

## Creación de Aventureros

Atributos	Acciones	Puntos de Golpe
Movimiento=4m para humanos	<b>DES</b> Acciones	Cada Pierna=(TAM+CON)/5
Puntos de Héroe=2 iniciales	6 o menos 1	Abdomen=((TAM+CON)/5)+1
Edad=Entre 18 y 30	7-12 2	Pecho=((TAM+CON)/5)+2
Puntos de Magia (PM)=POD	13-18 3	Cada Brazo=((TAM+CON)/5)-1 (Mínimo 1)
Rango de Ataque (RA)=(INT+DES)/2	19 o más 4	Cabeza=(TAM+CON)/5

Modificador al Daño			Habilidades Básicas	Habilidades Avanzadas		
<b>FUE+TAM</b>	<b>Modif.</b>		Acrobacias	DES	Oficio	INT
1-5	-1D8	-4	Atletismo	FUE+DES	Bailar	DES
6-10	-1D6	-3	Barquear	FUE	Disfraz	CAR
11-15	-1D4	-2	Esquivar	10+DES-TAM	Ingeniería	INT
16-20	-1D2	-1	Conducir	10+POD	Curación	INT+POD
21-25	+0	+0	Evaluar	INT	Idioma	INT
26-30	+1D2	+1	Primeros Auxilios	INT	Saber	INT
31-35	+1D4	+2	Influencia	10+CAR	Artes Marciales	DES
36-40	+1D6	+3	Saber (Animal)	INT	Mecanismos	DES+INT
41-45	+1D8	+4	Saber (Plantas)	INT	Tocar Instrumento	CAR
46-50	+1D10	+5	Saber (Mundo)	INT	Manejo de Barcos	INT
51-60	+1D12	+6	Percepción	INT+POD	Callejear	POD+CAR
61-70	+2D6	+7	Persistencia	10+POD	Supervivencia	INT+POD
71-80	+2D8	+8	Resistencia	CON+POD	Rastrear	INT
81-90	+2D10	+10	Montar	DES+POD	Expresión Artística	POD+CAR
91-100	+2D12	+12	Cantar	CAR	Cortesía	INT+CAR
101-120	+3D10	+15	Trucos de Manos	DES	Oratoria	POD+CAR
121-140	+3D12	+18	Sigilo	10+DES-TAM	Encantar	DES+POD
141-160	+4D10	+20	Arrojar	DES	Manipulación ()	INT+POD
161-180	+4D12	+23	Desarmado	FUE	(Hechizo Específico)	INT+POD
181-200	+5D10	+25	(Armas Cuerpo a Cuerpo)	FUE+DES	Moldear Runas	POD+CAR
Cada 40	+1D10	+5	(Armas A Distancia)	DES	Saber (Teología Específica)	INT

**Habilidades en Armas:**Hacha 1M, Mangual 1M, Martillo 1M, Espada 1M, Hacha 2M, Mangual 2M, Martillo 2M, Espada 2M, Daga, Artes Marciales, Arma de Asta, Espada ropera, Escudo, Lanza, Bastón, Látigo, Cerbatana, Arco, Ballesta, Honda, Arma de Fuego.

Dificultad y Modificadores por Apresuramiento			Pruebas de Habilidad
<b>Dificultad</b>	<b>Tiempo Empleado</b>	<b>Modif.</b>	<b>Crítico</b> 10% de la habilidad modificada
Muy Fácil	Diez veces el tiempo normal	+60%	<b>Pifia</b> %<500%= 00, %>500=no pifia
Fácil	Cinco veces el tiempo normal	+40%	<b>Éxito Automático</b> 01-05
Sencilla	El doble del tiempo normal	+20%	<b>Fracaso Automático</b> 96-00 (200=97-00 300=98-00 400=99-00 500=00)
Normal	El tiempo normal	+0%	<b>Pruebas Opuestas</b> quien saque mayor Rango de Éxito gana
Difícil	—	-20%	<b>Pruebas de Grupo</b> todas las habilidades se resuelven en una tirada
Complicada	La mitad del tiempo normal	-40%	<b>Prueba de Equipo</b> si todos tienen éxito se supera, si no fallan todos
Muy Complicada	—	-60%	<b>Prueba de Orden</b> el éxito es individual
Casi Imposible	Casi al instante	-80%	<b>Ayuda</b> cada ayudante +10% de su habilidad al que es ayudado

## Combate

Asalto de Combate (5 segundos)	Determinar los Rangos de Ataque		
1 <b>Determinar los Rangos de Ataque</b>	Tiran <b>D10 + Rango de Ataque</b> , actuarán de mayor a menor		
2 <b>Los personajes realizan su 1' Acción</b>	Rangos de Ataque iguales actúa primero quien tenga más DES, si son iguales actúan simultáneamente.		
3 <b>Los personajes realizan su 2' Acción</b>	Sorpresa -10 a Rango de Ataque y no tiene Reacciones contra acciones anteriores.		
4 <b>Los personajes realizan su 3' Acción</b>			
5 <b>Los personajes realizan su 4' Acción</b>			
6 <b>Fin del asalto de combate</b>	Calcula ahora la Fatiga, si procede		
Acciones de Combate			
<b>Apuntar</b>	Cada Acción +10% (máximo +30%.) No puede realizar otra Acción o Reacción sin dejar de apuntar		
<b>Lanzar un Hechizo</b>	Tiempo de Lanzamiento son las Acciones que necesita		
<b>Cargar</b>	Dobla el movimiento, añade +1D4 al daño		
<b>Atacar Cuerpo a Cuerpo</b>	un único ataque cuerpo a cuerpo por acción		
<b>Defenderse</b>	+20 a las Reacciones de Esquivar y Parar		
<b>Esperar a otro</b>	El Rangos de Ataque se modifica al inferior de cuando se realice la acción del otro		
<b>Esperar para Interrumpir</b>	Habilidades Opuestas, si tiene éxito, la acción del otro se anula, Rango de Ataque cambia al rango en que Interrumpió.		
<b>Retirarse de la Lucha</b>	Mueve Mov/2 alejándose		
<b>Correr</b>	Dobla el movimiento, el oponente puede Reaccionar con un Ataque+20		
<b>Ráfaga</b>	Usa Todas las Acciones a la vez con un -20		
<b>Mover</b>	El oponente puede Reaccionar con un Ataque		
<b>Atacar a Distancia</b>	un único ataque por acción		
<b>Preparar un Arma</b>	Soltar un arma, Desenvainar, Cargar armas, etc cuesta 1Acción a menos que la descripción del arma diga otra cosa		
<b>Cambiar la Postura</b>	Al levantarse, tumbarse, arrodillarse o sentarse el oponente puede Reaccionar Atacando		
<b>Uso de Habilidades</b>	Depende de las circunstancias		
Modificadores Circunstanciales al Cuerpo a Cuerpo	Modificadores Circunstanciales en Ataques a Distancia		
El objetivo está indefenso	Crítico	Viento fuerte	-10%
Objetivo sorprendido <sup>2</sup>	+20%	Viento muy fuerte	-20%
Objetivo en el suelo o atacado por detrás	+20%	Viento violento	-40%
Atacar o defender desde terreno más elevado o desde montura	+20%	Huracán	fracasa
Atacar o defender desde el suelo	-30%	Objetivo ha movido 10m o más de la última acción del atacante	-10%
Atacar o defender desde terreno inestable	-20%	Objetivo ha movido 30m o más de la última acción del atacante	-20%
El movimiento del brazo del arma está obstruido	-10%	Objetivo oculto tras humo, neblina o está en oscuridad parcial	-20%
Atacar o defender bajo el agua	-40%	Objetivo oculto tras humo denso, niebla densa o en la oscuridad	-40%
Defenderse desde terreno más bajo o contra enemigo montado	-20%	Cada punto de TAM del objetivo, por debajo de TAM 5	-10%
Luchar en oscuridad parcial	-20%	Cada 10 puntos de TAM del objetivo, por debajo de TAM 20	-10%
Luchar en la oscuridad	-40%	El objetivo está indefenso	+10%
Luchar cegado o en oscuridad absoluta	-60%	Objetivo sorprendido <sup>2</sup>	+10%
<b>Reglas Especiales:</b>		Objetivo en el suelo	-20%
<b>Extraer el arma Empalada</b>	Para agarrar el arma tira Desarmado, A menos que se deje, luego tira Atletismo si fracasa hace 1D4 de daño, si no hace el daño del arma y es extraída, con Primeros Auxilios se puede extraer sin daño.	Atacante en el suelo	-20%
<b>Enemigo empalado</b>	-20 a todas sus habilidades por empalamiento	Atacante bajo el agua <sup>4</sup>	-20%
<b>Ataque Preciso</b>	-40% no pueden usarse en una carga ni ráfaga	Atacante en terreno inestable	-20%
<b>Ignorar la Armadura</b>	Ignora los Puntos de Armadura	Atacante cegado	-40%
<b>Desarmar</b>	Prueba opuesta de habilidades quien use arma a 2M -20%, si tiene éxito el arma vuela 1D6-1 m.		
<b>Golpear una Localización Arma / Escudo</b>	Elije donde ataca en vez de tirar	<b>Alcance de Ataques a Distancia</b>	Se puede alcanzar a un objetivo de hasta el doble del alcance con la mitad de la habilidad.
<b>Ataque Preciso a distancia</b>	Solo se pueden usar para Ignorar Armadura o Golpear una Localización.	<b>Detener Ataques a Distancia</b>	Se puede Esquivar o proteger con Escudo PA/2 localizaciones, pero no parar

## Reacciones

Tabla de Esquivar					Tabla de Parada				
Defensor	Atacante				Defensor	Atacante			
	Crítico	Éxito	Fracaso	Pifia		Crítico	Éxito	Fracaso	Pifia
Crítico	Daño Mínimo.	Fracasa.	Fracasa. Atacante Sobrepasado.	Fracasa. Atacante Sobrepasado y Pifia	Crítico	Daño Máximo Bien Parado	Éxito Bien Parado	Fracasa Réplica	Fracasa Replicar Atacante Pifia
Éxito	Éxito.	Daño Mínimo.	Fracasa.	Fracasa. Atacante Pifia	Éxito	Daño Máximo Parado	Éxito Parado	Fracasa.	Fracasa Atacante Pifia
Fracaso	Daño máximo. Cede Terreno.	Éxito. Cede Terreno.	Fracasa. Cede Terreno	Fracasa. Atacante Pifia	Fracaso	Daño Máximo	Éxito	Fracasa	Fracasa Atacante Pifia
Pifia	Daño Máximo. Defensor Pifia	Éxito. Defensor Pifia	Fracasa. Defensor Pifia	Fracasa. Ambos Pifian	Pifia	Daño Máximo Defensor Pifia	Éxito Defensor Pifia	Fracasa Defensor Pifia	Fracasa. Ambos Pifian

**Éxito** defensor recibe Daño normal

**Fracaso** Ataque fallido el defensor no recibe daño

**Daño Máximo** defensor recibe el doble del daño base del arma mas los bonificares normales

**Daño Mínimo** defensor recibe los bonificares normales de daño sin contar el daño del arma

**Cede Terreno** defensor se desplaza su Mov. alejándose del atacante quien tiene la opción de seguirlo o quedarse, no gastan acciones ni reacciones.

**Sobrepasado** desequilibrado, -20 a la siguiente Reacción hasta que realice otra acción.

**Parado** resta al daño los PA del arma más el rango de éxito.

**Bien Parado** resta al daño los PAx2 del arma más el rango de éxito.

**Réplica** el Defensor dispone de un ataque gratuito contra el atacante si le quedan Reacciones.

**Pifia** tirar en la Tabla de Pifias apropiada al arma que estén usando

Eludir	Tira Esquivar (-30 si va montado) se tenga éxito o no acaba en el suelo.
--------	--

**Acciones que desencadenan Ataques Gratuitos**

Si el enemigo hace un ataque a distancia. Si el ataque gratuito provoca daño, el ataque a distancia fracasa.

Si el enemigo lanza un hechizo. Si el ataque gratuito provoca daño, el lanzador debe superar una prueba de Persistencia o el hechizo fracasa.

Si el enemigo prepara un arma. Si el ataque gratuito provoca daño, el enemigo debe superar una prueba de Esquivar o dejará caer el arma en lugar de prepararla.

Si el enemigo se levanta del suelo. Si el ataque gratuito provoca daño, el enemigo debe superar una prueba de Atletismo o permanecerá en el suelo.

Si el enemigo se aleja del personaje sin usar la acción de combate de Retirarse de la Lucha. Si el ataque gratuito provoca daño, el Movimiento del enemigo para esa acción en concreto se reduce a la mitad.

Si el enemigo se coloca al lado del personaje sin usar la acción de combate de Carga (que debe tener como objetivo al personaje). Esto incluye a los enemigos que se mueven a través de un área adyacente al personaje en ruta a un destino más lejano.

Si el enemigo deja su guardia abierta a una Réplica.

### Bonificadores por Arte Marcial

Nombre	Lugar de origen	Puñetazo	Patada	Lucha	Bloqueo	Esquiva
<b>Combate del Dragón (Kunfu)</b>	Kralorela	0	0	0	0	0
<b>Senda del Puño (Karate)</b>	Vormain	+10	+10	-20	+10	-10
<b>Lucha Vorm. (Judo)</b>	Vormain	+10	-10	+10	-20	+10
<b>Combate de Somash o Solar (Taekwondo)</b>	Theshnos	-10	+20	-10	0	0
<b>Ninjitsu</b>	Clanes Ninja	0	0	0	0	0
<b>Lucha Lunar (Lucha Greco-Romana)</b>	Peloria	+10	-10	+10	-20	+10
<b>Danza Mortal (Kapoeria)</b>	Vralos	+10	+10	-20	-10	+10

## Daños

Equivalencias entre PG, Heridas y consecuencias			Localizaciones para Humanoides		10-12	Pecho
PG=0	Herida Leve	Pierde su próxima acción de combate	1-3	Pierna Derecha	13-15	Brazo Derecho
PG<0	Herida Seria	Pierde sus próximas 1D4 acciones	4-6	Pierna Izquierda	16-18	Brazo Izquierdo
PG<(-PG iniciales)	Herida Grave	Podría mutilar o matar al personaje	7-9	Abdomen	19-20	Cabeza
<b>Consecuencias de Las heridas según localización (además sufrirá una Cicatriz Permanente)</b>						
<b>Herida Seria en Extremidades</b> Quedará inutilizada, hasta recuperar 1PG o Primeros Auxilios. Si es una pierna, cae al suelo						
<b>Herida Seria en Abdomen, Pecho o Cabeza</b> Resistencia o inconsciente. Cada asalto hasta recuperar 1PG o Primeros Auxilios.						
<b>Herida Grave en Extremidades</b> Amputada o destrozada. Cae al suelo. Resistencia o inconsciente cada asalto hasta recuperar 1PG o Primeros Auxilios. Si no se restablece en CON+POD asaltos, muere por desangramiento y shock.						
<b>Herida Grave en Abdomen, Pecho o Cabeza</b> Resistencia o morir. Otra Resistencia o inconsciente cada asalto de combate, hasta recuperar 1PG o Primeros Auxilios. Si no se restablece en CON+POD/2, muere por desangramiento, shock y daños internos.						
<b>Miembros Inutilizados o perdidos</b>						
<b>Un Brazo Inutilizado o Perdido</b> Suelta cualquier cosa que llevara en la mano de ese brazo. No puede usar armas a dos manos, como la gran hacha o el arco. También sufren una penalización de -20% a cualquier habilidad que normalmente requiera el uso de dos brazos o manos, como las pruebas de Atletismo para nadar o las pruebas de Barquear para remar.						
<b>Dos Brazos Inutilizados o Perdidos</b> Suelta cualquier cosa que llevara en las manos. No puede usar armas. La mayoría de las Habilidades basadas en FUE o DES son imposibles, aunque algunas (como Atletismo y Esquivar) solo sufren un -30% penalización.						
<b>Una Pierna Inutilizada o Perdida</b> Solo puede andar a la pata coja. Esto reduce su Movimiento a la mitad. También sufren un -10% de penalización a cualquier Habilidad que dependa de la movilidad física, como Atletismo, Esquivar, Sigilo y las Habilidades de Armas.						
<b>Dos Piernas Inutilizadas o Perdidas</b> Solo puede arrastrarse. Su Movimiento=1 m. y permanecerá en el suelo hasta que una pierna sea restablecida. La mayoría de Habilidades de la movilidad física son imposibles, aunque algunas (como Esquivar y Sigilo) solo sufren un -30% penalización.						
<b>Tratamiento de Daño o Dolencia con una prueba exitosa de Primeros Auxilios</b>						
Empalamiento	extrae el objeto empalado sin causar más daño a la víctima.					
Inconsciencia	despierta a un personaje inconsciente, aunque los pacientes drogados pueden imponer una penalización a la prueba.					
Localización dañada	en una localización dañada (que no esté por debajo de 0 PG) curará 1D3 PG en esa localización.					
Herida Seria	en una Localización que padezca una Herida Seria restablecerá sus PG a 0. Si es una extremidad, ya no se considerará inutilizada, y si es el Abdomen, el Pecho o la Cabeza ya no requerirán pruebas para permanecer consciente.					
Herida Grave	Los Primeros Auxilios simplemente estabilizan al paciente lo suficiente para que no muera por pérdida de sangre.					
<b>Reglas Circunstanciales</b>						
<b>Desplazamiento:</b> Si Daño>TAM será empujado (Daño-TAM)/5 m. en la dirección del golpe y Acrobacias o caer. Si va montado Montar para sumar TAM de la montura o caer, Si es consecuencia de una carga, la distancia se dobla, Si hay un obstáculo en la trayectoria, Esquivar o 1D4 de Daño.						
<b>Usar 2 Armas:</b> Una Acción más con -20 (no puede ser Ataque Preciso) o Reacción de parar.						
<b>Combate Montado:</b> las habilidades de armas se reducen hasta la de Montar. +20 contra oponentes a pie (más bajos) y estos -20 a sus Reacciones						
<b>Localizaciones en Combate Montado:</b> Si el combatiente a pie es alcanzado en las piernas (no con Lanza) se repite la localización						
<b>Localizaciones en Combate Montado:</b> Si el combatiente montado es alcanzado en la cabeza (no con Lanza ni arma 2M) se repite la localización						
<b>Parar un ataque Desarmado con un arma:</b> El atacante recibe el daño base del arma						
<b>Las Armas Naturales no pueden parar Armas Artificiales</b>						
<b>Tabla de Presa (Desarmado VS Desarmado, Escudo o Esquivar del objetivo)</b>				<b>Significados de los resultados de Presa</b>		
		<b>Atacante</b>			<b>Fracasa el intento de presa falla</b>	
		<i>Crítico</i>	<i>Éxito</i>	<i>Fracaso</i>	<i>Pifia</i>	<b>Éxito</b> los dos combatientes están haciendo presa
<b>D e f e n s o r</b>	<i>Crítico</i>	Punto Muerto	Fracasa	Fracasa, Réplica	Fracasa, Réplica, Atacante Pifia	<b>Punto Muerto</b> no apresa al Defensor, Atacante gana +20 a su siguiente Acción de Combate
	<i>Éxito</i>	Éxito	Punto Muerto	Fracasa	Fracasa, Atacante Pifia	<b>Maniobra</b> los dos combatientes están haciendo presa, y el atacante puede inmovilizar/causar dolor/lanzar al defensor sin que le cueste Acciones
	<i>Fracaso</i>	Éxito, Maniobra	Éxito	Fracasa	Fracasa, Atacante Pifia	<b>Réplica</b> Defensor la puede Atacar si le quedan Reacciones
	<i>Pifia</i>	Éxito, Maniobra, Defensor Pifia	Éxito, Defensor Pifia	Fracasa, Defensor Pifia	Ambos Pifian	<b>Pifia</b> tirar en la Tabla de Pifias con Armas Naturales
<b>Presa</b> Permanecerán juntos hasta que uno se libere, tendrán -20 a acciones que no tengan que ver con su oponente, no pueden usar Reacciones.						
<b>Liberarse</b> usa una Acción de Desarmado en la Tabla de Presa designándose a si mismo como defensor						
<b>Inmovilizar</b> Desarmado-(FUE+DES oponente) y se considerará indefenso, solo podrá usar acciones para escapar Desarmado-(FUE+TAM oponente.)						
<b>Causar Dolor</b> Desarmado-(CON+DES oponente) 1D6+Modificador de Daño a una localización al azar						
<b>Lanzar</b> Desarmado-(DES+TAM oponente) es lanzado (rango de éxitox2) metros recibiendo rango de éxitoD6 de Daño, y la presa termina.						

## Pifias

### Tabla de Pifias Cuerpo a Cuerpo

1D20	Resultado	Efecto
1-3	Dudar	Pierde la siguiente Acción de Combate.
4-6	Soltar el Arma	El arma cae a 1D4 metros de distancia.
7-9	Pérdida del Equilibrio	Pierde las siguientes 1D3 Acciones de Combate.
10-12	Arma Dañada	El arma recibe daño del arma bloqueadora del oponente. Si no, el arma golpea un objeto inanimado (árbol, muro, suelo, etc) y se daña a sí misma.
13-14	Tropezar	Tropezar y cae al suelo. Pierde las siguientes 1D3 Acciones de Combate. Todas las acciones defensivas sufren un -20% de penalización.
15-16	Perder la Armadura	Tira para determinar de qué localización de golpe se cae la armadura. Si no lleva armadura en esa localización, tira de nuevo.
17	Golpear a un Aliado	Golpea accidentalmente a un compañero cercano causando el daño normal. Si no hay aliados cerca, se golpea a sí mismo.
18	El Arma se Rompe	El arma golpea el suelo, un muro, o una superficie similar capaz de causar daño. El arma 1D10 puntos de daño, más el Modificador al Daño del usuario, pero reducidos en los PA del arma. Tira tres veces.
19	Se golpea a sí mismo	Se golpea una localización de golpe propia causando el daño normal, más el Modificador al Daño.
20	Desafortunado	Tira dos veces en esta tabla.

### Pifias con Armas Naturales

1D20	Resultado	Efecto
01-03	Dudar	Pierde la siguiente Acción de Combate.
04-06	Extremidad Entumecida	La extremidad es paralizada temporalmente hasta que se supere con éxito una prueba de Resistencia, comenzando en la siguiente Acción de Combate.
07-09	Enredarse	Pierde las siguientes 1D3 Acciones de Combate.
10-12	Extremidad Dañada	La extremidad sufre daño al golpear el arma bloqueadora del oponente, la armadura o un objeto inanimado (árbol, muro, suelo, etc) y se hace daño a sí misma.
13-14	Caída	Tropezar y cae al suelo. Pierde las siguientes 1D3 Acciones de Combate. Todas las acciones defensivas sufren un -20% de penalización.
15-16	Extremidad Rota	La extremidad se reduce a -1 puntos de golpe (una Herida Seria).
17-18	Golpear a un Aliado	Golpea accidentalmente a un compañero cercano causando el daño normal. Si no hay aliados cerca, el daño se lo causa a sí mismo al desgarrarse una localización al azar.
19	Gafado	Tira dos veces en esta tabla.
20	Maldito	Tira tres veces en esta tabla.

### Pifias con Armas a Distancia

1D20	Resultado	Efecto
1-2	Desorientado	El atacante pierde su próxima Acción de Combate.
4-6	Soltar el Arma	El arma cae a 1D2 metros de distancia.
7-9	Arma Atrapada	Pierde las siguientes 1D3 Acciones de Combate.
10-12	Perder el Arma	Se rompe la cuerda del arma o se pierde el arma al arrojarla.
13-14	Arma Dañada	Al disparar o arrojar el arma esta se provoca el daño normal a sí misma.
15-16	Golpear a un Aliado	Golpea accidentalmente a un compañero cercano causando el daño normal.
17-18	Disparo Fallido	Se causa el daño normal a sí mismo.
19	Hechizado	Tira dos veces en esta tabla.
20	Condenado	Tira tres veces en esta tabla.

## Capacidades

### Movimiento

Periodo de Tiempo	Movimiento 1m	Movimiento 2m	Movimiento 3m	Movimiento 4m	Movimiento 5m	Movimiento 6m
Acción de Combate	1m (2m correr)	2m (4m correr)	3m (6m correr)	4m (8m correr)	5m (10m correr)	6m (12m correr)
Minuto	12 (24m correr)	24m (48m correr)	36m (62m correr)	48m (96m correr)	60m (120m correr)	72m (144m correr)
Hora	0.7km	1,4km	2,2km	2,9km	3,6km	4,3km
Día (12 horas)	8,4km	16,8km	26,4km	34,8km	43,2km	51,6km

### Adversidades al Movimiento por Terreno y Clima

**Adversidad Insignificante:** Reduce la distancia recorrida por el personaje en un 25%.

**Adversidad Moderada:** Reduce la distancia recorrida por el personaje en un 50%.

**Gran Adversidad:** Reduce la distancia recorrida por el personaje en un 75%.

**Esprintar** Atletismo-20, aumenta en 1 su mov. Durante un Asalto se considera actividad intensa

### Iluminación y Oscuridad

El entorno está...	Ejemplo	Efectos
Iluminado Brillantemente	Abrasador día de verano, Santuario que guarde una runa de Luz.	+10% a las pruebas de Percepción para ver
Iluminado	Habitación bien iluminada, día nublado, objeto emisor de luz.	Ninguno.
Oscuridad Parcial	Boca de una caverna, día neblinoso, 3xradio de un objeto de luz.	-20% a las pruebas de Percepción para ver
Oscuridad	Caverna grande iluminada solamente por ascuas, día muy neblinoso, distancia no superior a 5xradio de un objeto de luz.	-40% a las pruebas de Percepción para ver. Movimiento reducido en -1m.
Oscuridad Absoluta	Habitación sellada con muros de piedra, caverna a kilómetros bajo tierra, pérdida total de visibilidad por la nieve en la cima de una montaña, santuario que guarde una runa de Oscuridad.	Percepción para ver y ataques a distancia son imposibles. -60% a los Ataques Cuerpo a Cuerpo. Movimiento reducido a la mitad.

**Objetos Iluminadores y su radio** Vela o ascuas 1m, Tea ardiente o linterna 3m, Fogata 5m, Hoguera 10m, Hechizo de Luz (10m al resto no)

### Fatiga

**Actividad Ligera:** Los personajes no sufren Fatiga mientras realizan una actividad ligera.

**Actividad Media:** Correr, luchar en combate, trepar o nadar rápidamente. Cada CON minutos Atletismo+20 o baja un nivel de Fatiga.

**Actividad Intensa:** Trabajo físico intenso, esprintar o trepar a gran velocidad. Cada CON Acciones Atletismo o baja un nivel de Fatiga.

#### Nivel de Fatiga y Efectos

**Fresco** Ninguno.

**Jadeante** Habilidades-10%.

**Cansado** Habilidades-20%. Movimiento-1m.

**Fatigado** Habilidades-30%. Movimiento-1m. Rango de Ataque-2.

**Exhausto** Habilidades-40%. Movimiento/2. Rango de Ataque-4. DES-5. Persistencia cada minuto o inconsciente 1D3x2 horas.

**Extenuado** Habilidades-50%. Movimiento/2. Rango de Ataque-6. DES-10. Persistencia cada asalto o inconsciente 1D6x2 horas.

**Tiempo y Fatiga** Tras 10+CON horas despierto se ha de superar una prueba de Persistencia cada hora o perder un Nivel de Fatiga.

**Recuperarse de la Fatiga** Cada 2 horas de descanso total o 4 de actividad ligera recupera 1 Nivel de Fatiga,

**Sufrirá Hipotermia** en CON horas de exposición al frío

**Sufrirá Hambre** en CON días, aunque desde el tercer día tendrá -10 a las Pruebas de Fatiga

**Sufrirá Sed** en CONx4 horas, entornos áridos pueden reducirlo a CONx3 o CONx2

**Frío, Hambre y Sed** Pruebas de Fatiga-20, -1PG a todas las localizaciones al día, solo el calor, la comida o el agua pueden permitir que la curación.

### Curación Natural

**localizaciones dañadas con PG positivos** recuperan 1PG al día si no realiza acciones más intensas que actividad ligera.

**Heridas Serias** recuperan 1PG al día si no realiza acciones más intensas que actividad ligera y supera una prueba de Resistencia.

**Herida Grave** no se recupera hasta que haya sido tratada con una prueba exitosa de Curación o se aplique curación mágica.

### Curación Mágica

Cualquier **Herida Grave** que reciba curación mágica deja de sangrar y se cura lo suficiente como para recibir el beneficio de la curación natural.

Si quedó **inconsciente debido a una Herida Seria o Grave**, el restablecer un PG hará que el personaje recupere la consciencia.

A menos que se especifique lo contrario, la curación mágica **no puede restaurar extremidades amputadas o revivir a los muertos**.

## Adversidades

<b>Carga</b> (los objetos con sin carga pesarán 1 carga cada 20 objetos)		<b>Sobrecarga</b> si la carga supera FUE+TAM -20 a habilidades físicas, mov./2		
<b>Máxima Carga</b> (FUE+TAM)x2		<b>Habilidades Físicas</b> Acrobacias, Atletismo, Barquear, Esquivar, Montar, Trucos de Manos, Sigilo, Arrojar, Desarmado, (Armas Cuerpo a Cuerpo), (Armas A Distancia), Bailar, Artes Marciales, Mecanismos, Encantar		
<b>Distancia de las Caídas</b> (superficies hirientes pueden aumentar el daño)		<b>TAM de criatura o atenuante</b>	<b>metros en que reduce el daño</b>	
<b>Distancia</b>	<b>Daño Recibido</b>			
1m o menos	Sin daño.	TAM 8-9	-1 m.	
de 2m a 5m	D6 puntos de daño a una localización al azar	TAM 6-7	-3 m.	
de 6m a 10m	2D6 puntos de año, cada D6 aplicado a una localización al azar	TAM 4-5	-5m.	
de 10 a 15m	3D6 puntos de año, cada D6 aplicado a una localización al azar	TAM 2-3	-8m.	
de 16m a 20m	4D6 puntos de año, cada D6 aplicado a una localización al azar	TAM 1	-10m.	
+5m	+1D6 de daño	Acrobacias	-2m. y cae de pie.	
		Caer en blando	m./2	
<b>Asfixia</b>		<b>Cuando ya no aguanta la respiración</b> Resistencia-10 cada asalto o daño en el pecho		
<b>Actividad</b>	<b>Aguantar respiración</b>	<b>Sustancia</b>	<b>Daño Recibido en la Localización del Pecho</b>	
actividad ligera	CONx2 Asaltos	Agua	1D6	
actividad media	CON Asaltos	Vacío	1D6	
actividad intensa	CON/2 Asaltos	Humo Denso	1D3	
		Gas Venenoso	Expuesto al veneno. Si es un humo denso, además se reciben 1D3 de daño.	
<b>Armadura no protege</b> contra asfixia, solo se pasa al volver a respirar, entonces Resistencia o 1D4 Asaltos sin poder hacer más que tomar aire.				
<b>Fuego, Calor y Congelación</b> (inmerso en el causará daño a todas localizaciones)		<b>Objetos Inanimados</b>		
<b>Fuente de Daño</b>	<b>Ejemplo</b>	<b>Daño</b>	<b>Objeto</b>	<b>PA PG Mod. a fuerza</b>
Llama	Vela	1 punto	Piedra Grande	4 40 —
Llama Grande	Tea ardiente	D4 puntos	Puerta de Castillo	4 120 -40%
Fuego Pequeño	Fogata, fuego de cocina	D6 puntos	Muro de Castillo (2m de ancho)	5 250 —
Fuego Grande	Vapor, hogueras grandes, habitaciones en llamas	2D6 puntos	Cadena	4 8 -30%
Infierno	Lava, dentro de un alto horno	3D6 puntos	Garrote	2 4 —
			Daga	4 4 —
<b>Dificultad y Modificadores por Apresuramiento</b>				
<b>Dificultad</b>	<b>Tiempo Empleado</b>	<b>Modif.</b>		
Muy Fácil	Diez veces el tiempo normal	+60%	Pared de Cabaña (2m de ancho)	2 15 +0%
Fácil	Cinco veces el tiempo normal	+40%	Puerta de Hierro	4 75 -30%
Sencilla	El doble del tiempo normal	+20%	Cuerda	1 3 +0%
Normal	El tiempo normal	+0%	Espada de guerra	4 10 —
Difícil	—	-20%	Silla de madera	2 6 —
Complicada	La mitad del tiempo normal	-40%	Puerta de madera (normal)	2 25 +10%
Muy Complicada	—	-60%	Puerta de madera (reforzada)	3 30 -10%
Casi Imposible	Casi al instante	-80%	Valla de madera (2m de ancho)	2 5 +10%
			<b>Al golpear un objeto</b> se restan los PA del daño y este a los PG	
			<b>Si el objeto golpeado tiene más PA</b> sufren daño ambos	
			<b>Un objeto con PG 0</b> queda hecho pedazos e inservible	
			<b>Mod. a fuerza</b> es el modificador a Atletismo para romperlo	

## Mejoras

Tiradas de Mejora media 3, Máxima 5, mínima 1 (aventura media)				Puntos de Héroe media 2, Máxima 4, mínima 0 (aventura media)			
<b>Aumentar Habilidad = 1 Tirada de Mejora</b>				<b>Habilidad Legendaria</b>	<b>Requisitos</b>	<b>P H</b>	
D100 > Habilidad	Incrementa 1D4+1 percentiles			Furia de Batalla	CON 15+, arma CaC 90%+	12	
D100 =< Habilidad	Incrementa 1 percentiles			Nacido para la Silla	POD 15+, Montar 90%+	8	
<b>Aumentar Característica = 3 Tirada de Mejora</b>				Ojo de la Muerte	DES 15+, arma a distancia 90%+	10	
D100 > Característica x 5	Incrementa 1 punto			Golpe Decapitador	FUE 15+, Espada o Hacha 2M 90%+	12	
D100 =< Característica x 5	Incrementa 1 una Habilidad basada en esta			Inmunidad a la Enfermedad	CON 15+, Resistencia 70%+	8	
<b>Se pueden Practicar</b> todas las habilidades conocidas menos Saber				Duelista	Arma 1M o Espada ropera 90%+	10	
<b>Se pueden Investigar</b> Oficio, Ingeniería, Evaluar, Primeros Auxilios, Curación, Idioma, Saber, Mecanismos y Moldear Runas. Si las conoce.				Herida Empática	POD 15+, Curación 90%+	10	
Mentor ha de hacer una prueba de habilidad antes que el estudiante				Aura Heroica	CAR 15+, Influencia 90%+	12	
Fallo, el alumno hace la prueba de mejora normalmente				Lingüista	INT 15+, 2 Idiomas no natal 50%+	8	
Éxito, suma a la tirada del alumno el 10% de su habilidad				Maestro del Saber	INT 15+, 4 Saber 50%+	10	
Si además el alumno supera su habilidad incrementa 1D6+1				Inmunidad al Veneno	CON 15+, Resistencia 70%+	8	
<b>Practicar o Investigar</b> cuesta los percentiles de habilidad en horas				Adepto Rúnico	POD 15+, Moldear runas 90%+	10	
<b>Objeto</b>				Señor de las Runas	Varía	12	
<b>Objeto</b>	<b>Carga</b>	<b>Costo</b>		Sacerdote Rúnico	Varía	10	
Mochila	1	5 MP		Piel del Oso	CON 15+, Resistencia 90%+	10	
Petate	1	1 MP		Toque Asesino	POD 15+, Artes marciales 90%+	12	
Caña y aparejos	1	15 MP		Incansable	CON 15+, Atletismo 90%+	8	
Botella, vidrio	—	2 MP		Salta Muros	DES 15+, Acrobacias 90%+	10	
Vela, 1 hora	—	1 PC		<b>Objeto</b>	<b>Carga</b>	<b>Costo</b>	
Cadena, 2 metros	2	40 MP		<b>Morral</b>	1	5 PC	
Equipo de escalada	1	25 MP		<b>Pala</b>	1	25 MP	
Códice	1	60 MP		<b>Antorcha / tea ardiente</b>	—	4 PC	
Herramientas del oficio	2	75 MP		<b>Cantimplora</b>	1	5 PC	
Palanca	1	25 MP		<b>Equipo de escritura</b>	1	45 MP	
Equipo de primeros auxilios	—	25 MP		Raciones de viaje, 1 día		0.5 MP	
Anzuelo	—	2 TP		Silla y bridas		75 MP	
Equipo de pesca	1	15 MP		Carro		300 MP	
Pedernal y yesca	—	5 PC		Manta	1	1 MP	
Garfio	—	5 MP		Maquillaje		50 MP	
Martillo	—	1 MP		Joyería y Abalorios	1	1000 MP	
Equipo de curandero	1	150 MP		Flechas (20)	1	2 MP	
Escalera, 3m	4	2 MP		Dardos (20)	1	4 MP	
Linterna	1	10 MP		Virotos (20)	1	4 MP	
Ganzúas	—	75 MP		Proyectiles de Honda (20)	1	1 MP	
Pico de minero	1	35 MP		Rosario		5MP	
Instrumento musical	2	70 MP		Espejo		20MP	
Aceite, frasco	1	1 MP		Estatuilla		30MP	
Papiro, hoja	—	5 PC		Astrolabio	1	200MP	
Pértiga, 3m	1	1 MP		Catalejos		100MP	
Carcaj	—	2 MP		Silenciador de armadura	1	350MP	
Cuerda, 10m	2	10 MP		Arnés de monta	2	60MP	
Saco, grande	1	5 PC		Arnés de tiro	1	30MP	
Saco, pequeño	—	2 PC		Hesh de honda (20)	1	300MP	
Guadaña	2	30 MP		Poción		500MP	

## Armas

Arma	Habilidad	Dados de Daño	Daño Base	FUE/DES	ca rg	PA/PG	Alcance	Car gar	Coste
<b>Arco compuesto</b>	Arco	1D10	3	11/11	1	2/5	120m	1	150 MP
<b>Arco corto</b>	Arco	1D8	2	9/11	1	2/4	60m	1	75 MP
Arco elfico	Arco	2D8	6	5/9	1	3/8	200m.	1	400MP
<b>Arco largo</b>	Arco	2D8	6	13/11	1	2/7	175m	1	200 MP
Arco Maidstoniano	Arco	3D6	7	27/20	3	2/15	300m.	1	300MP
<b>Bisarma</b>	Arma de Asta	1D6+1	2	7/9	2	2/8			50 MP
Guadaña	Arma de Asta	1D6+1	2	11/10	2	2/8			30MP
<b>Guja</b>	Arma de Asta	1D8+1	3	7/9	3	2/10			100 MP
Martillo lucerna	Arma de Asta	1D10	3	12/7	3	4/12			225MP
Nagamaki	Arma de Asta	1D8+1	2	-/11	2	2/10			120MP
Nanginata	Arma de Asta	2D6+2	6	7/11	3	2/10			150MP
Tridente	Arma de Asta	3D3	3	10/7	2	4/10			155MP
Mosquete	Arma de Fuego	3D6	7	9/-	4	3/8	300m.	4	400MP
Boleadoras	Arrojar	1D4	0	9/13	2	1/2	25m.	1	50MP
Búmerang	Arrojar	1D6	1	9/11	1	2/6	50m.		30MP
<b>Dardo</b>	Arrojar	1D4	0	-/9	-	1/1	20m	—	10 MP
<b>Disco</b>	Arrojar	1D6	1	11/9		8/10	50m.		30MP
<b>Estrella arrojada</b>	Arrojar	1D4	0	-/13	-	4/1	15m	—	15 MP
<b>Roca/improvisada</b>	Arrojar	1D4	0	5/9	1	3/5	10m	—	—
<b>Ballesta ligera</b>	Ballesta	2D6	4	5/9	1	2/5	100m	2	150 MP
<b>Ballesta pesada</b>	Ballesta	2D8	6	7/9	2	2/8	150m	3	350 MP
Ballesta repetidora (12 disparos)	Ballesta	2D6	4	5/9	1	2/5	100m.	12	700MP
Bastón bo	Bastón	1D8	2	9/9	2	3/8			20MP
<b>Bordón</b>	Bastón	1D8	2	7/7	2	3/8			20 MP
Sodegarami	Bastón	1D8	2	9/11	3	3/8			150MP
Tetsubo	Bastón	2D8	6	15/9	4	4/14			250MP
Bastón	Bastón	1D6	1	5/-	1	3/6			10MP
<b>Taiaha</b>	Bastón/Lanza	1D6+1	2	9/9	1	2/8			50MP
<b>Cerbatana</b>	Cerbatana	1D2	-1	-/9	-	1/4	15m	1	30 MP
Cerbatana elfica	Cerbatana	1D3+1	1			2/5	30m.	1	120MP
<b>Machete</b>	Daga	1D3+2	2	9/-	1	3/8			100MP
Main gauche	Daga	1D4+1	1	-/9		5/10			55MP
<b>Cuchillo</b>	Daga   Arrojar	1D3	0	-/	-	4/4	20m.		10 MP
<b>Daga</b>	Daga   Arrojar	1D4+1   1D6	1	-/   -/9	-	4/6	10m		30 MP
Estilete	Daga   Arrojar	1D3+2	2			2/4	20m.		20MP
Estilete Reforzado	Daga   Arrojar	1D4	0	-/5	1	4/10	10m.		25MP
Hoz	Daga   Arrojar	1D6	1	-/7		3/6	15m.		15MP
Kris	Daga   Arrojar	1D4+1	1	-/9		3/6	15m.		200MP
Kunai	Daga   Arrojar	1D3+1	1	-/7		4/4	15m.		25MP
Luna	Daga   Arrojar	1D6+1	2	-/5		3/7			35MP
Saeta de pelo	Daga   Arrojar	1D3	1			2/3	20m.		25MP
Sai	Daga   Arrojar	1D6	1	-/11		5/10			60MP
Venablo	Daga   Arrojar	1D2	-1			2/4	15m.		15MP
<b>Cabezazo</b>	Desarmado	1D2	-1	-/					
Cesto	Desarmado	1D3+1	1	7/-	1	4/8			100MP
<b>Daga de puño</b>	Desarmado	1D6	1	5/5		4/8			200MP
<b>Desarmado</b>	Desarmado	1D3	0	-/	-	-/			-
<b>Garfio</b>	Desarmado	1D4	0	-/11		1/2			5MP
Garra	Desarmado	1D6	1	-/		1/_			
Garra de lucha	Desarmado	1D4+1	1	7/9	-	1/8			250 MP
<b>Gran garra</b>	Desarmado	1D8	2	9/9	1	4/8			200MP
Hesh	Desarmado	0	-2		1	1/12			300MP
<b>Improvisada</b>	Desarmado	1D6-1	0	-/	-	-/			-
Mordisco	Desarmado	1D6	1	-/					
Patada	Desarmado	1D6	1	-/					
Puño	Desarmado	1D3	0	-/		1/_			
<b>Uñas metálicas</b>	Desarmado	1D4+1	1	11/13		2/2			50MP
<b>Escudo de cometa</b>	Escudo	1D6	1	13/-	3	10/18			300 MP
<b>Escudo de diana</b>	Escudo	1D6	1	9/-	2	8/12			150 MP
Escudo heraldo	Escudo	1D6	1	9/-	2	8/12			150MP
Escudo torre	Escudo	1D6	1	13/-	4	12/18			200MP
Escudo vikingo	Escudo	1D6	1	9/7	3	7/11			150MP
<b>Rodela</b>	Escudo	1D4	0	-/5	1	5/8			50 MP
Bracamarte	Espada 1M	1D6+1	2	7/9	1	4/10			200MP
<b>Cimitarra</b>	Espada 1M	1D6+1	2	7/11	2	4/10			200 MP
<b>Espada corta</b>	Espada 1M	1D6	1	5/7	1	3/8			100 MP
<b>Espada de guerra</b>	Espada 1M	1D8	2	9/7	2	4/10			175 MP
<i>Estoque</i>	Espada 1M	1D6+1	2	-/13	1	3/7			110MP
Khopesh	Espada 1M	1D6+2	3	10/10	2	3/10			250MP
Kukri	Espada 1M	1D4+2	2	-/11	1	3/8			120MP
Sable	Espada 1M	1D6+1	2	7/7	1	5/8			225MP
Wakizashi	Espada 1M	1D6+1	2	5/7	1	4/12			150 MP

Arma	Habilidad	Dados de Daño	Daño Base	FUE/DES	ca rg	PA/PG	Alcance	Car gar	Coste
------	-----------	---------------	-----------	---------	-------	-------	---------	---------	-------

Arma	Habilidad	Dados de Daño	Daño Base	FUE/DES	ca rg	PA/PG	Alcance	Car gar	Coste
<b>Espada bastarda</b>	Espada 1M   Espada 2M	1D8   1D8+1	2   3	13/9   9/9	2	4/12			250 MP
Katana	Espada 1M   Espada 2M	1D10   1D10+1	3   4	11/11	1	4/14			350MP
Ninjato	Espada 1M   Espada 2M	1D8   1D8+1	2   3	9/9	1	4/10			200MP
<i>Espada larga</i>	Espada 1M   Espada 2M	1D6+1   1D6+2	2   3	11/9   9/9	2	4/10			210MP
<i>Doble-Hoja</i>	Espada 1M   Espada 2M   Arrojar	1D8+1   1D8+2   1D8+3	3   4   5	9/15   9/9   11/17	2	3/10	50m.	2	350MP
<b>Mandoble</b>	Espada 2M	2D8	6	13/11	4	4/12			300 MP
Nodachi	Espada 2M	2D8	6	9/11	3	4/12			300MP
<b>Espada ropera</b>	Espada ropera	1D8	2	7/13	1	3/8			100 MP
<b>Hacha</b>	Hacha 1M   Arrojar	1D6   1D8	1   2	-9   7/11	1	3/6	10m		25 MP
<b>Hacha de batalla</b>	Hacha 1M   Hacha 2M	1D6+1   1D6+2	2   3	11/9   9/9	1	3/8			100 MP
Chakram	Hacha 1M   Arrojar	1D6   1D6+1	1   2	-13	1	4/7	30m.		85MP
<b>Gran hacha</b>	Hacha 2M	2D6+2	6	13/9	2	3/10			125 MP
Hacha danesa	Hacha 2M	3D6	7	11/9	3	2/10			150MP
<b>Alabarda</b>	Hacha 2M   Arma de Asta   Lanza	1D8+2   1D8+1   1D8	4   3   2	13/7   9/9   7/7	4	3/10			250 MP
<b>Fustibalo</b>	Honda	1D8	2	-11	2	2/6	60m	2	20 MP
<b>Honda</b>	Honda	1D6	1	-11	-	1/2	50m	1	5 MP
<b>Lanza de caballería</b>	Lanza	1D10+2	5	9/9	3	2/10			150 MP
<b>Lanza larga</b>	Lanza	1D10	3	5/5	2	2/10			30 MP
Pica	Lanza	1D10	3	11/7	4	3/12			65MP
Arpón	Lanza   Arrojar	1D8+1	3	7/7	2	2/7	20m.		35MP
<b>Estólica</b>	Lanza   Arrojar	+2	+1	5/11	1	2/4	+10m	2	20 MP
<b>Jabalina</b>	Lanza   Arrojar	1D6	1	5/9	1	1/8	40m	-	20 MP
<b>Lanza corta</b>	Lanza   Arrojar	1D8	2	5/5   5/9	2	2/5	25m		20 MP
Pilum	Lanza   Arrojar	1D6+1	2	3/10	2	3/9	50m.		125MP
Cadena	Látigo	1D10	3	5/8	2	4/16	2		40MP
<i>Daga y cadena</i>	Látigo	2D8	6	5/8	2	4/16	2m.		70MP
Fusta	Látigo	1D3+2	2	-5		4/6			20MP
Látigo	Látigo	1D6	1	-8		3/4	3		20MP
Lazo	Látigo	1	-1	-10		2/3	5	1	10MP
Red	Látigo/Arrojar	1D4	0	10/11	3	2/20	5		200MP
<b>Bola y cadena</b>	Mangual 1M	1D6+1	2	9/11	2	4/8			250 MP
Mangual de grano	Mangual 1M	1D6	1	-10	1	2/6			10MP
Nunchaku	Mangual 1M	1D6	1	-9	1	2/6			25MP
Triple cadena	Mangual 1M	1D6+1	2	9/13	2	3/10			250MP
<b>Mangual militar</b>	Mangual 2M	1D10+2	5	13/11	3	3/10			250 MP
Cachiporra	Martillo 1M	1D6+1	2	6/-	1	2/6			40MP
Chafarote	Martillo 1M	1D6+1	2	6/7	1	3/9			200MP
<b>Garrote</b>	Martillo 1M	1D6	1	7/	1	2/4			5 MP
Jitte	Martillo 1M	1D6	1	-11	1	5/10			50MP
<i>Martillo</i>	Martillo 1M	1D2+1	0	-9		1/2			1MP
<b>Maza ligera</b>	Martillo 1M	1D6	1	7/7	1	3/6			100 MP
<i>Meré</i>	Martillo 1M	1D8	2	7/9	1	3/10			100MP
<i>Palanca</i>	Martillo 1M	1D6	1	7/7	1	2/8			25MP
Vara	Martillo 1M	1D4	0	-7		2/5			10MP
Kiseru	Martillo 1M	1D6	1	7/7	1	3/6			120MP
<b>Martillo de armas</b>	Martillo 1M	1D8+1	3	11/9	2	3/8			150 MP
<b>Pico militar</b>	Martillo 1M	1D6+1	2	11/5	3	3/10			180 MP
Tessen	Martillo 1M	1D6	1	7/9		3/8			60MP
Tonfa	Martillo 1M	1D6	1	7/7	1	3/5			10MP
<b>Maza pesada</b>	Martillo 1M   Martillo 2M	1D8   1D8+1	2   3	11/7   9/7	3	3/10			200 MP
Garrote troll	Martillo 1M   Martillo 2M	2D8   2D8+1	6   7	17/7   9/7	4	4/16			50MP
<i>Paraguas</i>	Martillo 1M   Lanza	1D8	2	8/9	1	3/8			100MP
Azadón	Martillo 2M	1D6	1	7/9	1	2/8			5MP
<b>Gran martillo</b>	Martillo 2M	1D10+3	6	11/9	3	3/10			250 MP
Lucero del alba	Martillo 2M	3D4	4	9/9	2	3/10			150
<b>Mazo de guerra</b>	Martillo 2M	2D6	4	13/7	3	3/12			150 MP
Pala	Martillo 2M	1D6	1	9/7	1	2/4			25MP
<i>Pico de minero</i>	Martillo 2M	1D6	1	11/7	1	2/8			25MP

