



TABLA DE ACTUACIÓN

	Campeños (+10): 10 PX	Clase media baja (0): 50 PX	Nobles, Clase Media Alta (-20): 150 PX	Alta Nobleza (-50): 300 PX	(*) Si tiene +75 o superior, el noble puede hacer un pequeño regalo de valor adicional (un objeto mágico menor, por ejemplo) y hacer una oferta de trabajo estable muy tentadora. Expulsión: algunos nobles irascibles (nunca elfos) podrían ordenar prisión por 1D10 días o 1D10 latigazos públicos.
Error garrafal: -26 o menos.	apedreamiento	tomatazos	expulsión del local	expulsión de la ciudad	
Fracaso absoluto: -25 a 04.	tomatazos	desdén	desdén	desdén	
Fracaso: 05 a 75	desdén	decepción	decepción	decepción	
Éxito parcial: 76-90	frialdad: 1D10 me	frialdad: 1D10 mc	frialdad: 1D10 mb	frialdad: 1D10 mp	
Casi éxito: 91-110	aplausos aislados: 2D10 me	aplausos aislados: 2D10 mc	aplausos aislados: 2D10 mb	aplausos aislados: 2D10 mp	
Éxito: 111-175	aplausos: 1D10 mc	aplausos: 1D10 mb	aplausos: 1D10 mp	aplausos 1D10 mo	
Éxito absoluto: 176 o más	júbilo: 2D10 mc	júbilo 2D10 mb	felicitaciones: 2D10 mp	felicitaciones (*): 2D10 mo	

LIMITES DE VISIBILIDAD

CONDICIONES	FIGURA					DETALLES GENERALES					IDENTIFICACIÓN EXACTA				
	Humanos y hobbits	Hombres Altos	Elfos	Enanos	Medio Elfos	Humanos y hobbits	Hombres Altos	Elfos	Enanos	Medio Elfos	Humanos y hobbits	Hombres Altos	Elfos	Enanos	Medio Elfos
Bruma / Lluvia	1000	1200	1500	900	1300	250	300	500	250	400	30	40	100	30	60
Cielo claro	1500	1700	2000	1400	1800	500	700	1000	500	600	100	120	150	100	130
Niebla densa / Ventisca	10	15	100	10	50	5	10	70	30	30	5	5	30	15	30
Niebla ligera / Nieve	500	700	1000	500	800	100	150	200	100	170	30	40	50	30	40
Niebla Moderada	100	120	200	100	140	25	30	50	30	30	15	20	30	15	30
Anochecer	500	700	1500	500	800	150	200	500	150	300	30	40	100	30	60
Noche con luna	100	120	1500	100	150	30	40	500	30	150	10	10	100	15	100
Noche sin luna	50	70	1500	50	150	10	15	500	15	150	5	100	100	15	100
Oscuridad total no mágica	0	0	0	3	0	0	0	0	3	0	0	0	0	3	0

Montañas: 100-150 km Horizonte: 8-20 km Pequeño: restar 1 nivel Grandes: duplicar las 2 primeras. Supergrandes: triplicar las dos primeras. Suposición: terreno sin obstáculos.

Tabla de Kilometraje	Bosque y Terreno									Tabla de Aguante			
	Camino	Despejado	Bosque	Abrupto	Bosque y abrupto	Montañoso	Pantano	Arena	Terreno nevado	Aguante	8-12 horas	12-16 horas	16+ horas
Sigiloso	6	6	4'5	3	3	1'5	2'2	2'2	0'8	Agente			
Andar cauteloso	12	10'5	6	6	4'5	3	4	4	1'5	Normal	fatigado	cansado	extenuado
Andar	15	12	9	7'5	4'5	3	4	4	2'2	Considerable		fatigado	cansado
Correr / Andar	22'5*	18*	13'5*	10'5*	6*	4'5*	4'5**	4'5**	3**				
Trote	22'5	18	13'5*	10'5*	6*	4'5*	4'5**	9	3	Tremendo			extenuado
Galope	37'5	27*	18**	15**	9**	6**	6'8**	12*	4'5**				

\*Tirada de maniobra cada 4 horas.

\*\* Tirada de maniobra cada 2 horas.

Reducir a un 10% de noche y sin vista nocturna, 50% si menos de la mitad tienen visión nocturna, y 75% si son más de la mitad.

Fatigado -20, Cansado -30, Extenuado -40, hasta descanso. Descanso: 8 horas. Menos tirar constitución a criterio del DJ

TABLA DE ENCUENTROS Y PERSECUCIONES

1. Persecución directa visual: el grupo perseguidor avista al grupo perseguido. Se soluciona con las reglas de movimiento (correr).
2. Persecución directa no visual: el grupo perseguidor persigue al grupo perseguido sin visualizarlo, pero sigue su rastro.
3. Persecución indirecta: se sabe que los Pj's están por la zona y se les puede estar buscando, pero no se sabe donde están.
4. Sin persecución: ni se sabe que los Pj's están, ni se les busca. Tiradas en las tablas de encuentros locales.

Persecución indirecta						Persecución directa no visual	
Densidad de población						Modificadores a la Tirada de Actividad	Modificadores a la Tirada de Evitación
	Denso	Moderado	Escaso	Deshabitado	Desolado		
1-30	s					Terreno en el que se viaja	Tamaño del grupo
31-40	e	s				+30 carretera	+50 uno
41-50	e	s				+20 despejado	+20 dos
51-60	e	s	s			-10 bosque	+0 3-4
61-70	e	e	s			-15 abrupto	-10 5-7
71-80	e	e	s			-30 bosque y abrupto	-20 8-10
81-90	e	e	e			-30 pantano	-50 11-20
91-100	h	e	e			-40 montañoso	-75 21-50
101-120	h	e	e	s		-40 arena (desierto)	-100 51+
121-140	a	h	h	e		-40 terreno nevado (Tundra, estepa,...)	Tipo de movimiento
141-160	a	a	h	e	e	Actividad de los habitantes	+50 sigiloso
161-180	a	a	a	h	h	+25 hostiles	+20 andar cauteloso
181-200	t	a	a	a	a	+50 zona vigilada	+0 caminar normal
201+	t	t	t	t	t	+30 habitantes nocturnos (orcos,...) de noche.	-10 correr / andar
Las tiradas son cada 4 horas en movimiento y una vez cada periodo inactivo. Códigos de encuentro: t=trampa, emboscada o ataque sorpresa, a=grupo atacante, h=grupo hostil, e=encuentro básico, s=observación con otro grupo. El DJ hace una Tirada de Actividad a la que los jugadores restan una Tirada de Evitación. El resultado se mira en la tabla de arriba. Los códigos son generales y relativos.						-30 habitantes nocturnos de día	-20 trote (montar)
						General	-40 galope (montar)
						-50 viajando de noche	variable: volar, barca, barco,...
							General
							+30 si se está buscando algo variable: sortilegios.
							-20 si se ha acampado tras viajar 12 horas
							-40 si se ha acampado tras 16 horas
							Los montaraces, hobbits y elfos cuentan como 1/2.

Se tira una vez por hora.  
1) Se determina la distancia que separa ambos grupos.  
2) Un miembro del grupo perseguidor tira rastrear y al resultado se le resta la bonificación de rastrear de un miembro del grupo perseguido si saben que les siguen. Si no es así y no intentan ocultar su rastro, el grupo perseguidor tendrá un +40.  
3) Si la tirada es un éxito o éxito absoluto la distancia de separación disminuye en la diferencia entre sus velocidades de desplazamiento.  
4) Casi éxito: aumenta 60m.  
5) Éxito parcial: se aumenta en la velocidad de desplazamiento del grupo perseguido. Si se llega al contacto visual pasar a Persecución directa no visual. Cuando llueve o nieva, si la distancia excede la que los perseguidores pueden recorrer en 1 hora, adiós.

	TABLA DE PRIMEROS AUXILIOS	TABLA DE CIRUGÍA (Primeros Auxilios)	TABLA DE MEDICINA	TABLA DE DETERIORO DE CARACTERÍSTICAS			
-26 o menos.	Los que miran deben tirar por CON por las nauseas. De 6-60 PV por el dolor, asegurándole una lesión permanente (LP).	Perforas una vena o arteria. A menos que hagas algo rápido, el paciente se desangra hasta morir en 8 asaltos.	Diagnosticas en la mitad del tiempo normal y sabes que hay que hacer para curar la enfermedad. Por desgracia es otra.	Tirada	Asalto 1°-6°	Asalto 7°-18°	Asalto tras el 18°
-25 a 04.	Reduces 1 PV/as. Pérdidas de 2-20 PV por el dolor. LP: 100% - 1°s auxilios.	Reduces 2 PV/as y las penalizaciones un 10%. Infectas la herida.	Igual que fracaso pero además infectas al paciente con una enfermedad leve.	1-10	0	0	0
				11-25	0	0	1
				16-50	0	1	2
				51-75	1	2	3
				76-90	1	2	4
				91-100	1	3	5
05 a 75	Reduces 3PV/as. Lesión permanente con 70% - bonificación en 1°s auxilios.	Reduces 3PV/as y las penalizaciones en un 20%. Lesión permanente 40% -1°s auxilios	Tardas el doble de lo normal y no tienes ni idea. Puedes volver a intentarlo con ayuda extra.	TABLA DE RECUPERACIÓN (si no hay lesión permanente) gravedad de la herida			
76-90	Como Éxito, pero reduces en 3 PV/as y las penalizaciones en un 10%. LP:60% -1°s auxilios. Puedes seguir intentándolo.	Como Éxito, pero reduces en 4 PV/as y las penalizaciones en un 40%. LP:30% -1°s auxilios. Puedes seguir intentándolo. Se resta 10 a una LP anterior.	Averiguas algo acerca de la dolencia. Inténtalo de nuevo tras otro diagnóstico.	Tipo herida	Poca	Media	Extrema
				Quemadura/tejido	3 días	10 días	25 días
				Hueso/ Músculo / tendón	5 días	15 días	35 días
				cabeza/órg. internos	2 semanas	2 meses	varía
91-110	Como Éxito, pero reduces en 4 PV/as y las penalizaciones en un 30%. Lesión permanente con 50% - 1° auxilios. Puedes seguir intentándolo.	Como Éxito, pero reduces en 5 PV/as y las penalizaciones en un 60%. LP: 20% - 1° auxilios. Puedes seguir intentándolo. Se resta 25 a una LP anterior.	Tardas el doble de lo normal tienes una idea precisa de la causa Puedes recetar un remedio con este presentimiento o volver a intentarlo con un +20.	TABLA DE EFECTOS Y PRECIOS DE RESURRECCIÓN (días muerto) los elfos, enanos y monstruos SOLO con hierbas			
				Nivel del que realiza	% prob. Fracaso	Días recuperación	Precio recomendado
				12°	10% días	100 x días	150 mo
				15°	05% días	50 x días	250 mo
				17°	02% días	20 x días	350 mo
				20°	01% días	5 x días	500 mo
				25°	01% días	ninguno	800 mo
176 o más	Como Éxito, pero las penalizaciones se reducen un 80%. Sin lesión permanente.	Como Éxito, pero reduces 9 PV/as y las penalizaciones en un 90%. Se puede restar 50 a una lesión permanente anterior. El daño causado se divide /2.	Diagnosticas en la mitad del tiempo normal y sabes exactamente lo que hay que hacer para curar la enfermedad. +20 a otros intentos.	LA MUERTE			
				1) Muerte inmediata 2) Pérdida excesiva de PV. 3) Tras un número de asaltos			
				Consecuencias: 1) Deterioro de Características 2) Pérdida de puntos de alma			
				Evitar la partida del alma: 1) Curando todas las heridas que ocasionan la muerte 2) Hechizo Conservar la vida. Partida del alma: cuando los P. Alma o una característica principal lleguen a cero. A partir de aquí solo sirve resurrección.			

Espacio justo para poner las fotocopias de la Tabla de Ataque de los Hechizos Básicos de Rolemaster y la Tabla de Resistencia de Rolemaster (no las incluí por vagancia).  
En otra página adicional se pueden fotocopiar la Tabla Alternativa de Maniobras Estáticas de RM y la Tabla de Maniobras de Movimiento de RM (que tampoco copié a mano por vagancia).

Victor Pereiras Arisa  
([varissa@igjion.com](mailto:varissa@igjion.com))

#### MODIFICADORES A LA TIRADA DE ATAQUE BÁSICO

##### Modificadores según la distancia

+30 Contacto  
+10 de 0 a 3 m.  
+0 de 3'1 a 15 m.  
-10 de 15'1 a 30 m.  
-20 de 30'1 a 100 m.  
-30 100'1 m. o más

##### Modificadores del atacante

+ BO Sortilegios de Base  
- nivel del sortilegio  
+20 si se prepara durante 4 asaltos  
+10 si se prepara durante 3 asaltos  
+0 si se prepara durante 2 asaltos  
-15 si se prepara durante 1 asaltos  
-30 si se prepara durante 0 asaltos

##### Modificadores del blanco

-20 detectado, pero no avistado  
-10 avistado hasta la mitad del blanco  
+10 blanco totalmente estático

##### Otros

Decisión del DJ, objetos, etc.

#### MODIFICADORES A LA TIRADA DE RESISTENCIA

+ Bonificación del blanco a la TR  
-125 A +70 Resultado de la Tabla de Ataques de Sortilegios Básicos  
-50 Blanco voluntario

Otras: Decisión del DJ, sortilegio o capacidad especial

	TABLA DE FORRAJEAR	TABLA DE HERBOLARIA (Forrajear)	TABLA DE FARMACIA (Cocinar / Herbolaria)	REGLAS Y NOTAS																																				
-26 o menos.	Encuentras una hierba venenosa y la confundes con una hierba curativa. No puedes volver a buscar en 24 horas.	Has olvidado toda información importante de la hierba. Debes recordarla a partir de una fuente fiable antes de poder emplearla con efectividad.	Preparas el compuesto con tu aplomo habitual, ignorando que has contaminado la mezcla. Haz una tirada abierta para determinar la gravedad.	PERCEPCIÓN Y RASTREAR Al rastrear se requiere una tirada una vez cada 5 minutos (30 asaltos).																																				
-25 a 04.	Encuentras una hierba irritante y la confundes con una curativa. No puedes volver a buscar en 24 horas.	Has confundido esta hierba con otra. Esperemos que el resultado no sea peligroso.	No sólo desperdicias toda tu materia prima, sino que también rompes una pieza del equipo. ¡Manazas!	PERCEPCIÓN Y ACECHAR/ESCONDERSE Entre PNJ's o entre PJ's: el que acecha es el que tira, se mira como MM y se resta la percepción del adversario. El que se esconde resta su bonificación a la tirada de percepción del otro. Entre PJ y PNJ: el PJ es el que tira, sumando su habilidad y restando la del otro.																																				
05 a 75	No encuentras nada.	No recuerdas para que sirve. Puedes volver a intentarlo con ayuda información extra.	No consigues preparar el compuesto, pero no pierdes la materia prima																																					
76-90	No encuentras nada.	Inténtalo de nuevo en un par de minutos con un +10.	Algo no va bine. Inténtalo de nuevo con un +10.	PUNTOS DE EXPERIENCIA POR NIVEL																																				
91-110	Puedes volver a intentarlo con un +20 en esta misma hora.	Recuerdas aproximadamente la mitad de la información importante de esta hierba. Vuelve a intentarlo con un +20.	Preparas el compuesto con éxito. Si hay efectos secundarios, estos aumentan un 10%, si no la potencia disminuye un 10%.	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>10.000</td><td>7</td><td>90.000</td><td>13</td><td>240.000</td></tr> <tr><td>2</td><td>20.000</td><td>8</td><td>110.000</td><td>14</td><td>270.000</td></tr> <tr><td>3</td><td>30.000</td><td>9</td><td>130.000</td><td>15</td><td>300.000</td></tr> <tr><td>4</td><td>40.000</td><td>10</td><td>150.000</td><td>16</td><td>340.000</td></tr> <tr><td>5</td><td>50.000</td><td>11</td><td>180.000</td><td>17</td><td>380.000</td></tr> <tr><td>6</td><td>70.000</td><td>12</td><td>210.000</td><td>18</td><td>420.000</td></tr> </table>	1	10.000	7	90.000	13	240.000	2	20.000	8	110.000	14	270.000	3	30.000	9	130.000	15	300.000	4	40.000	10	150.000	16	340.000	5	50.000	11	180.000	17	380.000	6	70.000	12	210.000	18	420.000
1	10.000	7	90.000	13	240.000																																			
2	20.000	8	110.000	14	270.000																																			
3	30.000	9	130.000	15	300.000																																			
4	40.000	10	150.000	16	340.000																																			
5	50.000	11	180.000	17	380.000																																			
6	70.000	12	210.000	18	420.000																																			
111-175	Encuentras una dosis.	Recuerdas completamente todo que sabes de esta hierba.	Preparas el compuesto con éxito.	MODIFICADORES AL ATAQUE																																				
176 o más	Encuentras entre 1 y 5 dosis.	Igual que éxito. Tienes un +30 a la hora de recordar información acerca de esta hierba en el futuro, a menos que saques un Error garraful o Fracaso abs.	Este compuesto es excelente. Puedes reducir cualquier efecto secundario en un 50% o mejorar el efecto un 30%.	+BO del atacante - BD del defensor +15 por flanco* -10 metros desplazados +20 espalda* (más flanco) -30 cambio de lugar de objetos +20 defensor sorprendido* +20 defensor aturdido* -20 se ha perdido mas de mitad de los puntos de vida. * No aplicable a proyectiles o armas arrojadas.																																				
	+ Forrajear +/- dificultad de la hierba -50 si se busca en una zona en la que se ha buscado en los últimos 6 meses. +20 por cada animista, druida o montaraz del grupo. +2 cada personaje adicional. 1 tirada/hora todos juntos o x tirada/ 4 horas separados.	+ Forrajear +5 a +50 por fuente adicional de información. -30 a +0 por falta de uso. +10 si el herbolario es un animista o druida. +5 si es un montaraz.	+ Cocinar / Herbolaria +5 a +30 por instrucciones -40 a +40 por el equipo -70 a +30 por la dificultad Infusión: éxito automático Ingestión: éxito automático Aplicación: Fácil (+10) Pasta: Media (+0) Líquido: Difícil (-10) Polvo: Muy Difícil (-20).	EVITAR EL CUERPO A CUERPO Tiradas de Conflicto (Iniciativa) 1) Gana el que huye: primero su maniobra. 2) Gana el que ataca: le ataca, 3) Empate. El que ataca puede hacerlo con la mitad de su BO o esperar a que el otro haga su maniobra.																																				
SECUENCIA DE ACCIONES	TABLA DE ACCIONES		INTERCEPTANDO MOVIMIENTOS																																					
Preparar un hechizo*	Acción	Información Adicional	Si un personaje intenta moverse a menos de 3 metros de otro que tiene una acción de oportunidad en combate cuerpo a cuerpo, este último puede interceptar el movimiento y atacarle.																																					
Realizar un hechizo*	Preparar hechizo	Puede moverse 3 metros a continuación																																						
Atacar con proyectiles*	Realizar hechizo	Puede moverse 6 metros a continuación	MOVERSE PARA ATACAR																																					
Cargar/Recargar un arma de proyectiles*	Ataque proyectiles	Puede moverse 3 metros a continuación	Hasta la mitad de la capacidad de movimiento. 100 menos Tirada de movimiento y maniobra y este resultado se le suma a la mitad de la BO. El número final es la BO.																																					
Parar un ataque de proyectiles**	Carga / Recarga	Puede moverse 3 metros a continuación	CORRER Capacidad de movimiento: 15 m. + MM. Corriendo: x 2. Tirada de movimiento y maniobra. Por cada +/-10% que varíe de 100 se suma +/- 3 metros respectivamente. Un PJ puede correr durante 5+Bonificación de CON asaltos antes de necesitar descansar. Por cada asalto de descanso recupera dos.																																					
Realizar una maniobra de movimiento	Parada proyectiles	Se resta la mitad de la BO al ataque de un proyectil si se dispone de un escudo. Después puede: 1) Moverse la mitad de su capacidad de movimiento. 2) Realizar un ataque cuerpo a cuerpo con la mitad de su BO.																																						
Realizar un ataque cuerpo a cuerpo	Maniobra de movimiento	La maniobra no puede cubrir una distancia que exceda la mitad de la capacidad de movimiento.	CABALGANDO Desplazamiento a la velocidad del caballo. Al galope por dos. Tirada de montar. Se mira igual que corriendo. Acción montado: tirada adicional de montar. El resultado menos 100 se le suma a la acción que quiera realizar.																																					
Moverse	Ataque cuerpo a cuerpo	Puede: 1) Ataque / Parada 2) Cambiar de lugar equipo (-30 BO). 3) Moverse 3 metros.																																						
Realizar una maniobra estática	Movimiento	15 metros + MM andar. X2 Corriendo. Disminuye en 3 metros por cada objeto cambiado de lugar.	RESULTADOS DE MANIOBRAS Y MOVIMIENTOS																																					
* Incluye un movimiento limitado posterior	Maniobra estática	No se permiten otras acciones	Resultados numéricos: 1) El porcentaje de la maniobra de movimiento intentada que se consigue realizar. 2) La probabilidad de éxito absoluto. 3) Si el resultado es 100 o más la maniobra tiene éxito.																																					
** Incluye un movimiento limitado o un ataque limitado posterior		Anular una acción: se puede anular una acción antes de resolverla. A continuación, el personaje puede realizar las siguientes acciones, durante la fase apropiada del asalto. 1) Luchar cuerpo a cuerpo con la mitad de su BO. 2) Moverse la mitad de su capacidad de movimiento. 3) Realizar una maniobra con un -30	Si no, durante el siguiente asalto, se resta a la actividad una cantidad igual a 100 menos el resultado obtenido.																																					
		Acción de oportunidad: Se puede retrasar cualquier acción, convirtiéndola en una acción de oportunidad. Una vez se ha retrasado la acción, no puede realizarse ninguna otra acción hasta que la acción de oportunidad haya sido resuelta o anulada. Sin embargo, la acción de oportunidad puede iniciarse en cualquier momento dentro del asalto en curso o en un asalto posterior.	MODIFICADORES DE MANIOBRAS Y MOVIMIENTOS -50 si está aturdido. -70 si ha sido derribado -30 si tiene una extremidad inutilizada																																					