

Tiradas de habilidad:

Dificultad 02	Cualquiera puede hacerlo
Dificultad 03	Sencilísimo
Dificultad 04	Sencillo
Dificultad 05	Rutina
Dificultad 06	Bastante complicado
Dificultad 07	Complicado
Dificultad 08	Muy complicado
Dificultad 09	Algo difícil
Dificultad 10	Difícil
Dificultad 11	Muy difícil
Dificultad 12	Pero que muy difícil
Dificultad 13	Temeridad
Dificultad 14	Locura
Dificultad 15	Absurdo
Dificultad 16	Imposible

Habilidades sin oposición:

Habilidad o Característica + 1d8 > Dificultad = Éxito.

Habilidad o Característica + 1d8 < Dificultad = Fracaso.

Habilidades con oposición:

Compara dos tiradas de:
Puntuación de la habilidad o Característica + 1d8

Modificadores a las habilidades:

Calidad +1 o +2
Aproximación imaginativa +1 a +5
Ayuda o utensilios mágicos variable

Curación:

Personaje muy activo: Vigor + 1d8 -12
Personaje activo: Vigor + 1d8 -8
Personaje reposado: Vigor + 1d8 -4 (1)

Modificadores por especie:

	+1	Ven en la oscuridad	Magia
Elfo	bosque	al aire libre	Mín. 4
Semielfo	bosque (carac)	al aire libre con luna	Mín. 2
Enano	grutas montes	bajo tierra	Máx. 4
Halfling	hogar	-	Máx. 4
Goblin	noche al aire aire	bajo tierra	Máx. 4

COMBATE

Iniciativa mágica:

Magia + Agilidad + 1d8

Iniciativa: Agilidad + 1d8

Combate mágico:

Habilidad de Magia del atacante + 1d8 - (Habilidad de Magia del defensor + 1d8) = Puntos de vida perdidos por el defensor.

Combate:

Puntuación del combate/ataque del atacante + 1d8 - (Puntuación de combate/defensa del defensor + 1d8) = Puntos de vida perdidos del defensor.

Modificadores por arma:

Sin armas	-2 ataque
Arma improvisada	-1 ataque
Arma pequeña	+0 ataque
Arma a una mano	+1 ataque
Arma a dos manos	+2 ataque (escudo no)
Arco	+1 ataque (escudo no)
Ballesta	+2 ataque (escudo no, turnos alternos)

Arma de calidad	+1 ataque o iniciativa
Arma vieja, oxidada...	-1 ataque
Arma mágica	variable

Modificadores por armadura:

Escudo	+1 defensa
Cuero o pieles	+1 defensa
Cota de malla	+2 defensa
Armadura completa	+3 defensa

Armadura de calidad	+1 defensa
Armadura vieja, oxidada...	-1 defensa
Armadura mágica	variable

Modificadores por táctica empleada:

Correcta	+1
Inteligente	+2
Brillante	+3
Impresionante	+4
Imparable	+5

GOBLINS & GRUTAS

P a n t a l l a

d e l

G o b l i n m á s t e r