

MONEDAS	Cobre (mc)	Plata (mp)	Electro (me)	Oro (mo)	Platino (mpt)
Cobre (mc)	-	10 a 1	50 a 1	100 a 1	1.000 a 1
Plata (mp)	1 a 10	-	5 a 1	10 a 1	100 a 1
Electro (me)	1 a 50	1 a 5	-	2 a 1	20 a 1
Oro (mo)	1 a 100	1 a 10	1 a 2	-	10 a 1
Platino (mpt)	1 a 1.000	1 a 100	1 a 20	1 a 10	-

SUSTANCIAS		
Objeto	Precio	Uso
Aceite (frasco)	10 mc	Suele utilizarse para alimentar lámparas.
Ácido (vial)	25 mo	Se puede lanzar a 15 pies (4,5 m), causando 2d6 puntos de daño.
Agua bendita (vial)	30 mo	Se puede lanzar a 15 pies (4,5 m), causando 2d8 puntos de daño a los demonios, diablos y muertos vivientes.
Antídoto (vial)	50 mo	Elimina el efecto de un veneno si se consume a tiempo.
Elixir de curación	100 mo	Sana 1d8 a quien la ingiere entera. Esta curación tiene Efectividad 2.
Fuego de alquimista	50 mo	Se puede lanzar a 15 pies (4,5 m), causando 2d6 puntos de daño cada turno hasta que se apaga, para lo que se requiere gastar una acción.
Perfume (frasco)	5 mo	Tras aplicar unas gotas sobre algo, olerá bien durante 8 horas.
Poción de curación	40 mo	Sana 1d8 a quien la ingiere entera.
Veneno (vial)	100 mo	Se puede untar en un arma, que envenenará a la víctima de un ataque con 12+. Si se ingiere, se puede evitar con una reacción de Constitución. Una criatura envenenada tendrá desventaja en todas sus acciones durante 3d6 intervalos. Pasado ese tiempo, si el veneno no se ha eliminado, morirá.

ARMAS A DISTANCIA				
Arma	Alcance	Daño	Munición	Precio
Arco corto	160 pies (48 m)	d6	Flechas	25 mo
Arco largo*	300 pies (90 m)	d8	Flechas	50 mo
Ballesta de mano**	60 pies (18 m)	d6	Viroles	75 mo
Ballesta ligera	160 pies (48 m)	d8	Viroles	40 mo
Ballesta pesada*	200 pies (60 m)	d10	Viroles	100 mo
Cerbatana	50 pies (15 m)	d3	Dardos	1 mo
Dardo	30 pies (9 m)	d4	Dardos	Munición
Honda	60 pies (18 m)	d4	Balines	10 mc

* No se puede mover en el mismo turno en el que se dispara esta arma.

** Se considera un arma ligera.

MUNICIÓN		
Munición	DU	Precio
Balines	d10	10 mc
Dardos	d4	20 mc
Flechas	d8	2 mo
Viroles	d8	2 mo

PORTAR MUNICIÓN		
Contenedor	Munición	Precio
Carcaj	Flechas (1)	3 mo
Estuche	Viroles (1) o Dardos (2)	2 mo
Portabalines	Balines (2)	1 mo

ARMAS DE UNA MANO

Arma	Daño	Precio
Bastón	d6	20 mc
Espada larga	d8	15 mo
Espada ropera	d8	25 mo
Hacha de batalla	d8	10 mo
Jabalina*	d6	50 mc
Lanza*	d6	1 mo
Látigo**	d4	2 mo
Lucero del alba	d8	15 mo
Martillo de guerra	d8	15 mo
Mayal	d8	10 mo
Maza	d6	5 mo

* Arma arrojadiza a distancia 40 pies (12 m).

** Alcance cuerpo a cuerpo de 10 pies (3 m).

ARMAS DE DOS MANOS

Arma	Daño	Precio
Alabarda*	d10	20 mo
Espadón	d12	50 mo
Gran clava	d8	20 mc
Gran hacha	d12	30 mo
Guadaña	d10	10 mo
Guja	d10	20 mo
Lanza de caballería**	d12	10 mo
Tridente	d8	5 mo

* Alcance cuerpo a cuerpo de 10 pies (3 m).

** Alcance cuerpo a cuerpo de 10 pies (3 m), pero tiene desventaja al atacar a criaturas que estén a 5 pies (1,5 m).

ARMAS LIGERAS

Arma	Daño	Precio
Cimitarra	d6	25 mo
Clava	d4	10 mc
Daga*	d4	2 mo
Espada corta	d6	10 mo
Hacha de mano*	d6	5 mo
Hoz	d6	1 mo
Martillo ligero	d4	2 mo

* Arma arrojadiza a distancia 30 pies (9 m).

ARMADURAS

Armadura	Abs.	DU	Precio
Armadura acolchada	d4	d4	5 mo
Armadura de cuero	d6	d6	10 mo
Armadura de pieles	d6	d6	10 mo
Armadura de cuero tachonado	d6	d8	45 mo
Cota de anillas	d8	d6	30 mo
Camisote de mallas	d8	d8	50 mo
Cota de escamas	d8	d10	70 mo
Coraza	d8	d12	100 mo
Cota de mallas	d10	d8	75 mo
Armadura de bandas	d10	d10	200 mo
Armadura parcial de placas	d10	d12	300 mo
Armadura completa de placas	d12	d12	1.000 mo
Escudo pequeño	+1	d6	5 mo
Escudo mediano	+1	d8	10 mo
Escudo grande	+1	d10	20 mo

COBERTURA

Cantidad del cuerpo visible	PJ a cubierto. Modificador a la tirada de reacción	Enemigo a cubierto. Modificador a la tirada de ataque
La mitad	+2	-2
Una tercera parte	+4	-4
Una décima parte	+8	-8

DADO DE USO

CATEGORÍA

d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4 > consumido

DESENCADENANTE

Gasto de consumibles, munición y desgaste de armadura tras combate...

CONSECUENCIA

Objeto consumido, sin munición, armadura rota...

UNIDADES DE ESPACIO

1 casilla = 5 pies = 1,5 metros
1 hexágono = 6 millas = 10 km (9,6 km)

MOVIMIENTO

Criatura común: 30 pies (9 metros)
Enanos y medianos: 25 pies (7,5 metros)
Criatura voladora: 50 pies (15 metros)

OTRAS MECÁNICAS

CAÍDAS. 4 puntos por cada 10 pies hasta un máximo de 100 puntos (250 pies).

INCOMPETENCIAS. Desventaja en armas. Desventaja en Fuerza y Destreza, efectividad 1 en tiradas de absorción y movimiento 10 pies (3 m) con armaduras.

DESCANSO Y PRIVACIÓN DEL SUEÑO. 8 h por día.

Recupera 1d6 de Salud y los de Energía gastado superando una tirada de Constitución por cada uno. Se recuperan los conjuros. Si no se duermen 6 h mínimo, -1 por día acumulado a todas las tiradas. ENFERMEDADES Y VENENOS. Superar Constitución o quedar infectado/sufrir efectos.

IDIOMAS. Conoces un idioma no mágico si superas una tirada de Inteligencia (-3 si es poco habitual, -6 si es exótico). Si fallas no se puede repetir.

ENVEJECIMIENTO. Pasada la edad de envejecimiento de la raza, debes superar una tirada de Constitución o aumentar +1 una característica al azar (1d6).

INANICIÓN. Si no se come o bebe en 24 h se debe superar Constitución o aumentar dicha característica en 1 punto hasta alimentarse correctamente. Se muere tras fallar 3 tiradas por no beber.

PÉRDIDA DE CARACTERÍSTICAS. Si una característica llega a 20+ o más, el personaje muere.

SOBRECARGA. El personaje puede llevar una armadura con la que sea competente y cinco armas/escudos. Si lleva más, tendrá desventaja en Fuerza y Destreza.

PROGRESO DE PERSONAJES

CONSEGUIR EXPERIENCIA

Derrotando enemigos (muerto, desmoralizado o vencido mediante el engaño). Se otorga experiencia una vez por enemigo y sesión repartida entre todos los participantes del enfrentamiento.

Recompensas monetarias (venta de objetos valiosos recuperados de mazmorras y el dinero que guardaban). Solo cuenta una vez depositado en sitio seguro. 1 mo = 1 punto de experiencia.

SUBIR DE NIVEL

Tiradas de progreso de característica.

- Elige dos características diferentes.
- Tira 1d20 por cada una.
- Si el resultado es igual o inferior al valor actual, disminuye en 1 dicho valor, con un límite de 4+.

Mejorar **Salud** y **Puntos de Energía**, **Conjurros** y **Habilidades** según proceda.

GASTO DE PUNTOS DE ENERGÍA

Para obtener ventaja, anular desventaja, aumentar +1 la efectividad o usar habilidades especiales.

SALUD Y MUERTE

Cuando la salud desciende a 0 la criatura cae inconsciente y no puede actuar hasta recuperarse. Si desciende a -4 o más debe hacerse una tirada de Constitución. Si falla, muere en 1d4 asaltos. Cada intervalo se recupera 1 punto de Salud. Cuando sea superior a 0 se recobra la conciencia.

EXPERIENCIA POR MONSTRUOS

Nivel	Recompensa en EXP.
<1	5
1	10
2	25
3	50
4	75
5	100
6	250
7	500
8	750
9	1.000
10	1.250
11	1.500
12	1.750
13	2.000
14	2.250
15	2.500
16	2.750
17	3.000
18	3.250
19	3.500
20	3.750
21	4.000
22	4.250
23	4.500
24	4.750
25	5.000
26	5.500
27	6.000
28	6.500
29	7.000
30	7.500
31	8.000
32	8.500
33	9.000
34	9.500
35	10.000
36+	+1.000

SORPRESA

Probabilidad de 14+. Si el bando que sorprende está preparado es 8+. Si es difícil de sorprender se tira con desventaja. Otorga un asalto inicial antes de tirar iniciativa.

INICIATIVA

Ambos bandos tiran 1d20. Actúa primero aquel que obtenga mayor resultado.

VENTAJAS/DESVENTAJAS EN COMBATE

Si la víctima no ve al enemigo: ventaja

Si la víctima no puede defenderse: éxito automático

Atacar CaC sin ver el objetivo: desventaja

Atacar a distancia sin ver el objetivo: fallo automático

CRÍTICO Y PIFIA

CRÍTICO: con un 20 natural en una tirada de ataque haces el doble de daño.

PIFA: con un 1 natural en una tirada para defenderte el enemigo te hace el doble de daño.

ENEMIGOS SUPERIORES

Los jugadores tienen un -1 a acciones como atacar o reaccionar por cada 3 niveles de diferencia contra un enemigo.

DESMORALIZACIÓN	
Criatura	Moral
Cobarde o instintiva	5 o 6
Equilibrada o en sus cabales	7 u 8
Agresiva o demente	9 o 10
Inquebrantable	11 o 12

Si un grupo de criaturas se ve abrumado en inferioridad numérica, con efectivos a menos de la mitad, o si muere su líder, deberá hacer una tirada de 2d6. Si el resultado es mayor que su puntuación, huyen o se rinden.

CREACIÓN DE HORDAS					
Tamaño	Nivel	Salud	Ataques	Distancia	Moral
Pequeña	+3	+12	x1	30 pies (9 m)	+1
Mediana	+6	+24	x2	60 pies (18 m)	+2
Grande	+9	+36	x3	120 pies (36 m)	+3

PLANTILLA DE MONSTRUO

Nivel [Nivel] ([Alineamiento]). Moral [Moral].

Ataques: [Ataque] ([Daño]).

Absorción [Absorción], Salud [Salud].

Valores promedio por nivel				
Nivel	Salud	Daño mínimo	Daño máximo	Abs. media
0	4	1	3	0
1	8			
2	10	2	10	
3	16			2
4	20	3	25	
5	24			
6	28			
7	32	6	35	
8	36			3
9	40			
10	44	9	45	
11	48			
12	52			
13	56	12	50	4
14	60			
15	64			
16	68	15	55	
17	72			
18	76			5
19	80	18	60	
20	84			
21	88			
22	92	21	65	
23	96			6
24	100			
25	104	24	70	
26	108			
27	112			
28	116	27	75	7
29	120			
30	124			
31	128	30	80	
32	132			
33	136			8
34	140	33	85	
35	144			
36	148	36	90	
37	152			
38+	+4	+1	+2	9