

AT-9 TABLA DE ATAQUES DE HECHIZOS BÁSICOS

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

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

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

#### Modificadores según la distancia

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

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

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

#### Modificadores del Blanco:

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

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

