

ARMAS A 2 MANOS					
TIRADA	CO	CM	CE	CU	SA
01-08	-----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

PROYECTILES					
TIRADA	CO	CM	CE	CU	SA
01-08	-----POSIBLE PIFIA-----				
09-55	0	0	0	0	0
56-60	0	0	0	0	0
61-65	0	0	0	0	0
66-70	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

ARMAS DE FILO					
TIRADA	CO	CM	CE	CU	SA
01-08	-----POSIBLE PIFIA-----				
09-35	0	0	0	0	0
36-40	0	0	0	0	0
41-45	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	11B	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

GARRAS Y DIENTES					
TIRADA	CO	CM	CE	CU	SA
01-02	-----ATAQUE FALLIDO-----				
03-45	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
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. resul. 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. resul. 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. resul. 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. resul. ataques animales enormes					

AGARRAR Y DESEQUILIBRAR					
TIRADA	CO	CM	CE	CU	SA
01-02	-----ATAQUE FALLIDO-----				
03-45	0	0	0	0	0
46-50	0	0	0	0	0
51-55	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
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. resul. 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. resul. 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. resul. 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.resul. ataques animales enormes					

ARMAS CONTUNDENTES					
TIRADA	CO	CM	CE	CU	SA
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

ESTADISTICAS DE ARTES MARCIALES				
TIPO DE ATAQUE	BONIFICACION POR CARACTERISTICA	TABLA DE ATAQUE	TAMAÑO DEL ATAQUE	TIPO DE CRITICO
GOLPES DE NOVATO	FUE	AT-5	PEQUEÑO	IMPACTO
GOLPES NORMALES*	FUE	AT-5	MEDIANO	IMPACTO
GOLPES DE EXPERTO**	FUE	AT-5	GRANDE	IMPACTO
GIROS DE NOVATO	AGI	AT-6	PEQUEÑO	PRESA
GIROS NORMALES*	AGI	AT-6	MEDIANO	PRESA
GIROS DE EXPERTO**	AGI	AT-6	GRANDE	PRESA
*: LA BO NO PUEDE SER SUPERIOR A LA BO DE GOLPES(GIROS) DE NOVATO				
**: LA BO NO PUEDE SER SUPERIOR A LA BO DE GOLPES(GIROS) NORMALES				

MODIFICADORES
+15 FLANCO*/+20 ESPALDA*(+FLANCO)
+20 SORPRENDIDO/+20 ATURDIDO*/-10
CADA 3MTS
-30 DESENVAINA O CAMBIA DE SITIO, TOMA ESCUDO
-20 ATACANTE PERDIÓ + DE MITAD DE PTOS VIDA
*NO APLICABLE ARROJADIZAS O PROYECTILES

SORTILEGIOS DE RAYO					
TIRADA	CO	CM	CE	CU	SA
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
MAX. RESUL. 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
MAX. RESUL. 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
MAX. RESUL. 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
MAX. RESUL. RELAMPAGOS Y RAYOS IGNEOS					
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					

SORTILEGIOS BASICOS				
TIRADA	ETC	CU	SA	
01-02	F	F	F	
03-04	F	F	F	
05-08	F	F	+70	
09-12	F	F	+65	
13-16	F	+45	+60	
17-20	+45	+40	+50	
21-24	+40	+35	+45	
25-28	+35	+30	+35	
29-32	+30	+25	+30	
33-36	+25	+20	+20	
37-40	+20	+15	+15	
41-44	+15	+10	+5	
45-48	+10	+5	0	
49-52	+5	0	0	
53-56	0	0	-5	
57-60	0	-5	-10	
61-64	-5	-5	-15	
65-68	-5	-10	-20	
69-72	-10	-15	-25	
73-76	-25	-20	-30	
77-80	-30	-25	-35	
81-84	-35	-30	-40	
85-88	-40	-35	-45	
89-92	-45	-40	-50	
93-96	-50	-45	-55	
97-99	-65	-65	-65	
100	-90	-90	-90	
CANALIZACION: CU PASA A SA/ ETC -10 DISTANCIA: +30 (CONTACTO)/ +10 (0 A 3M)/ +0 (3 A 15M)/ -10 (15A30M) / -20 ( 30,1A100)/ -30 (MAS DE 100M) (BLANCO A CUBIERTO) -10 A -30(MM)/ +10 (ESTATICO) ASALTOS PREPARACION: (4)+20/ (3)+10/ (2)+0/ (1)-15/ (0)-30				

SORTILEGIOS DE BOLA					
TIRADA	CO	CM	CE	CU	SA
01-04SM	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
51-84	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
97-99SM	19D	18D	17D	16D	28D
100SM	22E	21E	20E	19E	34E
MODIFICADORES DEL BLANCO: menos la bonificación por agilidad si se da cuenta de que el sortilegio está a punto de surtir efecto -10 a -80 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ) NOTA: Una F significa un fallo en el sortilegio y requiere una tirada de fallo de sortilegio MODIFICADORES DEL ATACANTE: +BO de sortilegios de base del atacante +BO de sortilegios dirigidos (sólo para sortilegios de rayo) menos el nivel del sortilegio +20 si el blanco se encuentra en el punto central de la zona en que tiene efecto el sortilegio +20 si el atacante prepara el sortilegio durante 4 asaltos +10 si lo prepara 3asaltos +0 si lo prepara 2 -15 si lo prepara 1 -30 Sin preparación MODIFICADORES SEGUN DISTANCIA: + 35 de 0a 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					

TIRADAS DE RESISTENCIA															
<----NIVEL DEL ATACANTE---->															
NIVEL BLANCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95
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
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
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
-50 BLANCO VOLUNTARIO															

CARACTERISTICAS DE LOS SORTILEGIOS			
SORTILEGIO	CRITICO PRINCIPAL	CRITICO SECUNDARIO	MODIFICADORES ESPECIALES
RAYO DE DESCARGA	EL	-	+10 A LA BO CONTRA COTA DE MALLA Y CO
RAYO DE AGUA	IM	-	-10 A LA BO CONTRA CO Y CU ENDURECIDO
RAYO DE HIELO	IM	FR	-5 A LA BO CONTRA CO Y CU ENDURECIDO
RAYO IGNEO	CA	-	
RELAMPAGO	EL	IM	+10 A LA BO CONTRA COTA DE MALLA Y CO
BOLA DE FRIO	FR	-	
BOLA DE FUEGO	CA	-	
CA:Calor EL:Electricidad FR:Frío IM:Impacto			

MANIOBRAS DE MOVIMIENTO									
TIRADA ABIERTA	RUTINA	FÁCIL	ESCASA	MEDIA	DIFÍCIL	MUY DIFÍCIL	EXTREMA	LOCURA	ABSURDO
-151 / -	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
<b>MODIFICADORES:</b> -50 ATURDIDO -70 DERRIBADO -30 EXTREMIDAD INUTILIZADA									

CARACTERISTICAS DE LOS ANIMALES				
TIPO DE ATAQUE	ABREVIATURA	TABLA DE ATAQUE	CRITICO PPAL	CRITICO SEC
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 / portazo	(Em) o (To)	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/volcar***	(Lu)	Agarrar y desequilibrar	PR(A)	-
AP: aplastamiento / PE: Perforación / PR: presa / TA: Tajo / DE: desequilibrio				
<b>CRITICO PPAL:</b> el tipo de crítico que inflige el arma, una letra entre paréntesis indica el máximo crítico que puede obtenerse (si no se da un máx., es que se trata de "E"). <b>CRITICO SEC:</b> si se obtiene un crítico más alto que "A", entonces se inflige un crítico de este tipo, además del principal. Este crítico secundario es un paso menos grave que lo indicado por el resultado del ataque (por ejemplo un "E" da un "D", un "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 máx. 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 atques cuerpo a cuerpo. La BO del atacante es la suma de sus bonificaciones de fuerza y agilidad				

MANIOBRAS ESTÁTICAS						
TIRADA ABIERTA		GENERAL	INFLUENCIA E INTERACCIÓN	LEER RUNAS Y USAR OBJETOS	PERCEPCIÓN Y RASTREAR	DESACTIVAR TRAMPAS Y ABRIR CERRADURAS
-26 Y ABAJO	ERROR GARRAFAL	Fracasas espectacularmente. efecto contrario al que pretendias si es posible	Audiencia alucinada por tu descaro. hacen lo contrario. fracaso en otros intentos hasta cambio de circunstancias	La capacidad o el sortilegio se dirigen contra ti. runas del papel desaparecen , no podráas usar nunca las capacidades del objeto	Obtienes información falsa por juicio erronéo y detalles equivocados. No podras volver a intentarlo en la misma zona o sobre el mismo tema	trampa se dispara.ganzúa se rompe y queda un pedazo atascado.tirada de abrir cerraduras de otro personaje para sacarlo antes de volver a intentar abrirla
-25/04	FRACASO ABSOLUTO	Tu incompetencia te produce un lapsus mental. toda maniobra en sigs 10 asaltos será fracaso	Tu audiencia te rechaza. Pierdes aires de confianza y autoridad. Todo intento en un hora será fracaso	Tu mente se bloquea. Fracasarás automaticamente en futuros intentos. 50% de que sortilegio se active	La confusión te causa un lapsus mental. Tus tiradas de percepcion durante los siguientes 10 mins (60 asaltos) resultaran un fracaso	te has bloqueado mentalmente con esta trampa o cerradura.fracaso automático en cualquier otro intento.50% de que se active trampa
05-75	FRACASO	No podrá intentar la misma maniobra enel mismo sitio por 1 día	tu audiencia no será receptiva por un día.	En este momento no se te ocurren más ideas de como usarlo. Próximo intento al subir de nivel	No consigues info pero te parece haber averiguado todo lo que era posible. No podrás intentarlo por un día.	No se te ocurre ninguna idea más de como desactivar la. Después de 24 hrs podrás intentarlo de nuevo tras una tirada de percepción buena
76-90	EXITO PARCIAL	Consigues 20% de la información si es posible. no podras volver a intentarlo en el mismo sitio durante una hora	Tu audiencia te sigue escuchando. Puedes seguir intentando	Averiguas cuantas capacidades y sortilegios contiene y que son. No puedes usarlo. Intenta de nuevo en una semana	Averiguas algo de información , pero te das cuents que algo se te ha escapado. Intento sobre el mismo tema y en ese lugar en 1 hora.	Haz descubierto como funciona parte de ella y tienes idea de como puede ser el resto. Haz otra cosa durante 10 mins y vuelve a intentar.
91-110	CASI EXITO	Consigues el 50% de la informacion si es posible, puedes intentarlo luego de 3 asaltos de reflexión	Sigue hablando, tu audiencia se presenta más receptiva. Siguiente tirada con +20	Averiguas cuantas capacidaddes tiene y para que son. Esperando 24 horas puedes intentar con un +10	Consigues algo de info sobre el tema y te das cuenta que te falta algo. Piensa en ello durante 3 asaltos y puedes intentarlo	Casi lo consigues. Si pasas 2 asaltos pensando en tu intento puedes volverlo a intentar con +5 extra
111-175	EXITO	Maniobra exitosa	Has influenciado a tu audiencia	Aprendes una de las capacidades o sortilegios. Podrás usarlo mientras sostengas el objeto o papel	Consigues toda la información sobre el tema	La cerradura o trampa está desactiva o abierta +50 en futuros intentos de desactivar esta misma cerradura o trampa
176+	EXITO ABSOLUTO	Exito. +20 en las maniobras estaticas realizadas en los siguientes 10 mins (60 asaltos)	No sólo los has influenciado. +50 cada vez que quieras volverles a influenciar. Hasta que hagas algo que provoque pérdida de confianza	Aprende todos los sortilegios y capcidades. Puedes usarlos siempre que sostengas el papel u objeto	Percibes todo en la zona que estás examinando, incluso información sobre otros temas que no eran el que requería la tirada de percepción	En el futuro podrás desactivar esta trampa automáticamente o cualquiera que sea idéntica.+10 para los intentos en trampas similares en el futuro
MODIFICADORES		+30 rutina +20 fácil +10 escasa +0 media -10 difícil -20 muy dif -30 extrema -50 locura -70 absurdo	+50 audiencia leal o devota del personaje +20 a sueldo +bonificacion influencia e interacción +tabla general	-nivel sortilegio -30 distinto dominio -10 no sabe cual es sortilegio +20 si sabe +30 pertenece a lista que sabe o de igual o inf . nivel +bonificacion leer runas y usar objetos	La info se ve limitada por la zona y recursos (sentidos) Rastrear: tirada cada 5 mins (30 asaltos) +20 si el personaje afirma que pasa tiempo buscando informacion específica +bonifcacion percep o rastrear +tabla general	+tabla general +bonificación de abrir cerraduras o desactivar trampas.

Equipo Especial	Notas
<b>Enano</b> (Todas armas muy elaboradas, dándole así mayor durabilidad pero tambien mayor peso)	
Malla Fina	Actúa como coraza, penaliza como cota de malla.
Yelmo de batalla Enano	Muy buena absorción, ½ daño de ataques de fuego a la cabeza, niega 10% de todos los críticos a la cabeza.
Escudo Enano	+25 a parar cuerpo a cuerpo y proyectiles, mayor durabilidad, cuenta como escudo mágico.
<b>Élfico</b>	
Yelmo Élfico	Absorción y durabilidad, niega 20% de todos los críticos a la cabeza, no penaliza.
Escudo Largo Élfico	Mayor durabilidad, no pesa, protege como escudo torreón.
Capa Élfica	+15 a acechar/ esconderse.
<b>Humano</b>	
Yelmo Karma	Yelmo de escamas numenoreano, actúa como un yelmo completo, no penaliza a la percepción

TABLA DE ACCIONES	
<i>Accion</i>	<i>Información adicional y opciones</i>
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 al ataque de un proyectil si se dispone de un escudo. Después puede: 1 ) Moverse la mitad de su capacidad de movimiento. 2) Realizar un ataque cuerpo a cuerpo con la mitad de su BO.
Maniobra de movimiento	La maniobra no puede cubrir una distancia que exceda la mitad de la capacidad de movimiento.
Ataque cuerpo a cuerpo	Puede moverse 3 metros. Puede cambiar de lugar equipo, en cuyo caso la bonificacion ofensiva disminuye en 30 por cada objeto movido (desenvainado, envainado o descolgado). Parte de la bonificacion ofensiva puede usarse para parar el ataque de un contrincante (una parada cuerpo a cuerpo).
Moverse	El movimiento disminuye en 3 metros por cada objeto que el personaje mueve o cambia de lugar
Realizar una maniobra estática	No se permiten otras acciones
<b>ANULAR UNA ACCIÓN:</b> 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 BO. 2) Moverse la mitad de su capacidad de movimiento. 3) Realizar una maniobra con un -30	
<b>ACCIÓN DE OPORTUNIDAD:</b> 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.	

ATAQUES DE ARTES MARCIALES				
Movimiento	Ataque	Critico	Carac	Efecto
Golpe	Pequeño	Aplastamiento	FUE	Golpe Normal
Patada	Mediano	Aplastamiento	FUE/AGI	Patada Normal. -5 a esquivar o parar el proxima asalto
Roundhouse	Mediano	Impacto	FUE/AGI	
Golpe duro	Grande	Impacto	FUE	-10 BO el proximo asalto
Arrojar	Pequeño	Desequilibrio	AGI	Si se hace critico, el enemigo no puede pelear hasta el siguiente asalto tratando de levantarse y solo puede bloquear a -10. Solo puede ser usado si el enemigo esta trabado.
Trabar	Pequeño	Presa	FUE	Tabla de Presa , el enemigo no puede escapar si no puede ganar una tirada de fuerza contra el enemigo (bonif FUE +D100) . Todas las armas caen al suelo.
Desarmar	-	-	AGI	If an avoiding maneuver is made and no crit was scored then the disarm maneuver may be made, If wining over weaponholders strength the weapon is taken away from him/her.
Barrer	Pequeño	Desequilibrio	AGI	Intento de arrojar al enemigo al suelo. Si se hace critico el oponente no puede pelear el siguiente asalto y solo puede bloquear a -10.
Uppercut	Mediano	Aplastamiento	FUE	Uppercut, -5BO el siguiente asalto
Golpe mortal	Enorme	Impacto	FUE	-35% BO ya que el golpe es a la cabeza. -10 a esquivar o bloquear el siguiente asalto
Patada con salto	Grande	Impacto	AGI	+15BO, -10 a todas las acciones el siguiente asalto
Codazo	Mediano	Aplastamiento	FUE	-5BO
Cabezazo	Grande	Aplastamiento	FUE	-50%BO ya que el golpe es a la cabeza. Si se hace critico el oponente tiene una penalizacion de -10 a todas las acciones el siguiente turno.
<b>NOTA:</b> -30 por cada ataque adicional. Si la BO es menor a 25 el ataque no se puede hacer				

TABLA DE ENCUENTROS						
<p>Esta tabla sirve para derterminar los encuentros usuales entre Pjs y habitantes de la zona o animales salvajes. Las zonas representarn la densidad relativa de seres sociales o habitantes. Se corresponden con cifras que nos indican la diferencia entre las dos ritadas de encuentro.</p> <p>Los codigos de letras antes de las barras representarn la interaccion con seres sociales, normalemnte los que habitan la zona; las letras a continuacion de las barras representan interaccion con animales salvajes. Si hay una letra en ambas categorias, el DJ volvera a tirar los dados: un resultado bajo indica un encuentro con animales salvajes, uno alto, con seres sociales.</p>				MODIFICACIONES A LA TIRADA DE ACTIVIDAD		
				<p><b>Terreno en el que se viaja:</b></p> <p>+30, carretera +20, despejado -10, bosque -15, abrupto -30, bosque y abrupto -40, montañoso</p> <p><b>Actividad de los habitantes:</b></p> <p>+25, hostiles +50, zona vigilada +100, alarma general +30, habitantes nocturnos (orcos, por ejemplo) de noche -30, habitantes nocturnos de dia</p> <p>General: -50, viajando de noche** variable: sortilegios usados para detectar grupos</p>		
				MODIFICADORES A LA TIRADA DE EVITACION		
				<p><b>Tamaño del grupo:*</b></p> <p>+50, uno +20, dos +0, 3-4 -10, 5-7 -20, 8-10 -50, 11-20 -75, 21-50 -100, 51+</p> <p><b>Tipo de movimiento:</b></p> <p>+50, sigiloso +20, andar cauteloso +0, caminar normal -10, correr/andar -20, trote (montar) -40 galope (montar) variable: volar, barca, barco, etc</p> <p><b>General:</b></p> <p>+30 si se esta buscando algo variable: sortilegios usados por el grupo -20 si se ha acampado tras viajar 12 horas -40 si se ha acampado tras viajar 16 horas</p>		
<p><b>DENSIDAD DE POBLACION</b></p>						
	<b>Denso</b>	<b>Moderado</b>	<b>Escaso</b>	<b>Deshabitado</b>	<b>Desolado</b>	
<b>1-30</b>	s/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
<b>31-40</b>	e/-	s/-	-/s	-/s	-/-	
<b>41-50</b>	e/-	s/-	-/s	-/s	-/-	
<b>51-60</b>	e/-	s/-	s/s	-/s	-/-	
<b>61-70</b>	e/-	e/-	s/s	-/s	-/s	
<b>71-80</b>	e/-	e/s	s/s	-/s	-/s	
<b>81-90</b>	e/-	e/s	e/s	-/s	-/h	
<b>91-100</b>	h/s	e/s	e/s	-/h	-/h	
<b>101-120</b>	h/h	e/s	e/h	s/h	-/h	
<b>121-140</b>	a/h	h/h	h/h	e/h	s/a	
<b>141-160</b>	a/a	a/h	h/h	e/h	e/a	
<b>161-180</b>	a/a	a/a	a/h	h/a	h/a	
<b>181-200</b>	t/a	a/a	a/a	a/a	a/t	
<b>201+</b>	t/t	t/t	t/t	t/t	t/t	
<p><b>Codigos de encuentro:</b></p> <p>t = trampa, emboscada o ataque sorpresa a = grupo atacante h = grupo hostil e = encuentro basico s = observacion con otro grupo</p>						
<p>Los codigos de encuentro son generales y relativos. Un encuentro sencillo con un grupo de una cultura tremendamente agresiva o sospechosa puede ser mas peligroso que una fuerza hostil de gente pasiva. El DJ debe tener en cuenta los habitantes locales y animales para determinar que tipo aparecera y cual sera su fuerza o numero. Una regla sencilla: cuanto mayor la diferencia mas peligroso el encuentro. El DJ puede aumentar las capacidades de los habitantes o animales de acuerdo con esto.</p>						
<p>* los montaraces, hobbits y elfos cuentan como 1/2 ** Puede ser menor debido a la luz (por ejemplo la luna o las estrellas en una noche despejada)</p>						

VELOCIDAD DE MOVIMIENTO						
Tipo de Terreno						
Tipo de Transporte	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 kilometros 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						

RECUPERACION			
Tipo Herida	Gravedad		
	Poca	Media	Extrema
Quemadura / Tejido	3 dias	10 dias	25 dias
Hueso / Musculo / Tendon	5 dias	15 dias	35 dias
Cabeza / Organos internos	2 semanas	2 meses	Varia

OBJETO	PRECIO	PESO	NOTA	OBJETO	PRECIO	PESO	NOTA
Abrigo	15mb	3	-	Guantes	2mb	0,225	Cuero grueso forrados
Acero y pedernal	1mb	0,225	Inicia un fuego en 3 minutos	Hamaca	1mb	1'1	Cuerda; separadores de madera y ganchos de hierro
Alambre (galga del 10)	9mb	1,35	Hierro; 30m; FR 01	Frasco de aceite	3mb	0,45	Incluye 1 l. de aceite (dura 6 horas)
Alforjas	8mb	1,8	Caben 7kg o 42l	Lona	1mb	1,35	Mide 1'50x2'40
Antorcha	3me	0,45	Alumbra en 6m de diámetro (6 horas)	Garfio de abordaje	1mp	0,45	Hierro; FR 01; rotura de mango 02-03
Arco de encender fuego	8me	0,225	Id. en 5 minutos	Martillo	1mp	0,45	Hierro; maza -30; FR 01-02
Arnés	1mp	1,8	Cuero / hierro; incluye bocado y riendas	Mochila	2mb	1,15	Caben 9kg ó 28 l.
Barril	24mb	2,25	Madera; caben 16 l.	Mochila grande	33mc	1,65	Caben 20kg ó 56 l.
Botas	1mp	1,6		Mosquetones (20)	11mb	1,35	FR 06-16
Cacerola	7mb	1,5	Hierro; caben 8 l.	Pala	16mb	1,6	Hierro; mango de madera; FR 01-04
Cadena	6mb	4	Hierro; 3m; FR 01	Pantalones	25mc	0,75	
Caja	4mp	0,45	Resiste al agua; cuero; 25x7x15 cm	Papel (10)	12mb	0,113	10 hojas 30x15 cm
Camisa	3mb	0,45		Pergamino (10)	2mp	0,113	10 hojas 30x15 cm
Canalete (remo corto)	5mc	1,35	Madera; 1'20-1'50 m; FR 01	Pértiga	5mc	3	Madera; 3m; FR 01-05
Cantimplora	1mc	0,113	Cabe 1 l.	Piolet	28mb	0,9	Hierro; azadón -15; FR 01
Capucha	16mc	0,225	Cubre cabeza y hombros	Pitones (10)	2mb	1,15	Hierro; FR 01-03
Carbón	22mc	0,45	Duración (fuego) 4 h	COumas de escritura	3mc	0,113	Ganso; 10 unidades
Carcaj	1mb	0,225	Caben 20 flechas o pivotes	Púas (5)	8mb	0,9	Trampas portátiles
Cepillo (escribir)	5mc	0,113	Pelo; mango de 10 cm; con tapa	Reloj de sol	3mp	0,45	Hierro; tiempo aproximado
Cerrojo	23mb	0,45	Hierro; con 2 llaves	Remo	6mc	2	Madera; 1'80-2'40m; FR 01
Cinzel	9mb	0,45	Hierro; daga -40; FR 01-02	Ropa interior acolchada	6mb	1,3	
Cinto de armas	5mb	0,45	Pueden colgar de él hasta 2 fundas y 3 saquitos	Saco (22,5 kg)	8mc	1,15	Caben 22'5 kg u 84 l.
Clavos (20)	9me	0,225	Hierro; 7,5 cm de largo; FR 01-08	Saco dormir (grueso)	7mb	4	Lana/ piel; 4 por estación
Cubo	4mb	1,15	Cobre; caben 12 l	Saco dormir (ligero)	2mb	2	Lana; 2 por estación
Cuerda	4mb	2,25	Cáñamo; 15m; FR 01-04	Sierra	23mb	1,15	Hierro; 60 cm; para madera
Cuerda (sup.)	12mb	1,15	Cáñamo reforzado; 15m; FR 01-03	Silbato	2mp	0,225	Madera/ hierro; 10cm; alcance de más de 1'5km.
Cuña (para fijar)	1mc	0,45	Madera dura	Silla de montar	5mp	5	Incluye estribos y manta
Cuña (para picar)	3mc	1,35	Hierro	Sobrevesta	9mb	0,6	
Escalera	32mc	6,75	Madera; 3m; soporta 180kg; FR 01-02	Tienda	2mp	4	De lona; 1'50x2'40m; para dos personas
Espejo	35mb	0,225	Vidrio / plata; 15x10 cm; FR 01	Tablón	6me	5,2	Madera; 3m; soporta 158 kg; FR 01-02
Flechas (20)	4mb	1,35	FR 06-40	Sombrero	6mb	0,45	Cuero
Linterna	12mb	0,6	Alumbra un diámetro de 15m	Tinta	14mc	0,113	Negra, no soluble
Funda (cinturón)	25mb	0,45	Cabe un arma a una mano	Tiza (10)	2mb	0,113	5 piezas
Funda (espalda)	3mp	0,675	Cabe un arma a dos manos	Vela	4mc	0,113	Alumbra 6 m de diámetro; dura 2 horas
Ganchos (10)	9me	0,9	Madera; FR 01-08	Vial	2mb	0,113	Vidrio; caben 113 g
Ganzúas (juego)	1mp	0,225	+5; FR =01-05	Yesca	2mc	0,113	Madera; para encender 7 fuegos
Manto	9mb	1,15					

ARMADURAS							
OBJETO	PRECIO	PESO(kg)	NOTA				
Armadura completa*	200mp	32'5	Placas metálicas que cubren todo el cuerpo				

Bardas de cuero	35mp	45	Cubre el tronco de un caballo: -15 a las maniobras
Bardas de malla	150mp	72	Cubre el tronco de un caballo: -20 a las maniobras
Bardas de placas	300mp	85'5	Cubre el tronco de un caballo: -30 a las maniobras
Brazal de cuero	1mp	0'225	Protege la muñeca de un arquero: 25% como grebas
Brazal de placas	2mp	0'338	Protege la muñeca de un arquero: 50% como grebas
Camisa de malla	15mp	9	Cubre el abdomen y la mitad de los brazos
Casco metálico	35mb	1	Placas metálicas entrelazadas y sobrepuestas
Chaleco de cuero	1mp	4'15	Cubre el abdomen
Chaqueta de cuero	6mp	7'85	Protege la mayor parte de las piernas
Chaqueta de cuero larga reforzada	11mp	10'75	Protege brazos y piernas
Chaqueta de cuero reforzada	9mp	9'35	Id.
Cota de malla	65mp	17'25	Camisa de manga larga y pantalones
Crinete de cuero	5mp	11'25	Protege el cuello de un caballo: -5 a las maniobras
Crinete de malla	27mp	13'95	Protege el cuello de un caballo: -5 a las maniobras
Crinete de placas	60mp	17'1	Protege el cuello de un caballo: -5 a las maniobras
Escudo completo	7mp	9	+25 al cuerpo a cuerpo o contra proyectiles
Escudo normal	55mb	6'75	+20 al cuerpo a cuerpo o contra proyectiles
Escudo pequeño	35mb	2	+20 al cuerpo a cuerpo; +10 contra proyectiles
Escudo torreón	9mp	17'75	+30 al cuerpo a cuerpo; +40 contra proyectiles
Gorjal	3mp	0'45	Tapa el cuello, va enganchado en el yelmo
Gorro de cuero	15mb	0'675	Cubrecabezas acolchado
Gorro de cuero reforzado	25mb	0'8	Cubrecabezas de cuero y metal
Grebas de brazo	1mp	1	Protege los brazos contra los críticos
Grebas de piernas	1mp	1'5	Id. las piernas
Media armadura	100mp	26'5	Combinación de placas metálicas y cota de malla que cubre todo el cuerpo
Peto de cuero	45mb	6'1	Chaleco rígido que cubre el abdomen
Placa frontal	20mp	11'25	Chaleco de metal de dos piezas que cubre el abdomen
Tabardo de malla	55mp	17	Abrigo largo que cubre brazos y piernas
Testera de cuero	6mp	6'75	Cubre la cabeza de un caballo; tratar como un yelmo
Testera de placas	9mp	11'25	Cubre la cabeza de un caballo; tratar como un yelmo
Yelmo	4mp	0'9	Cubrecabezas metálico reforzado
Yelmo completo	9mp	1'75	Cubre cara y cuello, con ranuras de ventilación
Yelmo con visor	125mb	1'75	Protege el cuello, la protección de la cara es movable
*incluye yelmo a elección			

MATERIALES ENCANTADOS					
Material	Bonif	Valor	Costo/Tiempo	Peso	Descripcion
Adarcer	+15	3	0.7/5	0,7	Aleacion (hierro/carbon/titanio)
Alcam	-20	0.004	0.002/0.3	0,6	Estaño
Ang	0	0.0004	0.002/0.5	1	Hierro
Arborang	+10	0.5	0.15/1.5	0,8	Aleacion (hierro/carbon/varia), acero alto
Arheled	+10	1	0.2/0.5	0,4	Alto Vidrio (alta tension de rotura y resistencia al calor
Borang	+5	0.05	0.05/1	0,8	Aleacion (hierro/carbon), acero bajo
Celeb	-20	0.5	0.01/0.5	1,25	Plata
Celebur	-20	30	1000/800	2,4	Uranio
Cranor	+15	90	5/20	0,4	Resina (casi tan dura como diamante cuando se cura)
Eog	+30	10000	50/100	0,6	Aleación encantada (mithril/titanio/especial)
Evyth	-10	0.04	0.01/0.5	1	Aleacion (estaño/cobre), bronce
Galnin	-15	2	0.05/1	0,35	Aluminio
Galvorn	+40	90000	300/300	0,5	Aleación encantada (hierro meteorico/especial)
Heled	-50	0.0005	0.001/0.1	0,3	Vidrio
Ithildin	-20	500	20/36	0,5	Aleación encantada (mithril/especial)
Ithilnaur	+25	300	20/36	0,6	Aleación encantada (mithril/especial)
Kregora	-25	66000	600/60	1,8	Aleación encantada (mithril/oro/uranio/especial)
Laen	+25	1000	10/200	0,3	Vidrio encantado
Mal	-25	5	0.01/0.5	2,4	Oro
Mithglin	+20	30	10/15	0,6	Titanio (usualmente aleado con otros metales)
Mithin	+15	10	0.1/1	0,25	Berilio
Mithril	+20	200	5/10	0,7	Metal encantado; Plata Verdadera
Mithrarian	-20	150000	1000/900	1,5	Aleación encantada (mithril/uranio/especial)
Ogamur	-20	150	5/20	1	Aleación encantada, 2oz = cuerdas de arco +5
Paer	-20	0.04	0.001/0.3	1,1	Cobre
Tasarang	-5	50	0.15/8	0,8	Metal encantado, Shalk; arcos +15
<b>Bonificación:</b> Se trata de la bonificación para armas cuerpo a cuerpo hechas de este material. <b>Valor:</b> Es el precio de una onza de material en monedas de oro de Eregion. <b>Trabajo acostumbrado:</b> <b>Coste:</b> Para objetos que no estén en una tabla de precios normal, hay que calcular su precio final. Para ello (además del coste del material) hay que determinar la cantidad de onzas de material que se necesitan y multiplicarlo por el factor dado en esta tabla. Para el galvorii y el mithrarian, el dinero no será suficiente , ya que puede que no pueda conseguirse el material. El eog y la kregora también suelen ser bastante escasos, <b>Tiempo:</b> Una estimación del tiempo que se necesita para hacer un objeto determinado, dado en horas por onza. El coste y el tiempo suelen ser mayores para los objetos poco corrientes, con adornos, etc.					



TABLA DE PRECIOS DEL TRANSPORTE				
OBJETO / SERVICIO	PRECIO	Vel. Km/h (m/a)	BONIF. MM	CARGA MÁX.
Barca (grande)	40mo	8 (22)	0	3150
Barca (mediana)	11mo	10 (27)	0	1800
Barca (pequeña)	7mo	6 (16)	0	450
Barco (grande)	650mo	8 (22)	0	24750
Barco (mediano)	190mo	8 (22)	0	15300
Barco (pequeño)	80mo	10 (27)	0	8550
Barquilla	8mp	8 (22)	0	315
Buey	95mp	16 (44)	-10	315
Caballo de guerra (grande) *	75mo	24 (66)	+30	168
Caballo de guerra (pequeño)	20mo	29 (80)	+15	156
Caballo de tiro	80mp	20 (55)	0	180
Caballo ligero	45mp	34 (94)	0	90
Caballo medio	60mp	31 (86)	0	135
Camello (carga)*	12mo	13 (36)	-15	156
Camello (monta)*	40mo	24 (66)	+5	180
Canoa	8mo	11 (30)	0	315
Carreta (abierta)	6mo	14 (38)	0	540
Carreta (cerrada)	9mo	12 (33)	0	585
Carretilla	11mp	10 (27)	0	113
Carro (abierto)	4mo	14 (38)	0	360
Carro de guerra	14mo	29 (80)	+20	180
Elefante*	50mo	25 (69)	-10	450
Esquí	7mc	29 (80)	0	135
Llama / alpaca	7mo	28 (77)	-5	23
Mula / burro	32mp	29 (80)	-10	113
Pasaje en diligencia	1mb + 7me/km	16 (44)	0	---
Pasaje en navío	5mb + 13mh/km	8 (22)	0	---
Pasaje en transbordador	1mb + 13me/km	6 (16)	0	---
Peaje	1mc	---	0	---
Perro de trineo	13mp	36 (100)	0	18
Pony (maduro)	40mp	20 (50)	+5	81
Trineo (cubierto)	12mc	18 (50)	0	180
Trineo de perros	7mo	29 (80)		203
*Raramente disponible, a no ser que se compre de un rico comerciante o un noble señor en regiones especiales. NOTA: un barco se define como un navío capaz de navegar por alta mar, mientras que una barca está adaptada a aguas relativamente poco profundas como canales costeros, lagos, etc.				

TABLA DE PRECIOS DE COMIDA, ALOJAMIENTO Y SERVICIOS		
OBJETO / SERVICIO	PRECIO	NOTA
Acceso a biblioteca	1mp	Visita de 4 horas, sin préstamo de libros
Alojamiento de calidad	22me	Habitación separada
Alojamiento modesto	1mc	Dormitorio comunal
Alojamiento normal	2mc	Camas separadas
Cerveza	2me	1 litro
Comida ligera	6me	Probabilidad de 01% de enfermar
Comida normal	1mc	Probabilidad de 01% de enfermar
Establo	2me	Incluye forraje
Festín	12me	Probabilidad de 01% de enfermar
Gran pan	3mo	Una semana, preservadas 1'80 kg
Hidromiel	5me	1 litro
Hospitalización	6mc*	Dobla la velocidad de curación, incluye cama, comida y cuidados
Licor	10me	½ litro
Pan de viaje	15mo	Un mes, preservadas, 1'80 kg
Raciones de marcha	1mb	Una semana, preservadas, 5'60 kg
Raciones para una semana	5mc	Duración normal, 8'10 kg
Sidra	1me	1 litro
Vino	6me	1 litro
* a menudo requerido como una “contribución voluntaria”		

TABLA DE CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS					
Arma	Crit ppal	Crit sec	Precio	Peso	Notas
<b>DE FILO 1 Mano (pueden usarse con escudo)</b>					
Cimitarra (ci)	TA		10mp	1'5	-5 BO CM,CO/ +5 contra las demás
Daga (dg)	PE (C)		3mp	0'338	-15 BO CM,CO
Espada ancha (ea)	TA		10mp	2	---
Espada bastarda (eb)	TA		20mp	2'5	-5 BO
Espada corta (ec)	TA		7mp	1'5	-10 BO CM,CO
Espada larga (el)	TA		18mp	2'25	-5 BO CM, CO
Hacha de mano (hm)	TA		5mp	2'5	+5 BO CM,CO
Katana (ka)	TA		23mp	2	+10 BO si el usuario es practicante de artes marciales
Látigo (lg)	PR (C)	TA (A)	2mp	1'5	-10 BO, se puede usar a partir de 3m de distancia
Main gauche (mg)	PE(D)		12mp	0'7	+25 a parar armas de filo , +15 otras pero no proyectiles, -20 BO (CM, CO) / -10 BO otras
Sable (sb)	TA		9mp	1'5	-10 BO con esc./ +5 BO sin esc./ +10 BO con Main Gauche
Sai (si)	PE(D)		13mp	1	+5 BO si el usuario es practicante de artes marciales
Tomahawk (th)	TA		4mc	1'5	---
<b>CONTUNDENTES 1 mano (pueden usarse con escudo)</b>					
Cachiporra (cp)	AP		2mc	0'225	---
Garrote (ga)	AP (D)		1mc	2'5	-10 BO
Guantelete (gu)	AP(C)		2mp	0'33	-5 BO de un arma cuando se lleva puesto
Martillo de guerra (mt)	AP		15mp	2'5	+5 BO
Maza (ma)	AP		6mp	2'5	---
Maza de guerra (mg)	AP	PE (A)	15mp	2'5	+10 BO. Se recibe un crítico "B" si hay pifia
Nunchaku (nk)	AP		4mc	0'7	+5 BO si el usuario es practicante de artes marciales
Red (rd)	PR		7mp	1'5	+15 BO CM, CO. Se usa la tabla de ataques de agarrar y desequilibrar, ataques medios.
<b>DE ASTA A 1 MANO (se usa la tabla de armas de filo con escudo o la de a 2 manos con un +10 a la BO)</b>					
Jabalina (ja)	PE		3mp	2	-10 BO puede ser usada desde segunda línea
Lanza (lz)	PE	TA (A)	23mb	2'5	-5 BO puede ser usada desde segunda línea
Lanza corta(lc)	PE	TA (A)	25mb	1'8	---
<b>A 2 MANOS (no se pueden usar con escudo)</b>					
Alabarda (ab)	TA	PE	14mp	3'5	-5 BO a partir de 1,5 m
Pica (pc)	PE		4mp	2	-5 BO puede ser usada
Bastón (ba)	AP		5mc	2	---
Lanza de caballería (lk)	PE	DE	5mp	5	+15 BO solo puede ser utilizada a caballo
Claymore (cl)	TA		20mp	3	+5 BO CU, CE, CM, CO
Mandoble (md)	TA	AP	20mp	4	+10 BO SA, CU, CE
Espada bastarda (eb)	TA				+10 BO CM, CO
Hacha de combate (hc)	TA	AP	13mp	3'5	+5 BO CM, CO
Jo (jo)	AP		3mc	1'8	+5 BO si el usuario es practicante de artes marciales
No-dachi (nd)	TA		25mp	3	+10 BO si el usuario es practicante de artes marciales
<b>PROYECTILES (no pueden usarse cuerpo a cuerpo)</b>					
Arco compuesto (ak)	PE		17mp	1'5	Cargar (1), o recargar (0) a -30 BO
Arco corto (ac)	PE		6mp	1	Cargar (1), o recargar (0) a -30 BO
Arco largo (al)	PE		10mp	1'5	Cargar (1), o recargar (0) a -30 BO
Arco de jinete (aj)	PE		15mp	1'5	Cargar (1), o recargar (0) a -30 BO
Ballesta ligera (bl)	PE		11mp	2'5	Cargar (2)
Ballesta pesada (bp)	PE		25mp	4	Cargar (2), +20 BO hasta 15 metros
Boleadoras (bo)	PR	AP (A)	5mp	1'5	-5 BO crítico "B" si hay pifia
Bumerang (bu)	AP(C)	TA(A)	2mp	0'225	-10 BO CM, CO/ -5 a las demás
Cerbatana (cb)	PE(A)		12mp	1	-15 BO CM, CO/ -10 BO CU, CE
Dardos (da)	PE(A)		1mp	0'3	---
Honda (ho)	AP (D)		9mb	0'3	Cargar (1), se puede usar con escudo
Lazo (lz)	PR (B)		4me	1	+5 BO CM, CO
Shuriken (sh)	TA(C)		4mp	0'225	+10 BO SA/ -10 CM, CO

## TABLA DE PRECIOS DE HIERBAS ENCANTADAS, PANES Y VENENOS

<b>Códigos:</b>	Consisten en una o dos minúsculas para indicar el clima o zona donde se encuentra normalmente la hierba (o el veneno). Una o dos mayúsculas para el tipo de lugar o terreno comúnmente asociado con la hierba y un numero que corresponde al modificador por dificultad que se aplica a la tirada de búsqueda.
<b>Códigos climáticos:</b>	a = árido; ch = cálido y húmedo; f = frío; g = glacial; mf = muy frío; s = semiárido; tf = templado fresco; tm = templado medio.
<b>Códigos de terreno:</b>	A = alpino; AD = costas y orillas de agua dulce; B = barbechos/ monte bajo/ páramos; C = bosque de coníferas; CD = bosque de hoja caduca/ mixto; D = desierto; G = grietas/ ueds; GL = glaciares/ campos de nieve; HC = hierba corta; HL = hierba larga; J = jungla/ selva; M = montaña; O = orillas de océanos/ aguas saladas; S = subterráneo; V = volcánico; Y = yermo.
<b>Dificultad de encontrarlo:</b>	1 = rutina (+30); 2 = muy fácil (+20); 3 = fácil (+10); 4= normal (0); 5 = difícil (-10); 6 = muy difícil (-20); 7 = extremadamente difícil (-30); 8 = prácticamente imposible (-50); 9 = absurdo (-70)
<b>Forma y preparación:</b>	Infusión = efectiva si se bebe 20 asaltos depuse de hervir el agua; Ingerir = utilizable de inmediato y puede comerse, masticarse, beberse o inhalarse según disponibilidad; Aplicar = requiere 1-10 horas de preparación y después se aplica directamente en la zona herida; Pasta = la materia prima se convierte en pasta que puede incorporarse a la comida o bebida, o aplicarse a armas o herramientas, permaneciendo efectiva durante 1 semana o hasta que entre en contacto con una persona u objeto. Si se utiliza una pasta venenosa y se obtiene un acierto crítico, la victima debe hacer una tirada de resistencia para evitar recibir el efecto. Si el ataque resulta tan solo en puntos de daño ( no hay crítico) el veneno se pierde; Líquido = como la pasta excepto que es efectivo durante 1 hora; Polvo = no se puede aplicar a las armas sino que solo es efectivo en la comida o bebida.
<b>Factor de adicción:</b>	El director de juego puede desear que algunas hierbas sean adictivas. El numero que se indica después de las siglas "FA" es el factor de adicción. Cada vez que se emplee una hierba en una determinada semana después de su uso inicial, el DJ pude realizar una tirada para ver si el personaje se ha convertido en adicto a dicha sustancia. Después de la segunda semana se puede doblar el FA en cada uso subsiguiente dentro de una misma semana. Si la tirada D100 resulta menor que el FA, se produce la adicción. Efectos: (a) pérdida de la efectividad de la hierba; (b) pérdida de efectividad del usuario ( por ejemplo -50) cuando no la use; (c) pérdida de la habilidad del usuario para resistirse a utilizar la hierba en situaciones de tensión; (d) síndrome de abstinencia con efectos desagradables y posiblemente violentos cuando no se usa.
<b>Efectos:</b>	A menos que se indique lo contrario, tan solo una dosis surte efecto en un asalto. El efecto está basado en una dosis de 14g. Para los venenos, el efecto suele ser el mismo sin importar el nivel de potencia de la dosis aunque el nivel del ataque afectará la capacidad de la víctima para resistirlo.

Nombre	Código	Forma/ preparación	Precio	Efecto
<b>Alivio del aturdimiento</b>				
Januk-Ty	s-HC-4	Raíz/ infusión	110mp	FA2. Alivia 3 asaltos
Suranie	tf-AD-3	Baya/ ingerir	2mo	FA3. Alivia 1 asalto.
Vinuk	s-HC-4	Raíz/ infusión	12mp	FA4. Alivia 1-10 asaltos.
Welwal	ch-J-7	Hoja/ ingerir	12mo	FA3. Alivia 3 asaltos.
Witav	ch-J-6	Hoja/ ingerir	12mo	FA5. Alivia 2 asaltos
<b>Alivio de los golpes</b>				
Akbutege	s-O-2	Hoja/ ingerir	3mp	FA1. Cura 1-10
Arlan	tf-HL-2	Hoja/ aplicar	13mp	FA1. Cura 4-9 (salvaje cura 1-6)
Cusamar	f-B-7	Hoja/ ingerir	30mo	FA3. Cura 15-60 (5D10 + 10)
Darsurion	f-M-3	Hoja/ aplicar	35mb	FA1. Cura 1-6
Draaf	a-Q-2	Hoja/ ingerir	7mp	FA1. Cura 1-10 durante 2 asaltos consecutivos.
Dugmuthur	tf-M-3	Baya/ ingerir	9mo	FA2. Cura 10. Efecto instantáneo
Gariig (o Grarig)	a-D-3	Cactus/ ingerir	55mo	FA3. Cura 30
Gefnul	mf-V-5	Líquien/ ingerir	90mo	FA10. Cura 100
Mireнна	f-M-3	Baya/ ingerir	10mo	FA1. Cura 10. Efecto instantáneo
Reglen	tf-M-3	Musgo/ infusión	75mo	FA7. Cura 50
Rewk	tf-CD-3	Nódulo/ infusión	9mp	FA1. Cura 2-20
Thurl	tf-CD-1	Clavo/ infusión	2mp	FA1. Cura 1-4, la infusión dura 1-2 semanas
Winclamit	f-C-7	Fruta/ ingerir	100mo	FA12. Cura 3-300
Yavethalion	tm-O-5	Fruta/ ingerir	45mo	FA4. Cura 5-50
<b>Alivio de las quemaduras y la exposición a la intemperie</b>				
Alambas	s-O-4	Hierba/ aplicar	66mp	FA4. Cura 0'4 m2 de quemaduras.
Aloe	tf-B-4	Hoja/ aplicar	5mb	FA0. Dobla la tasa de curación para rasguños y quemaduras y cura 5 puntos de éstas.
Culkas	a-D-4	Hoja/ aplicar	35mo	FA0. Cura 0'8 m2 de quemaduras.
Jojojopo	g-M-4	Hoja/ aplicar	9mp	FA0. Cura congelación y 2-20 puntos de daño por frío.
Kelventari	tf-HL-3	Baya/ frotar	19mo	FA0. Cura quemaduras de 1er y 2º grado y 1-10 puntos de daño por calor.
Veldurak	ch-O-5	Alga/ aplicar	8mp	FA2. Cura congelación y 1-50 puntos de daño por frío.
<b>Alteración y mejoras físicas.</b>				

Agaath	mf-GL-2	Baya/ ingerir	5mo	FA3. Respirar con poco oxigeno (>25%) durante 12 horas. 1 vez cada 2 días.
Ankii	s-G-7	Baya/ ingerir	100mo	FA9. Descansa como una noche de sueño. Si se usa 1 vez en una semana se pierde (temporalmente) 1 punto de Constitución, dos veces = 5, tres veces = 25.
Atigax	g-B-4	Raíz/ infusión	40mo	FA12. Protege los ojos de luz o brillo intensos, permitiendo ver. Dura 9 horas.
Breldiar	tm-V-4	Flor/ ingerir	25mo	FA7. -30 a maniobra y cuerpo a cuerpo y +50 a hechizos y proyectiles. Euforia. Dura 1 hora.
Cesta de Elben	tf-HC-7	Raíz/ infusión	10mo	FA15. Estimulante cardiaco. Dobra la velocidad 1 asalto 1 vez/ hora.
Gylvir	tm-O-6	Alga/ ingerir	45mo	FA20. Permite respirar bajo el agua ( y sólo bajo el agua) durante 4 horas.
Hojadeuva	tm-CD-6	Néctar/ ingerir	7mo	FA18. Intoxicación y sueños (se actúa a -50) durante 2 horas y 1 día de nutrición.
Joef	tf-G-3	Polvo/ ingerir	35mo	FA23. Permite convocar mentalmente a un amigo (distancia 30m x nivel del usuario).
Kathkusa	g-Y-3	Hoja/ ingerir	50mo	FA35. Dobra la fuerza (1-10 asaltos) y los impactos; +10 BO.
Kilmakur	ch-HC-7	Raíz/ infusión	65mo	FA33. Protege contra la llama y el calor durante 1-10 horas.
Klagul	s-HC-3	Yema/ infusión	27mo	FA7. Infravisión (equivalente a la de los elfos) 6 horas.
Marku	s-B-6	Nuez/ ingerir	30mo	FA5. Infravisión 6 horas.
Megillos	f-M-3	Hoja/ ingerir	12mo	FA19. Aumenta la percepción visual (dobla el alcance) durante 10 minutos.
Ojos azules	tm-HC-7	Flor/ infusión	15mo	FA25. Aumenta la visión (x3) y da una ligera infravisión (15m) durante 3 horas una vez al día.
Pieplano	tm-AD-4	Semilla/ infusión	23mo	FA16. Imprime confianza y dedicación (-25) sólo a los “buenos de corazón” durante 1-4 horas.
Rud-tekma	ch-J-6	Fruta/ ingerir	25mo	FA10. +20 a los hechizos o intentos de excederse en el límite de éstos. Dura 1 hora. -20 a maniobras y cuerpo a cuerpo. 10% de error de blanco en un hechizo yendo a parar al más próximo.
Yaran	tf-HC-2	Polen/ ingerir	9mp	FA7. Aumenta olfato y gusto (+50) durante 1 hora.
Zulsendura	a-S-4	Seta/ ingerir	70mo	FA22. Aumenta velocidad (3 asaltos)
Zur	f-S-4	Hongo/ infusión	12mo	FA8. Aumenta oído y olfato (alcance x3; +50 a maniobras). Dura 1 hora.
<b>Antídotos</b>				
Argsbargies	a-D-5	Flor/ ingerir	38mo	FA7. Nivel 4 contra venenos musculares.
Eldaana	f-O-4	Hoja/ infusión	99mo	FA2. Nivel 9 contra venenos de reducción. Invierte el efecto de la maldición “Fealdad de Orm” (canalización, maldiciones, nivel 15)
Menelar	g-AD-5	Piñón/ infusión	65mo	FA4. Nivel 7 contra venenos circulatorios.
Mook	tf-M-3	Baya/ ingerir	30mo	FA5. Nivel 3 contra venenos respiratorios.
Quilmufur	tm-C-7	Raíz/ infusión	49mo	FA1. Nivel 8 contra venenos de conversión.
Shen	tf-AD-6	Hoja/ ingerir	27mo	FA3. Nivel 4 contra venenos nerviosos.
Ul-Naza	s-Y-8	Hoja/ ingerir	430mo	FA9. Nivel 50 contra cualquier veneno. Debe tomarse como mucho 1 día después del envenenamiento.
<b>Hierbas de uso general</b>				
Arkasu	tm-HL-4	Savia/ aplicar	12mo	FA2. Cura 2-12 puntos y dobla la tasa de curación de las heridas graves.
Arlan	f-M-2	Raíz/ ingerir	1mb	FA3. Descongestivo. +20 de resistencia contra resfriados. x5 a la velocidad de curación de enfermedades respiratorias.
Athelas	tf-C-5	Hoja/ infusión	300mo	FA20. Cura cualquier cosa mientras el paciente aún viva pero la cura es tan efectiva como el que la hace. Sólo alcanza su efecto pleno en manos de un rey legítimo. No preserva ni da la vida.
Attanar	tf-AD-4	Musgo/ aplicar	8mo	FA1. Cura la fiebre.
Delrean	f-C-2	Corteza/ aplicar	3mp	FA1. Repele a los insectos. Huele muy mal (se nota a 15m).
Felmather	tm-O-5	Hoja/ ingerir	105mo	FA15. Permite convocar mentalmente a un amigo (humano o animal). Alcance 90m x nivel del usuario. Alivia el coma.
Latha	tf-AD-4	Tallo/ infusión	9mp	FA4. +10 a la resistencia contra enfermedades, cura el resfriado y hasta 1-2 puntos de daño.
Trudurs	f-AD-4	Musgo/ infusión	12mp	FA8. +10 a la resistencia contra enfermedades durante 1-10 horas.
Ukur	g-B-4	Nuez/ ingerir	34mp	FA1. Alimenta durante 1 día.
<b>Modificación de características</b>				
Lestagii	a-d-9	Cristal/ ingerir	520mo	FA45. Restaura cualquier perdida de características excepto las debidas a la edad. Solo afecta a una de ellas.
Merrig	s-HC-8	Espina/ infusión	90mo	FA50. El uso diario aumenta la presencia en 5. la interrupción de su uso no invierte la resistencia aditiva pero significa la pérdida del beneficio. La abstinencia reporta pérdidas de 10 puntos de constitución y 15 de razonamiento y memoria.
<b>Preservación de la vida</b>				
Carcatu	ch-O-7	Hoja/ aplicar	89mo	FA25. Conserva la vida 1 día.

Degiik Laurelin	ch-O-5 tm-O-9	Hoja/ ingerir Hoja/ ingerir	100mo 999mo	FA10. Conserva la vida 1 día. FA21. Devuelve la vida a los elfos si se administra antes de que pasen 28 días después de la muerte.
Nur-	g-AD-8	Clavo/ ingerir	200mo	FA13. Devuelve la vida pero el usuario muere al día siguiente si no ingiere la nuez Sorul (f-AD-2, 1mp)
Oiolosse	g-AD-8	Clavo/ ingerir	600mo	FA22. Tb. conocida como Ololosse. Devuelve la vida a los elfos si se administra antes de que pasen 7 días después de la muerte.
Olvar Pargen	g-O-6 ch-J-8	Flor/ ingerir Baya/ ingerir	200mo 800mo	FA20. Conserva la vida 2-20 horas. FA0. Devuelve la vida si se administra antes de que pasen 4 días después de la muerte.
Pathur	a-B-4	Nódulo/ infusión	35mo	FA7. Conserva la vida 1 hora.
Tyr-Fira	g-A-9	Hoja/ aplicar	1200mo	FA33. Devuelve la vida si se administra antes de que pasen 56 días después de la muerte.
Vulcurax	ch-J-9	Baya/ aplicar	1000mo	FA0. Devuelve la vida si se administra antes de que pasen 30 días después de la muerte.
Preservación y reparación de órganos				
Baldakur Berterin	f-M-8 tm-CD-3	Raíz/ infusión Musgo/ infusión	102mo 19mo	FA7. Devuelve la vista. FA20. Preserva materia orgánica (hasta el tamaño de un cuerpo humano) durante 1 día.
Febfendu Kakduram Pasamar	f-AD-4 ch-J-7 ch-HC-8	Raíz/ infusión Fruta/ ingerir Hierba/ infusión	90mo 90mo 75mo	FA24. Devuelve el oído. FA6. Devuelve el oído. FA40. Preserva materia orgánica.
Siran	s-HC-6	Clavo/ ingerir	80mo	FA31. Restaura 1 órgano o zona. Efecto secundario: una enfermedad de la piel que reduce la presencia al 10% de lo normal y produce 6 puntos de daño por asalto cuando la piel se expone al sol.
Siriena	s-HC-5	Hierba/ infusión	70mo	FA27. Preserva materia orgánica (hasta el tamaño de un cuerpo humano) durante 1 semana.
Tarnas	ch-J-6	Nódulo/ infusión	220mo	FA60. Repara daños orgánicos pero ocasiona nauseas durante 1-10 horas (-50).
Wek-Wek	ch-J-8	Nódulo/ infusión	220mo	FA50. Repara daños orgánicos.
Reparación circulatoria				
Anserke	ch-O-6	Raíz/ aplicar	75mo	FA7. Detiene las hemorragias coagulando la sangre y cerrando la herida. Tarda 3 asaltos en hacer efecto y el paciente no puede moverse (mucho) sin que se reabra la herida.
Fek	ch-O-6	Nuez/ infusión	50mo	FA5. Detiene las hemorragias. Tarda 1-10 asaltos en hacer efecto. El paciente no puede moverse (mucho) sin que se reabra la herida.
Harfy Hugburtun	s-HC-6 s-D-6	Resina/ aplicar Fruta/ aplicar	175mo 180mo	FA9. Detiene de inmediato cualquier hemorragia. FA6. Detiene de inmediato cualquier hemorragia.
Reparación de huesos				
Arfandas Baalak	f-AD-6 ch-O-8	Tallo/ aplicar Caña/ infusión	2mp 160mo	FA1. Dobra la velocidad de curación de fracturas. FA12. Reduce fracturas.
Bursthelas Edram Gursamel	tf-HC-8 f-AD-8 tf-HC-7	Tallo/ infusión Musgo/ ingerir Tallo/ aplicar	110mo 31mo 30mo	FA22. Reduce fracturas. FA10. Recompone el hueso. FA5. Recompone el hueso.
Reparación de músculos, cartílagos y tendones				
Arnuminas	tm-HC-2	Hoja/ aplicar	6mb	FA8. Dobra la velocidad de curación en torceduras, rotura de ligamentos y daño a cartílagos.
Arpsusar Curfalaka Dagmather	tf-AD-5 ch-J-7 s-HC-5	Tallo/ infusión Fruta/ ingerir Espina/ infusión	30mo 40mo 28mo	FA15. Repara el daño muscular. FA6. Repara el daño muscular. FA12. Cura el daño a cartílagos.
Ebur Hegheg Tarfeg	tm-O-4 ch-HC-8 ch-O-7	Flor/ ingerir Raíz/ pasta Flor/ ingerir	22mo 25mo 23mo	FA18. Cura las torceduras. FA5. Cura el daño a los cartílagos. FA3. Cura las torceduras.
Reparación de nervios				
Belramba	s-C-6	Líquén/ infusión	60mo	FA20. Repara los nervios.
Terbas Wifurwif Yuth	tm-CD-3 tf-M-7 ch-J-8	Hoja/ aplicar Líquén/ ingerir Flor/ ingerir	2o 55mo 29mo	FA4. Dobra la velocidad de curación para todo el daño nervioso. FA15. Repara los nervios. FA8. Antídoto para venenos nerviosos.

PANES ENCANTADOS				
Nombre	Código	Forma/ preparación	Precio	Efecto
Alshana	tf-HL-2	Pan/ ingerir	35mo	FA5. Dosis: una rebanada de 7g proporciona infravisión (100m) durante 1

Cram	c-S-2	Pan/ ingerir	14mp	hora; hogaza de 10 rebanadas cuesta 290mo; sabe a uva y zanahoria y dura 1-2 meses. FA1. Dosis: 1 rebanada de 7g nutre durante 5 días; pan de viaje de los enanos; hogaza de 10 rebanadas cuesta 13mo; sabe a champiñones y a pimienta y dura 20 semanas.
Hesguratu	c-M-3	Pan/ ingerir	45mo	FA10. Dosis: 1 rebanada de 7g dobla la fuerza durante 6 asaltos: +10 BO doble numero de impactos contra determinados enemigos; la hogaza de 10 rebanadas cuesta 350mo, sabe a trigo y a cebolla y dura 1 mes.
Kykykyl	tm-CD-2	Pan/ ingerir	50mo	FA6. Dosis: 1 rebanada de 7g permite ver con completa claridad (como en un claro despejado) durante 1 hora sin importar tormentas, rayos o daños al ojo (excepto si éste ha sido destruido); la hogaza de 10 rebanadas cuesta 440mo; sabe a ajo, cebolla y jengibre y dura 2-20 semanas.
Tatharsul	tf-O-3	Pan/ ingerir	75mo	FA15. Dosis: 1 rebanada de 7g restaura a la normalidad el sistema nervioso en 1-10 asaltos; la hogaza de 10 rebanadas cuesta 690mo; sabe a calabaza y limón y dura 1-2 meses.
Ulginor	f-O-1	Pan/ ingerir	4mp	FA0. Dosis: 1 rebanada de 7g alimenta durante 1 día; la hogaza de 10 rebanadas cuesta 35mp; sabe a queso y espinacas y dura 1-2 meses.

INTOXICANTES (alteradores de la mente)				
Nombre	Código	Forma/ preparación	Precio	Efecto
Arunya	tm-HC-3	Raíz/ infusión	2mb	FA50. Sueño (1 hora equivale a 4 del normal) y ligera inconsciencia.
Brorkwilb	tm-V-3	Flor/ ingerir	9mo	FA45. Eufórico. Permite compartir sueños con un miembro de la familia que esté a menos de 150km x nivel de quien lo usa.
Galenas	tm-B-4	Hoja/ inhalar	5mp	FA10. La hoja produce un humo que afecta en un radio de 6m; relaja (-75) durante 1-10 asaltos.
Gort	ch-J-5	Hoja/ ingerir	10mo	FA20. Alucinógeno euforizante; +10 a la presencia durante 2 horas pero después el usuario está a -50 durante 1-10 horas.
Hoak-Foer	s-HC-2	Flor/ ingerir	67mo	FA30. Alucinógeno; cura las enfermedades mentales y la locura pero impide el movimiento (por completo) durante 1-10 semanas.
Hugar	ch-O-4	Raíz/ ingerir	1mp	FA33. Causa sueño (1 hora equivale a 6 del normal) y rápida inconsciencia.
Nelisse	s-V-5	Hoja/ infusión	9mp	FA15. Euforia (-50) durante 1 hora; nutre durante 1 día.
Swigmakril	a-D-6	Flor/ infusión	50mo	FA25. Relajante; el usuario requiere el doble de puntos de daño para caer inconsciente (pero no para morir a causa del daño) y actúa a -30 durante 1-2 horas.
Swuth	ch-O-5	Hoja/ ingerir	4mp	FA3. Un humo invisible relaja (-75) durante 1-10 asaltos.
Tukamur	s-HC-4	Hierba/ ingerir	38mp	FA100. Eufórico; permite compartir sueños con un amigo similarmente afectado que esté a menos de 75km x nivel de quien lo usa.

VENENOS				
Nombre	Código	Forma/ preparación	Precio	Efecto (delante, y entre paréntesis, la Potencia)
Circulatorios				
Carnegurth	a-D-4	Flor/ líquido rojizo	53mo	(1) Causa la coagulación masiva de la sangre y la muerte en 1-100 horas.
Jeggarukh	tm-S-5	Murciélagos/ polvo Negro	71mo	(6) Causa 10-100 puntos de daño.
Karfar	ch-J-4	Hoja/ pasta rojiza	142mo	(7) Causa un paro cardiaco con “shock” masivo y muerte en 2-12 asaltos.
Klytun	s-G-4	Raíz/ pasta dorada	53mo	(5) Causa un coma de 1-10 días de duración.
Sharkasar	tm-C-6	Raíz/ pasta marrón	53mo	(10) Causa 1-10 puntos de daño.
Sharduvaak	a-D-7	Baya/ líquido marrón	36mo	(3) Frena el flujo sanguíneo; la victima se encuentra amodorrada, a -50 para toda actividad y requiere el doble de sueño.
De conversión				
Bragolith	f-C-8	Jugo/ líquido azulado	120mo	(5) Causa la combustión espontánea de la victima; es el jugo de una luciérnaga verde fosforescente.
Britagurth	g-AD-8	Pescado/ líquido Negro	25mo	(2) Veneno; causa el endurecimiento de los tendones en 1-4 apéndices, inutilizándolos.
Henuial	f-C-8	Abeja/ líquido Amarillo	80mo	(6) Veneno; convierte los fluidos oculares de uno o los dos ojos en miel.
Onkodamba	f-S-3	Murciélago/ líquido verde	229mo	(2) Veneno; convierte las manos y/o pies en piedra (cada zona afectada queda a -75).

Muilfana	tf-C-4	Savia/ líquido anaranjado	52mo	(2) Cuando toca una membrana mucosa se convierte en ácido, cegando a la victima o destruyendo tráquea y/o esófago.
Taynaga	f-C-5	Corteza/ polvo marrón	27mo	(8) Esteriliza y además produce 5-50 puntos de daño.
<b>De reducción</b>				
Lhugruth	mf-S-6	Dragón/ líquido gris negrusco	300mo	(10) Sangre que disuelve rápidamente (1-10 asaltos) la zona afectada; efectivo contra metales y material orgánica, pero no contra vidrio, arena o cerámica.
Ondohithui	mf-A-5	Líquen/ pasta azul grisácea	60mo	(3) Causa una deshidratación fatal en 1-10 minutos.
Nimnaur	tf-CD-5	Araña/ líquido blanco lechoso	23mo	(3) Licúa rápidamente (1-10 minutos) el órgano afectado (sólo 1 órgano por dosis).
Silmaana	tm-HL-2	Tallo/ polvo plateado	4mo	(9) Causa 2-20 puntos de daño y deja marcas en la piel.
Slota	tf-CD-7	Araña/ pasta negruzca	36mo	(5) Paraliza lentamente (1 día) y produce la muerte en 1-10 días.
Zaganzar	tf-M-6	Raíz/ líquido azulado	139mo	(5) Causa ceguera licuando el nervio óptico y produciendo además 1-10 puntos de daño.
<b>Musculares</b>				
Dynallca	ch-AD-3	Hoja/ pasta marrón	14mo	(3) Destruye el oído y produce además 1-10 puntos de daño.
Kaktu	s-HC-7	Flor/ líquido	29mo	(1) Afecta 1-4 apéndices, reduciendo la destreza en la zona afectada en 1-100 (si son dos zonas que se usan a la vez se hace el promedio).
Trusa	ch-J-8	Rana/ pasta	31mo	(4) Actúa en 1-10 asaltos; si la victima falla la tirada de resistencia por mas de 21 muere en el acto; entre 11 y 20 entra en coma y queda cegada; entre 1 y 10 pierde la visión de uno o los dos ojos.
<b>Nerviosos</b>				
Acaana	g-M-7	Flor/ pasta negra	600mo	(10) Destruye el sistema nervioso, muerte instantánea.
Asgurash	f-HL-7	Serpiente/ pasta roja amarronada	31mo	(3) Veneno; paraliza de cintura para arriba.
Cathaana	tm-CD-6	Nuez/ polvo blanco	36mo	(1) Causa instantáneamente una leve euforia (-50 durante 1-10 asaltos); al cabo de 1-10 minutos destruye el cerebro.
Juth	a-D-5	Escorpión/ líquido	41mo	(2) Causa gradualmente la locura (1-100 semanas).
Ruth-i-laur	s-S-7	Patos/ líquido marrón	56mo	(4) Saliva de un pato que se encuentra en cuevas; causa una rápida (1-20 asaltos) erosión del sistema nervioso, dejando a la victima entre -50 y -100 a la actividad.
Slird	ch-J-8	Fruta/ pasta	13mo	(2) Actúa en 1-2 asaltos; la victima pierde sensibilidad en 1-6 extremidades (manos, pies, genitales, cabeza, etc) durante 1-100 días.
Ul-acaana	mf-M-8	Flor/ pasta	1200mo	(20) Destruye el sistema nervioso y paraliza instantáneamente; mata en 1-10 minutos.
Wek-baas	ch-O-9	Pescado/ líquido	70mo	(5) Actúa en 1-100 asaltos; si la victima falla la tirada de resistencia por más de 31 queda totalmente paralizada; entre 16 y 30 sufre una degeneración del equilibrio y el oído en 1-10 días; entre 1 y 15 sufre somnolencia.
<b>Respiratorios</b>				
Galenaana	f-A-6	Hoja/ polvo verde	179mo	(9) Mortal para los elfos; en las demás razas causa un coma de 1-100 semanas de duración.
Hith-i-girith	g-M-5	Hoja/ líquido	12mo	(4) Vapor procedente de un árbol vivo; actúa como depresivo causando somnolencia inmediata y continuada.
Jegga	tm-S-5	Murciélagos/ pasta marrón	92mo	(7) Causa 1-100 puntos de daño.
Jitsu	tm-O-4	Almejas/ líquido amarillo	34mo	(5) Veneno; causa 5-50 puntos de daño.
Jitsutyr	f-AD-6	Almejas/ pasta marrón	145mo	(2) Destruye los pulmones causando la muerte en 1-100 asaltos.
Kly	s-B-5	Baya/ pasta marrón	154mo	(3) Causa 3-300 puntos de daño.
Uraana	tf-HC-3	Hoja/ pasta cremosa	12mo	(6) Causa 3-30 puntos de daño.
Vuraana	ch-HL-4	Flor/ pasta rosada	42m	(2) Causa 1-100 puntos de daño.

	CRÍTICOS DE APLASTAMIENTO	CRÍTICOS DE TAJO	CRÍTICOS DE PERFORACIÓN	CRÍTICOS DE DESEQUILIBRIO
-49 - 05	Poco dominio. 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 PVy 4-2 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 aturdido 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 usaescudo,-8PV 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 juntas desgarrados. Pierna inutilizada. -80 a la actividad.
81 - 86	El golpe rompe el brazo del arma. El brazo queda 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. Tropieza para acabar en una embarazosa posición de “decúbito supino”. Aturdido 6 asaltos.
90	Ungolpe 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. Vuela 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 victima 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. Vava puntería.	Horrible golpe en la sien. Desplazado hacia atrás 6 metros. Muere inmediatamente. Nada bonito.
Modificaciones: -50: – crítico “T”; -20: crítico A”; -10: crítico “B”; -0: crítico “C”; +10: crítico “D”; +20: crítico “E”				



	CRÍTICOS DE CALOR	CRÍTICOS DE FRÍO	CRÍTICOS DE ELECTRICIDAD	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, aturdido	Pequeña descarga. -3 PV. Si se lleva armadura de metal, aturdido 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. Aturdido durante 1 asalto.	Tambaleante debido a un golpe en el costado. -10 PV. Aturdido 1 asalto.
36-50	Cegado por un humo ardiente. -12 PV Aturdido 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, aturdido durante 2 asaltos.	Golpe en el hombro. La víctima gira y retrocede 3 mts. -12 PV. Si no lleva armadura, aturdido 2 asaltos.
51-65	La ropa comienza a arder y tarda 2 asaltos en apagarse. * 12 PV -8 PV por cada asalto ardiendo. Aturdido 1 asalto.	Impacto fuerte aunque bajo. Aturdido 1 asalto. Destruída la cobertura en los pies. Si no estaban protegidos, congelacion, -30 a la actividad.	Descarga potente. -9 PV -10 a la actividad. Aturdido 1 asalto. Si se lleva armadura de metal, aturdido 3 asaltos.	Golpe en la pierna. Derribado, pérdida de 8 PV. Si no lleva armadura en la pierna, aturdido 2 asaltos.
66-79	Derribado por un tremendo impacto. Todos los recubrimientos y protecciones orgánicos de pies y pantorrillas destruidos. -10 PV	Golpe bajo. Aturdido durante 1 asalto. Destruído cualquier upo de raizado y protección de los pies. Si se va descalzo, congelación, -30 a la actividad.	Impacto en d brazo que sostiene d 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 aturdido 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 enla 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. Aturdido durante 1 asalto.	Impacto en una pierna. Derribado. Aturdido 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. Aturdido 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 actividad y aturdido 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 reoiganizado. Cae y yace en estado de shock durante 12 asaltos antes de morir.	Impacto en la zona del cuello. -12 PV Aturdido durante 5 asaltos. Pérdida del habla durante 1 semana. Si no se lleva armadura en el cu ello 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 hada 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. Aturdido 5 asaltos. Si no se lleva escudo, perdida del brazo e inconsendie.	Muslo congelado. Aparte de la congelación, hueso roto. Pérdida de 5 PV por asalto. -30 a la actividad. Aturdido 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. Aturdido 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. Aturdido 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 cerebral debido a un shock general y quemaduras de superficie. Desmayado y muere en 6 asaltos.	Impacto en el abdomen. -18 PV Aturdido 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. Aturdido durante 5 asaltos.	Impacto en la cara. Pérdida de la nariz. Aturdido 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. Aturdido 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, muerte 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. Aturdido 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. Aturdido 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. Aturdido 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 conviene en polvo.	El porrazo aniquila todo el esqueleto. El blanco queda reducido a una pulpa gelatinosa.
Modificadores: -50: critico “T”; -20: critico “A”; -10: critico “B”; + 0: critico “C”; + 10: critico “D”; +20: critico “E				

	CRÍTICOS DE PRESA	CRÍTICOS FÍSICOS PARA GRANDES CRIATURAS	CRÍTICOS DE HECHIZOS PARA GRANDES CRIATURAS
<b>-49-05</b>	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.
<b>06-20</b>	Golpe superficial. -2 PV	-6 PV	Pérdida de 5 Puntos de Vida.
<b>21-35</b>	Ataque rechazado. -3 PV. Si se lleva armadura en los brazos, aturdido 1 asalto.	-12 PV	Pérdida de 8 Puntos de Vida.
<b>36-50</b>	Ataque a la parte superior de la pierna. Hay presa, pero la víctima consigue soltarse. Aturdido 1 asalto.	-18 PV	Pérdida de 10 Puntos de Vida.
<b>51-65</b>	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. Aturdido durante 2 asaltos.	Pérdida de 12 Puntos de Vida.
<b>66-79</b>	Atrapado el brazo del arma. Desarmado y muñeca torcida. Aturdido 2 asaltos. -25 a la actividad.	Buen golpe a la pierna. -18 PV -5 PV por asalto. -20 a la actividad. Aturdido 3 asaltos.	Pérdida de 15 Puntos de Vida.
<b>80</b>	Ambas piernas trabadas. Derribado e inconsciente, -9PV	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. Aturdido durante 2 asaltos.
<b>81-86</b>	El brazo que sostiene el arma queda inmovilizado. Rotura de ligamentos y tirón muscular. Desarmado y aturdido 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. Aturdido durante 2 asaltos.	Estupefacto por el fuerte impacto. Pérdida de 20 Puntos de Vida adicionales. Aturdido durante 1 asalto.
<b>87-89</b>	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. Perdida de 15 Puntosde Vida adicionales. -20 a la actividad. Aturdido durante 2 asaltos.
<b>90</b>	Peligrosa presa en el cuello. Inconsciente. Cuello torado, -60 a la actividad.	Seccionada una vena en la juntura de una extremidad. -20 PV. Aturdido 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.
<b>91-96</b>	Presa en la cabeza. Aturdido 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. Aturdido 3 asaltos.	El impacto le hace girar sobre sí mismo. Desequilibrado. Pérdida de 18 Puntos de Vida adicionales. -10 a la actividad. Aturdido durante 1 asalto.
<b>97-99</b>	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. Aturdido durante 3 asaltos.
<b>100</b>	Presa en el cuello. Si hay armadura, -60 a la actividad por la torcedura en el cuello y aturdido 3 asaltos. Si no hay armadura, muerto con el cuello roto.	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.
<b>101 - 106</b>	Presa en el pecho. Costillas rotas. Aturdido durante 5 asaltos. -10 a la actividad.	El hombro del brazo que sostiene el arma hecho añicos. -15 PV. Aturdido durante 3 asaltos. El brazo (o la pata) queda inutilizado.	Impacto en la cabeza. Momentáneamente confuso. Pérdida de 20 Puntos de Vida adicionales. Aturdido durante 2 asaltos.
<b>107-109</b>	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. Aturdido 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.
<b>110</b>	Presa en el cuello. Si lleva armadura en el cuello: desarmado y aturdido 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.	Tremendo impacto. El cuello roto y la espina dorsal quebrada. Cae y muere en 3 asaltos.
<b>111-116</b>	Pie trabado. Tropezca, cae y se rompe el arma, y el sujeto queda aturdido 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 PuntosdeVida adicionales. -20 a la actividad.
<b>117-119</b>	Ambas piernas liadas. Tropezca 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.
<b>120</b>	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 magica +0: arma de mithril +10: arma sagrada +20: arma exterminadora

	Pifias Armas Empuñadas	Pifias Armas de Proyectil	Fallos de Hechizos	Fallos de Maniobras de Movimiento
-49-05	Pierdes el control. No haces nada más este asalto.	Pierdes el control. No haces nada más durante este asalto.	Pérdida de concentracion por la tension. Se pierd 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.	La cabeza en otro sitio. No podrá realizarse ni prepararse ningun 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 desenvainar otra o 2asaltos 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. -10 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 Podede. Aturdido durante un asalto.	Tropiezas con tu dedogordo. 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 critico "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. +1PC.*	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 critico “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	Increible 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. +4PC.*	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 redbe 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 mts. a la derecha 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 izquierda 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 capaddad de realizar hechizos durante 3 meses. +20 PC.*	Tu caída se convierte en un picado. Te abres el cráneo y mueres.
	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 “I” -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” * Puntos de Corrupción.	Modificaciones: -50: Rutinaria -35: Muy Fácil -20: Fácil -10: Dificultad media 0: Difícil +5: Muy difícil +10: Extremadamentedifícil +15: Locura completa +20: Absurdo



# CRIATURAS FANTASTICAS

Name	Niv	Tam.	MM	PV	TA	BD	Esc	BO Melee	BO Miss	Notas
Aguila Gigante	30	H	40	250	CE	60	N	110/Pi		vision, smart
Ents	35	H	30	400	CO	35	N	170/Fa		
Balrog	60		40	400	CO	60	N	240/we		15th level fear
Cave Drake	15	H	15	250	CO	50	N	90/LBi	50/HCl	
Cave Worm	10	L	5	160	CE	20	N	90/HGr	110/HHo	
Crebain	2	S	40	10	SA	50	N	25/Bi		+50 Perception, spies
Demon Wolf	10	L	20	200	CU	45	N	80/LBi		
Dragon	35	K	15	400	CO	60	N	150/HCl	100/Hbi	spells, magic, smart
Fell Beast	20	H	30	210	CM	35	N	95/HCl	90LGr	
Giant, lesser	14	L	5	250	CE	20	N	90/LBa	75/cl	
Giant, large	20	H	5	320	CE	30	N	130/LBa	110/cl	
Ghost, lesser	6		15	98	SA	20	N	97/cl		no bleeding/stun
Ghost, greater	15		20	160	SA	50	N	110/we		no bleeding/stun
Ghouls	4		10	62	CU	20	N	68/cl		5% disease
Golem	15	L	10	190	CO	40	N	110/we		
Huorns	20	L	0	350	CM	20	N	75/Fi		
Kraken, sm	15	M	20	150	SA	50	N	75/Gr		multiple ATs
Kraken, med	25	L	15	230	CU	40	N	125/Gr		multiple ATs
Kraken, large	35	H	15	350	CE	40	N	150/Gr		multiple ATs
Mearas	10	L	40	200	SA	40	N	75/Fi		
Mewlips	4		15	60	SA	35	N	55/we		
Mumakil	7	H	20	300	CE	25	N	85/Ra		
Olog-hai	15		30	150	CO	45	N	160/we		
Orc	1		20	35	CE	25	Y	45/we	30/bw	(sun)light penalty, endurance, vision. Hab Gen +12, Hab Subt +8
Orc	3		20	60	CE	30	Y	63/we	40/bw	(sun)light penalty, endurance, vision. Hab Gen +18, Hab Subt +12
Orc	5		20	85	CM	35	Y	89/we	77/bw	(sun)light penalty, endurance, vision. Hab Gen +45, Hab Subt +18
Orc	7		20	97	CM	45	Y	99/we	85/bw	(sun)light penalty, endurance, vision. Hab Gen +53, Hab Subt +23
Sauron, agents	7		25	65	SA	30	N	90/we	80/bw	suicide capsule, poisons. Hab Gen +60, Hab Subt +50
Sauron, assassins	8		30	80	CE	50	N	110/we	95/bw	poisons, spying/acting : 80. Hab Gen +70, Hab Subt +60
Slime	6		-10	110	SA	10	N	54/cl		AT sticks for A Heat crit
Tumulario Menor	5		20	100	CE	35	Y	78/we		ignores bleeding, slash => crush crts
Tumulario Mayor	8		20	135	CM	40	Y	98/we		8th level fear, 10'R
Spiders, great	5	M	15	50	CM	20	N	60/Pi		5th level poison if A crit or better
Troll, Cave	12	L	15	175	CE	30	N	106/cl	108/ro	sunlight kills, no fear, vision, stupid
Troll, Hill	10	L	10	150	CE	25	N	95/cl	98/ro	sunlight kills, no fear, vision, stupid
Troll, Forest	8	L	10	100	CE	20	N	70/cl	76/ro	sunlight kills, no fear, vision, stupid
Troll, Stone	6	L	10	120	CE	15	N	82/cl	86/ro	sunlight kills, no fear, vision, stupid
Troll, young	4		10	72	CE	20	N	56/cl	57/ro	sunlight kills, no fear, vision, stupid
Uruk Hai	7		10	88	CM	20	Y	94/we	76/bw	smart, endurance, vision. Hab Gen +60, Hab Subt +30
Vampire	15	H	40	150	SA	65	N	100/cl		
Warg	5	L	35	125	SA	50	N	70/LBi		smell
Warg	8	L	40	150	SA	55	N	90/LBi		smell
Werewolf	10	H	40	250	CE	65	N	120/Bi		5th level fear
Espectro menor	10		15	100	SA	40	N	95/we		fear 15'R, paralysis on touch. use large creature crit table, *2 damage with magical weapons, dont bleed, hearing, sense life, flee

Name	Niv	Tam.	MM	PV	TA	BD	Esc	BO Melee	BO Miss	Notas
Espectro medio	15		15	125	SA	40	N	115/we		sunlight, no Stun fear 30'R, paralysis/sleep on touch. use large creature crit table, *2 damage with magical weapons, dont bleed, hearing, sense life, flee sunlight, no Stun
Espectro mayor	20		15	170	SA	40	N	170/we		fear 60'R, paralysis/sleep on touch. use large creature crit table, *2 damage with magical weapons, dont bleed, hearing, sense life, flee sunlight, no Stun
<b>Weapon:</b> we=weapon, bw=bow, sb=short bow, ss=short sword, Gr/gr=grapple, Cl/cl=claw, Bi/bi=bite, Ba/ba=bash, Ro/ro=rock, Fi/fi=fist										

Name	Lvl	Size	M M	Hits	AT	DB	Shld	Melee OB	Miss OB	Gen Sk	Subt Sk	Notes
Natural Creatures												
Bear, Black	5	L	20	124	RL	30	N	105LGr	70LCI			
Bear, Cave	12	L	25	190	RL	30	N	150LGr	105LCI			
Bear, cub	1		20	34	RL	20	N	55/Gr				
Boar	3	L	30	110	SL	40	N	55/Ho				
Dog, sm	1	S	30	30	SA	20	N	40/Bi				
Dog, med	2	M	30	50	SA	25	N	50/Bi				
Dog, large	3	L	30	70	SA	25	N	70/Bi				
Horse, sm	2	M	30	90	SA	30	N	30/Ra				
Horse, large	3	L	30	110	SA	30	N	45/Ra				
Snake	8	L	20	100	SA	60	N	70MBi	30MCr			poison with A crit or better
White Wolf	8	M	25	155	SA	70	N	90LBi	80LCI			cunning and ferocious
Wolf	3	M	15	95	SA	30	N	65LBi				
Wolf	6	M	20	104	SL	40	N	95/LBi	55mCl			hunt in packs, smell

# TABLA DE ENCUENTRO DE ANIMALES

Terreno/precip	Región/temperatura promedio				
	Cálido (26 +)	Templado (18-26)	Moderado (7-18)	Fresco ([-3]-7)	Frío (-3 -)
Yermos/0-10	Z	ZY	YXW	W	U
Pantanos/10-40	TV	TV	TSP	PSR	R
Praderas/20-40	I	PI	PO	POS	SR
Tierras bajas variadas/20-60	QPN	PNQ	PNMLO	PMLSOK	SPLK
Bosque/40-80	-	QPN	PNMLO	PMLSHK	-
Bosque lluvioso/60+	QPJDV	QPNJV	-	-	-
Colinas/variable	QPNi	PNM	PNMLH	HMPL	SRK
Montañas/variable	-	QPNM	PMH	PHKW	KG
Islas-costas/variable	QPFD	QPLFD	PNMLDE	PMKDC	URSPDC
La Tabla de Distribución de Animales se utiliza junto con la Tabla Normal de Encuentros. Los animales incluidos son ejemplos, y si se desea se pueden añadir más. Si ocurre un encuentro con un animal, esta tabla ayudará al DJ con los posibles animales que podrían estar envueltos.					
<b>Procedimiento:</b>					
-Simplemente advierte el clima de la región, encuentra la letra de código apropiada y crúzala con el índice de los animales disponibles de la lista que hay a continuación.					
-Si el escenario tiene más de una letra de código, haz una tirada con un dado para determinar cual es la letra sobre la que trata el encuentro.					
-Si el encuentro es por la noche, elimina aquellos animales que están normalmente inactivos por la noche.					
-Si el encuentro es sobre la tierra o en el agua, ciertos grupos quedan necesariamente excluidos, ignora esas especies para los propósitos del encuentro que se determine.					
-Advierte si el encuentro es hostil. Si es así, elimina a los no cazadores.					
-Una vez esten determinados los posibles animales, tira un dado para determinar cual es el animal en particular que esta envuelto.					
Hay dos métodos:					
(1)da a cada tipo una oportunidad igual, cuenta las posibilidades, y haz una tirada (ejemplo, si hay cinco posibles especies utiliza un D5; si hay dos, tira al cincuenta por ciento, etc.)					
(2)utiliza los porcentajes sugeridos o asigna las probabilidades con percentiles de acuerdo a la zona específica y haz una tirada con un D100.					
<b>Códigos de letras contra Tipos de animales</b>					
Z - 1-20= perros pequeños, 21-30= pequeños felinos cazadores, 31-35= armadillos, 36-45= camellos, 46-60= lagartos pequeños, 61-65= lagartos venenosos, 66-96= escarabajos, 97-100= escorpiones.					
Y- 1 -5= grandes felinos cazadores, 6-10= marsupiales pequeños, 11-30= roedores pequeños, 31-45= lagartos pequeños, 46-48= serpientes de veneno circulatorio, 49-50= serpientes de veneno nervioso, 51 -60= aves carroñeras, 61-63= escorpiones, 64-90= herviboros pequeños, 91-97= hormigas, 98-100= osos hormigueros.					
X - 1-10= lobos, 11-20= perros grandes, 21-55= roedores grandes, 56-60= marsupiales grandes, 61-75= bovinos pequeños, 76-85= aves carroñeras, 86-90= hormigas de fuego, 91-100= langostas.					
W- 1-25= lobos, 26-40= osos grandes, 41-50 = perros grandes; 51-70= bovinos grandes, 71-75= ovejas salvajes, 76-96= reno/caribú, 97-98= escarabajos, 91-100= aves carroñeras.					
V - 1-12= caimán/cocodrilo, 13-25= pequeños felinos cazadores, 26-35= serpientes de veneno nervioso, 36-45= ranas, 46-47= ranas venenosas, 48-55= pequeños halcones, 56-65= escarabajos, 66-75= moscas grandes, 76-98= mosquitos, 99-100= pirañas.					
U- 1-25= osos polares, 26-100= reno/caribú.					
T - 1-15= hipopótamos, 16-30= búfalo de agua, 31-40= grandes felinos cazadores, 41-50= caimán/cocodrilo, 51-60= camaleones, 61-70= serpientes de agua, 71-72= serpientes de veneno nervioso, 73-85= ranas, 86-90= halcones pequeños, 91-100= halcones					
S - 1-20= reno/caribú, 21-45= alce, 46-55= osos grandes, 56-60= lobos, 61-70= moscas grandes, 71-80=mosquitos, 81-90= halcones grandes, 91-100= águilas.					
R - 1-25= gansos, 26-50= patos, 51-75= reno/caribú, 76-90= lobos, 91-100= osos grandes.					
Q- 1-15= elefante, 16-23= mangosta, 24-27= escorpiones, 28-30= serpientes de veneno nervioso, 31-40= constrictor, 41-60= pequeños felinos cazadores, 61-100= bovinos pequeños.					
P - 1-7= hormigas, 8-15= abejas. 16-20= moscas grandes, 21-25= arañas pequeñas, 26-30= termitas, 31-40= mosquitos, 41-50=sapos/ranas, 51-52= lechuza, 53-55= aves carroñeras, 56-60= osos pequeños, 61-65= pequeños felinos cazadores. 66-72= murciélagos, 73-80= roedores grandes, 81-95= ciervo, 96-100=caballo.					
O - 1 -50= bisonte, 51-55=mamut/elefante, 56-60= gavilan, 61-75= águilas, 76-100= halcones.					
N - 1-20= perros pequeños, 21-22= murciélagos vampiro, 23-30= monos pequeños, 31-40= monos grandes, 41-44= perezoso, 45-55= marsupiales pequeños, 56-65= jabalíes, 66-70= oveja salvaje, 71-75= cabras salvajes, 76-80= bovinos grandes, 81-90= bovinos pequeños, 91-93= lagartos grandes, 94= serpientes de veneno muscular, 95= serpientes de veneno nervioso, 96= serpientes de veneno respiratorio, 97= escarabajos grandes, 98-99= hormigas, 100= arañas grandes.					
M - 1-25= perros grandes, 26-40= ponies, 41-50= marsupiales pequeños, 51-65= oveja salvaje, 66-75= cabras salvajes, 76-80= pequeños cienpiés, 81-95= bovinos, 96-98= arañas grandes, 99-100= serpientes de agua.					
L - 1 -3=arañas grandes, 4-20= bovinos pequeños, 20-45= bovinos grandes, 46-60= caballo, 61-75= lobos, 76-80= osos grandes, 81-90= osos pequeños, 91-92= comadreja, 93-97= tejón, 98-100= carcaýú,					
K - 1-50= alce, 51-100= ciervo.					
J - 1-20= sapos/ranas venenosas, 21-24= camaleones, 25-29= serpientes de veneno nervioso, 30-33= serpientes de veneno muscular, 34-36= serpientes de veneno circulatorio, 37= lagartos venenosos, 38-40= pirañas, 41-60= grandes peces predadores, 61-70= escorpiones, escarabajos, 71-80= hormigas soldado, 81-90= hormigas, 91-100= grandes felinos cazadores.					
I - 1-5= felinos sociales, 16-30= grandes felinos cazadores, 31-35= felinos veloces, 36-50= chacales/hienas/perros, 51-60= rinocerontes, 61-64= armadillos, 65-85= gacela/antílope, 86-91= aves carroñeras, 92-95= hormigas, 96-98= hormigas de fuego, 99-100= hormigas soldado.					

**TABLA GENERAL DE ANIMALES**

Tipo	Niv	Nº Ene	Tam/ Crit	Vel	PV	CA	BD	Ataque	Notas
<b>AVES Y MURCIÉLAGOS</b>									
Águilas Marinas	5	1-5	M	MR/MR	65	No/1	45	65MGa/50MPi/-	Agresiva. Feroces predatoras.
Águilas Ratoneras de los Riscos	2	2-10	P	MR/MR	30	No/1	50	40MGa/25PPi/-	Agresiva. Se juntan contra los enemigos.
Aguilas Rojas	6	1-5	M	MR/R	75	No/1	40	70LGa/45MPi/-	Agresiva. Numerosa. Predadora.
Águila Vereut	3	1-5	M	R/R	30	No/1	35	45MGa/35PPi/-	Agresiva. Cazadoras que vuelan bajo.
Alas de las Cavernas	1	2-100	P	R/MR	8	No/1	50	50PGa/40PMo/-	Agresiva. Si el enemigo es sorprendido resulta en+/- 8 para críticos.
Alcaudones de las Criptas	1	1-5	D	MR/RS	5	No/1	60	3bDMo/40DDi/veneno	Normal. Veneno nervioso tóxico (niv. 5).
Aves de las Cámaras	2	21-30	P	MR/R	11	No/1	60	50PPi/35MGa/-	Tímida. Si el enemigo es sorprendido resulta en +/- 5 para críticos.
Avetoros	1	1-20	P	N/N	15	No/1	30	20PGa/10PPi/-	Normal. Aves pescadoras.
Cisnes Manchados	1	2-40	M	MdR/L	35	No/1	20	40MEEm/30PPi/-	Normal. Muy Inteligente
Cisnes Negros	3	1-50	M	MdR/L	35	No/1	20	20MEEm/25PPi/-	Pasivo. Grandes para los cisnes.
Cuervos	4	1-30	P	MR/MR	20	No/3	50	50PGa/25MGa/-	Normal. Inteligente y algo encantado.
Fochas Cornudas/Comunes	1	1-50	P	MR/R	15	No/1	50	30PPi/-/-	Normal. Muy adaptable. .
Gallos de la Pradera	0	1-10	D	R/R	8	No/1	70	10DPi/-/-	Pasivo. Aves de caza comunes.
Golodós	1	1-100	M	N/N	40	No/1	20	35PPi/-/-	Pasivo. Agresivo durante la estación de apareamiento.
Gorgrajos	1	5-50	P	R/MdR	20	No/1	55	10PPi/10PGa/-	Hambriento. Le atraen las cosas brillantes.
Grajos de Alas Verdes	1	2-40	P	R/MdR	15	No/1	55	10PPi/15PGa/-	Bullicioso. Le atraen las cosas brillantes.
Grandes Águilas	30	1-1	E/Gr	MR/MR	30	CE/11	90	120EGa/100LPi/100LEm	Buena, muy inteligente. Utiliza críticos grandes
Grandes Faisanes Verdes	1	1-5	P	MdR/R	15	No/I	40	30PEEm/20PPi/-	Normal. Hermoso plumaje.
Grandes Halcones de Ardor	15	1-2	E/II	MR/MR	150	C/4	60	95LGa/70MPi/60MEEm	Fiero. Monturas de los Señores del Aire.
Grandes Halcones del Bosque Negro	10	1-2	L/I	MR/MR	100	C/4	60	90LGa/60MPi/50MEEm	Normal. Raro. Muy maniobrable
Grandes Murcielagos	5	1-20	M	MR/MR	60	No/3	60	75MMo/60MGa/-	Agresivo. Predadores nocturnos
Halcones del Eco	3	1-2	P	MR/RS	27	No/1	65	50MGa/40MPi/-	Oportunista. Muchas veces se encuentra cerca de la flor verde de la parra
Jatewoones	9	1	L	R/MR	120	No/1	30	80LPi/70LGa/50LEm	Protector. Enormes aves de los pantanos.
Kirinkir	0	1-2	D	R/MdR	5	No/1	55	5DPi/-/-	Pasivo. Pequeña y escarlata ave cantora.
Lechuzas de Orejas Cortas	4	1-10	P	R/R	20	No/1	50	50PGa/25MGa/-	Normal. Raros predadores nocturnos.
Lechuzas de los Túmulos	2	1-5	P	MR/MR	20	No/1	50	35PGa/10PPi/-	Normal. Predadores nocturnos.
Martines Pescadores	1	1-50	D	MR/R	8	No/1	60	20DPi/-/-	Normal,Pequeña y atractiva ave acuática.
Murciélagos Cazadores	2	10-30	P	MR/MR	20	No/1	50	50PMo/-/-	Agresivo. Porta enfermedades.
Murciélagos de las Charcas	0	1-100	P	MR/MR	5	No/1	60	25DMo/-/-	Pasivo. Nocturna. Ignora los aturdimientos.
Orao	6	1-4	L	MR/MR	120	No/1	30	81MGa/60PPi/-	Agresiva. Grandes águilas del desierto.
Zorros Voladores	1	1-20	P	MR/MR	10	No/1	50	20PMo/20DGa/-	Normal. Buena vista y olfato.
Zorzales	0	1-2	D	MR/R	6	No/1	60	15DPi/-/-	Curioso. Mensajeros inteligentes.
<b>BESTIAS ACUÁTICAS</b>									
Almeja Vessino	0	1-20	D	AR/AR	5	CO/12	0	0DAp/-/-	Pasiva. Moluscos raros.
Calamares Eris	1	1-2	P	MR/MR	20	No/1	50	40PApr/30DPi/-	Pasivo. Puede segregar nubes de “tinta”.
Carnantor	10	1-2	E/Gr	MdR/MdR	275	CE/8	40	95LMo/100EEEm/85HAp	Agresiva. Enormes anguilas que habitan en el océano
Cherethrynd	12	2-20	E/SG	MdR/MdR	550	CE/8	40	80EEEm/90EMo/70EApr	Normal. Poderosos cachalotes.
Esturión	5	1-2	M	MdR/MdR	140	C/8	10	70MEEm/50PMo/-	Pasivo. Apreciados por sus huevos.
Lamprea	1	1-4	P	L/L	15	C/3	20	40PApr/(+sangrado)/-	Normal. Si se pega, chupa 2ptos/as.
Lucio	2	1	M	MdR/R	75	No/1	35	45MMo/-/-	Agresivo. Predadores de agua dulce.
Merchaithrais	5	1-2	L/I	N/R	65	No/1	35	60MAg/50MEEm/especial	Agresiva. Raya gigante, ataques: veneno y atontamiento
Mulkánar	6	1	L/Gr	AR/L	225	CO/12	20	30EAp/especial/-	Pasiva. Almeja gigante, “tinta” acida secreta
Nímaeargyrth	5	1-10	L	R/R	180	C/4	30	100LMo/-/-	Agresivo. Los tiburones más mortíferos de Endor
Pez Gato, Pequeño	3	1-5	M	L/MdR	160	C/3	30	60MEEm/60MApr/-	Normal. Seres asquerosos que se alimentan del fondo
Pez Gato, Grande	7	1-2	L/I	ML/N	260	C/4	15	90LEm/90LApr/engullir	Normal. Seres asquerosos que se alimentan en el fondo
Sanguiuuela	0	1-50	D	L/L	4	No/1	5	30DApr/(+sangrado)/-	Normal. Si se pega, chupa 1ptos/as.
Sarnúmeni	7	1-2	L/I	MdR/MdR	210	CE/12	40	75MMo/90LEm/75LAp	Agresivo. Enormes anguilas de agua dulce.
Ulmodili	8	10-200	L	MR/R	110	No/1	50	70MEEm/60MMo/-	Juguetón. Mamíferos acuáticos muy inteligentes.
<b>POTILI (Arañas, Insectos y crustáceos)</b>									
Abejas Terrestres	0	4-400	D	N/MR	1	No/1	40	0DAg/0DPi/especial	Protectoras. 10 pueden hacer un ataque de 20DAg.
Abejorros de los Riscos	1	10-100	D	MR/MR	1	No/1	40	0PAg/20MAg/veneno	Protector. Los aguijones pueden causar la muerte.
Gelyngyl	5	2-20	M	N/MdR	45	C/8	30	45PPi/50PAg/veneno	Agresivo. Ataca en grupos organizados
Mabelaikli	4	1-5	M	MdR/MdR	155	CE/11	25	80MPi/50LPi/-	Agresivo. Cangrejos/Calamares, ignora los aturdimientos.
Moscas Morgai	0	1-100	D	MR/R	2	No/1	35	15DMo/enferme./-	Agresivas. Insectos crueles y parasitarios.
Ñique Briques	0	3-300	D	R/N	1	No/1	45	10DMo/enferme./-	Hambrientos, insectos ruidosos, parecidos a los grillos.
Ulcercain	0	1-100	D	MR/MR	3	C/3	45	25DPi/veneno/-	Agresivas (guerreras). Parecidos a los cienpiés.
<b>RÁVATSAR (Anfibios y reptiles)</b>									
Andodailion	3	10-100	P	MdR/N	55	C/7	30	30PGa/30PEEm/25DMo	Normal. Lagartos sociales y nocturnos.
Angusaiwéli	2	1-20	P	MR/R	25	C/4	50	30PMo/40PAg/5PGa/veneno	Agresivo. Carnivoros venenosos.
Aspides de Cascabel	2	1-2	P	L/MR	15	No/3	50	25PAg/veneno/-	Normal. Veneno potente (niv. 8).



Tipo	Niv	Nº Ene	Tam/ Crit	Vel	PV	CA	BD	Ataque	Notas
Aspides Verdes	3	5-50	P	L/MR	20	No/3	40	35PAg/veneno/-	Agresiva. Veneno de transformación de niv. 5.
Aviadoras Grises	0	10-100	D	ML/L	5	No/1	20	0DEm/0DGA/veneno	Protectora. Veneno muscular de niv. 3.
Cocodrilos Marinos	7	1-2	E/Gr	MdR/MdR	245	CE/11	30	100LMO/110LEm/90LAPr	Agresivo. Atacará a los barcos.
Cocodrilos de los Pantanos en el agua	3	1-5	L	N/N	120	C/7	10	80LMO/80MAPr/ahogamiento	Utiliza una mordedura de apresamiento para ahogar a los enemigos.
Cocodrilos de los Pantanos en tierra	3	1-5	L	N/M	120	en	0	40MMO/60MEM/80LMO	Utiliza el LMO si el MEM derriba al enemigo.
Colmillos Lentos	10	1-2	L	N/MdR	120	CE/12	30	0LAPr/90MMO/veneno	Agresivo. Utiliza MMO si el LAPr agarra al enemigo. Veneno muscular niv. 2.
Coralinas	2	1-2	P	L/MR	30	No/1	40	55PAg/veneno/-	Pasiva. Veneno nervioso niv. 10.
Nethairin	1	1-2	P	L/MR	30	No/1	20	40PAg/veneno/-	Agresiva. Veneno muy tóxico (niv. 6).
Nethairin Erdyr	1	1-2	P	L/RS	20	No/1	30	30PAg/veneno/-	Agresiva. Veneno tóxico niv. 5.
Nethraich	1	1-2	P	N/RS	25	No/1	25	35PAg/veneno/-	Protectora. Veneno muscular niv. 2.
Arnathrach	4	1-2	M	N/R	75	C/3	20	60MAG/veneno/40MAPr	Nathrach Real. Veneno muscular de niv. 6.
Otravativi	1	1-2	P	N/MR	30	No/1	30	35PAg/-/-	Normal. Veneno nervioso niv. 25.
Petlavi	6	1	L/I	ML/MdR	120	C/3	10	80MMO/70MAPr/100LAP	Normal. Utiliza el LAP si el MAPr tiene éxito,
Tortugas Azules de Agua Dulce	5	1-4	M	MdR/MdR	150	CE/12	20	65MMO/veneno/40MGA	Protector. Veneno muscular de niv. 2.
Tortugas de Tierra	4	1-2	M	L/N	75	CE/12	30	55MPI/-/-	Pasiva. Muy lenta e inofensiva.
Trusavi	1	1-5	D	L/L	10	No/1	30	0DEm/50DAG/veneno	Pasiva. Si el DEM tiene éxito (o si toca), hace el ataque DAG, veneno de niv. 4
Umakavi	1	1-10	D	L/L	8	No/1	30	0DEm/veneno/-	Pasiva. Veneno de contacto de niv. 10.
Víboras de Úgil	8	1-2	L	MR/MR	100	C/4	60	75MMO/especial/-	Agresiva. Escupe veneno hasta 9 metros de distancia.
Víboras de los Pantanos	1	1-2	P	N/MR	20	No/1	60	50DAG/veneno/-	Agresiva. Veneno muscular de niv. 10.
Víboras de las Rocas	1	1-4	P	L/RS	15	No/1	50	20PAg/veneno/-	Pasiva. Veneno extraordinariamente tóxico (niv. 20)
Zamkavi	1	1-2	M	MdR/MR	30	No/1	30	40MAPr/veneno/-	Agresiva. Serpiente "lazo", veneno de niv. 7.
Zurkuvi	1	1-2	P	N/R	25;	No/3	40	30PGA/veneno/-	Normal. Veneno nervioso de contacto niv. 1.
LASSANAKÜNI (Comedores de hojas)									
Astabanhéli	2	10-100	M	MR/R	95	No/3	30	35MCu/30MPs/-	Tímido. Parecido a un antílope e inquisitivo.
Aurych	2	1-10	L	N/N	140	No/3	20	50MCu/50LPs/-	Domesticado. Ganado, pasivo hasta que se le molesta.
Buey Salvaje de Araw	5	1-10	L	N/N	135	No/3	30	100LCu/80LTO/90LPs	Normal. Enorme vaca de color blanco.
Cabras Salvajes	3	1-2	M	R/R	60	No/1	25	40MCu/30MTO/30MPs	Normal. Ágiles escaladoras y nadadoras.
Caru	2	20-2000	M	MR/R	70	No/3	40	20MCu/20MPs/-	Tímido. Ciervo, los machos y las hembras tienen cuernos.
Ciervo Moteado	1	2-20	M	R/MdR	50	No/3	45	20PCu/35PPs	Agresivo. Robusto y belicoso.
Culcarnix	1	1-6	P	N/N	12	No/3	0	10PMO/15PGA/-	Pasivo. Roedor que habita en el suelo.
Cunara	0	10-100	P	MdR/N	10	No/3	10	5PMO/20PGA/-	Tímido. "Ardilla de tierra", vive en grandes colonias.
Fiara	1	1-10	M	MR/MR	45	No/3	35	15PCu/25DPs/-	Tímido. El más común de los herbívoros salvajes.
Fintónarki	2	1-20	M	R/R	70	No/3	15	50MCu/40MTO/30DPs	Normal. Cabras salvajes, inmunes a los venenos.
Goral	2	1-2	M	R/R	55	No/3	40	50MTO/45MPs/-	Normal. Oveja dorada y salvaje de grandes cuernos.
Losrandir	2	10-100	M	R/MdR	90	No/3	20	40MCu/35MPs/-	Normal. Ciervo robusto y gregario.
Nimfiara	4	1-10	L	R/R	110	No/3	25	55MCu/65MPs/-	Normal. El ciervo más astuto y grande de Endor.
Rútorassi	3	2-20	M	R/R	65	No/3	30	60MTO/50MPs/-	Normal. La oveja más grande de Endor.
Stetanavi	2	1-2	M	N/MR	50	No/3	40	40PMO/25PGA/-	Juguetón. Traviesa, criaturas parecidas a las nutrias.
ANIMALES DE MONTA Y ARRASTRE									
Andamundar	7	2-20	E/Gr	R/R	325	CE/12	30	80EEm/80ECu/80EPs	Normal. Elefantes, capac. de carga: 450 kgs.
Caballos Élficos	10	1-2	L/I	RS/MR	180	C/4	60	95MAp/80mPs/75mMO	Normal. Inteligente, cap. de carga: 200 kgs.
Caballos de Mordor	9	1-9	L/I	MR/MR	210	C/4	50	110LAP/95LPs/especial	Hostil. Cruel, capac. de carga: 270 kgs.
Caballos Salvajes	4	1-9	L	R/R	120	No/3	40	40MAp/30MPs/40PMO	Normal. Robusto, capac. Carga: 135 kgs.
Deveyi, corredores	4	1-10	L	MdR/MdR	130	No/3	30	30MMO/25MEM/-	Normal. Camellos, capac. carga: 100 kgs
Deveyi, trabajadores	3	1-10	L	N/N.	110	No/3	10	40MMO/30MEM/-	Normal. Camellos, capac. carga: 180 kgs
Losandamundar	7	2-10	E/Gr	R/R	350	CE/12	25	85EEm/85ECu/85EPs	Normal. Elefantes, capac.de carga: 500 kgs.
Mearas	8	1-2	L	MR/MR	170	C/4	50	100MAp/80MPs/70MMO	Normal. Inteligente, capac. de carga: 200 kgs.
Mümakil	7	1-10	E/Gr	MdR/R	400	CE/12	25	95EEm/95ECu/95EPs	Normal. Elefantes, capac.de carga: 635 kgs.
Ponies de los pantanos	2	1-10	M	R/MdR	100	No/3	20	30MEM/30LPs/-	Normal. Robusto, capac. carga: 90 kgs.
Zürafy	6	1-10	L	MdR/R	135	No/3	45.	75MCu/60MAp/50MPs	Normal. Parecido a un ciervo, capac. carga: 180 kgs.
APSANAKÜNI (Comedores de carne)									
Chetmíg	5	1-2	L	R/MR	150	C/4	30	75LGA/90MEM/100LMO	Agresivo. Grandes felinos y predadores nocturnos.
Gatos Pescadores	1	1-5	P	MR/MR	50	No/3	50	30MGA/20PMO/-	Normal. Los cachorros pueden ser domesticados.
Gatos de la Sabana	3	1-10	M	MR/MR	100	No/3	50	40MGA/60MEM/60MMO	Agresivo. Gato de largas patas.
Gích	2	1-2	P	MdR/MR	45	No/3	50	40MMO/40PGA/-	Normal. Enormes zorros, muy comunes.
Glutani	4	1-2	P	R/MR	50	No/3	50	50MMO/45MGA/-	Agresivo. Criaturas parecidos a los glotonos.
Leones Moteados	5	1-5	M	R/MdR	140	C/4	25	85LGA/70MMO/50MEM	Normal. Raro, extremadamente astuto.
Leones de los Riscos	5	1-2	M	R/MdR	140	C/4	20	85LMO/70MGA/-	Normal. Criaturas blancas y solitarias.
Linces de las Tierras Altas	3	2-10	M	MR/MR	70	No/3	55	45MGA/30MMO/-	Agresivo. Vive y caza en grupos.
Lisicavi	3	1-5	P	R/MR	45	No/3.	50	60PMO/-/-	Normal. Pequeños zorros de largas orejas.
Lobos Blancos	8	1-20	M	MR/MR	170	C/4	70	90LMO/80LGA/-	Agresivo. Los lobos más peligrosos de todos.
Lobos Grises	3	2-12	M	R/R	110	C/3	30	55LMO/30MGA/-	Agresivo. Social, caza en manada.
Lobos de Guerra	7	1-10	L/I	MR/MR	170	C/4	50	85LMO/65MGA/-	Agresivo. Perros temerarios, violentos y astutos.
Lobo Horrendo, adulto	4	2-20	L/I	MR/R	80	C/3	45	75LMO/45MGA/-	Agresivo. Ataca en grupos que cooperan.
Lobo Horrendo, joven	2	1-20	M	MR/R	60	C/3	40	60LMO/-/-	Animales sociales, no temen a la gente.
Lobos Rojos	5	2-20	M	MR/R	130	C/4	45	70LMO/55MGA/-	Agresivo. Caninos inteligentes y despiadados.
Madratines	2	1-2	P	MdR/R	45	No/3	60	30PGA/25PMO/-	Normal, Tímidos, zorros nocturnos parecidos a los gatos.
Martas Gigantes	4	1-2	M	MR/MR	75	No/3	50	60MMO/50MGA/-	Agresiva. Enloquecidas, malas y feroces.

Tipo	Niv	Nº Ene	Tam/ Crit	Vel	PV	CA	BD	Ataque	Notas
Mastines de los Pantanos	3	1-8	M	MdR/R	60	C/3	45	50MMo/-/-	Domesticado. Perros sin miedo y leales.
Merisc Tyka	1	7-12	P	R/R	55	C/3	40	45MMo/-/-	Normal. Perros salvajes y cobardes.
Musarañas Asesinas	1	1-5	D	N/R	2	CE/11	70	45DDi/enferm./-	Agresiva, Lanza una rociada de olor a su enemigo.
Nutrias Azules	4	1-3	M	MdR/MdR	80	No/3	30	40MGa/40MMo/-	Normal. Come peces y crustáceos.
Perros de los Dunlendinos	1	1-10	P	N/MdR	40	No/3	40	45PMo/-/-	Domesticado. Ligeramente competente.
Perros Pastores	5	1-5	M	MR/MR	140	No/4	55	80MMo/-/-	Domesticado. Leal, inteligente y fiero.
Osos Azules	7	1-6	L/I	MdR/MdR	200	C/8	25	80LApr/70LGa/30MMo/90LEm	Agresivo. Cazadores nocturnos.
Osos de las Cavernas	12	1-5	L/Gr	MdR/R	300	C/8	40	95EEem/90LGa/85LApr	Normal. Criaturas enormes y retiradas.
Osos Negros	5	1-5	L/I	MdR/MdR	150	C/8	20	65LApr/60LGa/70MEem	Agresivo. Cazadores nocturnos.
Osos del Norte	10	1-2	L/II	R/R	240	C/4	45	75LGa/80LApr/90LMO/90LEm	Normal. De color blanco, excelentes nadadores.
Osos Perezosos	11	1-5	L/Gr	L/N	325	C/8	10	100EEem/95LGa/60LApr/60LMO	Normal. Enormes criaturas parecidas a los perezosos.
Sabuesos de Caza	3	1-20	M	MR/R	65	No/3	40	45MMo/-/-	Domesticado. Se encuentra con hombres/hobbits.
Uncavi	3	1-2	M	R/MR	100	No/3	35	80LGa/50LMO/-	Agresivo. Felino parecido al leopardo.
Undarlaif	3	1-20	M	R/R	90	No/3	40	70MMo/30MGa/-	Agresivo. Enormes chacales de color negro.
Visones Negros	1	1-10	M	MR/MR	50	C/3	60	50MMo/-/-	Agresivo. Fiero. Ignora los resultados de aturdimiento.
Vuk	3	6-30	M	R/R	90	No/3	30	70MMo/-/-	Agresivo. Perros salvajes de las colinas.
Zorros Blancos	1	1-5	P	MdR/MdR	40	No/3	60	35PMo/25PGa/-	Normal. Raros, tímidos, viven en madrigueras.
Zorros Rojos	2	1-2	P	R/MR	45	No/3	50	40PMo/35PGa/-	Normal. Ladrones astutos.
OTROS ANIMALES PELIGROSOS									
Jabalíes	3	1	M	R/MdR	120	C/4	30	50MCu/50MEem/40PPs	Agresivo. Mal temperamento y solitario.
Jabalíes de los Pantanos	2	1-2	M	R/MdR	100	No/3	30	40MCu/30MEem/20PPs	Agresivo. Peligroso si cornea.
Majmun	1	2-200	P	MdR/R	25	No/3	40	30PMo/-/-	Normal. Monos atractivos y bulliciosos.
Monos Grises	5	1-10	L	N/R	100	No/3	20	50PMo/60LApr/70MMo	Normal. Si el LApr agarra a un enemigo, utiliza el MMo.
Slirdu	7	1-10	E/Gr	MR/R	240	No/1	30	95EApr/120EPi/especial	Agresivo. Parecido a un calamar. Si el Eapr consigue un critico utiliza el EPi.
Uvag-Aak	6	1-5	M	N/MdR	140	No/3	20	90MEem/65LApr/85LMO	Agresivo. Monos. Si el LApr agarra a un enemigo, utiliza el LMO.

TABLA GENERAL DE MONSTRUOS

Tipo	Niv	Nº Ene	Tam/ Crit	Vel	PV	CA	BD	Ataque	Notas
MONSTRUOS DEMONÍACOS ACUÁTICOS (Todos son agresivos)									
Ballenas Demonio	9	1-5	E/Gr	R/R	500	C/8	25	120EEem/150EMo/-	Habitantes dentados y de color blanco de la Bahía de Hielo.
Guardianes del Agua	35	1	E/SG	N/N	400	CE/11	40	150EApr/150EPi/-	Kraken de agua dulce. 1-5 ataques de EApr por asalto. Si el EApr coge a la presa, EPi en el siguiente asalto.
Mandíbulas Rojas	4	1-10	M	R/MR	90	C/7	35	90LMo/50LApr/60LAp	Horrible pez sin escamas del fondo.
Ninevet	5	1	L/I	N/MR	130	C/7	10	70LEm/80LApr/40Mmo	Si el LApr consigue un critico, intentará derribar a la presa.
Tortugas Feroces	15	1	E/SG	N/N	250	CO/19	35	120EPi/140LEm/-	Raras tortugas gigantes.
Vodyanoi	1	1-2	M	MdR/MdR	55	C/3	35	60EMo/engullir/especial	Carnívoro acuático. Parece una rana gigante.
UCORNOS Y ÁRBOLES MALIGNOS									
“Árboles” Malignos	3	1-10	L/I	-/N	50	CE/11	10	20PApr(varios)/especial/-	Hambriento. Ignora los resultados de “aturdimiento”
DEMONIOS									
Ucornos Malignos	25	1-5	E/Gr	ML/ML	400	CO/20	0	80EEem/70EApr//100EAp	Maligno. Si el EApr coge a la presa, EAp en el próximo asalto.
Balrogs	30 (60)	1	E/SG	MR/MR	400	CO/20	90	275la&e2/120aa&ro/ /sortilegios	Maligno. Puede inmólrarse.
Demonios Oscuros				(Ver demonios específicos en la tabla 8.3)					Maligno. Maiar menores, aliados de Morgoth.
Lassaraukar menores	15	1-5	M/II	RS/RS*	175	CE/12	50*	120acp(2x)*/- /veneno/	Maligno. * las características son especiales, ver texto.
Lassaraukar mayores	25	1	M/Gr	RS/RS*	225	CE/12	50*	150acp(2x)/ven./100rayo*	Maligno. * las características son especiales, ver texto.
Vampiros de Morgoth	25	1	M/Gr	MR/MR	210	No/3	80	sortilegio/varía debido a la forma	Maligno. Poderosos demonios que cambian de forma.
				Como un murciélago gigante:				100LGa/90LMo/80LEm	
DRAGONES (Estas características son para draques adultos; los draques jóvenes serán más débiles; los draques viejos serán más fuertes). (Al significa ataque de “aliento”: Un ataque de ‘rayo’ o de ‘cono’ con la mitad del BO dado. El tipo de ataque es: H=Hielo, F=Fuego, Fr=Frío, A=Agua, G=Gas).									
Draques de las Cuevas	13	1	E/SG	R/R	250	CO/19	40	90EMo/50EGa/50EEem/80ECu	Pequeños draques fríos.
Gusanos de las Cuevas	10	1	E/Gr	L/N	160	CE/12	20	90EApr/tragar/110Ecu	Draques fríos sin miembros
Draques Fríos	30	1	E/SG	R/R	500	CO/20	50	120EMo/120EGa/120EEem /80ECu	Sin alas.
Draques del Hielo	30	1	E/SG	R/R	450	CO/20	55	110EMo/110EGa/110EEem/100ECu/90HAi	Buenos nadadores.
Draques Terrestres	18	1	E/SG	MR/R	350	CO/19	40	100EMo/100EGa/ /100EEem/70HCu	Pequeños draques fríos.
Draques Fríos Alados	30	1	E/SG	R/R	500	CO/19	60	90EMo/130EGa/90EEem/100ECu/60FrAi	Gráciles volando.
Draques de Fuego	35	1	E/SG	MR/R	450	CM/16	50	110EMo/140EGa/110EEem/70ECu/100FAi	Magos.
Draques de los Pantanos	15	1	E/SG	RS/MR	200	CE/12	50	60EMo/110EGa/60EEem/70ECu/60GAi	Pequeños draques de fuego.
Draques de la Lluvia	12	1	E/SG	R/R	200	CE/12	40	100EMo/70EGa/90EEem	Pequeños draques de agua.
Draques de Agua	18	1	E/SG	R/R	240	CO/20	40	150EEem/120EApr/140EMo/100AAi	Serpientes de mar.
Draques de la Arena	8	1	L/SG	R/R	150	No/4	25	100EMo/70EGa/90EEem	Solitario cambiante alado.
Gusanos Cambiantes	8	1	E/SG	R/R	350	CE/12	50	110EMo/95EGa/90EEem	Poderosos magos y cambiantes.
MONSTRUOS ALADOS									
Bestias Aladas *	20	1-10	L/Gr	R/R	240	CE/12	50	90EGa/90LApr/90EEem/60LMo	Monstruos pequeños, parientes de los dragones.
Crebain	3	3-30	P	R/R	25	No/3	50	20PPi/20PGa/-	Malino. Grandes cuervos de color negro, excelentes espías.
RAZAS GIGANTES (Ar=arma, al menos el doble del daño normal, normalmente un garrote; ro(#)=roca lanzada a una distancia de # m.)									
Gigantes	12	1-5	L/Gr	L/N	250	CE/11	20	95Ar/80LApr/110LAp /80ro(50m)	Si el LApr consigue un critico, utiliza el LAp. Con el Ar, daño triple; el ataque de ro es un LAp.
Trolls cuevas	12	1-5	L/Gr	N/N	220	CE/11	25	100EGa/85Ar/80ro(45m)	Hostil. El ataque ro es un LAp.
Trolls bosques	6	1-6	L/II	MdR/N	150	CE/11	10	70LGa/60LMo/40Ar /50ro(25m)	Hostil. El ataque ro es un MAP.
Trolls colinas	10	1-5	L/Gr	L/N	175	CE/11	20	95LEm/85LGa/50Ar /60ro(35m)	Hostil. El ataque ro es un LAp.
Trolls montañas	11	1-2	L/Gr	N/N	240	CE/16	40	110Ar/100LEm/100ro(45m)	Hostil. El ataque ro es un LAp.
Trolls nieves	13	1-2	L/Gr	N/N	180	CE/11	30	105EGa/80EEem/70Ar /80ro(45m)	Hostil. El ataque ro es un LAp.
Trolls piedra	7	1-6	L/II	L/N	150	CE/11	15	80LEm/65LGa/40Ar /60ro(30m)	Hostil. El ataque ro es un MAP.
Trolls negros (Olog)	9	1-5	L/Gr	N/N	250	CE/16	50	120Ar/80LEm/70ro(45m)	Hostil. El ataque ro es un LAp.
CRIATURAS PÚKEL (todas las criaturas Púkel ignoran los resultados de aturdimiento y pv/as.)									
Centinelas Silenciosos	35	1-2	E/SG	-/-	350	CO/20	40	especial/-/-	Enormes figuras bípedas de piedra sobre tronos.
Colbran	18	1-2	L/Gr	MR/R	200	CM/16	70	150LEm/espec./sortilegios	Brillo atenuado con una forma semejante a la de un hombre.
Hombres Púkel	15	1-5	M/Gr	N/MdR	150	CM/16	25	90Ar/60MEem/-	Forma de piedra semejante a la de un hombre.
Hurndaen	15	1-6	L/Gr	N/N	200	CO/20	30	100LApr/150EAp/-	Forma de hierro semejante a la de un hombre. Si el LApr agarra EAp en el próximo asalto.
Hurnkennec	8	1-10	L/II	MdR/N	130	CO/18	40	80MPi/65MCu/50MEem	Forma de araña gigante de hierro.
Mendaen	10	1-10	L/Gr	L/N	150	CM/16	20	80MApr/120Lap/-	Forma de piedra semejante a la de un hombre. Si el MApr agarra LAp en el próximo asalto.
Mensharag	5	1-10	L/I	MdR/MdR	80	CM/16	30	60LGa/50LEm/40MMo	Forma de piedra semejante a un lagarto.
ARAÑAS E INSECTOS GIGANTES									
Arañas Gigantes	8	1-10	M/I	MdR/R	160	C/4	40	70LPi/75LAG/veneno	Maligna. Utiliza telarañas para atrapar a sus víctimas.

Tipo	Niv	Nº Ene	Tam/ Crit	Vel	PV	CA	BD	Ataque	Notas
<b>menores</b>									
Arañas Gigantes mayores	20	1	L/Gr	R/MR	350	CE/12	60	120EPi/90LCu/veneno	Maligna. Muy inteligente, utiliza muchos sortilegios.
Arañas Reyes	3	1	P	N/MdR	55	CM/16	20	40MPi/veneno/-	Agresiva. Atrapa a su víctimas en hoyos.
Cuernos Zumbadores	3	1-20	M	MR/R	35	No/I	50	50PAg/-/-	Agresivo. Parecen avispas gigantes.
<b>MUERTOS VIVIENTES (todos los muertos vivientes ignoran los resultados de aturdimiento y pv/as. Ar=arma; se permiten TR contra los drenajes de CON)</b>									
Diablos de la arena	3	1	L/Gr	R/R	75	No/I	10	especial/-/-	Hostil. Torbellino, ataca como un chorro de arena.
Espectro menor	5	1	L/II	R/MR	150	No/1	100	40Rayo descarga.(1.5 m)/especial	Hostil. Drena 8 CON/as (3 mR)
Espectro mayor	10	1	L/Gr	R/MR	200	No/I	75	80Rayo descarga (1.5 m)/especial	Hostil. Drena 10 CON/as (3 mR)
Esqueleto pequeño	1	2-20	M/I	ML/N	25	No/I	0	25Ar/40MEM/-	Hostil. Atacará hasta que sea destruido.
Esqueleto menor	3	1-10	M/I	N/MdR	55	No/I	10	40Ar/50MEM/-	Hostil. Atacará hasta que sea destruido.
Esqueleto mayor	5	1-5	M/I	MdR/R	100	No/I	30	50Ar/60MEM/-	Hostil. Atacará hasta que sea destruido.
Esqueleto señor	8	1	M/II	MdR/MR	135	No/I	70	95Ar/70LEm/sortilegios	Hostil. Lanza “miedo” (3 m R).
Estrellas de los pantanos	9	1	P/Gr	MR/MR	30	No/I	70	especial/-/-	Beligerante. Drena 6 CON/as (1 objetivo).
Fantasma menor	5	1	M/Gr	R/R	100	No/I	30	60MEM/50Ar/especial	Beligerante. Drena 3 CON/as (3 m R).
Fantasma mayor	15	1	M/Gr	MR/MR	165	No/I	50	110Ar/90LEm/especial	Beligerante. Drena 5 CON/as (3 m R)
Fantasmas de las Linternas	10	1	M/II	-/-	135	No/I	40	sortil./espec.	Cruel. Drena 5 CON/as (1 objetivo).
Fantasmas de las Velas	7	1	M/I	-/-	100	No/I	30	sortil./espec.	Cruel. Drena 4 CON/as (1 objetivo).
Huargos	8	4-20	L/I	MR/MR	180	C/4	60	75LMo/60LGa/-	Hostil. Los aturdimientos y pv/as los afectan.
Labios Maulladores	4	2-20	M/II	R/N	60	No/I	35	50Ar/75MMo/especial	Maligno. Muerto viviente semiacuático.
Lesinavi	2	1-10	M/I	N/MdR	50	No/1	20	80MEM/30PMo	Beligerante. Monstruos del desierto parecidos a los necrófagos.
Licántropos	12	1	M/Gr	MR/MR	250	C/4	75	120LMo/100MGa/-	Maligno. Creaciones de Morgoth parecidos a lobos.
Necrófago menor	1	1-10	M/I	L/MdR	25	C/4	10	25PEm/30PGa/20PMo	Protector. Estúpido, infecta las heridas.
Necrófago mayor	3	1-5	M/I	N/MdR	50	C/4	10	40PEm/50PGa/45Ar	Protector. Estúpido, infecta las heridas.
Ta-Fa-Lisch	7	1-10	M/I	MdR/MR	85	No/I	45	95MGa/70Ar/especial	Beligerante. Sortilegio de 5 niv de miedo.
Tumularios	15	1	M/Gr	L/MR	165	No/I	75	100Ar/90LEm/especial	Protector. Cazan en sus propias tumbas.

### TABLA DE CRIATURAS ESPECÍFICAS

GRANDES ÁGUILAS, GRANDES HALCONES, CUERVOS Y ZORZALES									
Thorondor	60	1	E/SG	MR/MR	550	CE/12	100	300EGa/250EPi/250EEm	Señor de las águilas de Crissaegrim.
Gwaihir	45	1	E/SG	MR/MR	350	CE/11	80	180EGa/150EPi/150EEm	Señor de las Águilas de las Montañas Nubladas.
Landroval	35	1	E/SG	MR/MR	300	CE/11	90	150EGa/120EPi/140EEm	Hermano de Gwaihir.
Sülröch	15	1	E/II	MR/MR	150	C/4	80	110LGa/70MPi/60MEM	Montura de Sulherok de la Corte de Ardor.
Elros	20	1	E/II	MR/MR	180	C/4	75	130LGa/90MPi/80MEM	Montura de Valkrist de la Corte de Ardor.
Gilsûl	18	1	E/II	MR/MR	170	C/4	75	120LGa/80MPi/70MEM	Montura de Valkrist de la Corte de Ardor.
Roäc	6	1	P	R/R	30	No/3	40	55PGa/35MGa/-	Hijo de Carc de Erebor (El Hobbit).
El Viejo Zorzal	3	1	D	R/R	15	No/1	50	25DPi/-/-	El Viejo Zorzal de Erebor (El Hobbit).
CABALLOS									
Nahar	45	1	L/SG	RS/MR	400	C/4	120	200LAp/175LPs/150LMo	Caballo élfico, corcel de Oröme.
Nimros	15	1	L/I	RS/MR	200	C/4	80	100MAp/80MPs/90MMo	Caballo élfico, corcel de Glorfindel.
Rochallor	25	1	L/Gr	RS/MR	300	C/4	100	160LAp/110MPs/110MMo	Caballo éfico, corcel de Fingolfin.
Caballo de Mordor	9	1	L/II	MR/MR	210	C/4	50	110LAp/95LPs/especial	Montura de la Boca de Sauron.
Felaróf	15	1	L/II	RS/MR	250	C/4	70	150LAp/120MPs/100MMo	Antepasado de los Mearas.
Sombragris	12	1	L/I	RS/MR	210	C/4	60	120MAp/95MPs/90MMo	Meara, corcel de Gandalf.
Crínblanca	10	1	L	MR/MR	170	C/4	50	110MAp/90MPs/80MMo	Meara, corcel del Rey Théoden.
SABUESOS DE CAZA, JABALÍES, UCORNOS Y ÁRBOLES MALIGNOS									
Huan	18	1	L/Gr	MR/RS	350	C/4	120	220LMo/150LEm/-	Uno de los perros de caza de Oröme.
El Jabalí de Everholt	7	1	M	MR/R	190	C/4	55	110MCu/90MEM/60PPs	El Jabalí de Everholt, asesino del Rey Folca.
Viejo Hombre-Sauce	25	1	E/Gr	-/ML	450	CO/20	0	75EAPr/95EAp/especial	Si el EApr atrapa a la presa, el EAp en el siguiente asalto.
La Raíz Dormida del Portador	50	1	E/SG	-/N	600	CO/20	0	60EApr/100EAp/especial	Si el EApr atrapa a la presa, el EAp en el siguiente asalto.
DEMONIOS									
Gothmog	100 (160)	1	E/SG	MR/MR	666	CO/20	115	4551a&e2/375aa&ro/sortilegios	Jefe de los balrogs. También 405ma.
El Balrog de Moria	36 (66)	1	E/SG	MR/MR	420	CO/20	90	2751a&e2/120aa&ro/sortilegios	El Balrog de Moria
Limgorthin	90 (120)	1	E/SG	MR/MR	566	CO/20	100	4151a&e2/325aa&ro/sortilegios	Señor de la Guardia de Morgoth.
Slyardach	17	1	M/Gr	R/MR	170	No/I	100	100da/150da arroja./veneno	El Dindae de Nan Gulduin.
Los Demonios de Aglarond	10	1-4	L/II	R/R	150	CE/11	40	150LGa/100MEM/100MMo	Restos de las unidades exploradoras de Morgoth
Lesh-y	30 (50)	1	M/Gr	R/MR	250	CE/11	80	250mg/200LEm/180Ar	Alquimista de la Corte de Ardor.
Mourfuin	35 (50)	1	L/Gr	MR/MR	300	CE/12	60	300e2/250mg/-	El “Ejecutor” de la Corte de Ardor.
Razarac	20	1	L/Gr	RS/RS	250	CE/12	40	80EGa/120LEm/especial	Demonio del Desierto, 3 ataques/as.
Los Vientos de Taurang									
Aur	6	1	L/I	MR/R	60	C/4	20	70ky/50ky arroj./veneno	Demonios del Viento y el Aire, sirven a Turclax de
Kax	12	1	L/I	MR/R	100	C/4	30	100ky/70ky arroj./veneno	la Corte de Ardor. El “ky=ky-nac” ataca como un
Eos	18	1	L/I	MR/R	130	C/4	40	120ky/90ky arroj./veneno	estoque y se lanza hasta una distancia de 45 m
Gan	24	1	L/I	MR/R	160	C/4	50	150ky/100ky arroj./veneno	(ataque “ky arroj.”)

Ior	30	1	L/I	MR/R	200	C/4	70	180ky/100ky arroj./veneno	
Kel	36	1	L/I	MR/R	240	C/4	80	200ky/120ky arroj./veneno	
Ungoliant	450	1	E/SG	RS/RS	1238	CO/20	275	450EPi/-/espec.	Antes de consumir las Fuentes de Varda.
	500	1	E/SG	RS/RS	1625	CO/20	325	520EPi/-/espec.	Después de consumir las Fuentes de Varda.
Thuringwethil	35	1	M/Gr	MR/MR	230	No/3	90	sortilegios/varía debido a la forma	Mensajera de Angband y Tol-in-Gaurhoth.
Como Murciélago Gigante: 120LGa/110LMO/95LEm									
DRAGONES (Todos los draques de fuego son magos)									
Agburanar	31	1	E/SG	MR/MR	463	CO/20	50	120EMO/130EGa/110EEem/80ECu	Draque Frío negro.
Ando-Anca	49	1	E/SG	R/R	540	CO/20	40	150EMO/120EGa/115EEem/90ECu/sortilegios	Draque Frío rojo.
Culgor	30	1	E/SG	MR/MR	401	CM/16	40	120EMO/130EGa/110EEem/80ECu	Draque Frío dorado rojizo.
Gostir	40	1	E/SG	R/R	475	CO/20	45	130EMO/125EGa/100EEem/75ECu/sortilegios	Draque Frío blanco.
Haurnfile	33	1	E/SG	MR/MR	456	CO/20	55	115EMO/125EGa/130EEem/85ECu	Draque Frío gris rojizo.
Hyarleuca	28	1	E/SG	MR/MR	329	CE/12	60	90EMO/100EGa/85EEem/75ECu	Draque Frío marrón.
Klyaxar	29	1	E/SG	MR/MR	365	CE/12	65	95EMO/105EGa/95EEem/70ECu	Draque Frío marrón rojizo.
Lamthanc	43	1	E/SG	R/R	510	CO/20	55	145EMO/125EGa/130EEem/100ECu/sortilegios	Draque Frío blanco grisáceo.
Lastalaika	37	1	E/SG	MR/R	487	CO/20	45	135EMO/130EGa/100EEem/80ECu	Draque Frío blanco plateado.
Merkampa	47	1	E/SG	MR/R	533	CO/20	60	110EMO/135EGa/120EEem/95ECu/sortilegios	Draque Frío gris claro.
Scatha	52	1	E/SG	MR/MR	555	CO/20	65	150EMO/140EGa/120EEem/110ECu	Draque Frío gris claro.
Lomaw	35	1	E/SG	MR/MR	467	CO/20	50	120EMO/125EGa/90EEem/60ECu/100HAI	Draque del Hielo blanco grisáceo.
Nimaur	33	1	E/SG	R/R	451	CM/16	60	100EMO/100EGa/85EEem/50ECu/95HAI	Draque de Hielo gris negruzco.
Bairanax	34	1	E/SG	R/R	447	CM/16	50	140EMO/120EGa/100EEem/60ECu	Draque Frío Alado marrón rojizo.
Daelomin	33	1	E/SG	R/R	428	CM/16	45	100EMO/120EGa/110EEem/70ECu/sortilegios	Draque Frío Alado negro.
Dynca	35	1	E/SG	MR/MR	422	CE/12	70	125EMO/135EGa/95EEem/75ECu	Draque Frío Alado gris negruzco.
Khuzadrepa	37	1	E/SG	N/N	460	CM/16	60	130EMO/100EGa/160EEem/65ECu/sortilegios	Draque Frío Alado negro.
Ancalagon	100 (180)	1	E/SG	MR/MR	750	CO/20	125	355EMO/325EGa/350EEem/275ECu/150FAI	Draque de Fuego Alado negro.
Angurth	36	1	E/SG	R/R	471	CM/16	60	110EMO/125EGa/115EEem/65ECu/100FAI	Draque de Fuego Alado dorado negruzco.
Glaurung	85 (120)	1	E/SG	MR/MR	600	CO/20	110	285EMO/265EGa/310EEem/245ECu/130FAI	Draque de Fuego Alado negro.
Itangast	55	1	E/SG	R/R	590	CO/20	60	160EMO/110EGa/135EEem/75ECu/90FAI	Draque de Fuego azul negruzco.
Leucaruth	34	1	E/SG	R/R	435	CM/16	50	125EMO/135EGa/100EEem/70ECu/90FAI	Draque de Fuego rojo.
Ruingurth	36	1	E/SG	L/L	495	CO/20	30	100EMO/95EGa/95EEem/50ECu/100FAI	Draque de Fuego marrón rojizo.
Smaug	66	1	E/SG	MR/MR	636	CO/20	75	125EMO/130EGa/150EEem/95ECu/120FAI	Draque de Fuego Alado rojo dorado.
Throkmaw	46	1	E/SG	R/R	523	CM/16	60	110EMO/120EGa/125EEem/90ECu/100FAI	Draque de Fuego Alado negro.
Uruial	30	1	E/SG	N/N	439	CM/16	55	105EMO/115EGa/100EEem/60ECu/90FAI	Draque de Fuego rojo
Utumkodur	75	1	E/SG	MR/MR	555	CO/20	85	110EMO/155EGa/135EEem/95ECu/120FAI	Draque de Fuego Alado dorado.
MONSTRUOS ALADOS, ARAÑAS GIGANTES Y MUERTOS VIVIENTES									
La Bestia Alada	25	1	L/Gr	MR/MR	285	CE/12	60	95EGa/95LApr/100LEm/85LMO	La Bestia Alada del Rey Brujo.
Durclax	20	1	L/Gr	R/R	200	CE/11	70	80EGa/80LApr/60LEm/90LMO	La Bestia Alada de la Corte de Ardor.
Enna San Sarab	25	1	L/Gr	R/MR	375	CE/12	60	120EPi/95LCu/veneno	Hija de Ella-Laraña, vive en Dol Guldur.
Ella-Laraña	50	1	L/SG	R/R	500	CO/20	80	120EPi/100ECu/120EMO	El ataque EPi tiene veneno. Si el ECu consigue un crítico, el EMO en el siguiente asalto. Utiliza sortilegios.
Caran-Carach	16	1	L/Gr	MR/MR	200	CM/16	50	130LMO/110MGa/-	Licántropo, Guardián de Dol Guldur.
Carcharoth	16	1	L/Gr	MR/MR	310	CM/16	80	200LMO/200LGa/-	Licántropo, el lobo más poderoso de Arda.
Drauglin	20	1	L/Gr	MR/MR	366	CM/16	90	210LMO/210LGa/-	Licántropo, el más grande de los licántropos.

## CLAVE DE LAS TABLAS

**Códigos:** Las características dadas describen un criatura típica de esa clase. La mayoría de los códigos son autoexplicatorios: **Niv** (Nivel), **ne/Enc** (Número encontrado), **Tam** (Tamaño: Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme), **PV** (Puntos de vida), y **BD** (Bonificaciones defensivas). Las características más complejas son descritas a continuación.

**Crit:** Cuando una criatura obtiene un resultado crítico, se resuelve en la Tabla de Críticos que indica estos códigos: sin código = tablas normales, Gr = Tabla para Grandes Criaturas, SG = Tabla para Super Grandes (Tabla para Grandes con un mod. de -10 para SdIA), I = tabla normal con la intensidad reducida en uno (ejem., “E” se convierte en “D”, “D” se convierte en “C”, etc.; ignora los resultados “A”), II = tabla normal con la intensidad reducida en dos (ejem., “E” se convierte en “C”, “D” se convierte en “B”, “C” se convierte en “A”, ignora los resultados “A” y “B”).

**Velocidad:** La velocidad de una criatura es dada en términos de “Velocidad de movimiento/Rapidez de ataque”: AR= Arrastrarse, ML= Muy Lento, L= Lento, N= Normal, MdR= Mod. Rápido, R= Rápido, MR= Muy Rápido, RS= Rapidísimo.

**CA (Clase de Armadura):** El código de dos letras significa la clase de armadura de la criatura en el SdIA (SA= Sin Armadura, C= Cuero, CE= Cuero Endurecido, CM= Cota de Malla, CO= Coraza); el número es el equivalente a la clase de armadura numérica en el Rolemaster.

**Ataque:** Cada código de ataque empieza con la bonificación ofensiva del atacante. La primera letra indica el tamaño del ataque, D= Diminuto, P= Pequeño, M= Mediano, L= Grande, y E= Enorme. Las dos últimas letras indican el tipo de ataque, Di= Diminuto, Pi= Pico/pinzas, Em/To= Embestida, Mo= Mordisco, Ga= Garra/zarpa, Ca/Ap= Caída/Aplasta- miento, Apr= Apresar/Agarrar, Cu= Cuerno/colmillo, Ps= Pisotón, Ag= Aguijón, y Ar= Arma. Los códigos de armas incluyen: acp-arco compuesto, la-látigo, e2-espadón, da-daga, ro-roca (utiliza un ataque P, M, L ó Apr, el radio es de 15 m si no se da otro radio). Estos códigos pueden diferir un poco de los códigos del SA y el Rolemaster. **(Primarios/secundarios/terciarios):** Cada criatura normalmente inicia el combate usando su ataque “Primario”. Dependiendo de la situación o el éxito del ataque Primario, puede a continuación usar sus ataques “Secundario” o “Terciario” (todos en el mismo asalto si el ataque previo fue un éxito).