



DIFICULTADES			EQUIVALENCIAS DE ATRIBUTO	
CD	Dificultad		Puntuación	Modificador
5	Muy fácil		1	-5
10	Fácil		2 y 3	-4
15	Normal		4 y 5	-3
20	Difícil		6 y 7	-2
25	Muy difícil		8 y 9	-1
30	Casi imposible		10 y 11	+0
			12 y 13	+1
			14 y 15	+2
			16 y 17	+3
			18 y 19	+4
			20 y 21	+5
			22 y 23	+6
			24 y 25	+7
			26 y 27	+8
			28 y 29	+9
			30	+10

NIVEL ECONÓMICO		
2d6	Nivel Económico	Dinero Inicial
2-3	Pordiosero.	0 pn
4-6	Pobre.	5 pn
7-8	Criminal o decadente.	20 pn
9-10	Adinerado.	80 pn
11-12	Rico.	2 pr
13+	Muy rico.	4 pr

CATEGORÍAS DE PERSONAJE				
Categoría	Salvación Competente	PG Iniciales	PG al subir de nivel	Clases
<i>[Bribón]</i>	Reflejos	9 + CON	2d6 + CON	Bardo, Cazador de Demonios, Hoja de Otoño, Pícaro
<i>[Luchador]</i>	Fortaleza	15 + CON	2d10 + CON	Adalid, Bárbaro, Explorador, Guerrero, Irredento, Pionero, Señor de las Bestias, Vagarr
<i>[Mago]</i>	Voluntad	9 + CON	2d6 + CON	Guardián Arcano, Hechicero
<i>[Sacerdote]</i>	Voluntad	12 + CON	2d8 + CON	Caído, Clérigo. Druida

AVANCE DE PERSONAJES			
Experiencia Necesaria	Nivel	Puntos de Esfuerzo	Bono de Competencia
0	1	1 + CON	+2
50	2	2 + CON	+2
125	3	2 + CON	+3
225	4	3 + CON	+3
350	5	3 + CON	+4
500	6	4 + CON	+4
700	7	4 + CON	+5
950	8	5 + CON	+5
1.250	9	5 + CON	+6
1.600	10	6 + CON	+6

RETOS Y EXPERIENCIA		
Reto	EXP	Descripción
Trivial	+0	El grupo ha solucionado el problema sin ningún tipo de consecuencia, sin ameritar aprendizaje y, por tanto, tampoco experiencia.
Contratiempo	+2	El grupo ha solucionado el reto con facilidad, empleando por necesidad algunos de sus recursos. Las consecuencias de este reto tendrán cierta relevancia en futuros retos.
Peligro	+4	El grupo ha superado un reto auténtico, con grandes posibilidades de que todo hubiera salido mal.
Mortal	+8	El grupo ha superado un reto mortal, en el que probablemente hayan perdido a uno o varios de sus compañeros y agotado todos sus recursos.

MONTURAS		
Montura	Coste	Mov.
Burro o mula	8 pn	16 m
Caballo de guerra	4 pr	24 m
Caballo de monta	75 pn	24 m
Caballo de tiro	50 pn	16 m

MONTURAS (2)		
Montura	Coste	Mov.
Camello	50 pn	20 m
Elefante	2 pr	16 m
Mastín	25 pn	16 m
Pony	30 pn	16 m

AGOTAMIENTO	
Nivel	Efecto
1	Desventaja en las pruebas de atributo y no recuperas PE tras realizar un descanso.
2	Movimiento reducido a la mitad.
3	Desventaja en tiradas de ataque y salvaciones.
4	PG totales reducidos a la mitad y no puedes gastar PE.
5	Movimiento reducido a 0.
6	Muerte.

TIPOS DE DAÑO	
Letra	Daño
A	Ácido
C	Cortante
E	Escarcha
F	Fuego
G	Contundente
L	Luz
M	Místico
O	Oscuridad
P	Perforante
R	Rayo
S	Psíquico
T	Trueno
V	Veneno

MORAL	
CD	Reacción
2-	La criatura tira las armas y se rinde. Cederá a las exigencias de sus enemigos para sobrevivir.
3-5	La criatura obtiene la clave <i>[Asustado]</i> durante el resto del combate, y debe emplear sus acciones para alejarse lo más lejos posible de la refriega.
6-8	La criatura obtiene la clave <i>[Asustado]</i> durante el resto del combate.
9	La criatura se enfurece y se entrega a una muerte segura. Durante el resto del combate ataca siempre a la criatura más cercana, intentando hacer la mayor cantidad de bajas posibles.
10+	La criatura continúa luchando de forma normal.

CRIATURAS		
Nivel	CD de Salv.	Ataque
0	8	+2
1	9	+3
2	10	+4
3	11	+5
4	12	+6
5	13	+7
6	14	+8
7	15	+9
8	16	+10
9	17	+11
10	18	+12
11	19	+12
12+	20	+12

NÚMERO DE DADOS DE DAÑO	
Nivel	Dados de Daño
0-2	1 o 2
3-4	3
5-6	4
7-8	5
9-10	6
11+	7+

DAÑO CORPORAL			
Tamaño	Dañino	Peligroso	Mortal
<i>[Diminuto]</i>	-	d4	d6
<i>[Pequeño]</i>	d4	d6	d6
<i>[Normal]</i>	d6	d8	d10
<i>[Grande]</i>	d8	d10	d10
<i>[Enorme]</i>	d10	d10	d12
<i>[Gigantesco]</i>	d10	d12	d12

PG DE CRIATURAS POR NIVEL		
Tamaño	Normal	Aleatorio
<i>[Diminuto]</i>	6 + CON	2d4 + CON
<i>[Pequeño]</i>	8 + CON	2d6 + CON
<i>[Normal]</i>	10 + CON	2d8 + CON
<i>[Grande]</i>	12 + CON	2d10 + CON
<i>[Enorme]</i>	14 + CON	2d12 + CON
<i>[Gigantesco]</i>	22 + CON	2d20 + CON

ARMADURAS		
Armadura	CA	Coste
Armadura acolchada	11	5 pn
Armadura de cuero	11	10 pn
Armadura de cuero tachonado	12	45 pn
Armadura de pieles	12	10 pn
Camisote de mallas	13	50 pn
Cota de escamas	14	50 pn
Coraza	14	4 pr
Armadura de semiplacas	15	8 pr
Cota de anillas	14	30 pn
Cota de mallas	16	75 pn
Armadura de bandas	17	2 pr
Armadura de placas	18	15 pr
Rodela	+1	5 pn
Escudo	+2	10 pn
Escudo pavés	+3	20 pn

ARMAS SIMPLES		
Arma	Coste	Daño
Bastón	20 pc	1d6 <i>G</i>
Clava	10 pc	1d4 <i>G</i>
Daga	2 pn	1d4 <i>P</i>
Gran clava	20 pc	2d4 <i>G</i>
Hacha de mano	5 pn	1d6 <i>C</i>
Hoz	1 pn	1d6 <i>C</i>
Jabalina	50 pc	1d6 <i>P</i>
Lanza	1 pn	1d6 <i>P</i>
Martillo ligero	2 pn	1d4 <i>G</i>
Maza	5 pn	1d6 <i>G</i>
Arco corto	25 pn	1d6 <i>P</i>
Ballesta ligera	25 pn	1d8 <i>P</i>
Dardo	5 pc	1d4 <i>P</i>
Honda	10 pc	1d4 <i>G</i>

ARMAS MARCIALES		
Arma	Coste	Daño
Alabarda	20 pn	1d10 <i>C</i>
Cimitarra	25 pn	1d6 <i>C</i>
Espada corta	10 pn	1d6 <i>C</i>
Espada larga	15 pn	1d8 <i>C</i>
Espada ropera	25 pn	1d8 <i>P</i>
Espadón	50 pn	2d6 <i>C</i>
Filo otoñal	80 pn	1d6 <i>C</i>
Gran hacha	30 pn	1d12 <i>C</i>
Guja	20 pn	1d10 <i>C</i>
Hacha de batalla	10 pn	1d8 <i>C</i>
Lanza de caballería	10 pn	1d12 <i>P</i>
Látigo	2 pn	1d4 <i>C</i>
Lucero del alba	15 pn	2d4 <i>P</i>
Martillo de guerra	15 pn	1d8 <i>G</i>
Mayal	10 pn	2d4 <i>G</i>
Mutiladora	10 pn	1d10 <i>P</i>
Tridente	5 pn	1d6 <i>P</i>
Arco largo	50 pn	1d8 <i>P</i>
Ballesta de mano	75 pn	1d6 <i>P</i>
Ballesta pesada	50 pn	1d10 <i>P</i>
Cerbatana	10 pn	1 <i>P</i>
Red	1 pn	-

