

MODIFICADORES A LA CLASE DE ARMADURA (Mdj PÁG. 151)

El defensor está...	Cuerpo a cuerpo	A distancia
Aturdido	-2	-2
Cegado	-2	-2
Desprevenido	+0	+0
Enmarañado	+0	+0
Escurriéndose a través de un espacio	-4	-4
Gateando	-2	-2
Indefenso	-4	+0
Oculto o invisible	— Consulta Ocultación —	
Participando en una presa	+0	+0
Sentado o de rodillas	-2	+2
Sujeto	-4	+0
Tras cobertura	+4	+4
Tumbado	-4	+4

HABILIDADES

Habilidad (caract. clave)	No entrenada	Armadura	Provoca AdO
Abrir cerraduras (Des)	No	Sí	Sí
Arte (Int)	Sí	No	No
Averiguar intenciones (Sab)	Sí	No	No
Avistar (Sab)	Sí	No	No
Buscar (Int)	Sí	No	Sí
Concentración (Con)	Sí	No	No
Conocimiento de conjuros (Int)	Sí	Sí	Sí
Descifrar escritura (Int)	No	No	No
Diplomacia (Car)	Sí	No	No
Disfrazarse (Car)	Sí	No	No
Engañar (Car)	Sí	No	No
Equilibrio (Des)	Sí	Sí	No
Escapismo (Des)	Sí	Sí	No
Escondarse (Des)	Sí	Sí	No
Escuchar (Sab)	Sí	No	No
Falsificar (Int)	Sí	No	No
Hablar un idioma (—)	No	No	—
Interpretar (Car)	Sí	No	No
Intimidar (Car)	Sí	No	No
Inutilizar mecanismo (Int)	Sí	Sí	Sí
Juego de manos (Des)	No	Sí	No
Montar (Des)	Sí	No	No
Moverse sigilosamente (Des)	Sí	Sí	Quizás
Nadar (Fue)	Sí	Sí (doble)	Quizás
Oficio (Sab)	No	No	—
Piruetas (Des)	No	Sí	Quizás
Reunir información (Car)	Sí	No	—
Saber (arcano) (Int)	Sí	Sí	Sí
Saber (arquitectura e ingeniería) (Int)	Sí	Sí	Sí
Saber (dungeons) (Int)	No	No	No
Saber (geografía) (Int)	No	No	No
Saber (historia) (Int)	No	No	No
Saber (local) (Int)	No	No	No
Saber (naturaleza) (Int)	No	No	No
Saber (nobleza y realeza) (Int)	No	No	No
Saber (religión) (Int)	No	No	No
Saber (los Planos) (Int)	No	No	No
Saltar (Fue)	Sí	Sí	Quizás
Sanar (Sab)	Sí	No	No
Supervivencia (Sab)	Sí	No	No
Tasación (Int)	Sí	No	No
Trato con animales (Car)	No	No	No
Trepar (Fue)	Sí	Sí	Quizás
Usar objeto mágico (Car)	No	No	No
Uso de cuerdas (Des)	Sí	No	No

INFLUENCIA EN LOS PNJs (Mdj PÁG. 71)

Actitud	Nueva actitud (CD necesaria)				
Inicial	Hostil	Malintencionado	Indiferente	Amistoso	Solícito
Hostil	< 20	20	25	35	50
Malintencionado	< 5	5	15	25	40
Indiferente	—	< 1	1	15	30
Amistoso	—	—	< 1	1	20
Solícito	—	—	—	< 1	1

AVERIGUAR INTENCIONES (Mdj PÁG. 68)

CD	Tarea
20	Corazonada
25 o 15	Advertir un encantamiento
Varía	Descubrir un mensaje secreto

BUSCAR Mdj PÁG. 69)

CD	Tarea
10	Registrar un arcón lleno de trastos en busca de cierto objeto
20	Detectar una puerta secreta típica o una trampa sencilla
≥21	Hallar una trampa difícil, que no sea mágica ni de piedra (sólo pícaros)
25 + nivel del conjuro	Hallar una trampa mágica (sólo pícaros)
que la creó	
30	Detectar una puerta secreta bien escondida
Varía	Encontrar una huella

CONOCIMIENTO DE CONJUROS (Mdj PÁG. 70)

CD	Tarea
13	Identificar un <i>glifo custodio</i> usando <i>leer magia</i> . No requiere ninguna acción.
15 + nivel del conjuro	Identificar un conjuro mientras se lanza (debes ver u oír los componentes somáticos o verbales del mismo). No requiere ninguna acción. No puede intentarse de nuevo.
15 + nivel del conjuro	Aprender un sortilegio a partir de un libro de conjuros o un rollo de pergamino (sólo magos). No puede volver a intentarse con el mismo conjuro hasta que el personaje obtenga, como mínimo, un rango más en esta habilidad (aunque se encuentre otra fuente de la que pudiera aprenderse). Requiere 8 horas.
15 + nivel del conjuro	Preparar un sortilegio usando un libro de conjuros prestado (sólo magos). Un intento diario. No requiere tiempo adicional.
15 + nivel del conjuro	Al lanzar un <i>detectar magia</i> , averiguar la escuela de magia relacionada con el aura de un objeto o criatura que el mago pueda ver (si el aura no fuera un efecto del conjuro, la CD sería 15 + la mitad del nivel del lanzador). No requiere ninguna acción.
19	Identificar un símbolo usando <i>leer magia</i> . No requiere ninguna acción.
20 + nivel del conjuro	Identificar un conjuro que ya esté situado y surtiendo efecto (debes ser capaz de ver o detectar los efectos del sortilegio). No requiere ninguna acción. No puede intentarse de nuevo.
20 + nivel del conjuro	Identificar materiales creados o transformados mediante la magia, como darse cuenta de que una pared de hierro es el resultado de un conjuro de <i>muro de hierro</i> . No requiere ninguna acción. No puede intentarse de nuevo.
20 + nivel del conjuro	Descifrar un conjuro escrito (como en un rollo de pergamino) sin utilizar <i>leer magia</i> . Un intento diario. Requiere una acción de asalto completo
25 + nivel del conjuro	Después de realizar un TS contra un conjuro que te tuviese como objetivo, determinar qué conjuro era. No requiere ninguna acción. No puede intentarse de nuevo.
25	Identificar una poción. Requiere 1 minuto. No puede intentarse de nuevo.
20	Dibujar un diagrama para mejorar un conjuro de <i>ancla dimensional</i> lanzado sobre una criatura convocada. Lleva 10 minutos. No puede intentarse de nuevo. El DM realizará esta prueba por ti.
30 o superior	Comprender un efecto mágico extraño o de naturaleza única, como los efectos de una corriente mágica de agua. El tiempo requerido varía. No puede intentarse de nuevo.

LA FIGURA DE GRAN TAMAÑO NO ESTÁ A ESCALA CON EL RESTO DE LAS FIGURAS.



MOLE SOMBRÍA (78/80)



AZOTAMIENTOS (58/80)



CANARCONTE (7/80)

CONCENTRACIÓN (Mdj PÁG. 70)

CD concentración	Distracción
10 + daño sufrido	Recibir daño durante la acción
10 + mitad últim. daño continuo sufrido	Sufrir un daño continuo durante la acción.
CD salvación de un conjuro que distrae	Distraído por un conjuro que no inflija daño
10	Movimiento enérgico (montura al trote, botes de un carro en marcha, barca pequeña en aguas agitadas o bajo la cubierta de barco mecido por una tormenta).
15	Movimiento violento (caballo al galope, botes de un carro a toda velocidad, barca pequeña en unos rápidos o en la cubierta de un barco azotado por una tormenta).
20	Movimiento extraordinariamente violento (terremoto).
15	Enmarañado.
20	Participando en una presa o estando sujeto (sólo podrán lanzarse conjuros que carezcan de componentes somáticos y cuyos componentes materiales estén a mano).
5	Fuerte viento que arrastra lluvia o aguanieve cegadora.
10	Fuerte viento que arrastra granizo, polvo o tierra.
CD salvación de un conjuro que distrae	Condiciones climáticas generadas por un conjuro, como <i>tormenta de venganza</i> .

DISFRAZARSE (Mdj PÁG. 72)

Disfraz	Modif.
Sólo pequeños detalles	+5
Disfrazado del otro sexo	-2
Disfrazado de otra raza	-2
Disfrazado de otra categoría de edad*	-2

Estos modificadores son acumulativos; apila todos los que se apliquen.

Suplantar a un individuo concreto (MJ pág. 72)

Familiaridad	Bonif. a Avistar
Lo reconocería a simple vista	+4
Son amigos o socios	+6
Son buenos amigos	+8
Son íntimos	+10

EXP. DE MUERTOS VIVIENTES (Mdj PÁG. 157)

Resultado prueba de expulsión	Muerto viviente más poderoso afectado (máx. Dados de Golpe)
≤0	Nivel de clérigo -4
1-3	Nivel de clérigo -3
4-6	Nivel de clérigo -2
7-9	Nivel de clérigo -1
10-12	Nivel de clérigo
13-15	Nivel de clérigo + 1
16-18	Nivel de clérigo + 2
19-21	Nivel de clérigo + 3
≥22	Nivel de clérigo + 4

ENGAÑAR (Mdj PÁG. 72)

Ejemplo de circunstancia	Modificador a Averiguar intenciones
La víctima quiere creerte.	-5
El engaño es creíble y apenas afecta a la víctima.	+0
El engaño es un poco difícil de creer o implica cierto riesgo para la víctima	+5
El engaño es difícil de creer o implica un gran riesgo para la víctima.	+10
El engaño es tan increíble que no merece la pena ni tenerlo en cuenta.	+20

MODS. TIRADA DE ATAQUE (Mdj PÁG. 151)

El atacante está...	Cuerpo a cuerpo	A distancia
Deslumbrado	-1	-1
En posición elevada	+1	+0
Enmarañado	-2	-2
Escuriéndose a través de un espacio	-4	-4
Estremecido o asustado	-2	-2
Flanqueando al defensor	+2	+2
Invisible	+2	+2
Tumbado	-4	—

USO DE CUERDAS (Mdj PÁG. 86)

CD	Tarea
10	Atar un nudo fuerte
10	Sujetar un garfio de escalada
15	Hacer un nudo especial, como uno corredizo, uno que se deslice suavemente o uno que se suelte al dar un tirón
15	Atarse una cuerda alrededor con una sola mano
15	Empalmar dos cuerdas
Varía	Atar a un personaje

EQUILIBRIO (Mdj PÁG. 73)

Superficie estrecha	CD
7-12" de ancho	10
2-6" de ancho	15
< 2" de ancho	20
Superficie difícil	CD
Baldosas desiguales	10
Suelo de roca tallada	10
Suelo en pendiente o inclinado	10
Superficie	Mod. a la CD
Obstrucción leve (guijarros, escombros pequeños)	+2
Obstrucción grave (suelo de una caverna natural, muchos escombros)	+5
Levemente resbaladizo (suelo húmedo)	+2
Muy resbaladizo (placa de hielo)	+5
Inclinado o en pendiente	+2

ESCAPISMO (Mdj PÁG. 73)

Atadura	CD
Cuerdas	Prueba de Uso de cuerdas del que atase + 10
Red, conjuros de <i>animar una cuerda</i> , <i>comandar plantas</i> , <i>controlar plantas</i> o <i>enmarañar</i>	20
Conjuro de trampa de lazo	23
Grilletes	30
Hueco estrecho	30
Grilletes de gran calidad	35
Presa de un oponente	Prueba de presa del oponente

ESCUCHAR (Mdj PÁG. 74)

CD	Sonido
-10	Una batalla
0	Gente hablando
5	Una persona con armadura intermedia caminando lentamente (10'/asalto) e intentando no hacer ruido.
10	Una persona sin armadura caminando lentamente (15'/asalto) e intentando no hacer ruido
15	Un pícaro de 1.º nivel moviéndose sigilosamente a 10' o menos de quien esté escuchando
15	Gente susurrando
19	Un gato moviéndose y al acecho
30	Un búho planeando en dirección a su presa

Mod. Situación

+5	A través de una puerta
+15	A través de una pared de piedra
+1	Por cada 10' de distancia
+5	El que escucha está distraído

AVISTAR (Mdj PÁG. 69)

Condición	Penal.
Por cada 10' de distancia	-1
Observador distraído	-5

NADAR (Mdj PÁG. 78)

CD	Tarea
10	Aguas tranquilas
15	Aguas agitadas
20	Aguas turbulentas



CAN TRASGUERO (39/80)



JOZAN, CLÉRIGO DE PELOR (14/80)



VAGABUNDO HUMANO (25/80)



ELFO SALVAJE BÁRBARO (30/80)



ORCO BERSÉRKER (73/80)

INTERPRETAR (Mdj PÁG. 75)

CD Interpretación

- 10 Interpretación rutinaria. Ganarse unas monedas tocando en público prácticamente es mendigar. Obtienes 1d10 pc/día.
- 15 Interpretación agradable. En una ciudad próspera ganarás 1d10 pp/día.
- 20 Gran interpretación. En una ciudad próspera ganarás 3d10 pp/día. Con el tiempo, podrían pedirte que te unieras a una compañía profesional y te harías una reputación a nivel regional.
- 25 Interpretación memorable. En una ciudad próspera podrías ganar 1d6 po/día. Con el tiempo, podrías llamar la atención de la clientela noble y hacerte una reputación a nivel nacional.
- 30 Interpretación extraordinaria. En una ciudad próspera podrías ganar 3d6 po/día. Con el tiempo, podrías llamar la atención de posibles clientes en lugares lejanos o incluso de criaturas de otros planos.

INUTILIZAR MECANISMO (Mdj PÁG. 76)

Mecanismo	Tiempo	CD	Ejemplo
Sencillo	1 asalto	10	Atascar una cerradura
Complicado	1d4 asaltos	15	Sabotear la rueda de un carro
Difícil	2d4 asaltos	20	Desactivar una trampa o volver a activarla
Muy difícil	2d4 asaltos	25	Desactivar una trampa complicada, o sabotear con habilidad un mecanismo de engranajes.

Si no quieres dejar rastros de tu manipulación, la CD se incrementa en 5 puntos.

JUEGOS DE MANOS (Mdj PÁG. 77)

CD	Tarea
10	Escamotear un objeto del tamaño de una moneda; hacer desaparecer una moneda.
20	Quitar un objeto pequeño a una persona.

MONTAR (Mdj PÁG. 77)

CD	Tarea
5	Guiar con las rodillas
5	Permanecer sobre la silla
10	Combatir sobre una montura
15	Cubrirse
15	Caída suave
15	Saltar
15	Espolear a una montura
20	Controlar a una montura de guerra en la batalla
20	Montar o desmontar rápidamente

MOVERSE SIGILOSAMENTE (Mdj PÁG. 78)

Mod.	Superficie
-2	Ruidosa (pedregal, barrizal profundo o superficial, maleza, abundantes cascotes)
-5	Muy ruidosa (maleza densa, nieve gruesa)

SANAR (Mdj PÁG. 81)

CD	Tarea
15	Primeros auxilios
15	Cuidados a largo plazo
15	Tratar una herida de abrojo, brotar de espinas o piedras puntiagudas
CD del veneno	Tratar un veneno
CD enfermedad	Tratar una enfermedad

PIRUETAS (Mdj PÁG. 79)

CD Tarea

- 15 Tratar una caída como si fuera 10' más corta al calcular el daño.
- 15 Hacer piruetas a la mitad de un movimiento normal, sin provocar ataques de oportunidad mientras se esté haciendo. Un fallo implica que provocas ataques de oportunidad de modo normal. Realiza una prueba independiente para cada oponente al que sobrepases, en el orden en el que los pasas (el jugador elige el orden en caso de un empate). Cada enemigo adicional después del primero suma +2 a la CD de la prueba de Piruetas.
- 25 Hacer piruetas recorriendo a la mitad de la velocidad normal a través de una zona ocupada por un enemigo (sobre, bajo, o alrededor del oponente) como parte de un movimiento normal, y sin provocar ataques de oportunidad mientras se está haciendo. Un fallo implica que te detienes antes de entrar en la zona ocupada por el enemigo y provocas un ataque de oportunidad por parte de éste. Realiza pruebas independientes para cada oponente. Cada enemigo adicional después del primero suma +2 a la CD de la prueba de Piruetas.

Mod. La superficie está...

- +2 Levemente obstruida (guijarros, escombros pequeños, barrizal poco profundo, maleza)
- +5 Muy obstruida (suelo de una caverna natural, muchos escombros, maleza densa)
- +2 Levemente resbaladiza (suelo húmedo)
- +5 Muy resbaladiza (placa de hielo)
- +2 Inclínada o en pendiente

SALTAR (Mdj PÁG. 80, 81)

CD	Salto de longitud ¹	CD	Salto de altura ²
5	5'	4	1'
10	10'	8	2'
15	15'	12	3'
20	20'	16	4'
25	25'	20	5'
30	30'	24	6'
		28	7'
		32	8'

¹ Requiere una carrera inicial de 20'. Sin esta, dobla la CD.

² No incluye el alcance vertical.

TRATO CON ANIMALES (Mdj PÁG. 82)

CD	Tarea
10	Controlar a un animal
25	"Presionar" a un animal
15 ó 20	Enseñar un truco a un animal
15 ó 20	Entrenar a un animal para un fin
15 + DG del animal	Criar a un animal salvaje

USAR OBJETO MÁGICO (Mdj PÁG. 85)

Tarea	CD
Activar a ciegas	25
Descifrar un conjuro	25 + nivel del conjuro escrito
Emular un alineamiento	30
Emular una puntuación de característica	Ver texto
Emular un rasgo de clase	20
Emular una raza	25
Utilizar un rollo de pergamino	20 + nivel de lanzador
Utilizar una varita	20

DETECTAR CRIATURAS INVISIBLES (GDM)

La criatura invisible está...	CD
En combate o hablando	0
Moviéndose a la mitad de su velocidad	Resultado de la prueba de Mov. sigilosamente
Moviéndose a su velocidad completa	Resultado de la prueba de Mov. sigilosamente -4
Corriendo o cargando	Resultado de la prueba de Mov. sigilosamente -20
A cierta distancia	+1/10'
Tras un obstáculo (puerta)	+5
Tras un obstáculo (muro de piedra)	+15



ELFO ARQUERO (21/80)



HOMBRE DE ARMAS (10/80)



ESQUELETO, LOBO (57/80)



KÓBOLD GUERRERO (48/80)



ACCIONES (Mdj PÁG. 141)

Acción	Tipo	Provoca AdO
Abrir o cerrar una puerta	Movimiento	No
Activar un anillo, bastón, cetro, objeto maravilloso o varita	Estándar	No
Apagar un fuego	Asalto completo	No
Arrollar	Estándar	No
Ataque (a distancia)	Estándar	Sí
Ataque (cuerpo a cuerpo)	Estándar	No
Ataque (sin arma)	Estándar	Sí
Ataque completo (a distancia)	Asalto completo	Sí
Ataque completo (cuerpo a cuerpo)	Asalto completo	No
Ataque completo (sin arma)	Asalto completo	Sí
Beber una poción o aplicar un aceite	Estándar	Sí
Cargar una ballesta de mano o ligera	Movimiento	Sí
Cargar ballesta pesada o de repetición	Asalto completo	Sí
Cargar	Estándar o a. com.	No
Concentrarse para mantener un conjuro (o aptitud) activo	Estándar	No
Controlar a una montura asustada	Movimiento	Sí
Correr	Asalto completo	Sí
Dar un golpe de gracia	Asalto completo	Sí
Defensa total	Estándar	No
Dejar caer un objeto	Gratuita	No
Dejar de concentrarse en un conjuro (o aptitud)	Gratuita	No
Derribar a un oponente	Variable	No
Desactivar resistencia a conjuros	Estándar	No
Desarmar	Variable	Sí
Desenvainar rápidamente un arma (usando Desenvainado rápido)	Gratuita	No
Desenvainar rápidamente un arma oculta (usando Desenvainado rápido)	Movimiento	No
Desenvainar un arma oculta (con Juego de manos)	Estándar	No
Desenvainar un arma	Movimiento	No
Deshacer un conjuro	Estándar	No
Dirigir o asignar un nuevo objetivo a un conjuro activo	Movimiento	No
Echarse al suelo	Gratuita	No
Embestir	Estándar	No
Encender antorcha con pedernal y acero	Asalto completo	Sí
Encender una antorcha con una ramita yesquera	Estándar	Sí
Enganchar o desenganchar un arma a un guantelete de sujeción	Asalto completo	Sí
Envainar un arma	Movimiento	Sí
Estabilizar a un moribundo (usando Sanar)	Estándar	Sí
Expulsar o reprender muertos vivientes	Estándar	No
Fintar (usando Engañar)	Estándar	No
Golpear un arma (ataque)	Estándar	Sí
Golpear un objeto (ataque)	Estándar	Depende
Hablar	Gratuita	No
Lanzar un conjuro (tiempo de lanzamiento 1 acción estándar)	Estándar	Sí
Lanzar un conjuro apresurado	Gratuita	No
Lanzar un conjuro defensivamente (usando Concentración)	Estándar	No
Leer un rollo de pergamino	Estándar	Sí
Levantarse estando tumbado	Movimiento	Sí
Librarse de una presa	Estándar	No
Librarse de una red	Asalto completo	Sí
Montar o desmontar	Movimiento	No

Toda marca registrada, incluyendo nombres de personaje y sus respectivas apariencias, es propiedad de Wizards of the Coast Inc. (c) 2003, Wizards.

Acción	Tipo	Provoca AdO
Mover un objeto pesado	Movimiento	Sí
Moverse (más de 5')	Movimiento	Sí
Paso de 5'	No acción	No
Ponerse o soltarse un escudo	Movimiento	No
Preparar los componentes de un conjuro para lanzarlo	Gratuita	No
Preparar arma deflagradora para lanzarla	Asalto completo	Sí
Preparar una acción (desencadena acción parcial)	Estándar	No
Presa	Variable	Sí
Prestar ayuda	Estándar	Depende
Recoger un objeto	Movimiento	Sí
Retirarse del combate	Asalto completo	No
Retrasar una acción	No acción	No
Sacar un objeto guardado	Movimiento	Sí
Usar conjuro de toque sobre un máx. de 6 aliados	Asalto completo	Sí
Usar una aptitud extraordinaria	Estándar	No
Usar una aptitud sobrenatural	Estándar	No
Usar una aptitud sortilega	Estándar	Sí
Usar una dote	Variable	Varía
Usar una habilidad que requiera 1 acción	Estándar	Norm. sí
Usar una habilidad que requiera 1 asalto	Asalto completo	Norm. sí

SUPERVIVENCIA (Mdj PÁG. 82)

CD	Tarea
10	Apañártelas a la intemperie. Desplazarte (como máximo) a 1/2 de tu velocidad terrestre mientras cazas y forrajeas (sin necesidad de acarrear agua ni víveres). Puedes conseguir comida y agua para otra persona por cada 2 puntos en que tu prueba supere la CD 10.
15	Obtener +2 en todos los tiros de salvación de Fortaleza frente a un clima adverso mientras te mueves (como máximo) a la mitad de tu velocidad terrestre u obtener un bonificador +4 quedándote quieto. Puedes conceder esos mismos bonificadores a otro personaje por cada punto en que tu prueba supere la CD 15.
15	Evitar perderse o ser víctima de peligros naturales, como las arenas movedizas.
15	Predecir el clima con hasta 24 horas de antelación. Por cada 5 puntos por los que tu prueba de Supervivencia supere la CD de 15, puedes predecir con antelación el clima de un día adicional.
Varía	Seguir rastros (consulta la dote Rastrear) +5

TREPAR (Mdj PÁG. 84)

CD	Ejemplo de pared o superficie
0	Una cuesta demasiado empinada como para subirla andando. Una cuerda de nudos con una pared en la que apoyarse.
5	Una cuerda con una pared en la que apoyarse, una cuerda de nudos o una cuerda afectada por el conjuro <i>truco de la cuerda</i> .
10	Una superficie con salientes para sujetarse o subirse a ellos, como una pared muy irregular o el aparejo de un barco.
15	Cualquier superficie con asideros adecuados para las manos y los pies (ya sean naturales o artificiales), como una pared rocosa muy irregular o un árbol, una cuerda sin nudos o alzarle a pulso cuando cuelgas de tus manos.
20	Una superficie irregular con pequeños asideros para las manos y los pies, como la típica pared de un subterráneo o unas ruinas.
25	Una superficie áspera, como una pared de roca o un muro de ladrillo.
25	Un saliente o techo con asideros para manos pero no para pies.
—	Una superficie vertical y perfectamente lisa no puede ser escalada.
Modif.	Ejemplo de pared o superficie
–10	Escalar por una chimenea (ya sea artificial o natural) u otro lugar en el que uno pueda sujetarse entre dos paredes opuestas (la CD se reduce en 10).
–5	Escalar por una esquina en la que uno pueda sujetarse a paredes perpendiculares (la CD se reduce en 5).
+5	La superficie está resbaladiza (la CD se incrementa en 5).



SEMIORCO ASESINO (65/80)



ORCO GUERRERO (75/80)



DROW CLÉRIGA DE LOLTH (65/80)



ENANO GUERRERO CON HACHA (3/80)

LAS FIGURAS AQUÍ REPRESENTADAS NO ESTÁN A TAMAÑO REAL.