

Tablas de Referencia para D&D 3Ed. por Wiskeim

Acciones (MdJ pag.121 y siguientes)

* provoca un ataque de oportunidad † puede provocar un ataque de oportunidad

Acciones Gratuitas

- Dejar caer un objeto, echarse al suelo, hablar, lanzar un conjuro apresurado*, etc.

Acciones Equivalentes a Movimiento

- Escalar (1/4 velocidad normal), envainar un arma*, abrir una puerta, recoger un objeto*, coger un objeto guardado*, mover un objeto pesado*, levantarse (estando tumbado), cargar una ballesta ligera o de mano*, etc.
- Desenvainar un arma, colocarse/soltarse un escudo, pueden combinarse con una acción normal de movimiento si el bono de ataque base es de +1 al menos, de lo contrario son acciones equivalentes a movimiento.

Acciones Estándar (puedes realizar una acción y el movimiento estándar)

- Ataque normal, preparar una acción (desencadena una acción parcial), ayudar a otro, derribar, finta (ver engañar, PHB p. 64), arrollar, curar a un aliado moribundo*, encender una antorcha con yesca*, usar una habilidad que requiera una acción†, expulsar muertos vivientes, golpear un arma* o un objeto†, defensa total, lanzar un conjuro de 1 acción*, etc.

Acciones de Asalto Completo (puedes realizar una acción y dar un paso de 5 pies)

- Ataque completo, escalar (1/2 velocidad normal), usar una habilidad que requiera un asalto†, golpe de gracia* (PHB p. 133), encender una antorcha*, cambiar de forma*, replanteamiento (no se puede mover), liberarse de estar enredado, cargar una ballesta pesada o repetidora*, mago/hechicero lanzando un conjuro de 1 acción con metamagia*, etc.

Acciones Parciales

- Ataque normal, lanzar un conjuro (de 1 acción), movimiento normal, carrera parcial (x2 velocidad).
- Las acciones arriba señaladas permiten el paso de 5 pies únicamente, excepto el movimiento normal.

Combatir a la Defensiva (MdJ pag.124)

- -4 a todos los ataques, +2 de esquivas a la CA durante ese mismo asalto.

Carga (MdJ pag.124)

- Debe mover al menos 10 pies (hasta el doble de su movimiento), todo el línea recta.
- +2 al ataque, -2 a la CA durante 1 asalto.

Defensa Total (MdJ pag.127)

- No se puede realizar ninguna otra acción aparte del movimiento, gana un +4 de bono de esquivas a la CA durante 1 asalto.

Daño Atenuado (MdJ p. 134)

- Un arma normal puede usarse para hacer daño atenuado (o viceversa) con una penalización de -4 en la tirada de ataque.

Desarme (MdJ pag.137)

- El defensor gana un ataque de oportunidad.
- En un ataque de cuerpo a cuerpo, hacer una tirada de ataque enfrentada, +4 por cada categoría de tamaño mayor de diferencia entre las armas, +4 para el defensor si su arma es de dos manos.
- Si el defensor pierde, está desarmado, si el atacante pierde, el defensor puede intentar desarmarlo.

Arrollar (MdJ pag.139)

- Durante la fase de movimiento de una carga, puedes intentar pasar por encima de un oponente, el oponente puede evitarte o bloquear.
- Si el oponente intenta bloquear, hacer un ataque de derribo contra él, si tiene éxito, puedes seguir moviendo.
- Si fallas y estás derribado, quedarías tumbado en el cuadro del defensor.
- Si fallas pero no estás derribado, retrocedes 5 pies; si ese cuadro está ocupado, caerías tumbado en él.

Embestida (MdJ pag.136)

- Mover al cuadro del defensor, provoca ataque de oportunidad, los ataques de aliados del defensor tienen un 25% de golpearle a él por accidente.
- Se hacen tiradas de Fuerza enfrentadas (+/-4 por cada categoría de tamaño mayor o menor del mediano), bono de +2 por carga, el defensor gana un bono de +4 si tiene más de 2 piernas/patas o si es extraordinariamente estable.
- Si tiene éxito, empujas al defensor 5 pies, y puedes mover hacia adelante 1 pie extra por cada punto de diferencia en la tirada, pero esto puede provocar ataques de oportunidad de otros.
- Si fallas, retrocedes 5 pies.

Prestar Ayuda (MdJ pag.135)

- Se hace una tirada de ataque contra CA 10, si tiene éxito, un aliado que esté atacando a un oponente que amenaces puede conseguir un +2 a sus ataques, o un bono circunstancial de +2 a su CA contra ese oponente.

Atacar un Objeto (MdJ pag.135)

- CA 5 + modificador de tamaño.
- +4 a la tirada de ataque con un arma de cuerpo a cuerpo.

Tamaño	Ejemplo	Modif. a la CA
Colosal	Lado largo de un granero	-8
Gargantuesco	Lado ancho de un granero	-4
Enorme	Carreta	-2
Grande	Puerta grande	-1
Pequeño	Silla	+1
Menudo	Libro	+2
Diminuto	Rollo de pergamino	+4
Minúsculo	Poción en Vial	+8

Golpear un Arma (MdJ pag.136)

- No puedes atacar con un arma que sea más de una categoría más pequeña que el arma objetivo, el atacante y el defensor hacen tiradas de ataque enfrentadas, si el atacante gana, golpea.

Arma	Dureza	Pgs
Hoja menuda	10	1
Hoja pequeña	10	2
Hoja mediana	10	5
Hoja Grande	10	10
Arma Pequeña con mango metálico	10	10
Arma Mediana con mango metálico	10	25
Arma Pequeña con mango	5	2
Arma Mediana con mango	5	5
Arma Grande con mango	5	10
Clava Enorme	5	60
Broquel	10	5
Escudo Pequeño de madera	5	10
Escudo Grande de madera	5	15
Escudo Pequeño de Acero	10	10
Escudo Grande de Acero	10	20
Escudo Pavés	5	20

Derribo (MdJ pag.139)

- Sólo puedes intentar un derribo contra un oponente de hasta una categoría de tamaño mayor que la tuya, del mismo tamaño o más pequeño.
- Se hace un ataque de toque en cuerpo a cuerpo.
- Si el atacante tiene éxito, hacer una prueba de Fuerza contra la Fuerza o la Destreza (lo que sea mayor) del oponente. Cada uno tiene un +/-4 por cada categoría de diferencia de tamaño respecto

al mediano, el defensor gana un +4 si tiene más de 2 piernas o patas o si tiene una estabilidad extraordinaria.

- Si ganas, el oponente es derribado (queda tumbado), si pierdes, el oponente puede hacer una prueba de Fuerza contra tu Fuerza o Destreza (lo más alto) para derribarte.

Presa (MdJ pag.137)

- Prueba de presa = ataque base + modificador de Fuerza + modificador especial de tamaño.
- Modificador especial de tamaño: Colosal +16, Gargantuesco +12, Enorme +8, Grande +4, Pequeño -4, Menudo -8, Diminuto -12, Minúsculo -16.
- Para comenzar, agarra a un oponente (hacer un ataque de toque en cuerpo a cuerpo), provocas un ataque de oportunidad; si el ataque de oportunidad logra infligir daño, fallas la presa.
- Si el ataque tiene éxito, el atacante y el defensor hacen pruebas enfrentadas de presa.
- Si tiene éxito, se mueve al espacio del oponente (lo que puede provocar ataques de oportunidad de otros).
- Puedes unírte a una presa sin que el oponente pueda hacerte un ataque de oportunidad y el intento de agarre tiene éxito automáticamente.
- Al participar en una presa, se puede hacer pruebas opuestas de presa como un ataque para hacer cualquiera de las siguientes opciones:
 - 1d3 + modificador de Fuerza de daño atenuado (-4 al la prueba para daño normal).

- Inmovilizar al oponente, o romper la inmovilización que un oponente tiene sobre un aliado.
- Escapar.
- Se puede usar armas ligeras cuando se estas participando en una presa..
- Una prueba exitosa de Escapismo contra una prueba de presa permite liberarse como una acción estándar y escaparse.

Expulsar Muertos Vivientes (MdJ pag.139)

- Alcance: 60 pies, línea de visión.
- Tirar 1d20 + modificador de Carisma; la tabla debajo muestra los DG más altos que puedes expulsar:

Prueba	Máx. DG	Prueba	Máx. VD
Hasta 0	Nivel de clérigo - 4	13-15	Nivel de clérigo + 1
1-3	Nivel de clérigo - 3	16-18	Nivel de clérigo + 2
4-6	Nivel de clérigo - 2	19-21	Nivel de clérigo + 3
7-9	Nivel de clérigo - 1	22+	Nivel de clérigo + 4
10-12	Nivel de clérigo		

- Tira 2d6 + nivel de clérigo + modificador de Carisma, determina el número de DG que son expulsados.
- Los muertos vivientes con 1/2 DG del nivel del clérigo son destruidos.
- Los muertos vivientes expulsados huyen durante 10 asaltos, si no pueden, quedan acobardados por el miedo.
- Si el clérigo se acerca a menos de 10 pies, los muertos vivientes vuelven a su estado normal.

Pruebas de Salto (MdJ pag.73)

Tipo de Salto	Mín. Distancia	Distancia adicional	Máx. Distancia/Altura
Salto a la carrera*	5 pies	+1 pie / 1 punto sobre 10	Altura del personaje x 6
Salto desde posición quieta	3 pies	+1 pie/ 2 puntos sobre 10	Altura del personaje x 2
Salto vertical a la carrera*	2 pies	+1pie/ 4 puntos sobre 10	Altura del personaje x 1 1/2
Salto vertical desde posición quieta	2 pies	+1pie/ 8 puntos sobre 10	Altura del personaje
Salto hacia atrás	1 pie	+1pie/ 8 puntos sobre 10	Altura del personaje

Distancias para PJs con velocidad de 30 pies, si la velocidad es mayor o menor aumentar o reducir la distancia proporcionalmente.

*Debes mover 20 pies antes de saltar, no se puede saltar a la carrera con armadura pesada.

Pruebas de Piruetas (MdJ pag.72)

CD	Tarea
15	Tratar la caída como si fuese de 10 pies menos para cálculos del daño.
15	Piruetas hasta 20 pies, el éxito significa que no provoca ataques de oportunidad.
25	Piruetas hasta 20 pies, incluyendo cuadros ocupados, el éxito significa que no provoca ataques de oportunidad.

Habilidades sin entrenamiento (MdJ pag.59)

Habilidad	Penalización por armadura en las pruebas	Habilidad	Penalización por armadura en las pruebas
Arte (Int)		Montar (Des)	
Concentración (Con)		Interpretar (Car)	
Diplomacia (Car)		Escudriñar (Int)	
Disfrazarse (Car)		Buscar (Int)	
Engañar (Car)		Escuchar (Sab)	
Equilibrio (Des)	Si	Saltar (Fue)	Si
Escapismo (Des)	Si	Averiguar Intenciones (Sab)	
Esconderse (Des)	Si	Supervivencia (Sab)	
Falsificación (Int)		Avistar (Sab)	
Reunir Información (Car)		Nadar (Fue)	
Sanar (Sab)		Uso de Cuerdas (Des)	
Tasar (Int)		Intimidar (Car)	
Trepar (Fue)	Si	Moverse Sigilosamente (Des)	Si

Habilidades Entrenadas con Penalizaciones a las Pruebas (MdJ pag.59)

Hurtar (Des) y Piruetas (Des) están sujetas ambas a las penalizaciones a las pruebas por llevar armadura.

Sinergia en Habilidades (MdJ pag.63-76)

5 rangos en	+2 de bonificador a
Averiguar Intenciones	Diplomacia
Engañar	Diplomacia, Intimidar, Hurtar
Oficio (herbolario)	Sanar
Piruetas	Equilibrio, Saltar
Saltar	Piruetas
Trato con Animales	Montar

Sinergia en Habilidades bajo Circunstancias Especiales (PHB p. 63-76)

5 rangos en	+2 de bonificador a	Circunstancia
Empatía Animal	Trato con Animales	Conseguir un bono cuando se trata con animales; se necesitan

Engañar	Disfrazarse	9 rangos cuando se está tratando con bestias.
Engañar	Germania	Cuando sabes que te están mirando y estás intentando actuar.
Descifrar escritura	Usar Objeto Mágico	Transmitiendo un mensaje.
Averiguar Intenciones	Germania	Sólo relacionados con pergaminos.
Conocimiento de Conjuros	Usar Objetos Mágicos	Recibiendo e interceptando solamente.
Uso de Cuerdas	Trepar	Sólo relacionados con pergaminos.
Uso de Cuerdas	Escapismo	Cuando se usa una cuerda para escalar.
Escapismo	Uso de Cuerdas	Al atar a alguien.
Intuir la Dirección	Supervivencia	Escapando de ataduras hechas con cuerdas.
		Cuando intenta evitar perderse.

Fuentes de Luz (MdJ pag.144)

Fuente	Luz	Duración	Fuente	Luz	Duración
Vela	1,5 m / 5 pies	1 hora	Linterna sorda	9 m / 30 pies	6 horas / pinta
Lámpara corriente	4,5 m / 15 pies	6 horas / pinta	Cetro solar	9 m / 30 pies	6 horas
Linterna de ojo de buey	18 m / 60 pies (6 m / 20 pies cono ancho)	6 horas / pinta	Antorcha	6 m / 20 pies	1 hora
Llama continua	6 m / 20 pies	Permanente	Luz del día	18 m / 60 pies	30 minutos
Luces danzantes	6 m / 20 pies (cada una)	1 minuto	Luz	6 m / 20 pies	10 minutos

Curación (MdJ pag.129, pag.135)

- 1 punto de golpe por nivel de descanso (1,5 PGs por nivel por descanso completo en cama).
- El daño atenuado se cura a 1 punto de golpe por nivel por hora.
- Daño temporal de características es curado a 1 punto por día de descanso.

Característica	Modificador	Característica	Modificador	Característica	Modificador
0-1	-5	8-9	-1	16-17	+3
2-3	-4	10-11	0	18-19	+4
4-5	-3	12-13	+1	20-21	+5
6-7	-2	14-15	+2	22-23	+6

Pruebas de Concentración (MdJ pag.151)

Estado	CD a la Prueba
Herido	CD = 10 + daño recibido + nivel del conjuro que se va a lanzar.
Conjuro	CD = 10 + daño recibido + nivel del conjuro que se va a lanzar.
Aferrado o inmovilizado	Sólo pueden lanzarse conjuros que no requieran componente somático, y cualquier componente material debe llevarse ya en la mano. CD = 20 + nivel del conjuro que se va a lanzar.
Movimiento enérgico	CD = 10 + nivel del conjuro que se va a lanzar.
Movimiento violento	CD = 15 + nivel del conjuro que se va a lanzar.
Clima violento	Lluvia cegadora, nieve, viento fuerte, etc.: 5 + nivel del conjuro que se va a lanzar. Granizo, polvo, etc.: CD = 10 + nivel del conjuro que se va a lanzar.
Lanzar un conjuro a la defensiva	CD = 15 + nivel del conjuro que se va a lanzar.
Enmarañado	CD = 15

Tiros de Salvación de Conjuros (MdJ pag.150)

- CD es 10 + nivel del conjuro + bonificador de la característica pertinente.

Resistencia a Conjuros (GDM pag.79)

- Un lanzador de conjuros hace una prueba (1d20 + nivel del lanzador) y debe obtener un resultado igual o mayor al número de la RC de la criatura.

Contraconjuros (MdJ pag.152)

- Preparar una acción: eliges el blanco sobre el que piensas prepararle el contraconjuro.
- Identificar el conjuro: prueba de Conocimiento de conjuros de con CD 15 + nivel del conjuro, como acción gratuita.
- Lanzar el contraconjuro apropiado (mismo conjuro, conjuro opuesto).
- Disipar magia funciona diferente (ver más adelante).

Rollos de Pergamino (GDM pag.203, ver esta página para efectos accidentales que no provocan daño)

- Debe ser del mismo tipo (arcano/divino) que el lanzador pueda lanzar, debe estar en las listas de conjuros de su clase, el lanzador debe tener la puntuación de característica necesaria para lanzar conjuros de ese nivel.
- Si el nivel del lanzador le permitiera lanzar el conjuro, puede lanzarse sin necesidad de ninguna prueba.
- Si no se reúne el requisito anterior, debe hacerse una prueba de Conocimientos de conjuros. La CD es el nivel de lanzador del pergamino + 1.
- Si se falla, hacer una prueba de Sabiduría (CD 5, 1 falla). Fallo causa 1d6 daño/nivel del conjuro.

Varitas (GDM pag.206)

- Activación del disparador del conjuro, debe tener el conjuro en la lista de conjuros.
- Su uso requiere una acción estándar que no provoca AdO
- El tiempo de activación dura lo mismo que el conjuro si el tiempo normal de lanzamiento es mayor de 1 acción.

Coste de Metamagia (MdJ pag.79)

Dote	Nivel	Dote	Nivel
Potenciar conjuro	+2	Maximizar conjuro	+3
Ampliar conjuro	+1	Apresurar conjuro	+4
Prolongar conjuro	+1	Conjurar en silencio	+1
Intensificar conjuro	nivel lanzado	Conjurar sin moverse	+1

Cobertura (MdJ pag.132)

Grado de Cobertura	Bono CA por cobert.	Bonif. salv. Reflejos por cobert.
1/4	+2	+1
1/2	+4	+2

3/4	+7	+3
9/10	+10	+4 (1/2 daño si se falla, nada si se pasa)

Ocultación (MdJ pag.133)

Ocultación	Ejemplo	Posibilidad de Fallo
1/4	Niebla tenue, oscuridad moderada	10%
1/2	Niebla densa (en 1,5 m / 5 pies)	20%
3/4	Follaje denso	30%
9/10	Oscuridad casi total	40%
Total	Cegado, oscuridad total, niebla densa (en 3 m / 10 pies)	50%, y hay que adivinar la ubicación del oponente

Modificadores de Combate (MdJ pag.132)

Circunstancia	Cuerpo a Cuerpo	Distancia
Atacante flanquea a defensor	+2	-
Atacante en posición elevada	+1	+0
Atacante tumbado	-4	*
Atacante invisible	+2†	+2†
Defensor sentado o de rodillas	+2	-2
Defensor aturdido, aterrado, desequilibrado, trepando	+2†	+2†
Defensor sorprendido, desprevenido	+0†	+2†
Defensor corriendo	+0†	-2†
Defensor (no el atacante) participando en presa	+0‡	+0‡
Defensor sujeto	+4†	-4†

* Sólo puede usarse una ballesta † Defensor pierde su bonificador de Des a la CA
‡ tira aleatoriamente para ver quien es el blanco, pierden los bonificadores de Des a la AC

Alcance (MdJ pag.118)

- 2 por cada incremento de alcance.
- 5 incrementos es el máximo para armas arrojadas, 10 incrementos es el máximo para armas de proyectil.

Sumario de Estados

Características dañadas (GDM pag.84)

- Fuerza, Destreza 0: incapaz de moverse; Constitución 0: muerto; Inteligencia, Sabiduría, Carisma 0: inconsciente.

Cegado (GDM pag.84)

- Todos los adversarios tienen ocultamiento total.
- Mueve la mitad de su velocidad.
- Enemigos tienen un +2 al atacar, se pierde cualquier bonificador de Destreza a la CA.
- Pruebas basadas en Fuerza y Destreza con -4 de penalización.

Confuso (GDM pag.84)

- Tirar 1d10 cada asalto:
 - 1 Vaga desorientado durante 1 minuto
 - 2-6 No hace nada durante 1 asalto
 - 7-9 Ataca a la criatura más cercana durante 1 asalto
 - 10 Actúa normalmente durante 1 asalto
- Una criatura confusa, si es atacada, ataca a su atacante en el próximo turno.

Aterrado (GDM pag.84)

- Pierde su bonificador de Destreza a la CA si lo tenía, los enemigos tienen un +2 si le atacan, y no puede realizar acciones.

Deslumbrado (GDM pag.84)

- No puede realizar acciones, excepto defenderse.

Moribundo (GDM pag.85)

- 10% posibilidad de estabilizarse cada asalto. Si no se estabiliza pierde 1 punto de golpe.

Enmarañado (GDM pag.84)

- 2 a las tiradas de ataque, -4 a la Destreza efectiva, Prueba de Concentración CD = 15 para los lanzadores de conjuros.

Miedo (GDM pag.76)

Los efectos del Miedo son acumulativos, añadiéndose al nivel total de miedo:

- Estremecido:** -2 penalización de moral a tiradas de ataque, salvaciones y pruebas.
- Asustado:** Como Estremecido, pero huirá (por el camino de su elección) hasta fuera del alcance de la vista (o aditivo) de la fuente que le ha causado el miedo. Si no puede huir, podrá luchar.
- Despavorido:** Como Asustado, pero huirá (camino al azar), y tiene un 50% de dejar caer lo que lleve en las manos. Si no puede huir, quedará aterrado.

Tumbado (GDM pag.85)

- Una criatura Tumbada tiene -4 en los ataques de cuerpo a cuerpo, no puede usar armas a distancia, excepto ballestas (con la que no tiene penalizaciones.)
- Atacantes ganan +4 (cuerpo a cuerpo) o -4 (a distancia) en sus ataques.
- Levantarse es una acción equivalente a movimiento.

Grogui (GDM pag.84)

- Si el daño atenuado es igual a los PGs actuales, sólo se podrán hacer acciones parciales.

Aturdido (GDM pag.85)

- Pierde bonificador de Des a la CA, +2 para golpear un personaje aturdido, y no puede realizar acciones.

Consumción de Energía (GDM pag.73)

- Por cada nivel negativo:
 - 1 a todas las pruebas de habilidad y de característica.
 - 1 a los ataques.
 - 1 a los tiros de salvación.
 - 1 nivel efectivo.
- Pierde el conjuro de nivel más alto preparado.
- Si no se elimina tras 24 horas, hacer un tiro de salvación de Fortaleza (CD en la descripción de la criatura)
- Si se falla, se pierde el nivel (PX se quedan en el punto medio entre los dos niveles.)
- Si el número de niveles negativos es igual o mayor que el de niveles, el personaje muere.

Objetos que Caen (GDM pag.89)

- 1d6 por cada 3 m / 10 pies de caída (máx. 20d6).
- Si se es golpeado por un objeto que cae, añadir 1d6 por cada 100 kg / 200 libras adicionales.

- Los objetos más pequeños usan estos incrementos en lugar de 3 m / 10 pies.

Peso del Objeto (lb)	Distancia (pies)	Peso del Objeto (lb)	Distancia (pies)
200-101	20'	30-11	50'
100-51	30'	10-6	60'
50-31	40'	1-5	70'

Tiradas Ocultas (GDM pag.17)

Las pruebas de habilidades que el DM podría hacer en secreto son: Engañar, Diplomacia, Esconderse, Escuchar, Moverse Sigilosamente, Uso de Cuerdas, Buscar y Avistar.

Paredes (GDM pag.107)

Tipo de Pared	Grosor típico	CD de rotura	Dureza	Puntos de golpe*	CD de Trepas
Albañilería	1'	35	8	90	15
Albañilería (calidad sup.)	1'	35	8	90	20
Albañilería reforzada	1'	45	8	180	15
Piedra excavada	3'	50	8	540	22
Piedra natural	5'	65	8	900	20
Hierro	3"	30	10	90	25
Papel	Papel (delgado)	1	-	1	30
Madera	6"	20	5	60	21
Tratada mágicamente**	-	+20	x2	x2†	-

* Por cada sección de 3 m x 3 m / 10 pies x 10 pies

** Añadir los modificadores a cualquier otro tipo de pared

† O 50, lo que sea mayor

Puertas (GDM pag.108)

Tipo de Puerta	Grosor típico	Dureza	Puntos de golpe	CD para romper	
				Atascada	Con llave
Madera (normales)	1"	5	10	13	15
Madera (buenas)	1.5"	5	15	16	18
Madera (recias)	2"	5	20	23	25
Piedra	4"	8	60	28	28
Hierro	2"	10	60	28	28
Rastrillo de madera	3"	5	30	25*	25*
Rastrillo de hierro	2"	10	60	25*	25*
Cerradura	-	15	30		
Bisagra	-	15	30		

* CD para levantarla. Usar la CD de la puerta apropiada para romperlo.

Distancia de Avistamiento / Dificultad (GDM pag.60)

Terreno	Distancia	Distancia (media)	Circunstancia	Dificultad	CD
Humo / Niebla espesa	2d4x5' (7,5 m / 25 pies)		Base	20	
Jungla / Bosque denso	2d4x10' (15 m / 50 pies)		Tamaño	+/- 4 por categoría de tamaño	
Bosque claro	3d6x10' (31,5 m / 105 pies)		Contraste	+/- 5 o más	
Monte bajo, arbustos / maleza	6d6x10' (63 m / 210 pies)		Quietud	+5	
Pradera, poca cobertura	6d6x20' (126 m / 420 pies)		Seis o mas criaturas	-2	
Oscuridad total	Límite de la visión		A la luz de la luna*	+5	
Interiores (iluminados)	Línea de visión		A la luz de las estrellas**	+10	

* Bonificador de +5 a la prueba a avistar si quien avista tiene visión en la penumbra o visión en la oscuridad con alcance suficiente.

** +5 a la prueba si se tiene visión en la penumbra o +10 si se tiene visión en la oscuridad con ese alcance.

Bonificadores por Magia (GDM pag.176)

Tipo de Bonificador	Mejora	Tipo de Bonificador	Mejora
Armadura	CA	Inherente	Puntuaciones de característica
Circunstancia	Ataques, pruebas	Introspectivo	Ataques, CA, salvaciones, prueba
Capacidad	Ataques, salvaciones, pruebas	Suerte	Ataques, daño por arma, CA, salvaciones, pruebas
Desvío	CA	Moral	Ataques, daño por arma, salvaciones, prueba
Esquiva	CA	Armadura Natural	CA
Mejora	Bonificador de armadura	Profano	CA, salvaciones, prueba
Mejora	Ataques, daño	Resistencia	Salvaciones
Mejora	Puntuaciones de característica	Sacro	CA, salvaciones, pruebas
Aceleración	CA	Sinergia	Pruebas

Apilado: Los bonificadores del mismo tipo no se apilan, a excepción de los de circunstancia, esquiva, sinergia, o armadura y escudo.

Aptitudes Especiales (GDM pag.71-72)

	Extraordinarias	Sobrenaturales	Sortilegas
¿Afectada por <i>Disipar magia</i> ?	No	No	Si
¿La Resistencia a Conjuros ofrece protección?	No	No	Si
¿Suprimida por un Campo de antimagia?	No	Si	Si
¿Su uso provoca AdO?	No	No	Si

Antimagia (GDM pag.72)

- Los conjuros centrados fuera del campo pero cuyo efecto se superpone todavía afectan al área fuera del campo de antimagia.
- Las criaturas invocadas se desvanecen hasta que el campo desaparezca, los constructos, elementales, muertos vivos, etc., todavía actúan, pero pierden sus aptitudes sortilegas y sobrenaturales.

Disipar Magia (MdJ pag.206)

Disipación dirigida: Prueba de disipación (1d20 + 1 por nivel del lanzador, máx. +10) contra CD de 11 + nivel del lanzador del conjuro que va a ser disipado.

Disipación de área: 9 m / 30 pies de radio, hacer pruebas contra el conjuro con el nivel más alto de lanzador (y luego ir bajando) hasta que uno sea disipado.

Contraconjuro: Hacer una prueba de disipación.

Armas (MdJ p. 98)

Arma	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Competencia/Tamaño /Tipo
Alabarda	1d10	x3		Marcial/Grande/Perf.Cort.
Alfanjón	2d4	18-20/x2		Marcial/Grande/Cortante
Arco corto	1d6	x3	18 m / 60'	Marcial/Mediana/Perforante
Arco corto compuesto	1d6	x3	21 m / 70'	Marcial/Mediana/Perforante
Arco largo	1d8	x3	30 m / 100'	Marcial/Grande/Perforante
Arco largo compuesto	1d8	x3	33 m / 110'	Marcial/Grande/Perforante
Ballesta de mano	1d4	19-20/x2	9 m / 30'	Exótica/Menuda/Perforante
Ballesta de repetición	1d8	19-20/x2	24 m / 80'	Exótica/Mediana/Perforante
Ballesta ligera	1d8	19-20/x2	24 m / 80'	Sencilla/Pequeña/Perforante
Ballesta pesada	1d10	19-20/x2	36 m / 120'	Sencilla/Mediana/Perforante
Bastón	1d6/1d6	x2		Sencilla/Grande/Contundente
Bisarma*	2d4	x3		Marcial/Grande/Cortante
Cachiporra	1d6§	x2		Marcial/Pequeña/Contundente
Cadena armada*	2d4	x2		Exótica/Grande/Perforante
Cimitarra	1d6	18-20/x2		Marcial/Mediana/Cortante
Clava	1d6	x2	3 m / 10'	Sencilla/Mediana/Contundente
Daga	1d4	19-20/x2	3 m / 10'	Sencilla/Menuda/Perforante
Dardo	1d4	x2	6 m / 20'	Sencilla/Pequeña/Perforante
Espada bastarda	1d10	19-20/x2		Exótica/Mediana/Cortante
Espada corta	1d6	19-20/x2		Marcial/Pequeña/Perforante
Espada de dos hojas	1d8/1d8	19-20/x2		Exótica/Grande/Cortante
Espada larga	1d8	19-20/x2		Marcial/Mediana/Cortante
Espadón	2d6	19-20/x2		Marcial/Grande/Cortante
Estoque	1d6	18-20/x2		Marcial/Mediana/Perforante
Gran clava	1d10	x2		Marcial/Grande/Contundente
Gran hacha	1d12	x3		Marcial/Grande/Cortante
Guadaña	2d4	x4		Marcial/Grande/Perf.Cort.
Guantelete armado	1d4	x2		Sencilla/Menuda/Perforante
Guja*	1d10	x3		Marcial/Grande/Cortante
Hacha arrojadiza	1d6	x2	3 m / 10'	Marcial/Pequeña/Cortante
Hacha de batalla	1d8	x3		Marcial/Mediana/Cortante
Hacha de guerra enana	1d10	x3		Exótica/Mediana/Cortante
Hacha doble orca	1d8/1d8	x3		Exótica/Grande/Cortante
Honda	1d4	x2	15 m / 50'	Sencilla/Pequeña/Contundente
Hoz	1d6	x2		Sencilla/Pequeña/Cortante
Impacto sin arma (Med.)	1d3§	x2		Sencilla/-/Contundente
Impacto sin arma (Peq.)	1d2§	x2		Sencilla/-/Contundente
Jabalina	1d6	x2	9 m / 30'	Sencilla/Mediana/Perforante
Kama	1d6	x2		Exótica/Pequeña/Cortante
Kama mediano	1d4	x2		Exótica/Menudo/Cortante
Kukri	1d4	18-20/x2		Exótico/Menudo/Cortante
Lanza corta	1d8	x3	6 m / 20'	Sencilla/Grande/Perforante
Lanza larga*	1d8	x3		Marcial/Grande/Perforante
Lanza ligera de caballería	1d6	x3		Marcial/Pequeña/Perforante
Lanza pesada de caballería*	1d8	x3		Marcial/Mediana/Perforante
Látigo	1d2§	x2	15'	Exótica/Pequeña/Cortante
Mangual doble	1d8/1d8	x2		Exótica/Grande/Contundente
Mangual ligero	1d8	x2		Marcial/Mediana/Contundente
Mangual pesado	1d10	19-20/x2		Marcial/Grande/Contundente
Martillo de guerra	1d8	x3		Marcial/Mediana/Contundente
Martillo ganchudo gnomo	1d6/1d4	x3/x4		Exótica/Mediana/Cont.Perf.
Martillo ligero	1d4	x2	6 m / 20'	Marcial/Pequeña/Contundente
Maza de armas	1d8	x2		Sencilla/Mediana/Cont.Perf.
Maza ligera	1d6	x2		Sencilla/Pequeña/Contundente
Maza pesada	1d8	x2		Sencilla/Mediana/Contundente
Media lanza	1d6	x3	6 m / 20'	Sencilla/Mediana/Perforante
Nunchaku mediano	1d4	x2		Exótica/Menuda/Contundente
Nunchaku	1d6	x2		Exótica/Pequeña/Contundente
Pico ligero	1d4	x4		Marcial/Pequeña/Perforante
Pico pesado	1d6	x4		Marcial/Mediana/Perforante
Puñal	1d4	x3		Sencilla/Menuda/Perforante
Red	-	-	3 m / 10'	Exótica/Mediana/-
Ronca*	2d4	x3		Marcial/Grande/Contundente
Shuriken	1	x2	9 m / 30'	Exótica/Menuda/Perforante
Siangham	1d6	x2		Exótica/Pequeña/Perforante
Siangham mediano	1d4	x2		Exótica/Menuda/Perforante
Tridente	1d8	x2	3 m / 10'	Marcial/Mediana/Perforante
Urgrosh enano	1d8/1d6	x3		Exótica/Grande/Cort.Perf.

* Arma cuerpo a cuerpo con alcance

Gran calidad: +1 a la tirada de ataque. No se pila con los bonificadores de mejora que afecten al ataque.

Mithril: Reduce el peso de los objetos a la mitad, y las armas pasan a ser de una categoría inferior.

Adamantina: Mejora natural (no puede ser disipada). No se apila con mejora mágica: 1d4/1d6 es +1, 1d8/1d10/1d12 es +2.

Madera oscura: Pesan la mitad y se consideran de gran calidad.

Armaduras (MdJ pag.104)

Tipo	Bonificador Armadura	Máx. Bono Des	Penalización a Pruebas	Fallo de conjuro arcano
Acolchada	+1	+8	0	5%
Cuero	+2	+6	0	10%
Cuero tachonado	+3	+5	-1	15%
Camisote de mallas	+4	+4	-2	20%

Pieles	+3	+4	-3	20%
Cota de escamas	+4	+3	-4	25%
Cota de mallas	+5	+2	-5	30%
Coraza	+5	+3	-4	25%
Armadura laminada	+6	+0	-7	40%
Cota de bandas	+6	+1	-6	35%
Armadura de placas y mallas	+7	+0	-7	40%
Armadura completa	+8	+1	-6	35%
Broquel	+1		-1	5%
Escudo peq. madera	+1		-1	5%
Escudo peq. acero	+1		-1	5%
Escudo gran. madera	+2		-2	15%
Escudo gran. acero	+2		-2	15%
Escudo pavés	cobertura		-10	50%

Gran calidad: La penalización a las pruebas por la armadura se reducen en 1.

Mithril: Una categoría más ligera, probabilidad de fallo de conjuros 10% menos, bonif. máx. de Destreza +2, penalización de pruebas por armadura reducida en 3.

Adamantina: Mejora natural (no puede ser disipada). No se apila con mejora mágica: armadura ligera o escudo gana un +1, median. un +2, pesada un +3.

Maderaoscura: Pesa la mitad. Las penalizaciones a las pruebas por el escudo se reducen en 2.

Venenos (GDM pag.81)

Veneno	Transmisión	Daño Inicial	Daño Secundario
Veneno de ciempiés pequeño	Herida CD 11	1d2 Des	1d2 Des
Aceite de sangreyverde	Herida CD 13	1 Con	1d2 Con
Veneno de araña de tamaño Mediano	Herida CD 14	1d4 Fue	1d6 Fue
Raíz de sanguinaria	Herida CD 12	0	1d4 Con + 1d6 Sab
Veneno de gusano púrpura	Herida CD 24	1d6 Fue	1d6 Fue
Veneno de escorpión Grande	Herida CD 18	1d6 Fue	1d6 Fue
Veneno de draco	Herida CD 17	2d6 Con	2d6 Con
Híñito azul	Herida CD 14	1 Con	Inconsciencia
Veneno de avispa gigante	Herida CD 18	1d6 Des	1d6 Des
Esencia de sombra	Herida CD 17	1 Fue*	2d6 Fue
Veneno de víbora negra	Herida CD 12	0	1d6 Fue
Hoja mortal	Herida CD 20	1d6 Con	2d6 Con
Pasta de raíz de viraguia	Contacto CD 16	1 Des	2d4 Des
Vomicalia	Contacto CD 13	0	3d6 Con
Bilis de dragón	Contacto CD 26	3d6 Fue	0
Residuo de hoja de cativeira	Contacto CD 16	2d12 pg	1d6 Con
Raíz de terinav	Contacto CD 16	1d6 Des	2d6 Des
Líquido cerebral de carroñero reptante	Contacto CD 13	Parálisis	0
Extracto de loto negro	Contacto CD 20	3d6 Con	3d6 Con
Aceite de gárrala	Ingestión CD 15	0	Inconsciencia
Musgo del yo	Ingestión CD 14	1d4 Int	2d6 Int
Seta listada	Ingestión CD 11	1 Sab	2d6 Sab + 1d4 Int
Arsénico	Ingestión CD 13	1 Con	1d8 Con
Polvo de liche	Ingestión CD 17	2d6 Fue	1d6 Fue
Pólvoras de asaltante oscuro	Ingestión CD 18	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 Fue
Polvo de ungol	Inhalación CD 15	1 Car	1d6 Car + 1 Car*
Efluvios de somarreros	Inhalación CD 18	1 Con*	3d6 Con
Bruma de la demencia	Inhalación CD 15	1d4 Sab	2d6 Sab

* Permanente

Enfermedades (GDM pag.74)

Enfermedad	Infección	CD	Incubación	Daño
Ascua mental	Inhalación	12	1 día	1d4 Int
Dolor carmesí	Herida	15	1d3 días	1d6 Fue
Escalofríos diabólicos†	Herida	14	1d4 días	1d4 Fue
Fiebre de la mugre	Herida	12	1d3 días	1d3 Des, 1d3 Con
Fiebre demoníaca	Herida	18	1 día	1d6 Con**
Fiebre hilarante	Inhalación	16	1 día	1d6 Sab
Mal de ceguera	Ingestión	16	1d3 días	1d4 Fue‡
Muerte viscosa	Contacto	14	1 día	1d4 Con**
Putridez de la momia*	Contacto	20	1 día	1d6 Con
Temblequeo	Contacto	13	1 día	1d8 Des

* Pasar el Tiro de Salvación no significa la recuperación, debe ser curado mágicamente.

** Hacer otro Tiro de Salvación, el fallo significa que un punto de daño temporal se convierte en permanente.

† Debe hacer 3 Tiros de Salvación seguidos para recuperarse.

‡ Cada vez que se sufre 2 puntos o más de daño, hacer otro Tiro de Salvación o quedar cegado.

Acceso a Conjuros

Niv. Conjuro	Bardo	Clérigo / Druida / Mago	Paladín / Explorador	Hechicero	Adepto
0	1	1	-	1	1
1	2	1	(4) 6	1	1
2	4	3	(8) 10	4	4
3	7	5	(11) 12	6	8
4	10	7	(14) 15	8	16
5	13	9	-	10	-
6	16	11	-	12	-
7	-	13	-	14	-
8	-	15	-	16	-
9	-	17	-	18	-

Variante: Muerte por Daño Masivo (GDM pag.66)

Recibir 50 o más puntos de daño en un único ataque matará a una criatura. Alternativamente, se puede basar el límite en el tamaño de la criatura:

Tamaño Daño	Mi	D	Me	P	M	G	E	Ga	Co
	10	20	30	40	50	60	70	80	90

Variante: Muerte instantánea (GDM pag.64)

Si se saca una tirada de 20 natural, seguida de otro 20 natural al confirmar el crítico, tirar de nuevo. Si esta tercera tirada es un impacto, el blanco resulta muerto instantáneamente.

PNJs (GDM pag.36-40)

- Se asume que todas sus puntuaciones son 10, añadir los modificadores apropiados en otro caso.
- El número de dotes / habilidades no incluye la bonificación de los humanos.

Adepto

Nivel	Ataque Base	Tiro Salvación F/R/V	DG (d6)	Dotes	Puntos habilidad	Conjuros/día			
						0	1	2	3
1	+0	+0/+0/+2	6	1	8	3	1	-	-
2	+1	+0/+0/+3	9	1	10	3	1	-	-
3	+1	+1/+1/+3	13	2	12	3	2	-	-
4	+2	+1/+1/+4	16	2	14	3	2	0	-
5	+2	+1/+1/+4	20	2	16	3	2	1	-
6	+3	+2/+2/+5	23	3	18	3	2	1	-
7	+3	+2/+2/+5	27	3	20	3	3	2	-
8	+4	+2/+2/+6	30	3	22	3	3	2	0
9	+4	+3/+3/+6	34	4	24	3	3	2	1
10	+5	+3/+3/+7	37	4	28	3	3	2	1

Aristócrata

Nivel	Ataque Base	Tiro Salvación F/R/V	DG (d8)	Dotes	Puntos habilidad
1	+0	+0/+0/+2	8	1	16
2	+1	+0/+0/+3	12	1	20
3	+2	+1/+1/+3	17	2	24
4	+3	+1/+1/+4	21	2	28
5	+3	+1/+1/+4	26	2	32
6	+4	+2/+2/+5	30	3	36
7	+5	+2/+2/+5	35	3	40
8	+6/+1	+2/+2/+6	39	3	44
9	+6/+1	+3/+3/+6	45	4	48
10	+7/+2	+3/+3/+7	49	4	52

Plebeyo

Nivel	Ataque Base	Tiro Salvación F/R/V	DG (d4)	Dotes	Puntos habilidad
1	+0	+0/+0/+0	4	1	16
2	+1	+0/+0/+0	6	1	20
3	+1	+1/+1/+1	9	2	24
4	+2	+1/+1/+1	11	2	28
5	+2	+1/+1/+1	14	2	32
6	+3	+2/+2/+2	16	3	36
7	+3	+2/+2/+2	19	3	40
8	+4	+2/+2/+2	21	3	44
9	+4	+3/+3/+3	24	4	48
10	+5	+3/+3/+3	26	4	52

Experto

Nivel	Ataque Base	Tiro Salvación F/R/V	DG (d6)	Dotes	Puntos habilidad
1	+0	+0/+0/+2	6	1	24
2	+1	+0/+0/+3	9	1	30
3	+2	+1/+1/+3	13	2	36
4	+3	+1/+1/+4	16	2	42
5	+3	+1/+1/+4	20	2	48
6	+4	+2/+2/+5	23	3	54
7	+5	+2/+2/+5	27	3	60
8	+6/+1	+2/+2/+6	30	3	66
9	+6/+1	+3/+3/+6	34	4	72
10	+7/+2	+3/+3/+7	37	4	78

Combatiente

Nivel	Ataque Base	Tiro Salvación F/R/V	DG (d8)	Dotes	Puntos habilidad
1	+1	+2/+0/+0	8	1	8
2	+2	+3/+0/+0	12	1	10
3	+3	+3/+1/+1	17	2	12
4	+4	+4/+1/+1	21	2	14
5	+5	+4/+1/+1	26	2	16
6	+6/+1	+5/+2/+2	30	3	18
7	+7/+2	+5/+2/+2	35	3	20
8	+8/+3	+6/+2/+2	39	3	22
9	+9/+4	+6/+3/+3	45	4	24
10	+10/+5	+7/+3/+3	49	4	26
11	+11/+6/+1	+7/+3/+3	54	4	28
12	+12/+7/+2	+8/+4/+4	58	5	30
13	+13/+8/+3	+8/+4/+4	63	5	32
14	+14/+9/+4	+9/+4/+4	67	5	34

15	+15/+10/+5	+9/+5/+5	72	6	36
16	+16/+11/+6/+1	+10/+5/+5	76	6	38
17	+17/+12/+7/+2	+10/+5/+5	81	6	40
18	+18/+13/+8/+3	+11(+6/+6	85	7	42

Espero que estas hojas de referencia rápida hayan
servido de ayuda para el DM y los jugadores.
Para cualquier sugerencia, opinión, idea, etc.:

- wiskeim@wanadoo.es

- wiskeim@hotmail.com

Wiskeim