

el Reino de la  
**Sombra**





Actitud	Significado	Acciones Posibles
Hostil	Se arriesgará para dañar o evitarte	Atacar, entrometerse, reñir, huir
Malintencionado	No quiere tu bien	Engañar, chismorrear, evitarte, mirarte con suspicacia, insultar
Indiferente	No le importas demasiado	La respuesta que sea de esperar socialmente
Amigoso	Quiere tu bien	Charlar, aconsejar, ofrecer ayuda limitada, estar a tu favor
Solícito	Correrá riesgos para ayudarte	Proteger, respaldar, curar, ayudar
Fanático	Hará cualquier cosa por ti	Luchar hasta la muerte con todo en contra

Actitud Inicial	Nueva Actitud (CD necesaria)				
	Hostil	Malintencionado	Indiferente	Amigoso	Solícito
Hostil	19 o menos	20	25	35	45
Malintencionado	4 o menos	5	15	25	35
Indiferente	-	0 o menos	1	15	25
Amigoso	-	-	0 o menos	1	15
Solícito	-	-	-	0 o menos	1

TABLA LDV12: FUENTES DE LUZ E ILUMINACIÓN

Objeto	Luz brillante	Sombras	Duración
Antorcha	6 m	12 m	1 h
Lámpara corriente	5 m	10 m	12 h/l
Linterna de ojo de buey	20 m (cono)	40 m (cono)	12 h/l
Linterna sorda	10 m	20 m	12 h/l
Vela	N/A	3 m	1 h

m: metros; h: horas; l: litros.

EJEMPLOS DE PRUEBAS ENFRENTADAS

Tarea	Habilidades enfrentadas
Ganar un debate	Diplomacia vs. Diplomacia
Fingir ser otra persona	Disfrazarse vs. Atención
Timar a alguien	Engañar vs. Averiguar intenciones
Robar una llave	Juegos de manos vs. Atención
Ganar una carrera de caballos	Montar vs. Montar
Acercarse sigilosamente a alguien	Sigilo vs. Atención
Escondarse de alguien	Sigilo vs. Atención

TABLA GDJ13: ARMAS MÁS FRECUENTES

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Golpe desarmado	-	1d3	20	Contundente	-	-	-	-	-
Daga	Sencilla	1d4	19-20	Perforante	5	3 m	Me	0,5 Kg	1 mp
Garrote	Sencilla	1d6	20	Contundente	8	3 m	M	1,5 Kg	1 mc
Gran garrote	Sencilla	1d10	20	Contundente	13	-	G	4 Kg	4 mp
Jabalina	Sencilla	1d6	20	Perforante	8	10 m	M	1 Kg	15 mc
Lanza	Sencilla	1d8	20/x3	Perforante	10	-	G	3 Kg	5 mp
Martillo de piedra	Sencilla	2d8	20	Contundente	16	-	E	8 Kg	10 mp
Maza pesada	Sencilla	1d8	20	Contundente	12	-	M	4 Kg	6 mp
Gran hacha	Marcial	1d12	20/x3	Cortante	15	-	G	6 Kg	60 mp
Hacha de mano	Marcial	1d6	20/x3	Cortante	11	3 m	P	1,5 Kg	1 mp
Hacha de batalla	Marcial	1d8	20/x3	Cortante	13	-	M	3 Kg	10 mp
Cimitarra	Marcial	1d6	18-20	Cortante	10	-	M	2 Kg	15 mp
Escudo ligero	Marcial	1d3	20	Contundente	10	-	P	3 Kg	5 mp
Escudo pesado	Marcial	1d4	20	Contundente	12	-	M	7,5 Kg	10 mp
Espada corta	Marcial	1d6	19-20	Perforante	8	-	P	1 Kg	10 mp
Espada larga	Marcial	1d8	19-20	Cortante	10	-	M	2 Kg	15 mp
Espadón	Marcial	2d6	19-20	Cortante	14	-	G	4 Kg	80 mp
Estoque	Marcial	1d6	18-20	Perforante	8	-	M	1 Kg	20 mp
Mangual pesado	Marcial	1d10	19-20	Contundente	14	-	G	5 Kg	45 mp
Ballesta ligera	Sencilla	1d8	19-20	Perforante	10	25 m	P	3 Kg	15 mp
Arco largo	Marcial	1d8	20/x3	Perforante	12	30 m	G	1,5 Kg	40 mp

\* Se considera arma ligera si se ataca con dos armas y el otro arma es ligera

TABLA GDJ3: HABILIDADES

Habilidad	Carac.	Acción	Elegir	Descripción
Acrobacias	DES	G / M	10	Equilibrios, malabares, reducir daño en caídas, volteretas, y zafarse de sujeciones.
Artesanía +	INT	-	10	Especialidades relacionadas con crear, modificar o falsificar algo físico. Requiere herramientas.
Atención*	SAB	G / C	20	Agudeza de los sentidos para percibir lo que ocurre alrededor.
Atletismo*	FUE	M / C	10	Permite correr, escalar, nadar, saltar y aguantar esfuerzos.
Averiguar intenciones*	SAB	R	10	Darse cuenta de lo que pretenden los demás. Se enfrenta a Engañar o Intimidar.
Buscar*	INT	C	20	Capacidad para encontrar algo concreto que no es obvio.
Concentración*	SAB	R	-	Evitar distracción en situaciones adversas y molestas.
Diplomacia*	CAR	C	10	Convencer a la gente con argumentos y mejorar su actitud.
Disfrazarse*	CAR	-	20	Ocultar la identidad o hacerse pasar por otro. Se enfrenta a Atención. Requiere herramientas.
Engañar*	CAR	E / C	10	Mentir, ocultar las intenciones, fingir y ardid. Se enfrenta a Averiguar intenciones o Engañar.
Idiomas	-	G	-	Cada rango otorga el conocimiento de hablar y leer y escribir un idioma.
Interpretar +	CAR	-	10	Especialidades artísticas como bailar, cantar, orar, actuar o tocar un instrumento.
Intimidar*	CAR	C	10	Amenazar a los demás. Se enfrenta a Averiguar intenciones, Intimidar o Voluntad.
Inutilizar mecanismo	INT	C	20	Forzar y desactivar mecanismos. Requiere herramientas.
Juegos de manos	DES	E	10	Permite robar, ocultar algo y hacer trampas.
Medicina	SAB	-	10	Diagnosticar, tratar heridas o enfermedades y estabilizar moribundos. Requiere herramientas.
Montar	DES	E / M	10	Manejo de una montura, normalmente caballos o similares.
Oficio +	SAB	-	20	Desenvolvete en un entorno laboral concreto.
Recabar información*	CAR	-	10	Saber dónde, cómo y qué preguntar para obtener información.
Saber +	INT	G / C	20	Conjunto de conocimientos sobre una materia determinada.
Sigilo*	DES	M	10	Pasar desapercibido, esconderte y burlar la vigilancia. Se enfrenta a Atención.
Supervivencia*	SAB	-	10	Encender fuego, encontrar alimento, orientarse y lo necesario para sobrevivir en la naturaleza.
Trato con animales	CAR	-	20	Relacionarse con los animales, que obedezcan e incluso enseñarles trucos sencillos.

\* Esta habilidad puede usarse sin entrenamiento por lo que siempre puede utilizarse, aún sin rangos

TABLA GDJ10: CLASES DE DIFICULTAD

Nivel de Dificultad	CD	Ejemplo de acción
Rutinario	0	Advertir la presencia de algo grande a plena vista (Atención).
Fácil	5	Trepar por una cuerda con nudos (Atletismo).
Normal	10	Escuchar a un guardia que se acerca (Atención).
Complicado	15	Mantener el equilibrio corriendo por una placa de hielo (Acrobacias).
Difícil	20	Nadar en una tempestad (Atletismo).
Muy difícil	25	Realizar una interpretación memorable (Interpretar).
Heroico	30	Forzar una cerradura de gran calidad (Inutilizar mecanismo).
Casi imposible	35	Convencer a los guardias para que te dejen pasar a pesar de no figurar en la lista (Engañar).
Legendario	40	Rastrear a un grupo de orcos sobre superficie dura después de un día de lluvia (Supervivencia).

Distracción*	CD
Dañado durante la acción	10 + Daño
Recibir daño continuo durante la acción	10 + Mitad del último daño sufrido
Mantener un conjuro o milagro de concentración como una acción de movimiento	10 + Magnitud
Distraído por un efecto que no implique daño	Salvación del efecto
Movimiento enérgico (baches a bordo de un vehículo, un pequeño bote en aguas turbulentas, bajo la cubierta de un barco sacudido por una tormenta, montar un caballo)	10
Movimiento violento (muchos baches a bordo de un vehículo, un pequeño bote en unos rápidos, sobre la cubierta de un barco sacudido por una tormenta, galopar en un caballo)	15
Movimiento extremadamente violento (terremoto)	20
Enmarañado (como por efecto de una ligadura)	15
Atado, envuelto en una presa o sujeto	20
Clima consistente en viento fuerte que transporta una lluvia cegadora o aguanieve	5
Clima consistente en granizo, polvo o escombros transportados por el viento	10

\* Si estás intentando lanzar o dirigir un conjuro o milagro, suma la Magnitud a la CD de la distracción.

TABLA LDV7: MODIFICADORES DE SITUACIÓN EN COMBATE

Modificadores al Ataque	Cuerpo a cuerpo	A distancia
El Atacante está...		
Afectado	-2	-2
Deslumbrado	-1	-1
En terreno elevado	+1	+0
Enmarañado	-2	-2
Estremecido	-2	-2
Invisible	+2	+2
Levantándose	-2	-2
Tumbado	-4	+0

Modificadores a la Defensa	Cuerpo a cuerpo	A distancia	Bon. de esquiva
El Defensor está...			
Arrodillado o sentado	-2	+2	Sí
Aturdido	-2	-2	No
Cegado	-2	-2	No
Defensa total	+4	+4	Sí
Desprevenido	+0	+0	No
Enmarañado	-2	-2	No
Envuelto en una presa	+0	+0	No
Indefenso	-9	-5	No
Levantándose	-2	-2	Sí
Moviéndose a fondo	+0	+0	No
Oculto	Especial	Especial	Sí
Sorprendido	+0	+0	No
Sujeto	-4	-4	No
Tras cobertura	+4	+4	Sí
Tumbado	-4	+4	Sí

TABLA HDV3: TRANSPORTE DE CARGAS

Carga	Penalización	Velocidad	Mov. a fondo
Ligera	0	Normal	x4
Intermedia	-3	2/3	x3
Pesada	-6	2/3	x2
Empujar/Arrastrar*	-6	1/2	-
Máxima*	-6	Paso 1,5 m	-

\* Se pierde la Bonificación de Esquiva

TABLA GDJ15: DAÑO MASIVO

El resultado de la prueba es...	Efecto daño masivo
Éxito	Ninguno
Fallo por 5 puntos o menos	Aturdido + Malherido
Fallo por 10 puntos o menos	Aturdido + Incapacitado
Fallo por 11 puntos o más	Inconsciente + Moribundo

TABLA LDV10: MOVIMIENTO OBSTACULIZADO

Condición	Ejemplos	Penalización
Obstáculo moderado	Maleza	x3/4
Obstáculo importante	Maleza espesa	x1/2
Superficie mala	Pendiente empinada o barro	x1/2
Superficie muy mala	Nieve espesa	x1/4
Visibilidad pobre	Oscuridad o niebla	x1/2

Tipo de Cerradura (Ejemplo)	CD
Sencilla (cerradura de un armario)	20
Corriente (cerradura de una casa)	25
De calidad (cerradura de un negocio)	30
Asombrosa (cámara del tesoro de un noble)	40

TABLA GDJ16: RESUMEN DE ESTADOS MÁS FRECUENTES

Nombre	Efecto
Atontado	No se puede emprender ninguna acción pero se conserva bonificación de Esquiva a Defensa.
Aturdido	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa y se recibe un -2 adicional a la Defensa. Sólo puede emprender reacciones.
Desprevenido	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa.
Envuelto en una Presa	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa ante oponentes fuera de la presa. Sólo se puede intentar escapar de la presa, continuarla o atacar con un arma pequeña.
Estremecido	Penalización de -2 a las pruebas de Ataque, Bonificaciones, Habilidades y Características.
Exhausto	-6 a Fuerza, Destreza e Inteligencia y movimiento a la mitad. Si se fatiga resulta Inconsciente.
Fatigado	-2 a Fuerza, Destreza e Inteligencia. No puede moverse a fondo ni cargar. Si se fatiga resulta Exhausto.
Inconsciente	Indefenso y se pierde la consciencia.
Indefenso	Defensa total reducida a 1 en cuerpo a cuerpo y 5 a distancia (más mod. tamaño). El atacante recibe +4 a Ataque.
Invisible	+2 a Ataque contra enemigos que no lo ven. Enemigos pierden bonificación de Esquiva a la Defensa. Con 11 o más en d20 fallan ataques exitosos.
Paralizado	Fuerza y Destreza reducidas a 0 y Defensa reducida a 5+mod. tamaño. Sólo se pueden hacer acciones mentales.