

APÉNDICE • A-10 — LAS TABLAS

CST-1 TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

Arma	Pifia	Crítico princ.	Crítico secund.	Alcance básico†	Peso	Modificaciones especiales
De filo (pueden usarse con escudo)						
Espada ancha	1-3	TA	—	—	2	—
Daga	1	PE(C)	—	5	0,5	-15 BO contra cota de malla/coraza
Hacha	1-4	TA	—	5	2,5	+5 BO contra cota de malla y coraza.
Cimitarra	1-4	TA	—	—	2	-5 BO contra cota de malla/coraza, +5 BO contra las demás
Espada corta	1-2	TA	—	1	3	-10 BO contra cota de malla/coraza, +10 BO contra las demás
Contundentes (pueden usarse con escudo)						
Garrote	1-4	AP(D)	—	0,6	2,5	-10 BO
Maza	1-2	AP	—	1,5	2,5	—
Maza de combate	1-8	AP	PE(A)	—	2,5	+10 BO. Se recibe un crítico "B" si hay pifia
Red	1-6	PR	—	3	1,5	Se usa la tabla AT-6, ataques medios.
Martillo de guerra	1-4	AP	—	3	2,5	+5 BO
Látigo	1-6	PR(C)	TA(A)	—	1,5	-10 BO, se puede usar a partir de 3 m. de distancia
Armas de asta a 1 mano (se usa la tabla de armas de filo con un escudo, o la tabla de armas a 2 manos con un +10 a la BO)						
Jabalina	1-4	PE	—	9	2	-10 BO, se puede usar a partir de 1,5 m. de distancia
Lanza	1-5	PE	TA(A)	6	2,5	-5 BO, se puede usar a partir de 1,5 m. de distancia
Armas de asta a 2 manos (Se usa la tabla de ataques a 2 manos)						
Lanza de caballería	1-7	PE	DE	—	5	+15 BO, se recibe un crítico "B" si hay pifia
Alabarda	1-7	TA	PE	—	3,5	5 BO, se puede usar a partir de 1,5 m. de distancia
Armas a 2 manos (no se pueden usar con escudo)						
Hacha de combate	1-5	TA	AP	—	3,5	+5 BO contra cota de malla/coraza, -5 contra las demás
Mayal	1-8	AP	PE	—	3	+10 BO, se recibe un crítico "C" si hay pifia
Cayado	1-3	AP	—	—	2	-10 BO
Espadón (a 2 manos)	1-5	TA	AP	—	4	—
Armas de proyectil (no pueden usarse en cuerpo a cuerpo)						
Boleadoras	1-7	PR	AP(A)	12	1,5	-5 BO, se recibe un crítico "B" si hay pifia
Arco compuesto	1-4	PE	—	22,5*	1,5	Carga (1), o recarga(0) con -25 a la BO
Arco corto	1-4	PE	—	18*	1	Carga (1), o recarga(0) con -10 a la BO
Arco largo	1-5	PE	—	30*	1,5	Carga (1), o recarga(0) con -35 a la BO
Ballesta	1-5	PE	—	27	4	Carga (2), +20 BO, hasta a 15 m. de distancia
Honda	1-6	AP(D)	—	15*	0,25	Carga (1), puede usarse con escudo

* — Uno no puede moverse con estas armas cargadas y listas para disparar. Pueden llevarse en las manos y ser disparadas como si se hubiese recargado en el mismo asalto (se aplica la penalización).

†: Todas las armas que no son de proyectil y que tienen un alcance básico son tratadas como "armas arrojadas" (a efectos de habilidades) cuando se usan como proyectiles.

Pifia — alcance de la pifia: si la tirada de ataque, previa a modificadores, es menor o igual que este número, el ataque falla y debe hacerse una tirada en la tabla de pifias correspondiente.

AP: Crítico de aplastamiento

PE: Crítico de perforación

PR: Crítico de presa

TA: Crítico de tajo

DE: Crítico de desequilibrio

Crítico principal: El tipo de crítico que inflige el arma; una letra entre paréntesis indica el crítico máximo que puede obtenerse (si no figura ninguna, el máximo es "E"). Los críticos por encima del máximo son tratados como si fuesen el máximo (si el máximo es "B" y sale un "C", se aplica un "B").

Crítico secundario: Si se obtiene un crítico mayor que "B", entonces se inflige un segundo crítico del tipo indicado, además del primario. Este crítico secundario es os niveles menos severo que el indicado por el resultado del ataque. (Por ejemplo, un resultado "E", da un crítico secundario "C", uno "C" da un crítico secundario "A"). Se hacen tiradas separadas para cada crítico.

Alcance básico: Es el alcance básico en metros del arma que debe ser arrojada o disparada. El corto alcance va desde 0,3 m. hasta el alcance básico, y no hay modificación a la BO. El alcance medio va desde el alcance básico hasta el doble de dicho alcance básico, con una modificación de -25 a la BO. El largo alcance va desde el doble hasta el triple del alcance básico la modificación a la BO es de -50. El alcance máximo está entre el triple y cuatro veces el alcance base y la modificación a la BO es de -75. Las armas de proyectil no pueden ser empleadas si quien las esgrime está envuelto en combate cuerpo a cuerpo. La tabla que viene a continuación resume los diferentes alcances.

Alcance Básico	Alcance Corto (+ 0 a la BO)	Alcance Medio (-25 a la BO)	Alcance Largo (-50 a la BO)	Alcance Máximo (-75 a la BO)
0,6	0,3-0,6	0,7-1,2	1,3-1,8	1,9-2,4
1	0,3-1	1,1-2	2,1-3	3,1-4
1,5	0,3-1,5	1,6-3	3,1-4,5	4,6-6
3	0,3-3	3,1-6	6,1-9	9,1-12
4,5	0,3-4,5	4,6-9	9,1-13,5	13,6-18
6	0,3-6	6,1-12	12,1-18	18,1-24
9	0,3-9	9,1-18	18,1-27	27,1-36
12	0,3-12	12,1-24	24,1-36	36,1-48
15	0,3-15	15,1-30	30,1-45	45,1-60
18	0,3-18	18,1-36	36,1-54	54,1-72
22,5	0,3-22,5	22,6-45	45,1-67,5	67,6-90
27	0,3-27	27,1-54	54,1-81	81,1-108



AT-1 TABLA DE ATAQUE CON ARMAS DE FILO

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-08	----- Posible pifia -----				
09-45	0	0	0	0	0
46-50	1	0	0	0	0
51-55	1	1	0	0	0
56-60	2	1	0	0	0
61-65	2	2	0	0	0
66-70	3	3	2	3	0
71-75	3	4	3	5	0
76-80	4	5	5	7A	7
81-85	5	6	6	9A	9A
86-90	5	7	7A	10B	10A
91-95	6	8	9A	12B	11B
96-100	6	9	10B	13B	13C
101-105	7	10A	11B	14C	15C
106-110	8	11A	12B	15C	17D
111-115	8A	12B	13C	17C	19D
116-120	9A	13B	15C	18D	20D
121-125	9A	13C	16C	19D	21E
126-130	10B	14C	17D	20D	23E
131-135	10	15C	18D	22D	25E
136-140	11C	16D	20D	23E	27E
141-145	12D	17D	21E	24E	28E
146-150	12E	18E	22E	25E	30E

AT-2 TABLA DE ATAQUE CON ARMAS CONTUNDENTES

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-08	----- Posible pifia -----				
09-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	1	1	0	0	0
46-50	2	2	0	0	0
51-55	3	3	0	0	0
56-60	3	4	0	0	0
61-65	4	5	0	0	0
66-70	5	6	2	3	0
71-75	5	7	3	5	0
76-80	6	8	4	6	0
81-85	7	9	6	7A	6
86-90	8	10	7A	8A	8
91-95	8	11	8A	9A	9A
96-100	9	12A	9B	10B	10B
101-105	10	13A	10B	11B	12C
106-110	10A	14B	11B	12B	13C
111-115	11A	15B	12C	13C	14D
116-120	12B	16C	13C	14C	15D
121-125	13B	17C	15C	15C	17D
126-130	13C	18C	16C	16D	18E
131-135	14C	19D	17D	17D	19E
136-140	15D	20D	18D	18E	21E
141-145	16D	21E	19E	19E	22E
146-150	16E	22E	20E	20E	23E

AT-3 TABLA DE ATAQUE CON ARMAS A 2 MANOS

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-08	----- Posible pifia -----				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	2	0	0	0	0
61-65	3	0	0	0	0
66-70	4	3	0	6	0
71-75	5	5	2	8A	0
76-80	6	7	4A	10A	0
81-85	7	9	7A	13B	10A
86-90	8	11	9B	15B	13B
91-95	9	12A	12B	17C	16C
96-100	11	14A	14C	20C	19D
101-105	12A	16B	17C	22C	22D
106-110	13A	18B	19C	24C	25D
111-115	14B	20C	22C	27D	28E
116-120	15B	22C	24D	29D	31E
121-125	16C	24C	27D	31D	33E
126-130	17C	26D	29D	33E	36E
131-135	19D	28D	32E	36E	39E
136-140	20D	29E	34E	38E	42E
141-145	21E	31E	37E	40E	45E
146-150	22E	33E	40E	43E	48E

AT-1 TABLA DE ATAQUE CON PROYECTILES

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Cuero	Sin armadura
SM 01-08	----- Posible pifia -----				
09-70	0	0	0	0	0
71-75	1	0	0	0	0
76-80	2	2	0	4	0
81-85	3	4	3	6	0
86-90	4	6	5	8A	0
91-95	5	7	7A	10A	8A
96-100	6	8A	9A	12B	10B
101-105	7	10A	10B	13B	11C
106-110	8A	13B	12B	14B	13C
111-115	9A	14B	13B	16C	15C
116-120	10A	16B	15C	17C	16D
121-125	11B	17C	17C	19D	18D
126-130	11B	19C	19D	20D	20D
131-135	12C	20D	21D	22D	22E
136-140	13C	22D	23D	23E	23E
141-145	14D	23E	25E	25E	25E
146-150	15E	25E	26E	26E	27E

Modificadores: BO del atacante - BD del defensor.

+ 15: .. ataque por el flanco.*

+ 20: .. ataque por la espalda (además de la bonif. de ataque por el flanco).*

+ 20: .. defensor sorprendido.*

+ 20: .. defensor aturdido.*

-10: .. por cada 3 metros que se haya movido el atacante.

-30: .. si el atacante desenvaina o cambia de sitio armas, o si embraza un escudo.

-20: .. si el atacante ha perdido más de la mitad de sus puntos de vida.

- variable: el defensor puede usar parte de su BO para parar

* — no aplicable a proyectiles o armas arrojadizas.

Críticos: A: La tirada del crítico se modifica en -20

B: La tirada del crítico se modifica en -10

C: La tirada del crítico se modifica en 0

D: La tirada del crítico se modifica en + 10

E: La tirada del crítico se modifica en + 20

El tipo de crítico le determina el arma que se usa en cada caso (ver la tabla CST-1)



CST-2 TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES

Tipo de ataque	(Abreviatura)	Tabla de ataque	Crítico principal	Crítico secundario
Pico/pinzas	(Pi)	Garras y dientes	TA	AP*
Mordisco	(Mo)	Garras y dientes	PE	TA(C)
Garra/zarpa	(Ga)	Garras y dientes	TA	PE(B)
Cuerno/colmillo/aguijón	(Cu) o (Ag)	Garras y dientes	PE	AP(C)*
Apresar/agarrar/fagocitar/tragar	(Apr)	Agarrar y desequilibrar	PR	DE(C)
Embestida/topetazo/golpe/porrazo	(Em) o (Go)	Agarrar y desequilibrar	DE	AP(C)*
Animales diminutos	(Di)	Garras y dientes	TA(T)	—
Pisotón	(Ps)	Garras y dientes	AP	AP*
Caída/aplastar†	(Ca) o (Ap)	Garras y dientes	AP	AP*
Puño/patada‡	(Pu)	Garras y dientes	DE(A)	—
Lucha libre/placar‡	(Lu)	Agarrar y desequilibrar	PR(A)	—

AP: Crítico de aplastamiento.

PE: Crítico de perforación.

PR: Crítico de presa

TA: Crítico de tajo.

DE: Crítico de desequilibrio.

Crítico principal: el tipo de crítico que inflige el arma, una letra entre paréntesis indica el máximo crítico que puede obtenerse (si no se da un máximo, es que se trata de un "E"). Los críticos por encima del máximo son tratados como si fuesen el máximo.

Crítico secundario: si se obtiene un crítico más alto que un "A", entonces se inflige un crítico de este tipo además del crítico principal. Este crítico secundario es un paso menos grave que lo indicado por el resultado del ataque (por ejemplo, un resultado "E" da un crítico secundario "D", uno "C" daría un "B", etc.). Se tiran los dados por separado para cada crítico. Una letra entre paréntesis indica el máximo nivel de crítico que es posible obtener (si no hay letra, el máximo será "D").

* — Sólo los ataques de animales "grandes" y "enormes" obtienen el crítico secundario que se lista para estos ataques.

† — Si un personaje cae, se tira por este ataque, sumando a la tirada el número de metros que cae y restando (sólo) la agilidad del personaje. El "tamaño" del ataque se basa en la distancia de la caída: 1 a 3 m. (pequeño), 3,1 a 15 m. (mediano), 15,1 a 30 m. (grande), más de 30 m. (enorme).

‡ — Estos tipos de ataque son para ataques cuerpo a cuerpo. La BO del atacante es la suma de sus bonificaciones de fuerza y agilidad.

AT-5 TABLA DE ATAQUE CON GARRAS Y DIENTES

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Sin armadura	Cuero dura
SM 01-08	Ataque fallido				
09-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	1
51-55	0	0	0	0	2
56-60	1	0	0	1	4
61-65	1	1	1	2	5T
66-70	2	2	2	4	6T
71-75	3	3	3	5	8T
76-80	4	4	5	7T	9A
81-85	5	5	7T	9T	10A
----- Max. resultados Ataques animales diminutos -----					
86-90	6	6T	8T	10A	12A
91-95	6T	7T	9A	11A	13B
96-100	7T	8A	10A	12A	14B
101-105	7A	9A	11A	13B	15B
----- Max. resultados Ataques animales pequeños -----					
106-110	8A	10A	12B	15B	17C
111-115	9A	11B	13B	16C	19C
116-120	10B	11B	14C	17C	20D
----- Max. resultados Ataques animales medianos -----					
121-125	14B	15B	18C	20C	26D
126-130	16B	18C	20C	23D	28E
131-135	18C	20C	22D	25D	30E
----- Max. resultados Ataques animales grandes -----					
136-140	20C	23D	26D	30E	36E
141-145	22D	25D	29E	33E	38E
146-150	24E	27E	32E	36E	40E
----- Max. resultados Ataques animales enormes -----					

AT-6 TABLA DE ATAQUE DE AGARRAR Y DESEQUILIBRAR

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endur.	Sin armadura	Cuero dura
SM 01-08	Ataque fallido				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	1	0	0	0	0
61-65	1	0	0	0	1
66-70	2T	1	0	1	1
71-75	2A	2T	1	3	2
76-80	3A	3T	2	4T	4
81-85	3A	4A	4T	6T	5
----- Max. resultados Ataques animales diminutos -----					
86-90	4A	4A	5T	7T	7T
91-95	4A	5A	6T	8A	8T
96-100	5B	6A	7A	9A	10T
101-105	5B	7A	8A	10A	11A
----- Max. resultados Ataques animales pequeños -----					
106-110	6C	8B	10A	12B	14A
111-115	7C	9C	11B	13B	15A
116-120	8C	10C	12B	14C	16B
----- Max. resultados Ataques animales medianos -----					
121-125	10D	11C	14B	16C	18B
126-130	11D	13D	16C	18C	20B
131-135	12D	15D	18C	20D	22C
----- Max. resultados Ataques animales grandes -----					
136-140	14E	19D	22C	26D	28C
141-145	16E	21E	25D	28D	30C
146-150	18E	23E	27E	30E	33D
----- Max. resultados Ataques animales enormes -----					

Modificadores: + BO del atacante - BD del defensor.

+15 ... ataque por el flanco.

+20 ... ataque por la espalda (+ la bonif. de ataque por el flanco).

+20 ... defensor sorprendido.

+20 ... defensor aturdido.

-10 ... por cada 3 metros que se haya movido el atacante.

-30 ... si desenvaina o cambia de sitio armas, o si embraza un escudo.

-20 ... si el atacante ha perdido más de la mitad de sus PV.

-variable: el defensor puede usar parte de su BO para parar (ver 6.62)

Tabla de
Carac. de
Combate
CST-2

Tablas de
Ataque:
AT-5
AT-6

Críticos: T: La tirada del crítico se modifica en -50

A: La tirada del crítico se modifica en -20

B: La tirada del crítico se modifica en -10

C: La tirada del crítico se modifica en 0

D: La tirada del crítico se modifica en +10

E: La tirada del crítico se modifica en +20

El tipo de crítico lo determina el ataque animal que se usa en cada caso (véase la tabla CST-2)

AT-9 TABLA DE ATAQUES DE HECHIZOS BÁSICOS

Tirada	Cota y Coraza	Cuero	Sin armadura	Tirada
SM 01-02	F	F	F	01-02
03-04	F	F	F	03-04
05-08	F	F	+70	05-08
09-12	F	F	+65	09-12
13-16	F	+45	+60	13-16
17-20	+45	+40	+50	17-20
21-24	+40	+35	+45	21-24
25-28	+35	+30	+35	25-28
29-32	+30	+25	+30	29-32
33-36	+25	+20	+20	33-36
37-40	+20	+15	+15	37-40
41-44	+15	+10	+5	41-44
45-48	+10	+5	0	45-48
49-52	+5	0	0	49-52
53-56	0	0	-5	53-56
57-60	0	-5	-10	57-60
61-64	-5	-5	-15	61-64
65-68	-5	-10	-20	65-68
69-72	-10	-15	-25	69-72
73-76	-25	-20	-30	73-76
77-80	-30	-25	-35	77-80
81-84	-35	-30	-40	81-84
85-88	-40	-35	-45	85-88
89-92	-45	-40	-50	89-92
93-96	-50	-45	-55	93-96
SM 97-99	-65	-65	-65	97-99
SM 100	-90	-90	-90	100

Nota. Los resultados numéricos de esta tabla son modificadores a la tirada de resistencia que debe realizar el blanco (ver la tabla TTR). Una F significa fallo del hechizo y deberá hacerse una tirada de fallo de hechizo (ver la tabla FT-3, pág. 240)

Para hechizos de Canalización. Si el blanco lleva armadura de cuero, se usa la columna "Sin armadura"; si el blanco lleva cota de malla o coraza, se modifica la tirada de ataque en -10

Modificadores según la distancia

+30 contacto -10 de 15,1 a 30 m
+10 de 0 a 3 m. -20 de 30,1 a 100 m
0 de 3,1 a 15 m -30 de 100,1 m. en adelante.

Modificadores del Atacante: + bonificación ofensiva de hechizos básicos del atacante menos el nivel del hechizo.

+20 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 4 asaltos.
+10 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 3 asaltos.
+0 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 2 asaltos.
-15 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 1 asalto.
-30 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 0 asaltos.

Modificadores del Blanco:

-10 a -30 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ)
+10 si el blanco está estático (sin moverse en absoluto).

Otros modificadores: Decisión del DJ u objeto, hechizo o capacidad especial.

TTR — TABLA DE TIRADAS DE RESISTENCIA

Nivel del blanco	Nivel del atacante*															**
0	55	60	65	70	75	78	81	84	87	90	92	94	96	98	100	
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	1
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90	
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	5
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69	
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63	
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	10
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	
15	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	15
**	1				5					10					15	

* — Para los hechizos el nivel del atacante es el nivel de quien realiza el hechizo.

** — Por cada nivel por encima de 15, el nivel del ataque incrementa el resultado en 1; el nivel del blanco lo reduce en 1.

Para resistir, la tirada de resistencia (TR) del blanco debe ser mayor o igual que el número dado aquí arriba.

Nota: Todas las tiradas de Resistencia son abiertas.

Modificadores a la Tirada de Resistencia: + la bonificación apropiada del blanco a la TR.

-90 a + 70 ... modificación resultante de la tirada de ataque básico de hechizo.

-50 blanco voluntario

Otros modificadores: Decisión del DJ u objeto, hechizo o capacidad especial.

Tabla de
Ataque:
AT-9

Tabla:
RRT



CST-3 TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE LOS HECHIZOS

Hechizos	Crítico principal	Crítico secundario	Modificadores especiales
Rayo de descarga	EL	—	+10 BO contra cota de malla y coraza.
Rayo de agua	IM	—	-10 BO contra coraza y cuero endurecido.
Rayo de hielo	IM	FR	-5 BO contra coraza y cuero endurecido.
Rayo ígneo	CA	—	—
Relámpago	EL	IM	+10 BO contra cota de malla y coraza.
Bola de frío	FR	—	—
Bola de fuego	CA	—	—

Crítico principal: El tipo de crítico producido por el hechizo, una letra entre paréntesis indica el crítico máximo que puede obtenerse (si no hay dicha letra, el máximo es "E"). Los críticos por encima del máximo se resuelven como si fuesen el máximo (es decir, si el máximo es "C" y se obtiene un "E", se resuelve como "C").

CA: Calor. EL: Electricidad. FR: Frío. IM: Impacto

Crítico secundario: Si se obtiene un crítico más alto que "B", entonces se produce un segundo crítico de este tipo, además del principal. Este crítico secundario será de dos niveles menos que el indicado en el resultado del ataque. (Por ejemplo, un crítico "E" produce un crítico secundario "C", un "C" produce un "A"). Sólo se hace una tirada de críticos.

AT-7 TABLA DE ATAQUE DE HECHIZOS DE RAYO

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endurec.	Cuero	Sin armadura
SM 01-02	F	F	F	F	F
03-10	F	F	F	F	F
11-20	F	F	0	0	0
21-35	0	0	0	0	0
36-40	1	0	0	0	0
41-45	2	1	0	0	0
46-50	3	1	0	1	0
51-55	4	2	1	1	0
56-60	5	2	2	2	0
61-65	6	3	4	3	8A
66-70	7A	4	5	4A	10A
71-75	7A	5A	6	5A	11B
76-80	8A	6A	7A	6B	12B
81-85	8A	7A	8A	7B	13B
86-90	9A	8A	9B	8B	14B
— Resultados máximos para Rayos de Descarga —					
91-95	9A	9B	10B	10B	15C
96-100	10A	10B	11B	12C	16C
101-105	10B	11B	12C	14C	18C
106-110	11B	12C	13C	16C	20C
— Resultados máximos para Rayos de Agua —					
111-115	12B	13C	14C	18C	22D
116-120	12C	14C	15C	20D	24D
121-125	13C	15C	16D	22D	26E
126-130	14C	16D	17D	24E	28E
— Resultados máximos para Rayos de Hielo —					
131-135	15C	17D	18E	26E	30E
136-140	16D	18D	19E	28E	32E
141-145	17D	20E	20E	30E	34E
146-150	18E	22E	22E	31E	36E
— Resultados máximos para Relámpagos y Rayos Ígneos —					

Nota: Una F significa un fallo en el hechizo y requiere una tirada de fallo de hechizo (ver tabla FT-3)

SM: tirada sin modificar.

Modificadores según la distancia:

+35 de 0 a 3 m. -40 de 30,1 a 60 m.
0 de 3,1 a 15 m. -55 de 60,1 a 100 m.
-25 de 15,1 a 30 m. -75 de 100,1 m. en adelante.

Modificaciones del Blanco: menos la bonificación por Agilidad.
-10 a -60 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ).

-20 si el blanco tiene un escudo que se encara al ataque.

Modificadores del Atacante: + BO de hechizos dirigidos del atacante.

+20 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 4 asaltos.
+10 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 3 asaltos.
+0 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 2 asaltos.
-15 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 1 asalto.
-30 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 0 asaltos.

AT-8 TABLA DE ATAQUE DE HECHIZOS DE BOLA

Tirada	Coraza	Cota de malla	Cuero endurec.	Cuero	Sin armadura
SM 01-04	F	F	F	F	F
05-08	F	F	F	F	F
09-12	0	0	0	0	1
13-16	0	0	0	0	2
17-20	1	0	0	0	3
21-24	2	1	0	0	4
25-28	3	2	1	0	5A
29-32	4	3	2	0	6A
33-36	5A	4	3	1	7A
37-40	6A	5A	4	2	8A
41-44	7A	6A	5A	3	9A
45-48	8A	7A	6A	4	10B
49-52	9A	8A	7A	5	11B
53-56	10B	9A	8A	6A	12B
57-60	11B	10B	9A	7A	13B
61-64	12B	11B	10B	8A	14B
65-68	12B	11B	10B	9A	15C
69-72	13B	12B	11B	10A	16C
73-76	13C	12B	11B	10A	17C
77-80	14C	13C	12B	11B	18C
81-84	14C	13C	12C	11B	19C
85-88	15C	14C	13C	12B	20C
89-92	15C	14C	13C	12B	21C
93-96	16C	15C	14C	13C	22C
SM 97-99	19D	18D	17D	16D	28D
SM 100	22E	21E	20E	19E	34E

Nota: Una F significa un fallo en el hechizo y requiere una tirada de fallo de hechizo (ver tabla FT-3)

SM: tirada sin modificar.

Modificadores según la distancia:

+35 de 0 a 3 m. -40 de 30,1 a 60 m.
0 de 3,1 a 15 m. -55 de 60,1 a 100 m.
-25 de 15,1 a 30 m. -75 de 100,1 m. en adelante.

Modificaciones del Blanco: menos la bonificación por agilidad si se da cuenta de que el hechizo está a punto de surtir efecto

o

-10 a -80 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ).

Modificadores del Atacante: + BO de hechizos básicos del atacante.

+20 si el blanco se encuentra en el punto central de la zona en la que tiene efecto el hechizo.

+20 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 4 asaltos.

+10 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 3 asaltos.

+0 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 2 asaltos.

-15 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 1 asalto.

-30 si quien realiza el hechizo lo prepara durante 0 asaltos.

Otros modificadores: Decisión del DJ o por objeto, hechizo o capacidad especial.

	CT-6 TABLA DE CRÍTICOS DE CALOR	CT-7 TABLA DE CRÍTICOS DE FRÍO	CT-8 TABLA DE CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD	CT-9 TABLA DE CRÍTICOS DE IMPACTO
-49 - 05	Aire caliente. -0 PV.	Fresca brisa. -0 PV.	Pelos de punta. -0 PV.	Ni un rasguño. -0 puntos de vida.
06 - 20	Fuerte calor con pocos efectos. -3 PV	Golpe frío. -3 PV. Si no se lleva puesta una capa o armadura, aturdimiento	Pequeña descarga. 3 PV Si se lleva armadura de metal, aturdimiento 1 asalto.	Un golpe sesgado. -5 PV
21 - 35	Quemaduras leves. -8 PV. Pérdida de 1 punto de vida más por asalto.	Congelación leve. -7 PV. Pérdida de 1 PV más por asalto.	Explosión de luz. Aturdimiento durante 1 asalto.	Tambaleante debido a un golpe en el costado. -10 PV. Aturdimiento 1 asalto.
36 - 50	Cegado por un humo ardiente. -12 PV. Aturdimiento durante 1 asalto.	Congelación. -5 PV Pérdida de 2 PV. más por asalto y -10 a la actividad.	Descarga moderada. -6 PV. -5 a la actividad. Si se lleva armadura de metal, aturdimiento durante 2 asaltos.	Golpe en el hombro. La víctima gira y retrocede 3 mts. -12 PV. Si no lleva armadura, aturdimiento 2 asaltos.
51 - 65	La ropa comienza a arder y tarda 2 asaltos en apagarse. -12 PV. -8 PV por cada asalto ardiendo. Aturdimiento 1 asalto.	Impacto fuerte aunque bajo. Aturdimiento 1 asalto. Destruída la cobertura en los pies. Si no estaban protegidos, congelación. -30 a la actividad	Descarga potente. -9 PV -10 a la actividad. Aturdimiento 1 asalto. Si se lleva armadura de metal, aturdimiento 3 asaltos.	Golpe en la pierna. Derribado, pérdida de 8 PV. Si no lleva armadura en la pierna, aturdimiento 2 asaltos.
66 - 79	Derribado por un tremendo impacto. Todos los recubrimientos y protecciones orgánicas de pies y pantorrillas destruidos. -10 PV	Golpe bajo. Aturdimiento durante 1 asalto. Destruído cualquier tipo de calzado y protección de los pies. Si se va descalzo, congelación. -30 a la actividad.	Impacto en el brazo que sostiene el escudo. -12 PV. -20 a la actividad. Si se lleva armadura metálica y no se tiene escudo, inconsciente 1 día entero.	Porrazo en el brazo del escudo. -10 PV. Escudo aplastado e inútil. Si no se lleva escudo, brazo roto y aturdimiento durante 3 asaltos.
80	Impacto en la cabeza. El rostro horriblemente quemado. Inconsciente. -15 PV. Pérdida de 5 PV. Más por asalto. Si no se lleva yelmo, un mes en coma.	Impacto helado en la cabeza. En coma durante un mes (y gran resfriado). Pérdida de la nariz a consecuencia de congelación grave y trauma.	Un impacto en el costado devasta el sistema nervioso. Graves resultados traumáticos. La víctima será un vegetal durante 1 mes.	Golpe en la cabeza. -12 PV. El yelmo destrozado. Derribado e inconsciente durante 1 día. Sin yelmo, cráneo fracturado y muerte en 3 asaltos.
81 - 86	El fuego se apodera de la espalda. Derribado. Toda la materia orgánica en la espalda queda destruida. Pérdida de 2 PV. por asalto. Aturdimiento durante 1 asalto.	Impacto en una pierna. Derribado. Aturdimiento 3 asaltos. Si no se llevan grebas, congelación, la parte inferior de la pierna inútil y -40 a la actividad.	Golpe en el brazo que sostiene el arma. Músculos y cartílagos destrozados. El brazo inútil, pérdida de 1 PV por asalto. Aturdimiento durante 6 asaltos.	Golpe a la parte superior de la pierna. Músculos desgarrados. -15 PV -10 a la actividad. Sin armadura en la pierna, -20 a la act. y aturdimiento 3 asaltos.
87 - 89	Impacto en la cabeza. Cegado durante 6 asaltos. Cualquier protección orgánica de la cabeza (sombrero, casco, yelmo) destruida. Si no lleva yelmo, toda la cabellera quemada.	Impacto en la zona del cuello. Inconsciente. Pérdida de la oreja (oído externo). Si no se lleva armadura en el cuello, congelación de éste y muerte tras 9 asaltos de inactividad.	Completamente cubierto por la electricidad. Todo el sistema nervioso reorganizado. Cae y yace en estado de shock durante 12 asaltos antes de morir.	Impacto en la zona del cuello. -12 PV. Aturdimiento durante 5 asaltos. Pérdida del habla durante 1 semana. Si no se lleva armadura en el cuello la pérdida del habla es permanente.
90	La cabeza convertida en un fragmento carbonizado. Tristemente, se muere de inmediato debido a este inaceptable estado.	Un impacto congela y seca la cabeza. Muerte en 2 asaltos. El cerebro y el cráneo quebradizos y sin vida.	Impacto en la cabeza. Si se lleva yelmo de cuero, queda destruido y en coma 2 semanas. Si no, muerte instantánea.	Golpe en el cuello. Paralizado de los hombros hacia abajo. -20 PV. La víctima se pone melancólica.
91 - 96	El brazo que sostiene el escudo frito. Cualquier escudo queda destruido, junto con la mano. Aturdimiento 5 asaltos. Si no se lleva escudo, pérdida del brazo e inconsciente.	Muslo congelado. Aparte de la congelación, hueso roto. Pérdida de 5 PV. por asalto. -30 a la actividad. Aturdimiento durante 4 asaltos.	Impacto en el pecho. Si se lleva armadura metálica, ésta se funde y no se podrá quitar. Si no, inconsciente durante 6 horas.	Golpe en una rodilla. La rodilla dislocada. Cartílagos y tendones desgarrados. -15 PV. -50 a la actividad. Aturdimiento durante 9 asaltos.
97 - 99	Quemadura en la parte superior de la pierna. Pierna inutilizada debido a la destrucción de tejido muscular. Pérdida de 2 PV. por asalto. -60 a la actividad. Aturdimiento durante 6 asaltos.	Un impacto lateral congela y hace astillas la pelvis. Muerte en 12 asaltos debido al trauma y las lesiones del sistema nervioso.	Electrificante experiencia. Colapso cerebro debido a un shock general y quemaduras de superficie. Desmayado y muere en 6 asaltos.	Impacto en el abdomen. -18 PV. Aturdimiento durante 12 asaltos. Sin armadura en el abdomen muere en 6 asaltos por órganos destruidos.
100	Impacto en el cuello que funde las vértebras y pega la piel a la ropa. Parálisis permanente y -25 PV	Impacto en la cabeza. Ojos congelados. Estado de coma durante 3 semanas. Parálisis del cuello para abajo.	El sistema nervioso actúa como superconductor. La inmediata muerte proporciona a los presentes un espectáculo de luces.	Un impacto en la cabeza fractura el cráneo. En coma 3 semanas. Si no lleva yelmo, muerte instantánea.
101 - 106	Impacto en una pierna. Pérdida de 2 PV. por asalto. -20 a la actividad. Si no se lleva armadura en las piernas: lesiones masivas, -70 a la actividad.	Un impacto congela ambas manos. Pérdida del uso de los brazos durante 1 hora. Pérdida de 6 PV. por asalto. Aturdimiento durante 5 asaltos.	Impacto en la cara. Pérdida de la nariz. Aturdimiento durante 8 asaltos. Ciego durante 2 semanas. Si no se lleva yelmo, también derribado.	Golpe en la mandíbula, que se rompe. No podrá ni hablar ni comer nada sólido hasta ser curado. -15 PV. Aturdimiento 7 asaltos.
107 - 109	Impacto en la cabeza. Si se lleva yelmo, cegado durante 2 semanas. Si no, muere en 6 asaltos.	Corazón y pulmones congelados. Muerte en 6 asaltos de inactividad, debido al shock y a la asfixia.	Corazón y pulmones destruidos. Si se lleva armadura metálica, se funde y se muere en 6 asaltos. Si no, muerte inmediata.	Golpe en un lado. Un hueso se clava en los riñones, muere en 6 asaltos.
110 - 109	Cintura volatilizada. Partido por la mitad, el sujeto muere. Destruídos todos los objetos.	Un golpe tremendo hace añicos el pecho y congela los preciosos fluidos corporales. Muerte en 3 asaltos.	La cabeza ya no está disponible para su uso. Humo y ozono rodean el cuerpo sin vida.	Pecho destrozado. Los pulmones y el corazón estallan. Muerte instantánea que lo pone todo hecho un asco.
111 - 116	Impacto en el pecho. Destruída cualquier armadura de esta zona. -12 PV. Aturdimiento durante 3 asaltos. Si no se lleva armadura, derribado y pérdida de 6 PV más por asalto.	Gélido golpe a la parte superior del pecho. Inconsciente y derribado. Si no lleva armadura en el pecho, muerte en 10 asaltos por tener un corazón de hielo.	Impacto en el abdomen. Aturdimiento durante 7 asaltos. Pérdida de 6 PV por asalto. Si no se lleva armadura protegiendo el abdomen, muerte por trauma y hemorragia en 12 asaltos.	Gira sobre sí mismo por el impacto, cae al suelo. Se rompe los dos brazos. -60 a la actividad. Aturdimiento durante 3 asaltos.
117 - 119	El fuego se apodera del cuerpo. Toda la materia orgánica queda destruida. Muerte en 6 asaltos debido al trauma y a las lesiones del sistema nervioso. -25 PV.	Congelado y convertido en una estatua sin vida, muy bien conservada, pero bastante muerta.	Un impacto destroza ambos pulmones. Partido por la mitad. La descarga se extiende 3 metros infligiendo un crítico "A" a todos los que estén en medio.	Un porrazo que destroza el cráneo en miles de partículas. Muerte instantánea. Impacto directo, buen puñetazo.
120	Todo lo que queda son fragmentos carbonizados de huesos y dientes.	Se congela repentinamente y después se rompe en mil pedazos al caer al suelo.	La descarga deshace la estructura celular. Todo el cuerpo se convierte en polvo.	El porrazo aniquila todo el esqueleto. El blanco queda reducido a una pulpa gelatinosa.
Modificadores: -50: crítico "F"; -20: crítico "A"; -10: crítico "B"; +0: crítico "C"; +10: crítico "D"; +20: crítico "E"				Tablas de Críticos: CT-6, CT-7, CT-8, CT-9

	CT-1 TABLA DE CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO	CT-2 TABLA DE CRÍTICOS DE TAJO	CT-3 TABLA DE CRÍTICOS DE PERFORACIÓN	CT-4 TABLA DE CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO
-49 - 05	Pocodominio. No hay daño extra. + 0.	Un golpe débil que no produce daño extra. + 0.	Golpe oblicuo. No hay daño extra.	Demasiado débil. 0 Puntos de Vida adicionales.
06 - 20	Fractura leve en las costillas. -5 PV. -5 a la actividad.	Herida leve en la pantorrilla. 1 Punto de Vida por asalto.	Golpe oblicuo en un costado. -3 PV.	Golpe en el brazo. -2 PV. -5 a la actividad durante 2 asaltos.
21 - 35	Golpe en un costado. -4 PV. -40 a la actividad durante 1 asalto.	Golpe en la parte superior de la pierna. -5 PV. Si no se llevan grebas, 3 PV y +2 PV por asalto.	Impacto en el muslo. -3 PV. Si no se lleva armadura, -3 PV más por asalto.	Golpe en la pierna. -4 PV. Si no lleva armadura en las piernas aturcido 1 asalto.
36 - 50	Golpe en el antebrazo. -5 PV. Aturdido durante 1 asalto.	Herida leve en el pecho. -3 PV. 1 PV. por asalto. -5 a la actividad.	Herida leve en el antebrazo. -2 PV. Aturdido durante 1 asalto.	Golpe en el pecho. Recula 1 metro. -5 PV. -10 a la actividad 2 asaltos.
51 - 65	Un golpe al hombro del lado del escudo, rompe el escudo. Si no hay, el hombro se rompe y el brazo queda inutilizado.	Herida leve en el antebrazo. -4 PV. 2 PV más por asalto. Aturdido durante 1 asalto.	Impacto en un lado del pecho. Pérdida de 1 Punto de Vida por asalto. Aturdido durante un asalto.	Golpe en el brazo que sostiene el escudo. -5 PV. El escudo es arrancado. Si no se usa escudo, -8 PV y aturdido 2 asaltos.
66 - 79	El golpe rompe un hueso de la pierna. -12 PV. -40 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.	Herida menos grave en el muslo. -6 PV. 1 PV por asalto. -10 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.	Impacto en la parte inferior de la pierna. Tendones desgarrados y -3 PV, -25 a la actividad. Aturdido 1 asalto.	Golpe en el codo. El brazo queda dormido. -8 PV. Se cae el arma. -10 a la actividad durante 10 asaltos.
80	Golpe en la frente. -30 PV. Un ojo destruido. Aturdido 24 asaltos. Si no se lleva yelmo puesto, en coma 1 mes.	Un golpe en el cuello secciona la arteria carótida. Cuello roto. Muerte tras 1 asalto de intensa agonía.	Impacto en el cuello. Nervios y vasos sanguíneos seccionados. Muerte por fallo del corazón.	Brutal golpe en la cadera. Blanco derribado. Tendones y junturas desgarrados. Pierna inutilizada. -80 a la actividad.
81 - 86	El golpe rompe el brazo del arma. El brazo inutilizado. Daño en los tendones. -8 PV. Aturdido durante 2 asaltos.	Tajo en los músculos y tendones del brazo que esgrime el arma. El brazo queda inutilizado -10 PV y 1 PV más cada asalto.	Golpe en el brazo que sostiene el arma. Hueso roto. -10 PV. Aturdido durante 3 asaltos.	Golpe en el costado. Desplazado lateralmente metro y medio. Se le cae cualquier cosa que lleve en las manos. Aturdido durante 3 asaltos.
87 - 89	Rodilla hecha trizas. -9 PV. -60 a la actividad. Derribado y aturdido durante 3 asaltos.	Un ojo destruido. -10 PV Aturdido durante 30 asaltos.	Golpe que perfora la parte inferior de la pierna. Músculo seccionado. -50 a la actividad. Aturdido 3 asaltos.	Golpe en el costado. Trepieza para acabar en una embarazosa posición de "decúbito supino". Aturdido 6 asaltos.
90	Un golpe en la base del cuello deja paralizado de los hombros hacia abajo. -25 PV. El enemigo queda desconcertado.	Destripado, muere instantáneamente. 25% de que tu arma se quede atascada en el contrincante durante 2 asaltos.	Impacto en ambos pulmones. Cae y queda inconsciente. Muere en asaltos.	Golpe en la espalda. Vuelas por el golpe 3 m hacia adelante. Grave daño nervioso. Paralizado de cintura para abajo.
91 - 96	Inconsciente 4 horas por un golpe en un lado de la cabeza. Si no lleva yelmo, el cráneo queda aplastado. -20 PV.	Inconsciente 6 horas debido a un tajo en el lado de la cabeza. -15 PV. Si no se lleva yelmo, muerte instantánea.	Impacto en un lado de la cabeza. Inconsciente durante 6 horas. -10 PV. Si no lleva yelmo, muerte inmediata.	Duro golpe en la cabeza. Retrocede 3 mts y queda aturdido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, queda inconsciente 24 horas.
97 - 99	Un golpe tremendo en el pecho hace que las costillas perforen los pulmones. Cae y muere en 6 asaltos. Salvaje.	Extremo inferior de la pierna seccionado. -20 PV por asalto. Cae y se desmaya.	Un golpe que atraviesa el cuello rompe el espinazo y secciona la espina dorsal. Paralizado permanentemente del cuello para abajo.	Golpe terrible. La víctima cae de rodillas. Si usa un arma de filo o contundente, ésta sale despedida a 3 metros a sus espaldas. Aturdido 15 asaltos.
100	Golpe en la mandíbula, hace que el hueso penetre en el cerebro. Muerte instantánea.	Tajo abierto en el costado. Cae inconsciente y muere en 3 asaltos debido a daños masivos en los órganos internos.	Estocada en el ojo. Muerte instantánea, una auténtica diana.	Golpe en la parte superior del pecho. Desplazado 3 mts. lateralmente. Cae y se rompe ambos brazos. En coma 2 meses.
101 - 106	Un golpe rompe la cadera. -15 PV. -75 a la actividad. Cae al suelo y queda aturdido durante 3 asaltos.	Grave herida en el abdomen. -10 PV Pierde 8 PV más cada asalto. -10 a la actividad. Aturdido durante 4 asaltos.	Herida grave en el abdomen. -10 PV. Pérdida de 6 puntos de vida por asalto. -20 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.	Golpe que rompe una pierna. -12 PV. -50 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
107 - 109	Un golpe en el cuello aplasta la garganta. No puede respirar y queda aturdido 12 asaltos. Después, el pobre infeliz muere.	El brazo que esgrimía el arma queda cercenado. -15 PV por asalto. Cae inconsciente inmediatamente.	Clavado en la parte inferior de la espalda. Cae derribado e inconsciente. Muerte por hemorragia y shock interno en 6 asaltos.	Golpe a la cabeza. Despedido hacia atrás 3 mts. -9 PV. Aturdido 6 asaltos. Si no lleva yelmo, en coma 4 semanas.
110	Cadera aplastada. -35 PV. Aturdido durante 2 asaltos. Activo los siguientes cuatro asaltos, pero luego muere debido a un fallo del sistema nervioso.	Corazón empalado. Muere instantáneamente, el corazón destrozado. 25% de que el arma se quede atascada en el enemigo durante 3 asaltos.	Estocada que atraviesa el corazón. Retrocede girando sobre sí mismo 3 mts. hasta que fallece. El arma queda clavada en la víctima que gira durante 3 asaltos.	Golpe salvaje a la cabeza. Cae al suelo. Muerte en 12 asaltos debido a una vena seccionada.
111 - 116	Destrozado el codo del brazo que sostenía el arma. El brazo queda inutilizado. Aturdido 5 asaltos.	Mano cercenada. 12 Puntos de Vida por asalto. Cae al suelo y queda aturdido durante 6 asaltos.	Estocada a la pierna. Arteria seccionada. Derribado e inconsciente. -12 PV.	Tremendo golpe lateral. Derribado y desplazado 1,5 mts. lateralmente. Aturdido 7 asaltos. -40 a la actividad.
117 - 119	Un golpe en el costado aplasta la cavidad torácica. Cae y muere en 3 asaltos.	Tajo en la espina dorsal. Colapso inmediato. Paralizado desde el cuello para abajo, permanentemente. -20 PV. adicionales.	Impacto en los riñones. -9 PV. Derribado, muerte tras 6 asaltos de intensa agonía.	Golpe en el hombro del lado del escudo. Aturdido 9 asaltos. -20 a la actividad. Si no se lleva escudo, inconsciente y el brazo hecho trizas.
120	Golpe tremendo en la zona del pecho. El corazón queda destruido y el sujeto muere instantáneamente. -25 PV. Un buen trabajo.	Un tajo en la cabeza destruye el cerebro, lo que hace difícil que el pobre infeliz siga con vida. Cae fulminado.	Atravesado de oreja a oreja. No podrá oír y muere inmediatamente. Vaya puntería.	Horrible golpe en la sien. Desplazado hacia atrás 6 metros. Muere inmediatamente. Nada bonito.
Tablas de Críticos:	Modificaciones: -50: ... crítico "T" -20: ... crítico "A" -10: ... crítico "B" +0: ... crítico "C" +10: ... crítico "D" +20: ... crítico "E"	Modificaciones: -50: ... crítico "T" -20: ... crítico "A" -10: ... crítico "B" +0: ... crítico "C" +10: ... crítico "D" +20: ... crítico "E"	Modificaciones: -50: ... crítico "T" -20: ... crítico "A" -10: ... crítico "B" +0: ... crítico "C" +10: ... crítico "D" +20: ... crítico "E"	Modificaciones: -50: ... crítico "T" -20: ... crítico "A" -10: ... crítico "B" +0: ... crítico "C" +10: ... crítico "D" +20: ... crítico "E"

	CT-5 TABLA DE CRÍTICOS DE PRESA	CT-10 TABLA DE CRÍTICOS FÍSICOS PARA GRANDES CRIATURAS	CT-11 TABLA DE CRÍTICOS DE HECHIZOS PARA GRANDES CRIATURAS
-49 – 05	Una oportunidad desaprovechada.	-10 PV. 20% de que se rompa un arma normal, y un 1% si es mágica.	El tamaño de la criatura te impresiona. 0 Puntos de Vida adicionales.
06 – 20	Golpe superficial. -2 PV.	-6 PV.	Pérdida de 5 Puntos de Vida.
21 – 35	Ataque rechazado. -3 PV. Si se lleva armadura en los brazos, aturrido 1 asalto.	-12 PV.	Pérdida de 8 Puntos de Vida.
36 – 50	Ataque a la parte superior de la pierna. Hay presa, pero la víctima consigue soltarse. Aturrido 1 asalto.	-18 PV.	Pérdida de 10 Puntos de Vida.
51 – 65	El brazo del escudo queda atracado. Si se lleva escudo, -50 a la actividad hasta que se deje caer el escudo. Si no se lleva escudo, -50 a la actividad.	Se tambalea por un fuerte golpe. -20 PV. -10 a la actividad. Aturrido durante 2 asaltos.	Pérdida de 12 Puntos de Vida.
66 – 79	Atrapado el brazo del arma. Desarmado y muñeca torcida. Aturrido 2 asaltos. -25 a la actividad.	Buen golpe a la pierna. -18 PV. -5 PV. por asalto. -20 a la actividad. Aturrido 3 asaltos.	Pérdida de 15 Puntos de Vida.
80	Ambas piernas trabadas. Derribado e inconsciente. -9 PV.	Un golpe bien colocado al cuello secciona la vena yugular. -15 PV. Muere en 6 asaltos, pero hasta entonces puede actuar con -60 a la actividad.	Desequilibrado por el impacto. Pérdida de 15 Puntos de Vida adicionales. Aturrido durante 2 asaltos.
81 – 86	El brazo que sostiene el arma queda inmovilizado. Rotura de ligamentos y tirón muscular. Desarmado y aturrido durante 3 asaltos. -40 a la actividad.	Duro golpe. -25 PV. Pérdida de 3 Puntos de Vida por asalto debido a una herida ligera. -10 a la actividad. Aturrido durante 2 asaltos.	Estupefacto por el fuerte impacto. Pérdida de 20 Puntos de Vida adicionales. Aturrido durante 1 asalto.
87 – 89	Completamente atrapado e inmovilizado. Derribado pero todavía consciente. No hay actividad posible.	El golpe secciona una arteria en una pierna (o pata). Puede actuar con -30 a la actividad durante 4 asaltos, después caerá y morirá en 6 asaltos más.	Impacto en una pierna. Pérdida de 15 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad. Aturrido durante 2 asaltos.
90	Peligrosa presa en el cuello. Inconsciente. Cuello torcido, -60 a la actividad.	Seccionada una vena en la juntura de una extremidad. -20 PV. Aturrido durante 6 asaltos, después cae muerto.	Impacto en la boca. Derribado al suelo. Estado de coma durante un mes. Pérdida de 30 Puntos de Vida adicionales.
91 – 96	Presa en la cabeza. Aturrido durante 9 asaltos. Si no lleva yelmo se produce estado de coma debido a una fractura en el cráneo.	Golpe en una pierna. -15 PV. -20 a la actividad. Pérdida de 2 Puntos de Vida por asalto. Aturrido 3 asaltos.	El impacto le hace girar sobre sí mismo. Desequilibrado. Pérdida de 18 Puntos de Vida adicionales. -10 a la actividad. Aturrido durante 1 asalto.
97 – 99	Ambos brazos atrapados y pegados al pecho. No podrá mover los brazos hasta que se retire la presa. -75 a la actividad.	Golpe en la cabeza. Fractura del cráneo. -30 PV. Inconsciente. Un buen golpe.	Impacto en un costado. Pérdida de 25 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad debido a las costillas rotas. Aturrido durante 3 asaltos.
100	Presa en el cuello. Si hay armadura, -60 a la actividad por la torcedura en el cuello y aturrido 3 asaltos. Si no hay armadura, muerto con el cuello	Golpe al corazón. Muerte instantánea. El arma queda atrapada bajo el cuerpo. 60% de que el arma se rompa menos la bonificación del arma.	Impacto en la sección media. La vejiga destrozada. Muere en 4 asaltos pero hasta entonces está plenamente activo.
101 – 106	Presa en el pecho. Costillas rotas. Aturrido durante 5 asaltos. -10 a la actividad.	El hombro del brazo que sostiene el arma hecho añicos. -15 PV. Aturrido durante 3 asaltos. El brazo (o la pata) queda inutilizado.	Impacto en la cabeza. Momentáneamente confuso. Pérdida de 20 Puntos de Vida adicionales. Aturrido durante 2 asaltos.
107 – 109	Piernas enredadas y completamente inmovilizadas. Cae y se rompe el brazo que sostenía el arma. Desarmado e inconsciente. -20 PV.	Salvaje golpe cruzado. Cegado y cabreado. Aturrido 3 asaltos, tras los que el pobre bruto puede tambalearse por ahí.	El impacto combe una pierna. Grave herida en el muslo. -25 PV. Muere en 5 asaltos debido a lesiones nerviosas, pero hasta entonces está plenamente activo.
110	Presa en el cuello. Si lleva armadura en el cuello: desarmado y aturrido durante 5 asaltos. Si no, muere en 6 asaltos.	Golpe que perfora la mejilla. Muere inmediatamente. Por desgracia, el arma se queda clavada en el hueso durante 2 asaltos.	Trenando impacto. El cuello roto y la espina dorsal quebrada. Cae y muere en 3 asaltos.
111 – 116	Pie trabado. Tropicieza, cae y se rompe el arma, y el sujeto queda aturrido 2 asaltos. Si no lleva armadura en el pecho, recibe un crítico "D" de aplastamiento.	Golpe en la barbilla. La mandíbula destrozada. Inconsciente. -60 PV. Resulta un estado de coma durante 1 mes.	Impacto en los ojos. Cegado durante 2 asaltos. Pérdida de 15 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad.
117 – 119	Ambas piernas liadas. Tropicieza y cae al suelo quedando inconsciente. -80 a la actividad debido a un brazo y un tobillo rotos. -20 PV	Impacto en un ojo. Muere instantáneamente y cae sobre el atacante, que recibe 20 PV y queda atrapado durante 6 asaltos.	El impacto en el cuerpo destruye una serie de órganos. Muerte en 3 asaltos pero el ignorante bruto permanece completamente activo hasta ese momento.
120	La tráquea aplastada. Muere inmediatamente debido al traumatismo total y a la asfixia.	Un golpe que atraviesa un oído destruye el cerebro. El desgraciado bobo muere inmediatamente, eso sí, con una oreja completamente limpia de cera.	Un impacto soberbio hace que una costilla atraviese el corazón. Cae y muere en seis agonizantes asaltos.
	Modificaciones: -50: ... crítico "T" -20: ... crítico "A" -10: ... crítico "B" +0: ... crítico "C" +10: ... crítico "D" +20: ... crítico "E"	Modificaciones: -20: ... arma normal o ataque con garras o dientes -10: ... arma mágica +0: ... arma de mithril +10: ... arma sagrada +20: ... arma exterminadora -10: ... contra grandes criaturas	Modificaciones: -20: ... arma normal -10: ... arma mágica +0: ... arma de mithril +10: ... arma sagrada +20: ... arma exterminadora

	FT-1 TABLA DE PIFIAS ARMAS EMPUÑADAS	FT-2 TABLA DE PIFIAS ARMAS DE PROYECTIL	FT-3 TABLA DE FALLOS DE HECHIZOS	FT4 TABLA DE FALLOS DE MANIOBRAS DE MOV.
-49 - 05	Pierdes el control. No haces nada más este asalto.	Pierdes el control. No haces nada más durante este asalto.	Pérdida de concentración por la tensión. Se pierde el hechizo, pero no los Puntos de Poder.	Dudas y no aciertas a actuar.
06 - 20	Resbalas. Si tu arma se maneja con una sola mano y no es mágica, se rompe.	Eres tan manazas que no aciertas a recargar. Pierdes este asalto.	Lacabeza enroscado. No podrá realizarse ni prepararse ningún hechizo en el siguiente asalto.	Tienes segundas intenciones y decides esperar un asalto.
21 - 35	Mala continuación. Pierdes tu oportunidad y 2 Puntos de Vida.	Pifia con la munición. Pierdes este asalto y -50 a la actividad en el siguiente.	Indecisión debido a un ligero lapsus mental. El hechizo se retrasa un asalto.	Resbalas. 30% de prob. de que caigas. -20 a cualquier maniobra 2 asaltos.
36 - 50	Se te cae el arma. Tardarás 1 asalto en desvainar otra o 2 asaltos en recuperar la que ha caído.	Se te rompe la munición y pierdes la serenidad. Te encuentras con un -30 a la actividad durante 3 asaltos.	Serio lapsus mental. Se pierde el hechizo, pero no los Puntos de Poder. -30 a la actividad durante 3 asaltos.	Tropiezas. 45% de probabilidad de que caigas. -30 a cualquier maniobra durante 2 asaltos.
51 - 65	Pierdes el "hilo" y te das cuenta de que deberías relajarte. -40 a la actividad durante dos asaltos.	Se te cae la munición. Aturdido este asalto y el siguiente intentando decidir si la recuperas.	Agotamiento moderado pero serio. Se pierde el hechizo así como los Puntos de Poder. Aturdido durante un asalto.	Tropiezas con tu dedo gordo. 60% de probabilidad de que caigas. -3 PV. -10 a la actividad.
66 - 79	Tropiezas. Semejante demostración de falta de estilo te deja aturdido durante 2 asaltos. Con suerte, sobrevivirás.	Realmente te estás haciendo un lío con el arma. Aturdido durante 2 asaltos.	Miedo en el subconsciente. Se pierde el hechizo, así como los Puntos de Poder. Aturdido durante 2 asaltos.	Resbalas. 75% de probabilidad de que caigas. Aturdido 2 asaltos.
80	Movimiento increíblemente inepto. Te haces a ti mismo, un crítico "B". (Tira en la tabla corresp.). Si el oponente está usando un arma de tajo, tu arma se rompe.	Falta de criterio. Pierdes 5 PV adicionales. Si no estás usando una ballesta, se te escapa una flecha, te arrancas una oreja y pierdes 2 PV por asalto.	El hechizo se interioriza. Pierdes 15 PV. Caes al suelo. Aturdido durante una hora. +1 PC.*	Te tuerces el tobillo. -5 PV. -10 a la actividad.
81 - 86	Con los nervios te muerdes la lengua. Aturdido durante 2 asaltos.	Se rompe la cuerda de tu arma. Tardarás 2 asaltos en sacar una nueva	Serio agotamiento. Se pierde el hechizo pero no los Puntos de Poder.	Te caes. -3 PV. -20 a la actividad durante 3 asaltos.
87 - 89	Pierdes el control de tu arma y de la realidad. Aturdido durante 3 asaltos.	Pifia con la munición cuando recargabas. Esparces tu munición en una superficie de 3 metros de radio.	Interiorización; sobrecarga de los sentidos. -20 PV. Ciego y sordo durante 10 minutos. +1 PC.*	Te tuerces el tobillo, desgarrándote algunos tendones. -7 PV. -20 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
90	Mala maniobra. Intentas automutilarte al tiempo que tu arma se rompe. Te haces un tajo crítico "C" (tira en la tabla corresp.).	Tu arma se hace añicos. Quedas aturdido durante 4 asaltos de combate. Que tengas suerte, chaval.	La tensión te causa una apoplejía leve. -20 PV. Inconsciente durante 12 horas. +3 PC.*	Te rompes una pierna al caer. -8 PV. -30 a la actividad. Aturdido durante 3 asaltos.
91 - 96	Increíble tu forma de esgrimir el arma. Cualquier combatiente de tu bando cercano, recibe un crítico "B" de aplastamiento.	Disparas tu flecha demasiado pronto. Se queda 6 mts. corta en su trayectoria. Estás a -30 de actividad los siguientes 3 asaltos.	La severa tensión ocasiona un fallo. -5 PV. Aturdido durante 3 asaltos. +1 PC.*	Te rompes la muñeca al caer. -12 PV. -20 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
97 - 99	Tropiezas con una imaginaria, e invisible, tortuga fenecida. Quedas bastante confundido. Aturdido 3 asaltos.	Pareces pensar que tu arco es una batuta. Se te resbala y al intentar recogerlo, va a parar a un metro y medio delante de ti.	La Esencia del blanco hace que el hechizo rebote. Se invierten los papeles del atacante y el blanco al aplicar los efectos +2 PC.*	Tu brazo se rompe al aterrizar sobre él con todo tu peso. -14 PV. -30 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.
100	El peor movimiento visto en años. -60 a la actividad por un tirón en la ingle. El enemigo queda aturdido 2 asaltos, muerto de risa.	Se te resbala la munición al ir a disparar. El proyectil te atraviesa la mano. La mano queda inutilizada.	Crisis de identidad. Pierdes la capacidad de realizar hechizos durante dos semanas. +5 PC.*	En un intento de frenar tu caída, te rompes ambos brazos; quedan inútiles. -30 PV. Aturdido 6 asaltos.
101 - 106	Te tambaleas y caes, en un aparente intento de suicidio. Quedas aturdido 3 asaltos. Si usas un arma de asta, se rompe su mango.	Resbalas y caes al suelo. Tu disparo se pierde. Aturdido durante 5 asaltos.	La extrema presión mental produce un rebote. Caes derribado al suelo. -10 PV. Aturdido durante 6 asaltos. +4 PC.*	Al caer, la pierna se te tuerce y se rompe. -15 PV. -50 a la actividad. Aturdido durante 3 asaltos.
107 - 109	Rompes tu arma por inepto. Quedas aturdido 4 asaltos.	Las plumas del proyectil te arañan el ojo al disparar. Pierdes 5 Puntos de Vida adicionales. -20 a la actividad.	Interiorización. Pierdes toda capacidad de realizar hechizos en tres semanas. -25 PV. Inconsciente 3 horas. +8 PC.*	Tu rodilla, al caer choca con un objeto duro y se hace añicos. -10 PV -80 a la actividad. Aturdido 4 asaltos.
110	Tropiezas y clavas la punta de tu arma en el suelo. Aturdido 5 asaltos. Si estás montado tu arma de asta te hace saltar 9 metros y recibes un crítico "C" de aplastamiento.	La punta del arma se engancha en el objeto más próximo y se rompe. Si es aplicable, el objeto recibe un crítico "A" de perforación.	La tensión produce una grave apoplejía. Paralizado de cintura para abajo. +15 PC.*	Caes y la conmoción resultante te produce un estado de coma que durará un año.
111 - 116	Tu montura se encabrita súbitamente. Aturdido 3 asaltos recuperándote.	Se dispara el seguro cuando estás alzando tu arma. Haz un ataque sin modificadores sobre el combatiente más próximo.	El hechizo se pierde y va a 6 metros a la dcha. del blanco. Cualquiera en la nueva trayectoria recibe un ataque sin modificadores. Aturdido 3 asaltos. +6 PC.*	Caes y aterrizas sobre la parte baja de tu espina dorsal. Quedas paralizado de cintura para abajo. -30 PV.
117 - 119	No coordinas tus movimientos con los de tu montura. -90 a la actividad los siguientes 3 asaltos mientras intentas seguir siendo el jinete.	Mientras soñabas despierto, pusiste la mano delante del pivote en el momento del disparo. Pierdes un dedo y 4 PV. Luego sigues perdiendo 2 PV por asalto.	El hechizo se pierde y va a 6 mts. a la izq. del blanco. Cualquiera en la nueva trayectoria recibe un ataque sin modificadores. Aturdido 3 asaltos. +10 PC.*	Caes y quedas paralizado del cuello para abajo. -20 PV.
120	Te caes de tu montura. Te haces un crítico "D" de aplastamiento. (Tira en la tabla correspondiente).	Resbalas y te clavas un pie al suelo con un pivote. Pierdes 10 PV adicionales. Luego 2 PV más por cada asalto. -30 a la actividad y aturdido 3 asaltos.	Colapso mental. El hechizo se lanza en la dirección opuesta a la que pretendías. Pierdes toda capacidad de realizar hechizos durante 3 meses. +20 PC.*	Tu caída se convierte en un picado. Te abres el cráneo y mueres.
Tablas de Pifias: FT-1 FT-2 FT-3 FT-4	Modificaciones: -20: ... Armas contundentes -10: ... Armas de filo +0: ... Armas a 2 manos +10: ... Armas de asta +20: ... Montado	Modificaciones: -20: ... Honda -10: ... Arco corto +0: ... Arco compuesto +10: ... Arco largo +20: ... Ballesta	Modificaciones: -20: ... Para hechizos de clase "T" -10: ... Para hechizos de clase "U" +0: ... Para hechizos de clase "P" +10: ... Para hechizos de clase "F" y "E" +20: ... Para hechizos de clase "ED" y "EB"	Modificaciones: -50: ... Rutinaria -35: ... Muy Fácil -20: ... Fácil -10: ... Dificultad media 0: ... Difícil +5: ... muy difícil +10: ... Extremadamente difícil +15: ... Locura completa +20: ... Absurdo



ET-1 TABLA DE PUNTOS POR CRÍTICO

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

Estas cifras se multiplican, además, por:

- x 0 — si el enemigo está muerto o agonizando (no hay puntos)
- x 1/10 — si el enemigo está inconsciente o incapacitado
- x 1/2 — si el enemigo está aturdido
- x 2 — si el personaje está solo en combate cuerpo a cuerpo contra el enemigo o enemigos

Nota: Los puntos por crítico no pueden exceder la cantidad de "puntos por pieza" que dará el enemigo.

Nota: Los resultados son los PE recibidos por el personaje que causa el crítico.

* — Estos puntos se otorgan a un personaje por los críticos que le inflija un enemigo; para estos puntos, el "nivel del enemigo" se considera siempre que es 20

ET-3 TABLA DE PUNTOS POR MANIOBRAS

Rutinaria	0
Muy Fácil	5
Fácil	10
Media	50
Difícil	100
Muy difícil	150
Extremadamente difícil	200
Locura completa	300
Absurda	500

Nota: El resultado son los PE recibidos por el personaje que realiza la maniobra.

ET-5 TABLA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

Nivel	Total de puntos de experiencia necesarios
1	10000
2	20000
3	30000
4	40000
5	50000
6	70000
7	90000
8	110000
9	130000
10	150000

ET-2 TABLA DE PUNTOS POR "PIEZAS"

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

Nota: Los resultados son los PE recibidos por el personaje que da el golpe mortal.

Nota: Si el nivel del contrincante es mayor que 10, se otorgan 50 puntos más por cada nivel por encima de diez.

ET-4 TABLA DE PUNTOS POR HECHIZOS

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

Nota: El resultado son los PE recibidos por el personaje que realiza el hechizo.

MT-1 TABLA DE MANIOBRAS DE MOVIMIENTO

Tirada Abierta	Rutinaria	Muy Fácil	Fácil	Media	Difícil	Muy Difícil	Extrem. difícil	Locura completa	Absurdo
(-151) y menos	F	F	F	F	F	F	F	F	F
(-150) - (-101)	10	F	F	F	F	F	F	F	F
(-100) - (-51)	30	10	F	F	F	F	F	F	F
(-50) - (-26)	50	30	10	F	F	F	F	F	F
(-25) - 0	70	50	30	5	F	F	F	F	F
01-20	80	60	50	10	5	F	F	F	F
21-40	90	70	60	20	10	5	F	F	F
41-55	100	80	70	30	20	10	5	F	F
56-65	100	90	80	40	30	20	10	F	F
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	F
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	F
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276+	160	150	150	140	130	130	120	110	100

Resultados:

F — Un resultado "F" (Fracaso) requiere una segunda tirada de dados en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4 (pág. XX).

— El resultado numérico (dependiendo de la situación y la decisión del DJ) es:

(1) El porcentaje de la maniobra de movimiento intentada que se consigue realizar. (por ejemplo, un resultado de "70" indica que se realizó el 70% de la maniobra). Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra y que la distancia cubierta por la maniobra puede aumentarse un tanto por ciento igual al resultado -100.

(2) La probabilidad de éxito absoluto (por ejemplo, un resultado de "70" indicaría que hay una probabilidad del 70% de realizar la maniobra).

(3) Si el resultado es 100 o más, la maniobra tiene éxito. Si no, durante el siguiente asalto, se resta a la actividad una cantidad igual a 100 menos el resultado obtenido. Por ejemplo, con un resultado de 70 el personaje tiene un -30 de penalización a la actividad durante el turno siguiente.

Modificadores:

+ Bonificación de Maniobra y Movimiento

+ cualquier otra bonificación de una habilidad o capacidad apropiada

-50 si se está aturdido,

-70 si ha sido derribado,

-30 con una extremidad inutilizada.

**NOTAS PARA LA TABLA MT-2**

Nota para Interacción e Influencia: La dificultad y otros modificadores se basan en la actitud básica de la audiencia hacia el personaje y en lo que el personaje intenta que hagan.

Nota para Percepción y Rastrear: La información disponible mediante una tirada de percepción se ve limitada por la zona que examinas y por tus recursos (generalmente, tus sentidos). La tirada será necesaria si el personaje está buscando información activamente (por ejemplo, indica "estoy buscando trampas") o por otras circunstancias (por ejemplo, ¿advier-te el personaje al atacante que le acecha?).

Nota para Percepción y Rastrear: Al rastrear, se requiere una tirada una vez cada 5 minutos (30 asaltos).

GENERAL	INFLUENCIA E INTERRACCIÓN	DESACTIVAR TRAMPAS Y ABRIR CERRADURAS	MT-2 TABLA DE MANIOBRAS ESTÁTICAS		243
			LEER RUNAS Y USAR OBJETOS	PERCEPCIÓN Y RASTREAR	
(Incluye cualquier acción estática que no se trate en las otras columnas)					
Error Garrafal: Fracasas espectacularmente. Si es posible, tu acción estática tiene el efecto contrario al que te proponías.	Error Garrafal: Tu descarado intento de coacción repugna a la audiencia. Deciden hacer lo contrario de lo que tú intentabas que hiciesen. Hasta que no se produzca un cambio en las circunstancias, fracasarán todos tus intentos de influencia.	Error Garrafal: Si estás abriendo una cerradura, se te rompe la ganzúa, que queda atascada en la cerradura, impidiendo abrirla hasta que sea extraído el trozo de herramienta (lo que requiere otra tirada de abrir cerradura por parte de otro personaje). Cualquier trampa se disparará.	Error Garrafal: Las capacidades o hechizos que se encuentran en el papel de runas o en el objeto se activan y se dirigen contra ti. Las runas del papel desaparecerán y no podrás usar nunca los hechizos o capacidades contenidas en el objeto.	Error Garrafal: No sólo no consigues ninguna información válida, sino que obtienes información falsa debido a un juicio erróneo o por fijarte en los detalles equivocados. Nunca podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona.	-26 y menos
Fracaso Absoluto: Tu total incompetencia te produce un lapsus mental. Cualquier maniobra estática que intentes durante los siguientes diez minutos (60 asaltos) será un fracaso (ver 05-75 más abajo).	Fracaso Absoluto: Tu audiencia te rechaza, lo que te hace perder la confianza y tu autoridad. Cualquier intento de influencia durante la siguiente hora resultará en fracaso (ver 05-75 más abajo).	Fracaso Absoluto: Te has bloqueado mentalmente con esta cerradura/trampa y fracasas automáticamente en cualquier otro intento de abrirla/desactivarla. Existe un 50% de que las trampas se disparen. Incluye el abrir una cerradura que tenga una trampa.	Fracaso Absoluto: Tu mente se bloquea con este objeto/papel de runas y fracasas automáticamente en futuros intentos de usarlo o leerlo. Existe una probabilidad del 50% de que un hechizo se active. (incluye el intentar usar un objeto que contenga un hechizo)	Fracaso Absoluto: La confusión te causa un lapsus mental. Esta tirada de percepción y todas las tiradas de percepción realizadas durante los siguientes 10 minutos (60 asaltos) resultarán en fracaso (ver 05-75 más abajo).	-25 a 04
Fracaso: Has fallado. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo sitio durante 1 día.	Fracaso: Has fallado. Tu audiencia no será receptiva a ninguno de tus intentos de influenciarla, al menos durante 1 día.	Fracaso: Has fallado. No se te ocurre ninguna idea más sobre cómo abrir/desactivar esta cerradura/trampa. Después de 24 horas podrás hacer una tirada de percepción y si tiene éxito, podrás intentarlo otra vez. Hay un 20% de prob. de que la trampa se dispare (incluye el abrir una cerradura que tenga una trampa).	Fracaso: En estos momentos no se te ocurren más ideas sobre cómo leer/utilizar esta runa/objeto. Cuando hayas subido de nivel, podrás realizar otro intento de leer/usar esta runa/objeto. Hay un 20% de probabilidades de que el hechizo se active (incluye el intentar usar un objeto que contenga un hechizo)	Fracaso: No consigues información pero te parece que has averiguado todo lo que era posible averiguar. No podrás intentarlo otra vez, sobre el mismo tema y en la misma zona, durante 1 día.	05 a 75
Éxito Parcial: Si es posible el éxito parcial, consigues el 20% de tu maniobra estática. No podrás intentar la misma maniobra estática en el mismo lugar durante 1 hora.	Éxito Parcial: Tu audiencia te sigue escuchando. Puedes seguir intentando influenciarlos.	Éxito Parcial: Has descubierto ya como funciona parte de la cerradura/trampa y tienes cierta idea de cómo puede ser el resto. Haz otra cosa durante 10 minutos y luego puedes volver a intentarlo.	Éxito Parcial: Averiguas cuántos hechizos y capacidades contiene y qué son. Pero todavía no puedes leerlo/usarlo y no podrás volver a intentarlo hasta que haya transcurrido una semana.	Éxito Parcial: Averiguas algo de la información referente al tema sobre el que iba la tirada de percepción, pero te das cuenta de que hay algo que se te ha escapado. No podrás volver a intentarlo sobre el mismo tema y en la misma zona durante 1 hora.	76 a 90
Casi Éxito: Si es posible el éxito parcial, consigues el 50% de tu acción. Puedes volver a intentarlo después de 3 asaltos de reflexión.	Casi Éxito: Sigue hablando, tu audiencia se muestra más receptiva. Modifica la siguiente tirada en + 20.	Casi Éxito: Casi lo consigues. Si pasas 2 asaltos pensando en tu intento (ninguna otra actividad), puedes volverlo a intentar con una bonificación extra de + 5.	Casi éxito: Casi lo consigues. Averiguas cuántos hechizos y capacidades contiene y qué son. Si esperas 24 horas y meditas acerca de tu tentativa durante 2 horas (sin realizar ninguna otra actividad), puedes intentarlo de nuevo con un modificador adicional de +10.	Casi Éxito: Consigues algo de la información requerida por el tema sobre el que iba la tirada de percepción y te das cuenta de que te falta algo. Piensa en ello durante 3 asaltos y puedes volver a intentarlo.	91 a 110
Éxito: Tu maniobra estática ha sido un éxito.	Éxito: Has influenciado a tu audiencia.	Éxito: La cerradura/trampa está abierta/desactivada. + 50 en los futuros intentos de abrir/desactivar esta misma cerradura/trampa.	Éxito: Aprendes uno de los hechizos o capacidades en un objeto o en un trozo de papel o pergamino y podrás usarlo siempre que sostengas el objeto o el papel (las runas sólo se pueden usar una vez). Aprendes los otros hechizos o capacidades, y puedes hacer más tiradas para usarlos.	Éxito: Consigues toda la información sobre el tema que requería la tirada de percepción.	111 a 175
Éxito Absoluto: Tu maniobra estática tiene éxito y tienes una bonificación de + 20 para las acciones estáticas que realices en los siguientes 10 minutos (60 asaltos).	Éxito Absoluto: No sólo influencias a tu audiencia, sino que recibes una bonificación de + 50 cada vez que quieras volverles a influenciar, hasta que hagas algo que provoque una pérdida de confianza.	Éxito Absoluto: Podrás abrir/desactivar automáticamente (tardas 1 asalto esta cerradura/trampa, o cualquier cerradura/trampa que sea idéntica). Bono + 10 para los intentos de abrir/desactivar cerraduras/trampas similares en el futuro.	Éxito Absoluto: Aprendes todos los hechizos y capacidades en un objeto o trozo de papel o pergamino rúnico, y puedes usarlos siempre que sostengas el papel o el objeto (las runas sólo pueden usarse una vez).	Éxito Absoluto: Percibes todo en la zona que estás examinando. Ello incluye la información sobre otros temas que no eran el que requería la tirada de percepción. Obtienes un +20 en las tiradas de percepción durante 10 minutos.	176 +
Modificadores: * Dificultad + 30 Rutinaria + 20 Muy Fácil + 10 Fácil + 0 Dificultad media -10 Difícil -20 Muy difícil -30 Extrem. difícil -50 Locura completa -70 Absurdo	Modificadores: Para dificultad ver * en la columna General + 50 si la audiencia es leal o devota del personaje. + 20 La audiencia está a sueldo del Pj (contratada). + bono de habilidad de Influencia. Véanse las notas en la página anterior	Modificadores: Para dificultad ver * en la columna General + bonificación de habilidad de Abrir Cerraduras o Desactivar Trampas.	Modificadores: - nivel del hechizo. -30 si el dominio mágico del hechizo es distinto del que tiene el Pj. -10 si el personaje no sabe cuál es el hechizo o la capacidad. + 20 si el personaje sabe qué hechizo o capacidad es. + 30 si puede realizar el hechizo (pertenece a una lista que ha aprendido con nivel igual o menor). + bono de habilidad de Leer Runas o de Usar Objetos.	Modificadores: Dificultad: ver * en la columna de General. + 20 Si el jugador afirma que su personaje pasa tiempo buscando información específica. El número de asaltos empleado afecta la dif.. + la bonificación de habilidad de Percepción o la de rastrear. Véanse las notas en la página anterior	Tabla de Maniobras MT-2

BT-2 TABLA DE EFECTO DE LA BONIFICACIÓN
POR CARACTERÍSTICA

Habilidad o Capacidad	Característica aplicable
Movimiento y maniobra:	
Sin armadura, o cuero	AGI
Cota de malla o coraza	FUE
BO cuerpo a cuerpo	FUE
BO proyectiles y armas arrojadas	AGI
Trepar	AGI
Montar o cabalgar	I
Nadar	AGI
Rastrear	INT
Emboscar	—
Acechar/escondarse	PRE
Abrir cerraduras	INT
Desactivar trampas	I
Leer runas	INT
Usar objetos	I
Hechizos dirigidos	AGI
Percepción	I
Desarrollo físico	CON
Bonificación defensiva	AGI
Tirada resistencia contra Esencia	INT
Tirada resistencia contra Canalización	I
Tirada resistencia contra venenos	CON
Tirada resistencia contra enfermedad	CON

BT-4 TABLA DE BONIFICACIONES POR
GRADO DE HABILIDAD

Grado de habilidad	Habilidades normales*	Sólo para Emboscar*	Sólo para Desarrollo Físico†
0	-25	-25	tira 1-10
1	+5	+1	tira 1-10
2	+10	+2	tira 1-10
3	+15	+3	tira 1-10
4	+20	+4	tira 1-10
5	+25	+5	tira 1-10
6	+30	+6	tira 1-10
7	+35	+7	tira 1-10
8	+40	+8	tira 1-10
9	+45	+9	tira 1-10
10	+50	+10	tira 1-10
11	+52	+11	tira 1-10
12	+54	+12	tira 1-10
13	+56	+13	tira 1-10
14	+58	+14	tira 1-10
15	+60	+15	tira 1-10
16	+62	+16	tira 1-10
17	+64	+17	tira 1-10
18	+66	+18	tira 1-10
19	+68	+19	tira 1-10
20	+70	+20	tira 1-10

* — + 1 por cada grado por encima de 20 (por ejemplo, una bonificación de 72 para girado 22)

† — Tira 1-10 por cada grado por encima de 20.

BT-3 TABLA DE MODIFICACIONES ESPECIALES SEGÚN LA RAZA

	Mods. a las bonificaciones por características						Mods. a las tiradas de resistencia			
	FUE	AGI	CON	INT	I	PRE	ESE	CAN	VEN	ENF
Hobbit	-20	+15	+15	0	-5	-5	+50	+20	+30	+15
Umli	+5	0	+10	0	-5	-5	+20	0	+5	+5
Enano	+5	-5	+15	0	-5	-5	+40	0	+10	+10
Wose	0	0	+5	0	0	-5	+20	0	0	0
Humano	+5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dúnedáin	+5	0	+10	0	0	+5	0	0	+5	+5
Medio elfo	+5	+5	+5	0	0	+5	0	0	+5	+50
Elfo Silvano	0	+10	0	0	+5	+5	0	0	+10	+100
Elfo Sinda	0	+10	+5	0	+5	+10	0	0	+10	+100
Elfo Noldo	0	+15	+10	+5	+5	+15	0	0	+10	+100
Medio orco	+5	0	+5	0	0	-5	0	0	+10	0
Orco	+5	-5	+15	-10	-10	-10	0	0	+20	+5
Uruk-hai	+10	0	+20	0	-5	-10	0	0	+20	+5
Medio troll	+10	-5	+10	-5	-5	-5	0	0	+15	+5
Troll	+15	-10	+15	-15	-15	-10	0	0	+30	+10
Olog-hai	+20	-5	+15	-5	-10	-10	0	0	+20	+10

Clave: ESE: Esencia, CAN: Canalización, VEN: Veneno, ENF: Enfermedad. FUE: fuerza, AGI: agilidad, CON: constitución, INT: inteligencia, I: intuición, PRE: presencia

BT-1 TABLA DE BONIFICACIONES POR CARACTERÍSTICA

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

* —Los puntos de poder son necesarios para realizar hechizos (ver el apartado 8.4, pág. 54). El número (basado en la Inteligencia o en la Intuición) que se da arriba se multiplica por el nivel del personaje para obtener el total de puntos de poder de dicho personaje.



BT-5 TABLA DE PENALIZACIÓN POR PESO

Peso del personaje	Peso llevado en Kilos (que no sean ropas o armaduras)								
	8-12	13-18	19-22	23-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80
20-30	30	60	NP	NP	NP	NP	NP	NP	NP
31-40	20	35	60	80	NP	NP	NP	NP	NP
41-50	15	25	40	60	NP	NP	NP	NP	NP
51-70	15	20	30	40	60	NP	NP	NP	NP
61-70	10	15	25	35	40	60	NP	NP	NP
71-80	10	15	20	30	35	40	60	NP	NP
81-90	5	10	15	25	30	35	45	60	NP
91-100	5	10	15	20	25	30	35	50	60
101-110	5	10	15	20	25	30	35	45	55
111-120	0	10	10	15	20	25	30	40	50
121-130	0	10	10	15	20	25	30	35	45
131-140	0	5	10	15	15	20	25	30	40
141-150	0	5	5	10	15	20	25	30	35
151-175	0	0	5	10	10	20	25	25	35
176-200	0	0	0	5	10	15	20	25	30

Nota: El resultado es la penalización por peso acarreado del personaje. La Penalización por Carga de un personaje es 0 ó su Bonificación por Fuerza menos su penalización por peso, la cifra que sea inferior (esto es, la Penalización por Carga nunca puede ser superior a 0).

Nota: Se suma una penalización adicional de 5 a la penalización máxima arriba indicada por cada 5 Kg. por encima de 80 Kg.

BT-6 TABLA DE PROFESIONES

Profesión	C. Principal	Reino	Bonificaciones (por nivel)
Guerrero	FUE	ESE/CAN	(+ 1) Habilidades generales; (+ 2) Desarrollo físico; (+ 3) Habilidades en el manejo de armas.
Explorador	AGI	ESE/CAN	(+ 1) Habilidades de armas, habs. generales; (+ 2) Habs. de subterfugio; (+ 3) Percepción.
Mago	INT	ESE	(+ 2) Leer runas, usar objetos, hechizos básicos; (+ 3) Hechizos dirigidos.
Animista	I	CAN	(+ 1) Leer runas, usar objetos, habilidades generales, percepción; (+ 2) Hechizos dirigidos, hechizos básicos
Montaraz	CON	CAN	(+ 2) Habilidades en el manejo de armas, percepción, acechar/esconderse; (+ 3) Habilidades generales
Bardo	PRE	ESE	(+ 1) Habilidades en el manejo de armas, habilidades generales, habilidades de subterfugio; habilidades mágicas, hechizos básicos, percepción.



CGT-1 TABLA DE GRADOS DE IDIOMAS

Grado 1: Permite la comunicación verbal básica mediante frases sencillas (por ejemplo: ¿bueno para comer? ¿Peligro? ¿Cuánto vale? ¿dónde está el baño?, etc.) Ni leer ni escribir.

Grado 2: Permite hablar sobre temas sencillos mediante construcciones sencillas si ambos interlocutores hablan despacio y con cuidado. Permite la lectura frases sencillas para captar el significado general, sin demasiados detalles, pero no la escritura.

Grado 3: Permite hablar con la fluidez equivalente a la de un nativo, pero sin las cualidades tonales (es decir, que se habla con acento extranjero). Permite leer y escribir textos moderadamente sencillos, pero no acerca de conceptos sutiles.

Grado 4: Se habla como en grado 3 y la capacidad de leer y escribir es la de un hombre de letras medio.

Grado 5: Permite una absoluta fluidez, sin acento extranjero, y leer y escribir con corrección exquisita.

GT-2 TABLA DE RAZAS

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

* — Estas razas no son de personajes de jugadores normalmente

† — Esta clasificación incluye muchas razas (o culturas) diferentes, se debe realizar una segunda tirada para determinar la raza (o cultura)

CGT-4 TABLA DE PUNTOS DE DESARROLLO

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

* — Especial, ver arriba.

CATEGORÍAS:

Mov. y maniobra:
Sin armadura
Cuero
Cuero endurecido
Cota de malla
Coraza

Hab. con armas:
De filo
Contundente
A 2 manos
Arrojadizas
Proyectiles
De asta

Hab. de subterfugio:
Emboscar
Acechar/Escondarse
Abrir cerraduras
Desactivar trampas

Hab. generales:
Tregar
Montar
Nadar
Rastrear

Hab. mágicas:
Leer Runas
Usar objetos
Hechizos dirigidos

LISTAS DE HECHIZOS: Cada lista se aprende por separado.

IDIOMAS: La habilidad para cada idioma se desarrolla por separado..

DESARROLLO FISICO: Determina los puntos de vida de un personaje.

PERCEPCIÓN: Esta habilidad puede desarrollarse con puntos de cualquier categoría o combinación de ellas.

Habilidades Secundarias - Los PD de una o más habilidades pueden emplearse para desarrollar las Habilidades Secundarias. Las categorías de habilidad que se corresponden con cada Habilidad Secundaria se encuentran en el Apéndice A-5 (pág. 213) y en el Apartado 5.4.3 (pág. 35)



IHT-1 TABLA DE DETERIORO DE CARACTERÍSTICAS

Tirada	Asalto tras la muerte		
	1º-6º	7º-18º	tras el 18º
1-10	0	0	0
11-25	0	0	1
26-50	0	1	2
51-75	1	2	3
76-90	1	2	4
91-00	1	3	5

Nota: el número resultante es la cantidad en que se disminuye la característica.

IHT-2 TABLA DE RECUPERACIÓN

Tipo herida	GRAVEDAD		
	Poca	Media	Extrema
Quemadura/tejido	3 días	10 días	25 días
Hueso/Músculo/tendón	5 días	15 días	35 días
Cabeza/órganos internos	2 semanas	2 meses	varía

IHT-3 TABLA DE EFECTO Y PRECIOS DE RESUCITAR

Nivel del que realiza	% Probabilidad de fracaso	Días necesarios para recuperación	Precio recomendado
12º	10%xdías muerto	100xdías muerto	150 mo.
15º	5%xdías muerto	50xdías muerto	250 mo.
17º	2%xdías muerto	20xdías muerto	350 mo.
20º	1%xdías muerto	5xdías muerto	500 mo.
25º	1%xdías muerto	ninguno	800 mo.



ST-1 IDIOMAS DE TIERRA MEDIA

Adunaico: *corsarios* (5), *dúnedain* (4) elfos Noldor (3), *númenóreanos negros* (5).

Apysaico: haradrim del norte (4) *haradrim del sur* (5)

Atliduk: *beórnicas* (5).

Lengua negra (Morbeth): medio orcos (2), *medio trolls* (51 *olog-hai* (5), *uruk-hai* (5)

Dunael: *dunlendinos* (5), rohirrim (1), woses (2)

Haradaico: *corsarios* (4), *haradrim del norte* (5), haradrim del sur (3), *númenóreanos negros* (5), *variags* (3).

Khuzdul (enano): *enanos* (5), umli (1).

Kuduk (la sutil variante del Oestron de los hobbits): *hobbits* (5).

Labba: *lossoth* (5), umli (2).

Logathig: *dorwinrim* (5), *hombres del este* (5)

Nahaiduk: *beórnicas* (5) *hombres del bosque* (5)

Orco: medio orcos (3), *orcos* (5), *uruk-hai* (4).

Oestron (lengua común): *beórnicas* (5), *eriadorianos* (5), *gondorianos* (5), *corsarios* (5), *dorwinrim* (5), *dúnedain* (5), *dunlendinos* (4), elfos noldor (5), elfos silvanos (4), elfos sindar (5), enanos (5), haradrim del norte (5), haradrim del sur (3), *hobbits* (5), *hombres del bosque* (2), *hombres del Este* (2), *lossoth* (2), medio elfos (5), *medio orcos* (5), medio trolls (3), *númenóreanos negros* (5), *olog-hai* (3), *orcos* (3), rohirrim (5), *trolls* (4), umli (2), *uruk-hai* (4), *variags* (2), woses (2).

Pukael: woses (5).

Quenya: *dúnedain* (1), *elfos noldor* (5), elfos silvanos (2), elfos sindar (3), medio elfos (3).

Rohírrico: rohirrim (5).

Sindarin: *dúnedain* (4), elfos noldor (5), elfos silvanos (5), *elfos sindar* (5), enanos (3), *hombres del bosque* (2), *lossoth* (2), medio elfos (5).

Silvano (Bethteur): *elfos silvanos* (5) elfos sindar (4).

Umítico: Umli (5).

Varadja: *variags* (5).

Waildyth (señas de la Naturaleza): *beórnicas* (5).

Nota: El número entre paréntesis detrás de cada raza que habla un idioma es el grado normal de habilidad para dicho idioma de un miembro de la raza en cuestión. Para las razas que se dan en cursiva, el idioma es su lengua materna.



Esqueletos

Tabla de
Heridas y
Curación:
IHT-1
IHT-2
IHT-3

Tabla
Resumen:
ST-1



ST-2 TABLA RESUMEN DE CRIATURAS

Ningún mundo puede considerarse completo sin la inclusión de la fauna y molestias indígenas de cada región. Para facilitar la explicación, y por conveniencia del juego, hemos separado la fauna "normal" de la Tierra Media de aquellos animales y monstruos, espectaculares y mortíferos, que comprenden una gran parte de la atmósfera de cualquier juego basado en Tolkien.

Las capacidades de combate de aquellos animales que es más probable encontrar al ir de aventuras en la Tierra Media se resumen en la primera parte de la tabla ST-2. Todas estas criaturas deberían ser conocidas por los jugadores y por ello no son descritas en detalle. Los nombres son genéricos, como "perro grande" o "felino pequeño". Cada vez que se produce un encuentro con un animal deberían usarse las características más compatibles. Así, un tigre que ataca, usaría la hiler de estadísticas de "felino grande", mientras que un búfalo de agua usaría la hiler correspondiente a "toro". Una cosa que hay que tener en cuenta es que la mayoría de los animales no atacarán a los hombres voluntariamente. Los encuentros con animales deben tener un motivo, como que el ani-

mal haya sido convocado, o que luche para proteger a sus crías. Normalmente, no hay escuadrones de alces vagando por los bosques en busca de un grupo de personajes al que embestir.

CLAVE

Tipo: El tipo es el nombre y tamaño de la amplia categoría genérica que se describe en el resto de la hiler.

Nivel: La columna de nivel indica el nivel del animal promedio a efectos de tiradas de resistencia y puntos de experiencia. Obsérvese que un animal con un cero en esta columna cuenta como nivel 0 a efectos de puntos de experiencia y nivel 1 para tiradas de resistencia.

Nº que aparece: Se indica el promedio de animales que aparecerán en un encuentro con un grupo de 4 a 6 personajes. Se trata de una cifra totalmente sugerida y la decisión final depende completamente del director de juego.

Velocidad: La velocidad relativa del monstruo o animal. Ver la tabla más abajo.

ANIMALES COMUNES DE TIERRA MEDIA

Criatura	Tipo	Nivel	nºapa.	Velocidad	PV	CA	BD	Ataque	Tam.	Cift.
Alce		4	1-15	MR	230	C	35	75To	E	Gde
Antílope		2	1-10	MR	200	SA	30	45To	M	Reg
Araña,	pequeña	0	1-100	N	1	SA	5	10Co	D	Reg
	mediana	0	1-50	N	5	SA	5	10Co	P	Reg
	grande	1	1-50	N	10	SA	0	20Co	P	Reg
Ave,	pequeña	0	1-100	MR	5	SA	40	25Pi	D	Reg
	grande	1	1-4	R	30	SA	30	40Pi	M	Reg
Ballena		10	1-20	MR	450	C	60	90To	E	Ene
Caballo,	pequeño	2	1-50	R	90	SA	30	30To	M	Reg
	grande	3	1-50	R	140	SA	30	45To	G	Reg
Delfín		3	1-30	MR	70	SA	40	50To	M	Reg
Felino,	pequeño	1	1-3	MR	20	SA	25	40Ga	P	Reg
	mediano	2	1-6	MR	50	SA	25	60Ga	P	Reg
	grande	3	1-10	MR	100	C	35	80Ga	M	Reg
Jabalí		3	1-6	R	30	C	40	55Co	G	Reg
Lagarto,	pequeño	0	1	MR	5	SA	50	20Pi	D	Reg
	mediano	1	1	R	15	SA	40	25Pi	P	Reg
	grande	2	1	MR	35	SA	30	45Pi	P	Reg
Murciélago	pequeño	0	1-100	MR	5	SA	60	35Mo	D	Reg
	gigante	2	1-20	MR	60	SA	50	50Mo	P	Reg
Oso,	grande	3	1-5	R	150	C	30	70To	G	Reg
	gigante	7	1-3	R	250	C	40	95To	E	Gde
Perro,	pequeño	1	1-10	R	30	SA	20	40Mo	P	Reg
	mediano	2	1-20	R	70	SA	25	50Mo	M	Reg
	grande	3	1-20	R	110	C	25	70Mo	G	Reg
Poney		2	1-50	MR	65	SA	25	35To	P	Reg
Serpiente,	pequeña	0	1 +	MR	5	SA	40	30Co	D	Reg
	mediana	1	1 +	MR	20	SA	30	35Co	P	Reg
	grande	2	1 +	R	35	C	20	50Co	P	Reg
Simio,	pequeño	1	1-25	R	45	SA	25	35Mo	P	Reg
	grande	2	1-15	R	100	SA	20	60Mo	M	R
	enorme	3	1-10	R	140	C	20	90Pr	G	GTé
Tiburón,	grande	3	1-30	R	120	C	30	75Mo	E	Reg
Toro		3	1	MdR	190	SA	25	50To	G	Reg
Venado,	hembra	1	1-15	MR	50	SA	25	15To	P	Reg
	macho	2	1	MR	70	SA	25	50Co	G	Reg

ST-2 TABLA RESUMEN DE CRIATURAS

PV: La cantidad de puntos de vida que posee el ejemplar promedio de dicha variedad animal y que puede perder antes de caer inconsciente. Puede variar en 20% o más en cualquier dirección para un animal en concreto.

CA: La clase de armadura equivalente al animal. SA: sin armadura. C: cuero. CE: cuero endurecido. CM: cota de malla, CO: coraza.

BD: La sustracción defensiva básica del animal. Debería ser alterada por el director de juego de acuerdo con las circunstancias, y debería variar siempre en hasta un 20% (arriba o abajo) para dar a cada animal una presencia individual.

Ataque: Aquí se indica el tipo de ataque del animal y la bonificación ofensiva básica de dicho ataque. Ver la tabla CST-2 para más información sobre los ataques de animales.

Tamaño: Aquí se indica el límite en cuanto al tamaño máximo de los ataques del animal. D: diminuto, P: pequeño, M: mediano, G: grande, E: enorme.

Crit.: El nombre de la tabla de críticos en la que tira el animal cuando es herido. *Reg:* normal, *Gde:* grandes criaturas, *Ene:* enormes criaturas (menos 10).

* — Este monstruo posee ataques o poderes especiales. Para más detalles, ver las descripciones individuales.

VELOCIDADES:

	MOVIMIENTO		MOD. DEFENSIVOS ‡	
	Mov. básico*	Bonif. mov.	Carga emb.	Huida evasión
AR / Arrastrarse	6 m.	0	0	0
ML / Muy lento	12 m.	0	0	0
L / Lento	15 m.	10	0	5
N / Normal	20 m.	15	-5	10
MdR / Mod. rápido	24 m.	20	-10	15
R / Rápido	33 m.	30	-15	20
MR / Muy rápido	42 m.	40	-20	30
RS / Rapidísimo	51 m.	50	-20	40

* — Este es el movimiento base de la criatura sin modificaciones por Bonificaciones de Movimiento y Maniobra (MM) ni por correr.

‡ — Estos modificadores se aplican la bonificación defensiva del animal o monstruo cuando ocurre la situación apropiada. Una carga/embestida ocurre cuando el animal ataca a un personaje sin sorpresa. Sólo el blanco del animal, o alguien que se encuentre a no más de metro y medio del blanco, tiene derecho a dicho modificador cuando ataca al animal que embiste. La columna de huida/evasión se da cuando el animal se encuentra como mínimo a 15 metros de distancia y se aleja o pasa por delante de la línea de visión del personaje que quiere dispararle, o atacarle, a gran velocidad.

MONSTRUOS Y ANIMALES ESPECIALES DE TOLKIEN

Tipo	Nivel	nºapa.	Velocidad	PV	CA	BD	Ataque	Tam.	Cift.	
Aguilas, grandes	30	1-10	MR	250	CE	60	110Pi*	E	Ene	
Arañas gigantes	5	1-20	N	50	CM	20	60Pi*	M	Reg	
Balrogs	60	1	MR	400	CO	60	240Ar*	-	Ene	
Bestias malignas	20	1-2	R	210	CM	35	95Mo*	E	Ene	
Crebain	2	1-100	MR	10	SA	50	25Pi	p	Reg	
Dragones	25	1	MdR	260	CO	40	175Mo*	E	Ene	
Dumbledors	1	1-100	MR	3	SA	40	10Mo	D	Reg	
Ents-Onodrim	35	1 +	R	400	CO	30	170Ap*	E	Ene	
Faistitycelyn	15	1	N	250	CO	35	120Pi	E	Ene	
Gigantes	20	1-3	L	350	CE	30	140To*	E	Ene	
Huargos	8	4-20	MR	150	SA	55	90Mo	L	Reg	
Hummerhorns	3	1-20	MR	35	SA	50	50Co	M	Reg	
Kraken,	pequeño	15	1	MR	150	SA	50	75Pr*	M	Gde
	mediano	25	1	N	300	C	40	125Pr*	L	Gde
	grande	35	1	N	400	CE	40	150Pr*	E	Ene
Licántropos	10	1-5	MR	250	CE	65	120Mo*	E	Gde	
Mearas	10	1-15	NIR	200	SA	40	75Pu	G	Reg	
Mewlips	4	2-20	N	60	SA	35	55Ar	-	Reg	
Moscas de Mordor	1	1-100	MR	2	SA	35	15Mo	D	R	
Múmakil	7	1-10	MdR	300	CE	25	85To	E	Gde	
Nazgûl	20	1-9	MR	200	CM	75	175Ar*	-	Ene	
Olog-hai	15	1 +	R	150	CO	45	160Ar	-	Gde	
Orcos,	débiles	1	1 +	MR	35	SA	25	35Ar	-	Reg
	medios	3	1 +	MR	60	CE	30	60Ar	-	Reg
	fuertes	5	1 +	MR	85	CM	30	60Ar	-	Reg
Trolls	12	1-10	N	180	CE	35	150Ga	E	Gde	
Tumularios	menores	10	1	N	100	SA	40	95Ar*	-	Gde
	medios	15	1	N	125	SA	50	115Ar*	-	Gde
	mayores	25	1	N	175	SA	60	170Ar*	-	Ene
Ucornos	20	1-20	ML	350	CM	20	75Pu	G	Ene	
Vampiros	15	1	MR	150	SA	65	100Ga*	E	Gde	

Nota: Ar: arma. Para las demás abreviaturas ver la tabla CST-2.



ST-3 TABLA GENERAL DE PERSONAJES

La Tabla General de Personajes resume las diversas bonificaciones para cada una de las seis profesiones. Se trata de bonificaciones promedio basadas en el nivel de los personajes. Estos resúmenes son útiles a la hora de determinar las capacidades de los personajes jugadores. El director de juego también puede usarla si lo desea, para personajes de jugadores si éstos quieren saltarse el proceso de desarrollo de habilidades.

Suposiciones — Las bonificaciones que vienen a continuación se han obtenido siguiendo el proceso normal de desarrollo del personaje y se basan en las siguientes suposiciones. Los guerreros, exploradores, montaraces y animistas son eriadorianos; los bardos y magos son gondorianos. Las bonificaciones totales por características son las que figuran abajo para cada profesión.

Guerrero — FUE(+15), AGI(+10), CON(+5), las demás(+0)

Explorador — FUE(+10), AGI(+15), CON(+5), las demás(+0)

Montaraz — FUE(+10), AGI(+5), CON(+10), I(+5), las demás(+0)

Las opciones de historial para guerreros, exploradores y montaraces son:

- 1) Se ha conseguido un arma principal +10.
- 2) Se ha elegido la habilidad especial de "Reflejos rápidos".
- 3) Se han obtenido 30 mo.
- 4) Se ha desarrollado una habilidad secundaria hasta grado de habilidad 5.

Bardo — AGI(+5), INT(+10), I(+5), PRE(+10) las demás(+0)

Mago — AGI(+5), INT(+15), I(+5), PRE(+5), las demás(+0)

Animista — FUE(+5), AGI(+5), INT(+5), I(+15), las demás(+0)

Las opciones de historial para magos, animistas y bardos son:

- 1) Se ha conseguido un sumando de hechizos +2.
- 2) Se ha aprendido una lista de hechizos adicional.
- 3) Se han conseguido 30 mo.
- 4) Se ha desarrollado una habilidad secundaria hasta grado 5.

ANIMISTA	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cuero	-5	-5	-5	-5	-5	+0	+5	+5	+5	+5
Cuero endurecido	-20	-15	-10	-5	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Bonif. Defensiva	+5 (+modificaciones opcionales procedentes de hechizos)									
Arma principal	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Arma secundaria	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+57
Arma terciaria	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Trepar	+11	+12	+18	+24	+25	+31	+37	+38	+44	+50
Montar	+21	+27	+28	+34	+40	+41	+47	+53	+59	+65
Nadar	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Rastrear	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Acechar/ Escondarse	+5	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45
Abrir cerraduras	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Desactivar trampas	-10	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Leer runas	+11	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Usar objetos	+21	+27	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+70
Hechizos dirigidos	-18	+14	+21	+23	+25	+27	+29	+31	+33	+35
Percepción	+21	+27	+33	+34	+40	+46	+47	+53	+59	+65
Desarrollo físico (PV)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Hechizos básicos	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Nº idiomas	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
Nº listas de hechizos	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

BARDO	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Cuero	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35	-35
Cuero endurecido	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50	-50
Cota malla	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70	-70
Coraza	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85	-85
Bonif. Defensiva	+5 (+30 con escudo)									
Arma principal	+11	+17	+23	+29	+35	+41	+47	+53	+59	+62
Arma secundaria	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Arma terciaria	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Otras	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25
Trepar	+6	+7	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Montar	+6	+12	+13	+19	+25	+31	+37	+43	+49	+55
Nadar	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15
Rastrear	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Acechar/ Escondarse	+16	+17	+23	+29	+30	+36	+42	+43	+49	+55
Abrir cerraduras	+16	+22	+23	+29	+30	+36	+42	+43	+49	+55
Desactivar trampas	-19	+12	+18	+19	+25	+31	+32	+38	+44	+45
Leer runas	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+72
Usar objetos	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Hechizos dirigidos	-19	-18	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
Percepción	+16	+22	+28	+34	+40	+46	+52	+58	+64	+67
Desarrollo físico (PV)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Hechizos básicos	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Nº idiomas	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
Nº listas de hechizos	1	2	3	3	4	5	5	6	7	8

ST-3 TABLA GENERAL DE PERSONAJES

253



EXPLORADOR	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25	+25
Cuero	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cuero endurecido	-10	-5	+0	+5	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Cota malla	-30	-30	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-10	-5
Coraza	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75
Bonif. Defensiva	+20 (+45 con escudo)									
Arma principal	+41	+52	+63	+74	+80	+83	+86	+89	+92	+95
Arma secundaria	+31	+37	+43	+49	+55	+61	+67	+73	+79	+82
Arma terciaria	+21	+22	+23	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Otras	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Trepar	+21	+27	+33	+39	+45	+51	+57	+63	+69	+75
Montar	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Nadar	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28	+29	+30
Rastrear	+6	+12	+18	+24	+25	+26	+27	+33	+39	+45
Emboscar	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Acechar/ Esconderse	+12	+19	+26	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Abrir cerraduras	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Desactivar trampas	+7	+14	+21	+28	+35	+42	+49	+56	+63	+70
Leer runas	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar objetos	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5
Hechizos dirigidos	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
Percepción	+13	+21	+29	+37	+45	+48	+51	+59	+67	+75
Desarrollo físico (PV)	27	32	38	43	49	54	60	65	71	76
Hechizos básicos	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Nº idiomas	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
Nº listas de hechizos	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1

GUERRERO	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20
Cuero	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+5	+10
Cuero endurecido	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cota malla	-25	-15	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Coraza	-70	-70	-70	-35	-20	-5	+0	+0	+0	+0
Bonif. Defensiva	+15 (+40 con escudo)									
Arma principal	+43	+56	+69	+82	+95	+100	+105	+110	+115	+120
Arma secundaria	+28	+36	+44	+52	+60	+73	+86	+91	+96	+101
Arma terciaria	+33	+41	+49	+57	+65	+73	+81	+94	+97	+100
Otras	+28	+31	+34	+37	+40	+43	+46	+49	+57	+65
Trepar	+16	+22	+23	+24	+25	+31	+32	+33	+34	+40
Montar	+6	+12	+18	+24	+30	+36	+42	+48	+54	+60
Nadar	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25
Rastrear	+6	+7	+13	+14	+20	+21	+27	+28	+34	+35
Emboscar	-25	-25	-25	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+2
Acechar/ Esconderse	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Abrir cerraduras	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Desactivar trampas	+5	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25
Leer runas	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+10	+10
Usar objetos	-25	-25	-25	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+10
Hechizos dirigidos	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
Percepción	+5	+10	+10	+15	+15	+20	+20	+25	+25	+30
Desarrollo físico (PV)	34	47	60	73	86	99	106	114	121	129
Hechizos básicos	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Nº idiomas	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Nº listas de hechizos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



ST-3 TABLA GENERAL DE PERSONAJES

MAGO	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Bonif. Defensiva	+5 (+modificaciones opcionales procedentes de hechizos)									
Arma principal	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Arma secundaria	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Trepar	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Montar	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Nadar	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Rastrear	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Acechar/ Escondarse	-20	-20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Abrir cerraduras	-10	-10	-10	+10	+20	+20	+20	+20	+20	+20
Desactivar trampas	-20	-20	-20	-20	-20	-20	+10	+10	+10	+10
Leer runas	+27	+34	+41	+48	+55	+62	+69	+81	+87	+91
Usar objetos	+17	+24	+31	+38	+45	+57	+69	+73	+77	+81
Hechizos dirigidos	+18	+31	+44	+57	+70	+75	+80	+85	+90	+95
Percepción	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Desarrollo físico (pv)	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66
Hechizos básicos	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
Nº idiomas	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
Nº listas de hechizos	2	3	5	6	7	9	10	11	13	14
MONTARAZ	NIVEL									
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Sin armadura	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
Cuero	-5	-5	+0	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Cuero endurecido	-10	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Cota malla	-30	-30	-30	-25	-20	-15	-5	+0	+0	+0
Coraza	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-75	-45	-35	-25
Bonif. Defensiva	+10 (+35 con escudo)									
Arma principal	+42	+54	+66	+78	+85	+89	+93	+97	+101	+105
Arma secundaria	+22	+29	+36	+43	+50	+57	+64	+71	+78	+82
Arma terciaria	+17	+19	+21	+23	+30	+37	+44	+51	+58	+65
Otras	-8	-6	-4	-2	+0	+2	+4	+6	+8	+10
Trepar	+13	+21	+29	+37	+45	+53	+61	+69	+77	+85
Montar	+18	+26	+34	+42	+50	+58	+66	+74	+82	+87
Nadar	+13	+16	+19	+22	+25	+28	+31	+34	+37	+40
Rastrear	+8	+16	+24	+32	+40	+48	+56	+64	+72	+80
Emboscar	-25	-25	+1	+2	+2	+2	+3	+4	+5	+6
Acechar/ Escondarse	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	+72
Abrir cerraduras	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Desactivar trampas	+20	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Leer runas	-25	-25	-25	-25	+5	+5	+5	+5	+5	+5
Usar objetos	-20	-20	-20	-20	-20	10	10	10	10	10
Hechizos dirigidos	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20
Percepción	+12	+19	+26	+33	+40	+47	+54	+61	+68	72
Desarrollo físico (PV)	32	37	43	48	54	59	65	70	76	81
BO Hechizos Básicos	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Nº idiomas	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
Nº listas de hechizos	0	1	1	1	2	2	3	4	4	5

HA CHYAT EH XLK NYIXXLK CHPQYEH

ST-4 TABLA DE PRECIOS Y EQUIPO

255

VII Parte
Apéndices

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

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Bienes o servicios	Precio	Nota
Brandy	10 me	1/4 litro
Cerveza	2 me	1/2 litro
Hidromiel	5 me	1/2 litro
Sidra	1 me	1/2 litro
Vino	6 me	1/2 litro
Comida ligera	6 me	
Comida normal	1 mc	
Comida abundante	12 me	
Raciones normales (1 semana)	5 mc	Caducidad normal. Peso 9 k.
Raciones de viaje (1 semana)	1 mb	Conservadas. Peso 7 k.
Gran pan (1 semana)	3 mo	Conservado. Peso 2 k.
Pan de viaje (1 mes)	15 mo	Conservado. Peso 2 k.
Alojamiento pobre	1 mc	Dormitorio comunal.
Alojamiento normal	2 mc	Camas individuales.
Buen alojamiento	22 me	Habitaciones privadas.
Establo	2 me	Incluye pienso para el animal.

TRANSPORTE

Transporte	Precio	Velocidad\$ (mts./a)	Capac.	Bonif. montar†
Caballo ligero	45 mp	75	100 k.	+0
Caballo	60 mp	60	150 k.	+0
Caballo pesado	80 mp	36	200 k.	+0
Caballo guerra	20 mo	54	175 k.	+15
Caballo g. gran	75 mo‡	45	185 k.	+30
Camello	12 mo‡	30	112,5 k.	-15
Elefante	50 mo‡	24	500 k.	-10
Mula/burro	32 mp	36	175 k.	-10
Poney	40 mp	42	90 k.	+5
Transbordador	2 mc/1,5 km	varía	—	—
Servicio de diligencia	1 mc/1,5 km	varía	—	—
Carreta	6 mo	15	750 k.	—
Barca pequeña	7 mo	varía	500 k.	—
Barca mediana	11 mo	varía	1500 k.	—
Barca grande	40 mo	varía	2500 k.	—

EQUIPO PROTECTOR

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

ACCESORIOS

Bienes	Precio	Peso*	Nota
Antorcha	3 me	0,5 k.	Ilumina un diámetro de 6 m.
Arco para encender fuego	8 me	0,25 k.	Tarda 5 minutos.
Botas*	1 mp	1,5 k.	—
Camisa*	3 mb	0,5 k.	—
Cantimplora (0,5 litros)	1 mc	0 k.	Pesa 0,5 k. llena.
Capa*	9 mb	1 k.	—
Carcaj (capacidad 20)	1 mb	0,25 k.	Contiene flechas o pivotes.
Cinto*	5 mb	0,5 k.	—
Cuerda	4 mb	3 k.	15 m.
Cuerda (superior)	12 mb	1,5 k.	15 m.
Chaqueta*	15 mb	3 k.	—
Dardos (20)	11 mb	1,5 k.	15% de rotura al usarlos. 3
Escarpas (10)	2 mb	1,5 k.	de hierro.
Estacas (10)	9 me	1 k.	de madera.
Flechas (20)	4 mb	1,5 k.	40% de rotura al usarlos.
Frasco de aceite	3 mb	0,5 k.	Recarga para 6 horas.
Juego de ganzúas	1 mp	0,25 k.	bonificación +5
Linterna	12 mb	1 k.	Ilumina 15 m diámetro.
Lona embreada (1,5x2,4 m.)	1 mb	2 k.	—
Mochila	2 mb	1 k.	10 kilos, 30 dm cúbicos
Pantalones*	25 mc	0,5 k.	—
Petate	33 mc	1,5 k.	22,5 kilos, 60 dm³.
Dardos (20)	11 mb	1,5 k.	15% de rotura al usarlos. 3
Saco (25 kilos)	8 mc	1 k.	Capacidad 25 kgs, 90 dm
Saco de dormir (lana)	2 mb	2,5 k.	Manta
Sobretudo*	9 mb	0,5 k.	—
Tienda	2 mp	4,5 k.	Caben dos.
Vaina	25 mb	0,5 k.	—
Vara (3 m.)	5 mc	4 k.	de madera.
Yasca y pedernal	1 mb	0,25 k.	Tarda 3 minutos.

* — Cuenta para la carga si se transporta y no se lleva puesto. Estos pesos se basan en el equipo para un humano normal (de una estatura de 1,75 m. y peso de 75 kilos.)

** — Pesa 4 kg si mide menos de 1,5 m y 2 kg si mide menos de 1,25 m.

§ — Esta es la capacidad normal de movimiento en una situación táctica, puede ser doblada si el jinete decide ir al galope (véase Apartado 8.1, pág. 45).

† — Un animal especialmente inteligente tendría una bonificación adicional de + 10, pero su precio sería mayor.

‡ — Raramente disponible, a no ser que se compre de un rico comerciante o noble señor en regiones especiales.

Tabla
Resumen:
ST-4



CODIGOS

Los códigos nos dan el clima en el que normalmente se encuentra la hierba (o veneno) con una letra minúscula; el tipo de lugar en el que se encuentra viene indicado por una mayúscula, mientras que el número nos dice la dificultad de encontrar una dosis de dicha hierba (véase Apartado 14.3, pág. 68).

CODIGOS CLIMÁTICOS

a: .. árido
c: .. frío
e: .. fríos eternos
f: .. frío intenso (helado)
h: .. caliente y húmedo
m: .. clima templado
s: .. semiárido
t: .. clima fresco

DIFICULTAD DE ENCONTRAR

Código	Dificultad	Mod.
1	Rutinaria	(+ 30)
2	Muy Fácil	(+ 20)
3	Fácil	(+ 10)
4	Dificultad media	(+ 0)
5	Difícil	(- 10)
6	Muy difícil	(- 20)
7	Extremad. difícil	(- 30)
8	Locura completa	(- 50)
9	Absurdo	(- 70)

CODIGOS DE LOCALIZACION

A: .. alpino
B: .. cañadas/uadis
C: .. bosque de coníferas (hoja perenne)
D: .. bosque mixto de hoja caduca
E: .. costas y riberas de agua dulce
G: .. glaciares y campos nevados
H: .. brezal/maleza
J: .. jungla/bosque pluvial
M: .. montaña
O: .. costas oceánicas, de agua salada
S: .. hierba corta
T: .. hierba alta
U: .. bajo tierra (cavernas, etc.)
V: .. volcánico
W: .. tierras baldías
Z: .. desierto

ST-5 TABLA DE HIERBAS, ENFERMEDADES Y VENENOS

HIERBAS

Nombre	Códigos	Forma/prep.	Precio	Efecto
Alivio de Aturdimiento —				
Suranie	t-F-3	baya/ingestión	2 mo	Quita el aturdimiento (1 asalto).
Vimik	s-S-4	raíz/infusión	12 mp	Se conserva 10 días. Quita el aturdimiento (1-10 asaltos),
Witan	h-J-6	hoja/ingestión	12 mo	Quita los efectos de 2 asaltos de aturdimiento.
Alivio de Conmociones —				
Arlan	t-T-2	hoja/aplicación	13 mp	Recupera entre 4-9 Puntos de Vida.
Darsurion	c-M-3	hoja/aplicación	3 mp	Recupera entre 1-6 Puntos de Vida.
Draaf	s-O-2	hoja/ingestión	5 mp	Recupera entre 1-10 Puntos de Vida.
Garrig	a-Z-3	cactus/ingestión	55 mo	Recupera 30 Puntos de Vida.
Gefnul	e-V-5	liquen/ingestión	90 mo	Recupera 100 Puntos de Vida.
Mirennna	c-M-3	baya/ingestión	10 mo	Recupera 10 Puntos de Vida.
Rewk	t-D-3	nódulo/infusión	9 mp	Recupera entre 2-20 Puntos de Vida.
Thurl	t-D-1	especia/infusión	1 mp	Recupera entre 1-4 Puntos de Vida.
Winclamit	c-C-7	fruto/ingestión	100 mo	Recupera entre 3-300 Puntos de Vida.
Yavethalion	m-O-5	fruto/ingestión	45 mo	Recupera entre 5-50 Puntos de Vida.
Alivio de Quemaduras y Congelaciones —				
Aloe	t-H-4	hoja/aplicación	5 mb	Dobla la velocidad de curación de las quemaduras y cortes leves
Culkas	a-Z-4	hoja/aplicación	35 mo	Cura 1 m² de quemaduras.
Jojojopo	f-M-4	hoja/aplicación	9 mp	Cura las congelaciones. Recupera 2-20 PV. Perdidos por causa del frío.
Kelventari	t-T-3	baya/aplicación	19 mo	Cura quemaduras de primero y segundo grado, se recuperan 1-10 PV. perdidos por quemadura o calor.
Alteración y Enaltecimiento Físico —				
Atigax	f-H-4	raíz/infusión	40 mo	Protege los ojos de la luz intensa o los resplandores. Permite la visión a pesar de las luces cegadoras o repentinas. Dura 9 horas.
Breldiar	m-V-4	flor/ingestión	25 mo	Resta 30 a la maniobra y el cuerpo a cuerpo. Suma 50 a los ataques con hechizos y proyectiles.
Gylvir	m-O-5	algas/ingestión	45 mo	Permite respirar bajo el agua (sólo) durante 4 horas.
Kathkusa	f-W-3	hoja/ingestión	50 mo	Dobla la fuerza (1-10 asaltos). + 10 a la BO, dobla el número de PV que se hace perder a los enemigos.
Kilkamur	h-S-5	raíz/infusión	65 mo	Protege contra las llamas y el calor de 1-10 horas.
Kalgul	s-S-3	capullo/infusión	27 mo	Da la misma visión que tienen los elfos (6 horas).
Megillos	c-M-3	hoja/ingestión	12 mp	Aumenta la percepción visual (alcance y potencia) durante 10 minutos.
Yaran	t-S-2	polen/ingestión	9 mp	Agudiza el olfato y el gusto (durante una hora).
Zulsendura	a-U-4	seta/infusión	70 mo	Rapidez (durante 3 asaltos, como el hechizo del mismo nombre).
Zur	c-U-4	hongo/infusión	12 mo	Agudiza el olfato y el oído (durante 1 hora)
Hierbas de Efectos Generales —				
Arkasu	m-T-4	savia/aplicación	12 mo	Recupera entre 2-12 pv. Dobla la velocidad de curación de las heridas graves.
Arlan	c-M-2	raíz/ingestión	5 mb	Descongestivo. Suma + 20 a la resistencia contra los resfriados. Acelera la recuperación de enfermedades respiratorias en x5.
Athelas	t-C-5	hoja/infusión	200 mo	Capaz de curar cualquier cosa mientras el paciente siga vivo, pero sólo es lo efectiva que lo sea quien la aplica. El efecto total sólo se produce en las manos de un rey "ungido".
Attanar	t-F-4	musgo/aplicación	8 mo	Cura la fiebre.
Delrean	c-C-2	corteza/aplicación	3 mp	Ahuyenta a los insectos, pero huele muy mal.
Felmather	m-O-5	hoja/ingestión	105 mo	Permite convocar mentalmente a un "amigo". El alcance es 100 metros por el nivel de quien la usa. Cura el estado de coma.
Melandar	c-F-3	musgo/infusión	12 mp	Suma + 10 a las tiradas e resistencia contra enfermedad durante 1-10 días.
Ur	f-H-3	nuez/ingestión	3 mo	Alimento para un día.
Modificadores de las Características —				
Lestagii	a-Z-9	capullo/ingestión	520 mo	Restaura pérdidas en las características que no hayan sido causadas por el envejecimiento. Sólo afecta a una.
Merrig	s-S-5	espino/infusión	2 mo	Su uso diario aumenta la PRE y la APA en 5. Los efectos se producen tras usarla 10 días y la adicción tras dos semanas. Su interrupción significa -10 de CON, 5 de INT, y 5 de PRE y de APA.

ST-5 TABLA DE HIERBAS, ENFERMEDADES Y VENENOS

Nombre	Códigos	Forma/prep.	Precio	Efecto
Preservación de la Vida (véase Apartado 17.0, pág. 74-75) —				
Degiik	h-O-5	hoja/ingestión	100 mo	Vida suspendida (1 día)
Oiolosse	f-F-8	especia/ingestión	600 mo	Resucita a los elfos, si es administrada en los siete días siguientes a la muerte.
Olvar	f-O-6	flor/ingestión	200 mo	Vida suspendida (2-20 días)
Pargen	h-J-8	baya/ingestión	800 mo	Resucita si es administrada a los 4 días de la muerte.
Reparación de Hemorragias —				
Anserke	h-O-6	raíz/aplicación	75 mo	Acaba con la hemorragia mediante coagulación y cierre de las heridas. Tarda 3 asaltos en surtir efecto. El paciente deberá permanecer inmóvil 5 minutos si no quiere que se vuelvan a abrir las heridas.
Belan	h-O-5	nuez/ingestión	40 mo	Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 asaltos en surtir efecto. Debe permanecer inmóvil 1 hora si no quiere que se vuelvan a abrir las heridas.
Harfy	s-S-6	resina/aplicación	150 mo	Detiene inmediatamente cualquier tipo de hemorragia.
Reparación de Huesos —				
Arfandas	c-F-5	tallo/aplicación	6 mb	Dobla la velocidad de curación de las fracturas.
Bursthelas	t-S-7	troncho/infusión	110 mo	Repara los huesos y articulaciones destrozadas.
Edram	c-F-6	musgo/ingestión	31 mo	Arregla huesos
Reparación de Tendones, Cartílagos y Músculos —				
Arnuminas	m-S-2	hoja/aplicación	6 mb	Dobla la velocidad de curación para las lesiones de ligamentos, cartílagos y músculos.
Arpsusar	t-F-5	troncho/infusión	30 mo	Repara las lesiones musculares.
Dagmathar	s-S-5	espinas/infusión	28 mo	Repara las lesiones de cartílagos.
Ebur	m-O-4	flor/ingestión	22 mo	Repara torceduras.
Reparación del Sistema Nervioso —				
Belramba	s-C-6	liquen/infusión	60 mo	Repara lesiones del sistema nervioso.
Terbas	m-D-3	hoja/aplicación	2 mo	Dobla la velocidad de curación de lesiones nerviosas.
Preservación y Reparación de Órganos —				
Aldaka	c-M-5	raíz/infusión	102 mo	Restaura la vista.
Berterin	m-D-3	musgo/infusión	19 mo	Preservación de materia orgánica de hasta el tamaño de un cuerpo durante 1 día.
Febfendu	e-F-4	raíz/infusión	90 mo	Restaura el oído.
Siran	s-S-6	especia/ingestión	80 mo	Restaura 1 órgano. Efecto secundario: enfermedad de la piel (la PRE reducida al 10% de lo normal).
Siriena	s-S-5	hierba/aplicación	70 mo	Preservación de materia orgánica de hasta el tamaño de un cuerpo durante 1 semana.
Tarnas	h-J-6	nódulo/infusión	220 mo	Repara lesiones en un órgano.
ENFERMEDADES (el nivel es el nivel del ataque) —				
Angurth	—	pulgas	—	(nivel 2) Muerte lenta y dolorosa.
Bukandas	—	ciertos lobos	—	(nivel 4) Asma grave.
Grelnixar	—	planta Vrel	—	(nivel 8) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir)
Igturfas	—	ciertas serpientes	—	(nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia -20.
Jadaras	—	hierba Janar	—	(nivel 2) La agilidad disminuye en 5.
Shutinis	—	chinche Hultif	—	(nivel 3) Locura.
Venaak	—	ciertos abejorros	—	(nivel 7) Pérdida del oído
VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) —				
Acaana	f-M-7	flor/pasta	600 mo	(nivel 10) Mata instantáneamente.
Dynallea	h-F-3	hoja/pasta	14 mo	(nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV.
Galenaana	c-A-6	hoja/polvo	179 mo	(nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma.
Jegga	m-U-5	murciélagos/pasta	92 mo	(nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida.
Jitsu	m-O-4	almejas/líquido	34 mo	(nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida.
Juth	a-Z-5	escorpión/líquido	41 mo	(nivel 2) Causa la locura gradualmente.
Karfar	h-J-4	hoja/pasta	142 mo	(nivel 7) Mata en 2-12 asaltos.
Kly	s-H-5	baya/pasta	154 mo	(nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida.
Klytun	s-B-4	raíz/pasta	53 mo	(nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días.
Silmaana	m-T-2	troncho/polvo	4 mo	(nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV.
Slota	t-D-7	araña/pasta	36 mo	(nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte.
Taynaga	c-C-5	corteza/polvo	27 mo	(nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV
Uraana	t-S-3	hoja/pasta	12 mo	(nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida.
Veneno de áspid	m-T-3	áspid/pasta	23 mo	(nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada.
Zaganzar	t-M-6	raíz/líquido	139 mo	(nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de vida

257



VII Parte
Apéndices

FORMA/PREP.

(Forma y preparación que se necesita)

Infusión: Tras hervir el agua, tarda 20 asaltos en estar lista, entonces puede beberse.

Ingestión: Puede ser tragada, comida, masticada, bebida o inhalada, lo que resulte más apropiado.

Aplicación: Se tardan 1-10 asaltos en prepararla. Luego se aplica la hierba en la zona de la herida.

Pasta: Se convierte el veneno en una pasta que puede ser aplicada a armas de filo o puntiagudas. Permanecerá efectivo durante semana, o hasta que se golpee a un enemigo. Si se consigue un crítico, el contrincante debe realizar una tirada de resistencia y pasarla o sufrirá los efectos del envenenamiento. Si el resultado del ataque es únicamente puntos de vida, el veneno se habrá perdido. También puede ponerse este tipo de venenos en la comida o bebida.

Líquido: Igual que la pasta, pero sólo conserva su efectividad durante 1 hora.

Polvo: No puede aplicarse a las armas, debe colocarse en la comida o bebida.

PRECIO

El precio corriente si la hierba o veneno está disponible.

EFECTO

Cada asalto, una dosis como máximo puede hacer efecto sobre un personaje dado. El efecto se basa en una dosis que pese 15 g.

ADICCIÓN

El director de juego puede determinar que ciertas hierbas sean adictivas. En ese caso, el uso de la hierba se hará menos efectivo, pero hará falta consumir la hierba para funcionar a pleno rendimiento (ver Merrig en Modificadores a las Características como ejemplo).

Tabla
Resumen:
ST-5

ST-6 TABLA DE TESOROS

DETERMINAR LA COMPOSICION DE UN TESORO

La mayoría de las veces, el director de juego escogerá un tesoro que resulte apropiado para un determinado lugar de aventuras. Sin embargo, resulta útil a menudo el poder generar rápidamente un tesoro aleatorio, o parte de un tesoro.

Las tablas que vienen a continuación se han incluido para ayudar al director de juego en esta labor. El director de juego debe asignar una riqueza relativa al tesoro (muy pobre, pobre, normal, rico o muy rico) y su contenido (dinero, gemas y joyas), así como si incluye objetos mágicos. La riqueza de cada uno de estos factores puede diferir. Por ejemplo, un tesoro puede ser muy rico en términos de dinero y riquezas pero pobre en objetos mágicos. Cada tabla incluye una sección para determinar el tamaño del tesoro; como alternativa, puede ser el DJ quien decida su tamaño. El tamaño del tesoro se refleja en el número de tiradas que se pueden hacer en la sección de composición de cada tabla. Estas tablas sólo se incluyen como ayuda al DJ, quien puede usarlas según le convenga.

TABLA DE JOYAS, GEMAS Y DINERO

Primero, tirar los dados para determinar el tamaño del tesoro (número de tiradas que se podrán realizar), luego realizar dicho número de tiradas para determinar su composición.

Gemas y joyas — Las gemas y las joyas son riquezas que son más fáciles de llevar que el dinero. También son más fáciles de identificar, pero más difíciles de tasar. El valor entre paréntesis indica el valor aproximado en monedas de oro.

Dinero — El director de juego debe tener en cuenta que la mayor parte del dinero en el mundo tiene la forma de monedas de estaño (me) y monedas de cobre (mc), seguidas, en frecuencia decreciente por las monedas de bronce (mb), las monedas de plata (mp), las monedas de oro (mo) y las monedas de mithril (mm). A menudo, el peso de dinero que se encuentre en un tesoro determinará cuánto dinero se pueden llevar los personajes.

TAMAÑO DEL TESORO (Dinero, Gemas y Joyas):

Primera tirada	n° de tiradas de composición
01-30	1
31-55	2
56-75	3
76-90	4
91-00	5

COMPOSICION:

RIQUEZA RELATIVA					
Tirada	muy pobre	pobre	normal	rico	muy rico
01-10	50 me	500 me	1000 me	5000 me	10000 me
11-20	100 me	1500 me	3000 me	7500 me	5000 mc
21-30	500 me	2500 me	5000 me	1000 mc	10000 mc
31-35	1000 me	500 mc	1000 mc	1750 mc	1500 mb
36-40	2000 me	750 mc	1500 mc	2500 mc	2000 mb
41-45	300 mc	1000 mc	2000 mc	400 mb	250 mp
46-50	400 mc	1250 mc	250 mb	500 mb	300 mp
51-55	500 mc	150 mb	300 mb	600 mb	400 mp
56-60	600 mc	200 mb	350 mb	70 mp	60 mo
61-65	70 mb	250 mb	40 mp	90 mp	80 mo
66-70	80 mb	30 mp	50 mp	110 mp	100 mo
71-75	90 mb	35 mp	60 mp	15 mo	125 mo
76-80	100 mb	40 mp	70 mp	25 mo	150 mo
81-85	12 mp	50 mp	8 mo	35 mo	2 mm
86-90	15 mp	60 mp	10 mo	45 mo	gema(250)
91-94	20 mp	7 mo	15 mo	gema(60)	gema(300)
95-97	3 mo	8 mo	gema(20)	gema(80)	joyas(400)
98-99	5 mo	gema(10)	gema(50)	1 mm	joyas(600)
00	gema(10)	joyas(25)	joyas(100)	joyas(500)	joyas(1000)

TABLA DE OBJETOS MÁGICOS

Primero tirar los dados para determinar el tamaño del tesoro (el número de tiradas permitidas), después realizar dicho número de tiradas para determinar la composición. Si se obtiene un resultado de "hechizo", harán falta nuevas tiradas para determinar qué es el objeto de hechizos y qué hechizo o hechizos contiene.

Equipo Normal — ("Normal") Muchos tesoros pueden incluir lotes de equipo normal (es decir, armas, cuerdas, herramientas, vestidos, libros y manuscritos, etc.)

Equipo Ligero — ("#% lig") El peso del equipo armas, armaduras, escudos, comida, etc.) es a menudo un gran inconveniente para el personaje. Una pieza de equipo que pese menos de lo normal puede ser algo muy valioso para un Pj.

Objetos con Bonif. a los Hechizos — ("Sum+#") (Apartado 15.5, pág. 72).

Objetos Mágicos con Bonif. — ("Bon+#" o "Multx#") (Apartado 15.5, pág. 72).

Objetos Mágicos que contienen Hechizos — ("Hechizo") Un objeto que contiene un hechizo. Tira en la Tabla de Listas de Hechizos y en la Tabla de Niveles de Hechizos y de Objetos (pág. 259). Véase 15.5, pág. 72).

Objetos Especiales — ("Especial") El director de juego puede crear (inventar) cualquier objeto mágico que quiera. A menudo, estos objetos no encajan con las categorías arriba descritas. Un buen ejemplo de este tipo de objetos es un arma "exterminadora", que resultará especialmente mortífera contra cierto tipo de criaturas. Por ejemplo, una espada "mataorcos" se tratará como un arma normal contra todos los enemigos que no sean orcos; sin embargo, si se usa para infligir un crítico a un orco, el crítico se resolverá dos veces (dos tiradas de dados) uno normal y otro en la CT-10 (pág. 239).

Artefactos — ("Artefacto") Los artefactos son objetos especiales muy poderosos y que suelen tener múltiples capacidades y poderes. El Anillo Único y los anillos élficos de poder son ejemplos de artefactos. Normalmente, estos objetos tienen una historia y una significación cultural y política.

TAMAÑO (Objetos Mágicos):

RIQUEZA RELATIVA					
Primera tirada	Muy pobre	Pobre	Normal	Rico	Muy rico
01-20	0	0	0	0	2
21-40	0	0	0	1	2
41-55	0	0	1	2	2
56-70	0	1	1	2	2
71-80	0	1	2	2	3
81-90	1	1	2	3	4
91-95	1	2	3	3	4
96-98	2	3	4	4	5
99-00	3	3	4	5	6

COMPOSICION:

RIQUEZA RELATIVA					
2ª Tirada	Muy pobre	Pobre	Normal	Rico	Muy rico
01-10	Normal	Normal	Normal	80% lig.	60% lig.
11-20	Normal	Normal	80% lig.	60% lig.	40% lig.
21-30	Normal	80% lig.	60% lig.	40% lig.	Hechizo
31-40	80% lig.	60% lig.	40% lig.	Bon. +5	Hechizo
41-50	80% lig.	60% lig.	Bon. +5	Bon. +10	Hechizo
51-55	60% lig.	Bon. +5	Bon. +5	Bon. +10	Bon. +5
56-60	60% lig.	Bon. +5	Bon. +10	Bon. +15	Bon. +10
61-65	Bon. +5	Bon. +5	Bon. +10	Bon. +15	Bon. +10
66-70	Bon. +5	Bon. +5	Bon. +10	Hechizo	Bon. +15
71-75	Bon. +5	Bon. +10	Bon. +15	Hechizo	Bon. +20
76-80	Bon. +5	Bon. +10	Hechizo	Hechizo	Sum. +1
81-85	Bon. +10	Bon. +15	Hechizo	Hechizo	Sum. +2
86-90	Bon. +10	Hechizo	Hechizo	Sum. +1	Mult. x2
91-94	Hechizo	Hechizo	Sum. +1	Sum. +2	Sum. +3
95-97	Hechizo	Sum. +1	Sum. +2	Mult. x2	Mult. x3
98-99	Sum. +1	Sum. +2	Mult. x2	Sum. +3	Especial
00	Especial	Especial	Especial	Especial	Artefacto

ST-6 TABLA DE TESOROS

Nota: Véanse las descripciones de los objetos mágicos para determinar el tipo de objetos. Los objetos que sugerimos incluyen armas, armaduras, yelmos, brazaletes, grebas, escudos, herramientas, sillas de montar, capas, botas, guantes, lentes, etc. El director de juego debería decidir el tipo de objeto teniendo en cuenta la situación y el lugar de aventuras del que se trata.

ELECCIÓN DE UN HECHIZO Y DE UN OBJETO CON HECHIZOS

La Tabla de Objetos Mágicos puede indicar que hay un objeto con hechizos en el tesoro, o el director de juego puede querer asignar aleatoriamente un hechizo que se encuentra en un objeto. Las dos tablas que vienen a continuación proporcionan un mecanismo para elegir un hechizo y un objeto con hechizos. Usando la Tabla de Listas de Hechizos, (pág. 19311, se tiran los dados para determinar a qué tipo de lista pertenece el hechizo, y luego se vuelven a tirar los dados para determinar la lista en cuestión. Después puede usarse la Tabla de Niveles de Hechizos y de Objetos (si es que el director de juego no ha tomado ya una decisión) para determinar el tipo de objeto y el nivel M hechizo. Si el hechizo que se obtiene resulta inadecuado, basta con repetir el proceso o parte del mismo, según sea necesario.

259

VII Parte
Apéndices

TABLA DE LISTAS DE HECHIZOS

La Primera Tirada determina el tipo de Lista de Hechizos

Segunda tirada	01-30 Listas abiertas de esencia	31-60 Listas de mago	61-75 Listas de canalización	76-90 Listas de animista	91-100 Listas de bardo y montaraz
01-02	Maldición	Maldición	Maldición	Maldición	Maldición
03-14	Mejora corporal	Ley del fuego	Sabiduría naturaleza	Canalización directa	Conocimiento
15-26	Sendas de la Esencia	Ley del hielo	Mov. naturaleza	Sendas de la sangre	canciones de control
27-38	Sendas de apertura	Ley de la tierra	Defensa hechizos	Sendas músculos y huesos	Control del sonido
39-50	Mano de Esencia	Ley de la luz	Sendas de la superficie	Sendas de los órganos	Conocimiento de los objetos
51-62	Sendas de los hechizos	Ley del viento	Protecciones	Dominio de animales	Maestría de los caminos
63-74	Percepciones	Ley del agua	Maestría en detección	Dominio de plantas	Sendas del Movimiento
75-86	Ilusiones	Puente en las alturas	Sendas de la luz y sonido	Purificaciones	Formas de la naturaleza
87-98	Maestría de los espíritus	Cambio vital	Serenar espíritus	Creaciones	Sendas de la naturaleza
99-100	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

Maldición — El hechizo está maldito de alguna manera; puede atacar a un personaje o afectarle de alguna otra manera negativa (por ejemplo, enfermedad, un veneno, una reducción de las características, una fobia, etc.). El director de juego tiene mucha libertad en este asunto.

Especial — El director de juego puede inventarse el hechizo, o hacer un hechizo de mayor nivel basado en los hechizos ya existentes (por ejemplo, un *Rayo de Fuego* con mayor alcance, un hechizo de *Rapidez V*, etc.).

TABLA DE NIVELES DE HECHIZO Y DE OBJETOS

La primera tirada (si es necesario) determina el tipo de objeto

2ª tirada	01-40 Perga. de runas	41-65 Poción	66-70 Diario I	71-75 Diario II	76-80 Diario III	81-85 Diario IV	86-94 Varita	95-98 Vara	99-00 Bastón
01-20	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º
21-25	2º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	2º
26-30	2º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	1º	2º
31-35	2º	2º	1º	1º	1º	1º	1º	2º	3º
36-40	2º	2º	2º	1º	1º	1º	1º	2º	3º
41-45	3º	2º	2º	2º	1º	1º	1º	2º	4º
46-50	3º	2º	2º	2º	2º	1º	1º	2º	4º
51-55	3º	2º	3º	2º	2º	1º	1º	2º	5º
56-60	4º	3º	3º	2º	2º	2º	2º	3º	5º
61-65	4º	3º	3º	3º	2º	2º	2º	3º	6º
66-70	4º	3º	4º	3º	2º	2º	2º	3º	6º
71-75	5º	4º	4º	3º	3º	2º	2º	3º	7º
76-80	5º	4º	5º	4º	3º	2º	2º	4º	7º
81-85	6º	5º	5º	4º	3º	2º	2º	4º	8º
86-90	7º	6º	6º	5º	3º	3º	2º	4º	8º
91-94	8º	7º	7º	5º	4º	3º	2º	5º	9º
95-97	9º	8º	8º	6º	4º	3º	2º	5º	9º
98-99	10º	9º	9º	7º	5º	3º	2º	5º	10º
00	10º	10º	10º	7º	5º	3º	2º	5º	10º

Nota: El director de juego debería determinar el número de cargas que queda en una varita (máximo 10), en una vara (máximo 30) o en un bastón (máximo 100). Una tirada de 1-100 puede ser de ayuda; los resultados bajos indicarían pocas cargas y los altos muchas. También se pueden incluir cargas múltiples (o dosis) en los papeles de runas y pociones especiales. Un objeto de Diario # puede usarse para realizar un hechizo el número de veces al día que indica el objeto (de 1 a 4). Por ejemplo, un objeto de Diario III podría ser usado 3 veces al día. Estos objetos pueden tener la forma que al director de juego le parezca bien (por ejemplo, anillos, armas, brazaletes, pendientes, varas, etc.).

Tabla
Resumen:
ST-6

PRECIO =

(precio base + coste adicional) x factores multiplicadores.

FACTOR MULTIPLICADOR:

Por Bonificación del Objeto

10x . bonificación + 5
 50x . bonificación + 10
 250x . bonificación + 15
 1000x . bonificación + 20
 5000x . bonificación + 25

Por el Peso del Objeto

1x .. 100% del peso dado
 10x .. 80%-99% del peso dado
 50x .. 60%-79% del peso dado
 100x .. 40%-59% del peso dado

PRECIOS BASE

- Un trozo de pergamino (contiene un hechizo): 1 mo.
- Una redoma de poción (contiene un hechizo): 10 mo.
- Un objeto diario: 20 mo. + el precio normal del objeto.
- Un objeto de cargas:
 - Varita: 10 mo. + coste normal del objeto
 - Vara: 20 mo. + coste normal del objeto
 - Bastón: 100 mo. + coste normal del objeto
- Sumando de hechizos + 1: 50 mo.
- Sumando de hechizos + 2: 100 mo.
- Sumando de hechizos + 3: 200 mo.
- Sumando de hechizos + 4: 400 mo.
- Multiplicador de hechizos x2: 200 mo.
- Multiplicador de hechizos x3: 400 mo.
- Un objeto con bonificación: el precio del objeto.

COSTE ADICIONAL (en monedas de oro) POR HECHIZOS INCLUIDOS:

Tipo de objeto
o bonificación

Nivel del hechizo en el objeto*

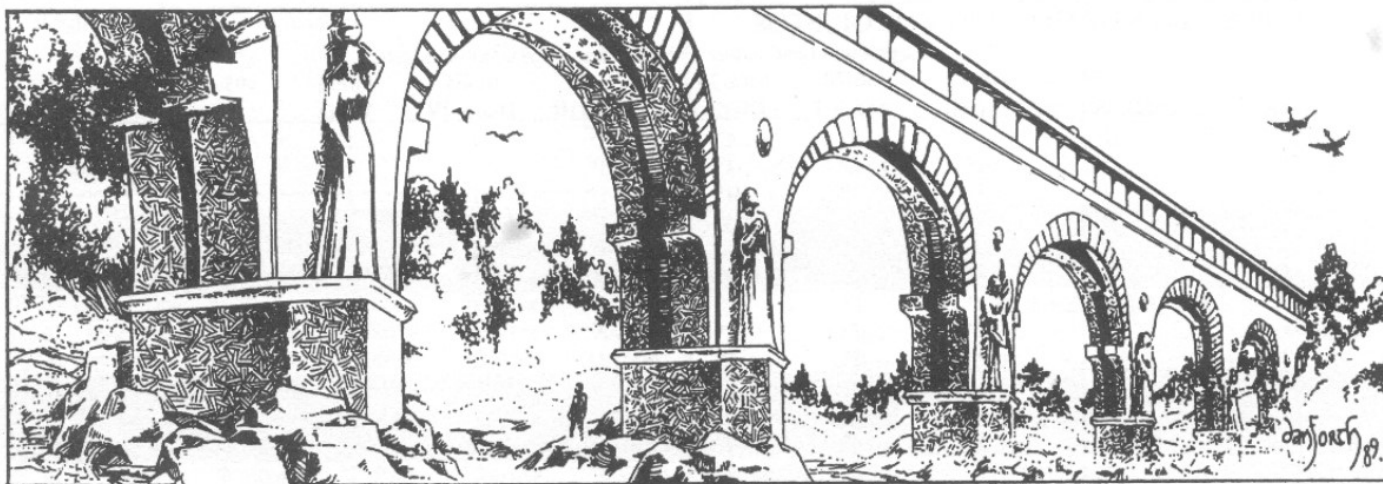
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pergamino runas	3	10	20	30	40	60	80	100	125	150
Poción	5	15	30	45	60	90	120	150	200	225
Objeto diario †	15	50	100	150	200	300	400	500	600	750
Varita	10	30	—	—	—	—	—	—	—	—
Vara	40	80	120	150	200	—	—	—	—	—
Bastón	100	150	200	250	300	400	500	600	700	800

Nota: Recargar una varita, vara o bastón una vez ha quedado exhausto cuesta la mitad del precio del hechizo implantado aunque puede ser difícil encontrar a alguien con la disposición y capacidad necesarias.

* — Los hechizos de Canalización cuestan el doble que estos precios.

† — Una vez al día; se suma la mitad del precio por cada vez adicional al día.

Viejo
puente en
Beleriand



ST-8 TABLA CLIMÁTICA

Meses	PRECIPITACION MEDIA					
	Lluvioso	Húmedo	Templado	Húmedo y seco	Seco	Arido
• Yestaré (día intercalado: Yule)						
1. Narwain (Invierno)	26,7(90)	5(20)	5(20)	2,5(10)	0,6(02)	-(01)*
2. Ninui (Invierno)	22,9(85)	6,3(25)	3,8(15)	0,6(02)	0,6(02)	-(01)*
3. Gwaeron (Invierno)	26,7(90)	8,9(20)	5(02)	0,6(02)	0,6(02)	-(01)*
4. Gwirth (Primavera)	26,7(90)	10,1(75)	3,8(15)	1,9(08)	0,6(03)	-(01)*
5. Lothron (Primavera)	20,3(80)	11,4(80)	5(20)	6,3(20)	0,6(03)	0,6(02)
6. Nóruí (Primavera)	10,1(40)	14(85)	5 (20)	5(20)	1,9(07)	0,6 (03)
• Loéndé (día intercalado: medioaño)						
7. Cerveth (Verano)	6,35(25)	11,1(80)	7,6(30)	7,6(30)	13,8(15)	-(01)*
8. Urui (Verano)	3,8(15)	10,1(75)	7,6(30)	11,4(45)	3,8(15)	-(01)*
9. Ivanneth (Verano)	5(20)	16,5(95)	6,3(25)	12,6(50)	3,8(15)	-(01)*
10. Narbeleth (Otoño)	12,6(50)	16,5(90)	8,9(35)	27,9(95)	2,5(10)	-(01)*
11. Hithui (Otoño)	15,2(60)	7,6(45)	6,3(25)	30,4(99)	0,6(03)	-(01)*
12. Girthron (Otoño)	20,3(80)	6,3(25)	6,3(25)	17,8(70)	0,6(02)	-(01)*
• Mettaré (día intercalado: fin de año)						

La primera cifra representa la precipitación media en cc.; la segunda, entre paréntesis, es el número de probabilidad. Cada día se tiran los dados, un resultado igual o menor al número de probabilidad significa que ese día habrá precipitaciones; cuanto más bajo el resultado, mayores serán las precipitaciones en un momento dado.

El tipo de precipitación se determina según la temperatura en la zona para un día determinado: nieve: por debajo de 0° aguanieve: a 0°; lluvia: por encima de 0°. Cuando nieva hay un 1% de probabilidad de que haya granizo y un 4% de que sea una tormenta de nieve. 50% de probabilidad de que haya niebla o rocío, pero ningún otro tipo de precipitación.

Lluvioso: caluroso o cálido; uno o dos meses secos; lluvioso el resto del año; frecuentes lluvias intensas.

Húmedo y templado: precipitaciones en todas las estaciones; precipitaciones moderadas o suaves durante muchos días seguidos, aunque puede haber chaparrones intensos en algunas ocasiones; nieblas espesas en las tierras altas o junto a las costas.

Seco y lluvioso: estación seca y lluviosa muy diferenciadas; precipitaciones muy intensas durante la estación de las lluvias; ninguna o muy escasa precipitación en la estación seca.

Seco: zonas con climas fríos o calurosos; precipitaciones escasas concentradas en los periodos de temperaturas cálidas o moderadas; seco durante el resto del año.

Arido: zonas extremadamente frías o calurosas; ninguna o casi ninguna precipitación; rápida evaporación o absorción en el terreno.

TEMPERATURAS NORMALES

La siguiente tabla da los cambios de temperatura para una serie de zonas. El DJ debe (a) anotar la cantidad de la diferencia entre mínima y máxima, (b) tirar los dados y (c) aplicar el resultado, los resultados altos corresponden a temperaturas altas.

Mes	Caluroso	Cálido	Templado	Fresco	Frío
1	15-24	7-18	(-12)-10	(-18)-2	(-40)-(-18)
2	13-21	4-16	(-18)-7	(-29)-(-1)	(-45)-(-18)
3	13-24	7-16	(-12)-13	(-23)-(-4)	(-43)-(-12)
4	18-29	10-21	(-4)-18	(-9)-13	(-32)-(-4)
5	24-35	15-32	10-24	(-7)-15	(-18)-4
6	27-40	21-35	15-32	4-27	(-7)-10
7	32-46	29-40	18-35	7-29	2-15
8	32-46	27-40	21-38	4-27	2-18
9	24-38	18-35	13-29	(-1)-15	(-7)-10
10	21-32	15-29	7-21	(-7)-13	(-18)-4
11	18-29	13-24	(-1)-18	(-12)-7	(-29)-(-1)
12	15-29	10-21	(-7)-13	(-18)-4	(-34)-(-9)

Las temperaturas vienen en grados centígrados. Las que figuran entre paréntesis son por debajo de cero.

ST-9 TABLA DE VELOCIDADES DE MOVIMIENTO ESTRATÉGICO

Tipo de Transporte	TIPO DE TERRENO					
	Camino	Despejado	Bosque	Abrupto	Abrupto y bosque	Montañoso
Sigiloso	6	6	4,5	3	3	1,5
Andar cauteloso	12	10,5	6	6	4,5	3
Andar	15	12	9	7,5	4,5	3
Correr/andar	22,5*	18*	13,5*	10,5*	6**	4,5*
Trote	22,5	18	13,5*	10,5*	6*	4,5*
Galope	37,5	27*	18**	15**	9**	6**

Nota: el resultado son los kilómetros recorridos cada 4 horas

*requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 4 horas

** requiere una tirada de maniobra por cada personaje cada 2 horas





ST-10 TABLA DE ENCUENTROS

Tirada de encuentros	Densidad de Población				
	Denso	Moderado	Escaso	Deshabitado	Desolado
1-30	v/-	-/-	-/-	-/-	-/-
31-50	b/-	v/-	-/v	-/v	-/-
51-60	b/-	v/-	v/v	-/v	-/-
61-70	b/-	b/-	v/v	-/v	-/v
71-80	b/-	b/v	v/v	-/v	-/v
81-90	b/-	b/v	b/v	-/v	-/h
91-100	h/v	b/v	b/v	-/h	-/h
101-120	h/h	b/v	b/h	v/h	-/h
121-140	a/h	h/h	h/h	b/h	v/a
141-160	a/a	a/h	h/h	b/h	b/a
161-180	a/a	a/a	a/h	h/a	h/a
181-200	t/a	a/a	a/a	a/a	a/t
201+	t/t	t/t	t/t	t/t	t/t

Nota: Esta tabla está pensada para cubrir las pautas habituales de encuentros entre personajes jugadores y habitantes de la zona o bestias salvajes. Las categorías de "Densidad de Población" (o sea, cada columna) representan la densidad relativa de seres sociables o habitantes. La Tirada de Encuentros es la diferencia entre la Tirada de Actividad del DJ y la Tirada de Evitación del grupo viajero (véase Apartado 14.2, pág. 66-68)

Resultados: Los códigos de letras situados antes de la barra inclinada representa la interacción con seres sociables; las que van detrás de la barra contemplan la interacción con bestias salvajes. Si hay una letra en ambas categorías, el DJ debería volver a tirar: si saca un resultado bajo (01-50) se produce un encuentro con bestias salvajes; si es alto (51-00) se encuentran con seres sociables

Códigos de encuentro:

- t = trampa, emboscada o ataque sorpresa.
- a = grupo atacante.
- h = grupo hostil.
- b = encuentro básico.
- v = avistamiento con otro grupo.

Los códigos de encuentro son generales y relativos. Un encuentro sencillo con un grupo de una cultura tremendamente agresiva o sospechosa puede ser más peligroso que una fuerza hostil de gente pasiva. El DJ debe tener en cuenta los habitantes locales y animales para determinar qué tipo aparecerá y cuál será su fuerza o número. Una regla sencilla: cuanto mayor la diferencia, más peligroso el encuentro. El DJ puede aumentar las capacidades de los habitantes o animales de acuerdo con esto.

Modificaciones a la Tirada de Actividad:

Terreno en el que se viaja:

- +30 camino
- +20 despejado
- 10 bosque
- 15 abrupto
- 30 bosque y abrupto
- 40 montañoso

Actividad de los habitantes:

- +25 hostiles
- +50 zona vigilada
- +100 alarma general (Apartado 14.2, pág. 66-68)
- +30 habitantes nocturnos (orcos, por ejemplo) de noche
- 30 habitantes nocturnos de día

General:

- 50 viajando de noche*
- 10 Percepción
- variable hechizos usados para detectar grupos.

Modificaciones a la Tirada de Evitación:

Tamaño del grupo:**

- +50 uno
- +20 dos
- +0 3-4
- 10 5-7
- 20 8-10
- 50 11-20
- 75 21-50
- 100 51+

Tipo de movimiento:

- +50 sigiloso
- +20 andar cauteloso
- +0 caminar normal
- 10 correr/andar
- 20 trote (montar)
- 40 galope (montar)
- variable volar, barca, barco, etc.

General:

- +30 si se está buscando algo
- variable hechizos usados por el grupo
- 20 si se ha acampado tras viajar 12 horas
- 40 si se ha acampado tras viajar 16 horas.

* — Puede ser menor debido a la luz (por ejemplo, la luna o las estrellas en una noche despejada).

** — Los montaraces, hobbits y elfos cuentan como 1/2



ST-II TABLA DE ACCIONES

Acción	Información adicional y opciones
Preparar hechizo	Puede moverse 3 metros a continuación.
Realizar hechizo	Puede moverse 6 metros a continuación.
Ataque proyectiles	Puede moverse 3 metros a continuación.
Carga/recarga	Puede moverse 3 metros a continuación.
Parada proyectiles	Se resta la mitad de la BO (bonificación ofensiva) al ataque de un proyectil. Después puede moverse la mitad de su factor de movimiento o realizar un ataque cuerpo a cuerpo con la mitad de su bonificación ofensiva.
Maniobra de movimiento	La maniobra no puede cubrir una distancia que exceda a la mitad de la capacidad de movimiento normal del personaje.
Ataque cuerpo a cuerpo	Puede moverse 3 metros. Puede cambiar de lugar equipo, en cuyo caso la bonificación ofensiva disminuye en 30 por cada objeto movido (desenvainado, envainado o descolgado). Parte de la bonificación ofensiva puede usarse para parar el ataque de un contrincante (una parada cuerpo a cuerpo).
Movimiento	El movimiento disminuye en 3 metros por cada objeto que el personaje mueve o cambia de lugar.
Maniobra estática	No se permiten otras acciones.

Anular una acción: Se puede anular una acción antes de resolverla. A continuación el personaje puede realizar las siguientes acciones, durante la fase apropiada del asalto:

- 1) Luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de su bonificación ofensiva normal.
- 2) Moverse la mitad de su capacidad de movimiento.
- 3) Realizar una maniobra modificada en un -30.

Acción de Oportunidad: Se puede retrasar cualquier acción, convirtiéndola en una acción de oportunidad. Una vez se ha retrasado la acción, no puede realizarse ninguna otra acción hasta que la acción de oportunidad haya sido resuelta o anulada. Sin embargo, la acción de oportunidad puede iniciarse en cualquier momento dentro del asalto en curso o en un asalto posterior.

Nota: Si el Df usa el encaramiento para los personajes (véase el Apartado 9.0, pág. 55), un cambio de encaramiento puede acompañar al movimiento, incluso si el movimiento se realiza además de otra acción.

Un hobbit recupera un anillo perdido



ST-12 TABLA DE RIESGO EN EL USO DE HECHIZOS

Cada vez que un personaje lanza un hechizo, el Director de Juego debe hacer una tirada abierta y añadir el Factor de Riesgo del hechizo y el Modificador Temporal:

Tirada de Riesgo = tirada abierta + factor de riesgo
+ modificador temporal

Principios de la Tercera Edad	-15
Mediados de la Tercera Edad	0
Finales de la Tercera Edad	+25
Cuarta Edad	-25

Si la tirada modificada es de 100 o más, algún tipo de "Fuerza sombría" ha detectado el lanzamiento del hechizo. Se debe hacer una segunda tirada abierta en la siguiente tabla. Por lo demás, no ocurre nada fuera de lo normal.

Los siguientes resultados no son más que notas generales para ayudar a un Director de Juego a determinar las consecuencias del hechizo detectado. El DJ debería modificar los resultados para que reflejaran las circunstancias y la zona específicas. Por ejemplo, la realización de los resultados podría tardar varios días en completarse.

TIPO DE ZONA

Tirada	Refugio	Civilizada/ urbana	Civilizada/ rural	Fronteriza/ urbana	Fronteriza/ rural	Tierras salvajes	Tierras de la Sombra	Fortalezas de la Sombra
≤05	nada	nada	nada	nada	nada	nada	nada	Avistamiento
06-20	nada	nada	nada	Avistamiento	nada	nada	Vista	Descubrimiento
21-30	nada	Avistamiento	nada	Avistamiento	Avistamiento	nada	Descubrimiento	Criatura
31-40	nada	Avistamiento	Avistamiento	Descubrimiento	Avistamiento	Avistamiento	Descubrimiento	Criatura
41-50	nada	Avistamiento	Avistamiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Criatura	Patrulla
51-60	nada	Descubrimiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Descubrimiento	Criatura	Criatura	Patrulla
61-70	nada	Descubrimiento	Descubrimiento	Emboscada	Criatura	Criatura	Patrulla	Emboscada
71-80	Avistamiento	Emboscada	Criatura	Secuestro	Criatura	Criatura	Patrulla	Compañía Militar
81-90	Avistamiento	Secuestro	Emboscada	Secuestro	Emboscada	Criatura	Emboscada	Compañía Militar
91-100	Descubrimiento	Asesino	Asesino	Asesino	Patrulla	Emboscada	Compañía Militar	Especial
101-150	Avistamiento	Secuestro	Secuestro	Secuestro	Asesino	Patrulla	Especial	Especial
151-200	Secuestro	Asesino	Asesino	Asesino	Especial	Especial	Especial	Especial
201+	Asesino	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial

TIPO DE ZONA — Los ejemplos son de lugares de finales de 1 Edad.

Refugio: una zona completamente a salvo de cualquier tipo de la Sombra (por ejemplo, Rivendel, Lórien, los Puertos Edhellond, etc.). Aun así, puede haber presentes agentes ocultos y traidores.

Civilizada/urbana: Una ciudad en una región relativamente fuera de la Oscuridad (por ejemplo, Minas Tirith, Dol Amroth, etc.).

Civilizada/rural: El campo de una zona relativamente libre de la Sombra (por ejemplo, la Comarca, el sur de Gondor, etc.).

Fronteriza/urbana: Una ciudad en una zona menos civilizada de las tierras salvajes o que limite con territorio de Sauron (por ejemplo, Tharbad, Ciudad del Lago, Bree, Edoras, etc.).

Fronteriza/rural: El campo de una zona menos civilizada en las fronteras de las tierras salvajes o que limite con territorio de Sauron (por ejemplo, Rohan, el oeste de Gondor, las Colinas de Hierro, el no Bosque Negro, etc.).

Tierras salvajes: Regiones escasamente pobladas y civilizada que cubren la mayor parte del noroeste de la Tierra Media en la Tercera Edad (por ejemplo, la Tierra del Viejo Púkel).

Tierras de la Sombra: Una región que contenga algunas fuerzas o colonias activas de la Oscuridad (por ejemplo, Moria, el sur de Mordor, sur del Bosque Negro, el Cercano Harad, etc.).

Fortalezas de la Sombra: Una región con una gran concentración de fuerzas y colonias de la Sombra (por ejemplo, Angmar, Dol Gorthoroth, etc.).

RESULTADOS —

Avistamiento: Todas las fuerzas de la Sombra presentes en la zona son conscientes de que se ha lanzado un hechizo, y también lo son de la dirección general en la que se encuentra el lanzador del hechizo. Esto puede conducir a una situación de "persecución" (o de "alboroto total" en zonas de actividad o guarnición de tropas de Sauron). Véase el Apartado 14.2 (pág. 68).

Descubrimiento: Incluye los efectos de "Avistamiento" más al menos una fuerza de la Sombra que sabe cuál es la dirección exacta y la distancia aproximada que le separa del lanzador del hechizo.

Criatura: Una criatura de la Sombra (véase el Apéndice A-3, pág. 180-189) de las cercanías detecta el hechizo y comienza a perseguir, acechar, atacar o emboscar al lanzador del hechizo.

Patrulla: Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una patrulla organizada al servicio de Sauron que comienza a perseguir, acechar, atacar o emboscar al lanzador del hechizo.

Emboscada: Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una fuerza de la Sombra que se prepara para emboscar al lanzador del hechizo.

Compañía Militar: Incluye los efectos de "Patrulla", más al menos una fuerza organizada de gran tamaño al servicio de Sauron que se prepara para atacar directamente al lanzador del hechizo.

Secuestro: Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una fuerza de la Sombra que detecta el hechizo y que intentará secuestrar al lanzador del hechizo.

Asesino: Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una fuerza de la Sombra que es un asesino al servicio de Sauron que intentará asesinar al lanzador del hechizo.

Especial: Incluye los efectos de "Descubrimiento", más al menos una de las fuerzas de la Sombra situadas cerca que detecta el hechizo es un agente o lugarteniente de Sauron muy poderoso; quizás incluso un nazgûl o algún otro lanzador de hechizos y sus seguidores.