

el Reino de la  
**Sombra**



| INTERACCIÓN     |                                       |                                                                  |
|-----------------|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Actitud         | Significado                           | Acciones Posibles                                                |
| Hostil          | Se arriesgará para dañarte 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                      |
| Amistoso        | 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         |            | Nueva Actitud (CD necesaria) |             |           |          |
|-----------------|------------|------------------------------|-------------|-----------|----------|
| Actitud Inicial | Hostil     | Malintencionado              | Indiferente | Amistoso  | Solícito |
| Hostil          | 19 o menos | 20                           | 25          | 35        | 45       |
| Malintencionado | 4 o menos  | 5                            | 15          | 25        | 35       |
| Indiferente     | -          | 0 o menos                    | 1           | 15        | 25       |
| Amistoso        | -          | -                            | 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 bucy                   | 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.           |               |             |          |

| 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     | Equilibrismos, 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, faltar y ardides. 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     | Desenvolverte 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 orkos 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                           |                 |             |
| El Atacante está...                               | Cuerpo a cuerpo | A distancia |
| 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 |                 |             |                 |
|----------------------------|-----------------|-------------|-----------------|
| El Defensor está...        | Cuerpo a cuerpo | A distancia | Bon. de esquiva |
| 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 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.                                                            |

| 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 |