

AT-7 TABLA DE ATAQUE DE HECHIZOS DE RAYO

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

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

SM: tirada sin modificar.

Modificadores según la distancia:

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

Modificaciones del Blanco: menos la bonificación por Agilidad.

-10 a -60 si el blanco se pone a cubierto (tirada de maniobra y decisión del DJ).

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

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

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

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

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

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

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

AT-8 TABLA DE ATAQUE DE HECHIZOS DE BOLA

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

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

SM: tirada sin modificar.

Modificadores según la distancia:

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

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

o

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

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

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

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

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

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

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

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

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