

Realithia

Dificultad

0	1,000000
1	0,795060
2	0,589020
3	0,464291
4	0,382482
5	0,324975
6	0,282419
7	0,249679
8	0,223722
9	0,202643
10	0,185187
11	0,170497
12	0,157963
13	0,147144
14	0,137710
15	0,129413
16	0,122058
17	0,115493
18	0,109598
19	0,104276
20	0,099446
21	0,095044
22	0,091015
23	0,087313
24	0,083901
25	0,080745
26	0,077818
27	0,075096
28	0,072557
29	0,070185
30	0,067963
31	0,065877
32	0,063916
33	0,062067
34	0,060323
35	0,058674
36	0,057113
37	0,055633
38	0,054227
39	0,052891
40	0,051619
41	0,050407
42	0,049250
43	0,048145
44	0,047089
45	0,046078
46	0,045110
47	0,044181
48	0,043290
49	0,042434

Dificultades razonables

¿Quién se espera que lo logre?	Probabilidad
Un completo inútil	0,589020
Una persona normal sin entrenamiento	0,464291
Una persona con sentido común o un poco de práctica	0,382482
Una persona con experiencia laboral en la tarea	0,223722
Una persona con estudios / entrenamiento especializado en el área	0,185187
Un profesor / entrenador en el área	0,157963
Un veterano / especialista / obsesivo / referente mundial	0,109598
Un min-maxer / munchkin	0,083901

Habilidades principales

	16 puntos	8 puntos	4 puntos	2 puntos
Supervivencia (Int)	Entorno * (Sab)			
		Percepción	Vigilar	
	Crimen		Buscar	
			Robar (Tac)	Cerraduras
			Infiltración	Sustraer
			Trampas	Sigilo (Agi)
Atletismo (Agi)	Trepar (Fue)			
	Saltar (Fue)			
	Correr (Vel)			
	Nadar (Res)			
Combate (Int)	Desarmado (Agi)		Pelea callejera (Cre)	
			Artes Marciales *	
	Cuerpo a cuerpo (Agi)			
	Armas de proyectiles (Pre)			
	Armas de fuego (Pre)			
	Armas arrojadizas (Pre)			
Ciencias (Int)	Medicina		Demoliciones (Int)	
			R.C.P.	
Sociales (Car)	Comportamiento		Primeros Auxilios	
			Argumentación	
			Etiqueta	
			Interrogación	
			Intimidación	
			Mentir	
			Negociación	
			Sedución	

Movimiento

Velocidad	Caminata	Caminata rápida	Trote	Pique
1	0,6 m/s	0,9 m/s	3,0 m/s	6 m/s
2	0,9 m/s	1,3 m/s	3,5 m/s	7 m/s
3	1,2 m/s	1,7 m/s	4,0 m/s	8 m/s
4	1,5 m/s	2,1 m/s	4,5 m/s	9 m/s
5	1,8 m/s	2,5 m/s	5,0 m/s	10 m/s

Realithia

Dudas frecuentes

Carga	15kg por cada punto de fuerza (armadura y vestimenta se deben incluir). Por cada 15kg extra el personaje pierde un punto de fuerza, agilidad, velocidad y resistencia.
Hambre	-1 a todos los atributos físicos por cada semana de ayuno.
Sed	-1 a todos los atributos físicos por cada día sin beber agua.
Sueño	-1 a todos los atributos mentales por cada día sin dormir. Para resistir dormirse tirar Voluntad + Supervivencia contra un decimo de las horas que lleva despierto. Tirar cada hora.
Falta de aire	Consiente por tantos minutos como se tenga en Resistencia. Se pierde 1 punto de inteligencia PERMANENTE por cada minuto adicional.
Tolerancia	Es Salud + Supervivencia + ventaja "tolerancia al dolor" si la tuviera
Penalizadores por daño	Se resta: (Daño - Tolerancia) / Salud a las tiradas afectadas.
Inconciencia / Muerte	Se tira Resistencia + Salud contra el daño acumulado - Tolerancia. Daño a la cabeza cuenta doble. 0 éxitos = Muerte. 1 éxito = Inconsciente. 2+ éxitos = Consciente.
R.C.P.	Se tira Resistencia + R.C.P. contra el daño total. Si hay más éxitos que puntos de daño, el personaje se estabiliza y despierta. Si hay menos éxitos que puntos de daño, se extiende la vida del personaje tantos minutos como éxitos.
Curación natural	Cada semana se cura tantos puntos de daño como tenga el personaje en salud. Distintas partes del cuerpo se curan simultáneamente.

Tiradas comunes

Trepar

Superficie	Probabilidad
Escalera de sogas	0,589020
Árbol	0,382482
Pared de ladrillos	0,282418
Pared de mármol	0,099446

Cerraduras

Cerradura	Probabilidad	Éxitos requeridos
Cajón de escritorio	0,382482	2
Puerta de una casa	0,223722	2
Puerta de seguridad	0,157963	4
Caja fuerte simple	0,099446	10
Caja fuerte reforzada	0,099446	50

Nadar

Cuerpo de agua	Probabilidad
Piscina o lago	0,589020
Arroyo tranquilo	0,382482
Arroyo rápido	0,223722
Mar picado	0,157963
Océano tormentoso	0,099446

Robar

Objeto / Ubicación	Probabilidad
Monedero en el cinturón	0,282418
Tarjeta en el bolsillo de la camisa	0,223722
Collar en el cuello	0,157963
Teléfono celular en la mano	0,099446

Barreras

Barrera	Contusión	Corte	Perforación	Quemadura	Electricidad
Vidrio	1	3	1	5	10
Vidrio Blindado	10	10	10	5	10
Pared Interna	5	5	3	6	3
Pared Externa	15	20	12	10	3
Persona	10	10	4	5	1
Madera	3	5	3	3	3