

Tabla de Tasas de Movimiento Diario

T ipo	Notas	T asa
Andando	10 horas de media a paso regular por carretera o senda sin animales ni vehículos sobrecargados	50 Km/día
Marchando	10 horas en grupos organizados, preparados para la lucha al final de la marcha	30 Km/día
Con Monturas	Moviéndose al paso posiblemente acompañados de carretas o recuas de tiro	30 Km/día
Cabalgando	Sin carretas ni recuas, a disciplina de trotepaso	50 Km/día

Tabla de Efectos del Terreno

T erreno	E fectos
Río Grande	Añadir un día por Km. que se ha de atravesar, a menos que haya un puente o vado poco profundo. Tiradas de Nadar o Conocimiento del Mundo.
Vegetación	Sin efecto si existen sendas. <b>Escasa:</b> enlentece a un 85% del normal. <b>Media:</b> enlentece a un 70% del normal. <b>Espesa:</b> enlentece a un 50% del normal.
Colinas Suaves	Enlentece a un 70% del normal.
Montañas	Enlentece a un 30% del normal.

Tabla de Habilidades de Percepción con Respecto al Terreno

V eg. Ligera			V eg. Media			V eg. Espesa		
Matorral	Arbusto	Árboles	Matorral	Arbusto	Árboles	Matorral	Arbusto	Árboles
0	-10	-10	-10	-20	-20	-15	-30	-50

Si el terreno es accidentado, con elevaciones y depresiones, reducir Buscar a la mitad y Otear en 25% ANTES de restar los modificadores.

**Veg. Ligera:** No más de un ejemplar del tipo de vegetación por cada 9 m<sup>2</sup>. Visión normal excepto en los lugares cubiertos por la vegetación dispersa.

**Veg. Mediana:** No más de 5 ejemplares del tipo de vegetación por cada 9 m<sup>2</sup>. Alcance de visión reducido a la mitad.

**Veg. Espesa:** Más de 5 ejemplares del tipo de vegetación por cada 9 m<sup>2</sup>. Alcance de visión reducido a un 25%.

**Matorral:** Vegetación que alcanza hasta la cintura de un hombre, compuesta por hierba alta y pequeños matorrales. No impide el movimiento.

**Arbustos:** Vegetación algo más alta que un hombre con acumulaciones de matorrales muy espesos. Dependiendo de la espesura reduce el movimiento entre un 15 y un 50%.

**Árboles:** Un bosque de árboles de altura superior a un hombre. Impide el movimiento de la misma forma que los arbustos. Los árboles pueden soportar el peso de un hombre.

Tabla de Habilidades de Sigilo con Respecto al Terreno

	V eg. Ligera			V eg. Media			V eg. Espesa		
	Matorral	Arbusto	Árboles	Matorral	Arbusto	Árboles	Matorral	Arbusto	Árboles
Escondarse	+5	+10	+10	+10	+20	+20	+15	+30	+50
Desl.en Silencio	-5	-10	-10	-10	-20	-20	-15	-30	-50

Si el terreno es completamente plano, dividir las posibilidades de Escondarse entre 2 antes de aplicar el modificador.

Si el terreno es accidentado y/o ondulado, doblar las posibilidades de Escondarse antes de añadir el modificador debido al terreno.

Tabla de Nubosidad

% Nubosidad	Cubierta de Nubes	Posible Precipitación
0-10	Despejado	0-10 mm
11-20	Nubosidad Escasa	11-20 mm
21-30	Nubes Dispersas	21-30 mm
31-40	Ligeramente Cubierto	31-40 mm
41-50	Moderadamente Cubierto	41-50 mm
51-65	Casi Totalmente Cubierto	51-65 mm
66-80	Totalmente Cubierto	66-80 mm
81-00	Nubosidad Muy Densa, Poca Luz	81-00 mm

Tabla de Localización para Humanoides

D 20	Zona
01	Pierna Derecha (espinilla)
02	Pierna Derecha (muslo)
03	Pierna Izquierda (espinilla)
04	Pierna Izquierda (muslo)
05-06	Abdomen (cadera derecha)
07	Abdomen (por delante o atrás)
08-09	Abdomen (cadera izquierda)
10-11	Pecho (por debajo del hombro derecho)
12-13	Pecho (por delante o atrás)
14-15	Pecho (por debajo del hombro izquierdo)
16	Brazo Derecho (antebrazo)
17	Brazo Derecho (biceps)
18	Brazo Izquierdo (antebrazo)
19	Brazo Izquierdo (biceps)
20	Cabeza (1d6: 1-2 cuello, 3-6 cabeza)

Tabla de Modificadores al Ataque

Percentiles de Bonificación	Causas
+25	Blanco Indefenso
+20	Blanco sorprendido cuando el combate aún no ha comenzado
+20	Blanco caído
+10	Blanco sorprendido durante el combate
+10	Blanco atacado por detrás o por lado no protegido por el escudo
+10	Ataque preparado (un asalto apuntando)
+10	Blanco atacado desde una altura superior
+05	Cada 5 puntos de TAM que el blanco sobrepase TAM 20
Percentiles de Penalización	Causas
-75	Blanco invisible
-20	Atacante caído
-10	Blanco en movimiento
-10	Cada punto de TAM que el blanco tenga por debajo de TAM 4
-10	Atacante en movimiento a caballo o vehículo

Tabla de Fuerza del Viento

F U E	E fecto
0-2	Aire en calma
3-6	Ligera brisa de poca velocidad. Desplaza la llama de una vela pero no la apaga.
7-12	Brisa; apagaría una vela con facilidad.
13-18	Viento ligero. Límite de lo necesario para una buena navegación a vela.
19-24	Viento Moderado. Peligroso para criaturas voladoras. Los pájaros suelen quedarse en tierra.
25-30	Viento Fuerte. Puede derribar a un humano normal. Límite máximo a las velas de una embarcación.
31-36	Temporal. A un humano normal le resultaría imposible permanecer de pie.
37-45	Galerna.
46-50	Huracán.

**a c d s q w e**