y criaturas cercanas. Aquellos a alcance Corto de la criatura deben hacer una tirada simple de Aguante cada Asalto para no sufrir 1 punto de daño en cada localización de impacto, ignorando armadura.
25-26	Inquietante	La criatura posee rasgos inquietantes, como muchos brazos diminutos, múltiples ojos o bocas, pseudópodos ondulantes, etc. Quien la vea deberá superar una tirada simple de Voluntad o quedar indefensa debido al horror; hasta que logre superarla.
27-28	Dominante	Manipula a aquellos a su alrededor con órdenes mentales que no pueden ignorarse a menos que se supere una tirada simple de Voluntad.
29-30	Drenadora	Debilita temporalmente el poder mágico de un oponente, drenando 1d8 Puntos de Magia con cada impacto.
31-32	Zumbante	Produce un 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 durante 1d8 minutos.
33-34	Atrapadora	Limita los movimientos de aquellos que estén a distancia de melé de ella, quienes deben superar una tirada simple de Músculo cada Asalto para evitar quedar físicamente indefensos.
35-36	Aterradora	La criatura parece terrible y peligrosa; los oponentes deben superar una tirada simple de Voluntad o huir de ella inmediatamente.
37-38	Gélida	Emite oleadas de frío extremo, dañando a todo aquel que se acerque a melé; tira 1d4: 1 = 1d2, 2 = 1d4, 3 = 1d6, 4 = 1d8 de daño por frío por Asalto.
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	Saltadora	Tiene poderosas piernas capaces de multiplicar su distancia de salto por un factor de 1d4+1.
43-44	Levitante	Flota sobre el suelo, adquiriendo la capacidad de moverse sobre cualquier terreno sin hundirse o dejar rastro.
45-46	Mimética	Asume la forma física de cualquier criatura que consiga tocar. Mantiene sus propias Características, pero imita el aspecto y localizaciones de impacto del ser con el que entre en contacto.
47-48	Lastimera	Su aspecto es triste o patético. Quien la vea debe superar una tirada de Voluntad para poder atacarla.
49-50	Mutada	Escoge una localización al azar y quitasela a la criatura. Ya no posee esa localización, aunque aún sigue actuando perfectamente bien sin ella, incluso si desafía a la lógica.
51-52	Insensible	No es capaz de sentir dolor e ignora los efectos de las Heridas Graves.
53-54	Neutralizadora	Cualquier efecto mágico que se lance sobre la criatura queda inmediatamente neutralizado.

**GABLA DE RASGOS CAÓTICOS**

<i>1d100</i>	<i>Rasgo</i>	<i>Efecto</i>
55-56	Ofuscante	Produce una nube de niebla, esporas u oscuridad que ciega a los oponentes. Aquellos afectados deben hacer una tirada simple de Percepción cada Turno para ver a la criatura.
57-58	Abotargada	Una de sus localizaciones de golpe está hinchada, doblando sus Puntos de Golpe.
59-60	Paralizante	Incapacita a las víctimas temporalmente, impidiendo su movimiento; aquellos a los que toque deben hacer una tirada simple de Aguante para evitar una parálisis de 1d8 minutos.
61-62	Perceptiva	Posee un sentido primario extraño; tira 1d6: 1= Ecolocación (sonar), 2= Termocepción (siente calor), 3= Cerebrocepción (consciencia racional), 4= Nocicepción (siente el dolor), 5= Ethocepción (almas), 6= Taumacepción (magia). La criatura no necesita ojos para percibir a otros y podría carecer de ellos.
63-64	Venosa	Uno de sus ataques naturales inflige un veneno con un tiempo de aparición de 1d8 Asaltos y Potencia igual a su (CONx5)%, capaz de provocar una de las afecciones de la página 77.
65-66	Polimórfica	Cambia de forma en cada Asalto, manteniendo sus Características pero asumiendo las localizaciones de la nueva forma; conserva el daño recibido (el Director de Juego debería preparar varias formas de antemano).
67-68	Proyección	Cualquier daño que se inflija sobre la criatura lo siente cualquiera dentro de su POD en metros. Estos sufren los efectos psicológicos, pero no físicos, como si también hubieran sido heridos.
69-70	Rápida	multiplica su Tasa de Movimiento por un factor de 1d4+1.
71-72	Reflectante	Todos los conjuros lanzados sobre la criatura son devueltos hacia el lanzador.
73-74	Regeneradora	Recupera 1 Punto de Golpe en cada localización por Asalto, a menos que sufra una Herida Crítica en esa localización.
75-76	Rugiente	Produce un rugido atronador que ensordece a los oyentes, a menos que superen una tirada simple de Aguante para evitar quedar aturcidos temporalmente durante 1d3 Turnos.
77-78	Iriscente	Posee un aura cromática cambiante que confunde a quienes la contemplan. Todos los ataques contra la criatura aumentan su dificultad en un Grado.
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 que libera sobre quienes la golpean (si usan armas metálicas o conductoras) o sobre quien la 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	Viscosa	No puede ser agarrada o aferrada en combate. Allá por donde va deja tras de sí un rastro de mucosidad.
87-88	Hedionda	Libera olores nauseabundos que enferman a aquellos que los respiran, quienes deben superar una tirada simple de Aguante o pasarse los siguientes 1d3 Asaltos de Combate vomitando descontroladamente.
89-90	Pegajosa	Secreta una fuerte mucosidad o pegamento que hace que los objetos se le peguen en la piel. Hace falta una tirada simple de Músculo y una Acción de Combate para liberar un objeto.
91-92	Teleportadora	Como acción gratuita puede teleportarse a otra ubicación una vez por Asalto de Combate. 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; los oponentes vivos deben superar una tirada simple de Aguante cuando son golpeados para evitar que la localización tocada cambie a cristal, polvo, piedra, vino, bronce, etc.
95-96	Vampírica	Los puntos de daño que inflija sobre un oponente los transfiere a sí misma, curando las heridas que haya sufrido.
97-98	Protegida	Es invulnerable a un tipo de material específico: acero, madera, piedra, carne, etc.
99-100	Debilitadora	Reduce temporalmente la FUE de un oponente al que impacte en 1d8 por cada golpe que no sea parado o esquivado.

TABLAS DE CÁLCULO DE DIFICULTAD

<i>Valor original</i>	<i>Muy Fácil</i>	<i>Fácil</i>	<i>Normal</i>	<i>Difícil</i>	<i>Formidable</i>	<i>Hercúleo</i>
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

<i>Valor original</i>	<i>Muy Fácil</i>	<i>Fácil</i>	<i>Normal</i>	<i>Difícil</i>	<i>Formidable</i>	<i>Hercúleo</i>
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

<i>Valor original</i>	<i>Muy Fácil</i>	<i>Fácil</i>	<i>Normal</i>	<i>Difícil</i>	<i>Formidable</i>	<i>Hercúleo</i>
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

<i>Valor original</i>	<i>Muy Fácil</i>	<i>Fácil</i>	<i>Normal</i>	<i>Difícil</i>	<i>Formidable</i>	<i>Hercúleo</i>
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



## ARMADURA Y EQUIPO

CAR del Equipo \_\_\_\_\_

CAR de la Armadura (Equipada = CAR/2) \_\_\_\_\_

**CAR Total** \_\_\_\_\_

**Penalización por Armadura (U) = CAR de la Armadura/5** \_\_\_\_\_

## LOCALIZACIONES DE IMPACTO

dzo	Localización	PA	Puntos de Golpe											
19 - 20	Cabeza		o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
16 - 18	Brazo izquierdo		o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
13 - 15	Brazo derecho		o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
10 - 12	Pecho		o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
7 - 9	Abdomen		o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
4 - 6	Pierna izquierda		o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	
1 - 3	Pierna derecha		o	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
				-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	

## RESISTENCIAS

Habilidad	%básico		<input checked="" type="checkbox"/>	%
Músculo	FUE + TAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Aguante	CON x2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Evadir	DES x2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
Voluntad	POD x2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

## FATIGA

Nivel	Fresco	Sin aliento	Cansado	Agotado	Exhausto	Desfallecido	Incapacitado	Semi-consciente	Comatoso	Muerto
	<input type="checkbox"/>									

## ESTILOS DE COMBATE

Nombre del Estilo	Armas	Rasgo		<input checked="" type="checkbox"/>	%
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
_____	_____	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

## ARMAS Y ESCUDOS

Armas cuerpo a cuerpo y escudos	Daño	Tamaño	Alcance	Rasgos	Efectos de Combate	PA	PG (Máx./Actuales)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____

Armas a Distancia	Daño	MD	Potencia	Recarga	Alcance	Efectos de Combate	Tamaño	PA	PG (Máx./Actuales)
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	____/____

## MOVIMIENTO

Tipos de Movimiento		Movimiento	
Caminar		_____	_____
Correr (Movimiento + % Atl./25 x 0,5 m.) x3		_____	-U m
Esprintar (Movimiento + % Atl./25 m.) x3		_____	-U m
Saltar <sup>3</sup>	Horizontal (a.PJ x2 + % Atl./20 m.)	_____	-U /2 m
	Vertical (a.PJ + % Atl./20 cm.)	_____	-U /2 m
Trepas	Superficie Abrupta	_____	-U /2 m
	Superficie Escarpada	_____	-U m
	Superficie Vertical	_____	-U x2 m
Nadar <sup>2</sup> (Movimiento + % Nadar /20 m.)		_____	(4)

<sup>(1)</sup>: Crítico en Atletismo: +1 m. al Mov. base/distancia de salto.  
<sup>(2)</sup>: a.PJ: altura del PJ (en metros). Carrerilla mínima = 5 m.  
 Sin carrerilla: mitad de distancia y [símbolo de escudo]/4 m.  
<sup>(3)</sup>: Crítico en Nadar = +1 m.  
<sup>(4)</sup>: Mov. nadando /2 - U =  $\begin{cases} > 0: \text{flota y puede moverse.} \\ = 0: \text{flota pero no se mueve.} \\ < 0: \text{se hunde.} \end{cases}$   
<sup>(5)</sup>: Redondeado hacia abajo

## INFORMACIÓN DEL CULTO

Rangos << Beneficios << Restricciones << Dones << Geas

Máx.    Actual

\_\_\_\_\_

## PODERES

Conjuros << Espíritus << Talentos << Milagros





