



Nombre:  
Raza:  
Oficio:

Físico	
Brío	
Resistencia	
Pelea	
Artesanía	

Destreza	
Sigilo	
Juego de manos	
Atletismo	
Puntería	

Inteligencia	
Percepción	
Saber	
Supervivencia	
Curación	

Empatía	
Manipulación	
Perspicacia	
Interpretación	
Trato animales	

Conjuro	Nivel	Dif.	Descripción

Ventaja	Descripción

Combate			
Iniciativa (Empatía + Perspicacia) +1o3d6			
Ataque Cuerpo a Cuerpo (Físico + Pelea) +1o3d6			
Defensa (Empatía + Perspicacia + 5)			
Disparo a distancia (Destreza + Puntería) +1o3d6			
Lanzamiento conjuro (Inteligencia + nivel del conjuro) +1o3d6			
Puntos de vida (Físico x5)	Máxima:	Actual:	
Maná (Inteligencia x5)	Máximo:	Actual:	

Arma	Empuñadura	Daño	Alcance

Protección	Absorción	Estorbo	Dureza	Tamaño

Equipo

### Notas

## CREACION DE PERSONAJES

### Atributos

Cada PJ reparte 13 puntos entre los atributos, mínimo 2 y máximo 6

### Concepto

Los atributos definen las capacidades innatas de un personaje, por lo que son fijas y no suelen variar a lo largo del juego. Son el bastidor sobre el que se montan posteriormente las habilidades.

### Detalle

FÍSICO: Potencia muscular bruta, fuerza y resistencia.
DESTREZA: Control corporal, velocidad y habilidades motrices.
INTELECTO: Percepción sensorial, inteligencia y cordura.
EMPATÍA: Carisma personal y estar atento a los detalles.

### Habilidades

Cada jugador reparte 16 puntos de la siguiente manera: 4 puntos a una habilidad, 3 puntos a 2 habilidades, 2 puntos a 2 habilidades y 1 punto a 2 habilidades.

### Concepto

Las habilidades definen las capacidades aprendidas del personaje. Todas ellas están anudadas a un atributo. Esto se refleja en la ficha listándolas en columnas, columnas cuya cabecera es el atributo de referencia.

### Habilidades físico

BRÍO: El Brío se utiliza para tirar de algo, levantarlo, empujarlo o aferrarlo. Si superas la tirada, podrás realizar esta proeza de fuerza.

Resistencia de un jugador.

RESISTENCIA: Cuando el camino es largo y abrupto, cuando las piernas ya no te sostienen, tira por Resistencia. Tira por esta habilidad cuando viajes en condiciones climáticas extremas o tengas que soportar un frío glacial. Si superas la tirada, te sobrepondrás al dolor y podrás seguir luchando un poco más.

Pelea de un jugador.

PELEA: Ser capaz de defenderse arma en mano es importante. Cuando ataques en combate cuerpo a cuerpo, con armas o sin ellas, será fundamental tu puntuación de Pelea.

Artesanía de un jugador.

ARTESANÍA: Cuando tengas que fabricarte tu propio equipo y repararlo si se rompe, necesitarás esta habilidad.

### Habilidades destreza

SIGILO: Suele ser recomendable evitar el combate y pasar sin que el enemigo se dé cuenta. Haz una tirada enfrentada con tu habilidad de Sigilo contra la Percepción de tu adversario. También puedes utilizar esta habilidad para permanecer escondido y evitar que te descubran.

Atletismo de un jugador.

ATLETISMO: Cuando vayas a saltar, preparar, moverte rápido o realizar cualquier otra acción que requiera velocidad o control motriz, tira por Atletismo. También puedes usar Ateltismo para esquivar o huir de un conflicto.

Juego de manos de un jugador.

JUEGO DE MANOS: Cuando trates de robar la joya de la reina sin que se dé cuenta, forzar una cerradura o realizar cualquier otra acción que requiera habilidades motrices precisas, tira por Juego de manos.

Puntería de un jugador.

PUNTERÍA: Con un arco y una flecha, una honda o una simple piedra, puedes detener a los enemigos a distancia y evitar mancharte las manos de sangre. Tu PUNTERÍA será esencial cuando lances o dispares un arma a un enemigo a distancia.

### Habilidades inteligencia

PERCEPCIÓN: Tienes que estar siempre en guardia o no vivirás mucho. La habilidad de percepción se utiliza para descubrir si alguien se acerca a ti sigilosamente. También puedes utilizar esta habilidad cuando divises algo o a alguien en la lejanía y quieras saber más. Si superas la tirada, verás de qué se trata y podrás determinar si presenta un peligro para ti o no. También te sirve para detectar mediante la vista, el oído o el olfato cualquier ser, objeto o rastro que no sea perceptible directamente.

Saber de un jugador.

SABER: Los mitos y las leyendas no son solo cuentos para entretenerse

junto a la hoguera. Suelen contener conocimientos vitales que se han transmitido de generación en generación. Tira por Saber cuando quieras saber más sobre un contexto determinado, un campo de conocimiento, un PNJ importante o un artefacto.

Supervivencia de un jugador.

SUPERVIVENCIA: Estás un territorio peligroso, plagado de bestias. Los ignorantes pueden perder la vida al elegir un mal camino en los bosques o beber de la fuente de agua equivocada.

Curación de un jugador.

CURACIÓN: Como aventurero, corres un riesgo importante de que tus amigos o tú sufráis alguna herida, tarde o temprano.

MANIPULACIÓN: A menudo uno puede conseguir sus objetivos sin violencia mediante el encanto, las amenazas o los razonamientos sensatos. Hay muchos métodos para hacer que otra persona vea las cosas a tu manera. Haz una tirada enfrentada con tu habilidad de Manipulación contra la Perspicacia de tu adversario.

Perspicacia de un jugador.

PERSPICACIA: Ser capaz de calar a los demás y descubrir sus mentiras y engaños puede ser una habilidad muy importante para un aventurero. También ser capaz de prever y anticiparte a los demás. Tira por Perspicacia cuando alguien esté intentando manipularte. También puedes utilizar esta habilidad para determinar el estado mental o emocional de otro personaje y para parar un ataque.

Interpretación de un jugador.

INTERPRETACIÓN: El canto y la actuación son muy valorados. La tierra está empapada de mitos y leyendas que se han ido transmitiendo de generación en generación. La habilidad de Interpretación se puede usar de varias formas.

Trato con animales de un jugador.

TRATO CON ANIMALES: Esta habilidad puede servir para la monta de animales, para dar órdenes simples a animales domésticos y domesticar animales salvajes.

### Conjuros

Un personaje druida, mago, hechicero o nigromante sabe lanzar conjuros. Comienza por defecto con el conjuro Disipar magia (distancia), que permite cancelar un conjuro a dificultad del conjuro +2 y a coste de maná del conjuro a disipar. También comienzan con otro conjuro de su elección de nivel 3 sin coste. El resto de conjuros se adquieren y suben de nivel como si fueran habilidades.

### Concepto

Los conjuros están clasificados en círculos en función de su dificultad y cada uno de ellos exige un gasto de maná. El rango “personal” indica que el conjuro afecta a o solo puede lanzarse sobre el propio mago. En rango “toque” implica tocar al objetivo. El rango “distancia” sería de un máximo de unos 50 m. Algunos conjuros pueden ser evitados con una tirada de salvación de atributo de dificultad variable (ATRIBUTO + 1o3d6 vs dificultad).

### Circulo I (Dif. 7 - Coste 1)

COMUNICACIÓN A DISTANCIA (PERSONAL): Permite a dos magos comunicarse. Ambos deben utilizar el hechizo a la vez. El segundo recibe un aviso mental.

Luz de un jugador.

LUZ (PERSONAL): Crea luz sobre un objeto inerte durante 1 hora/nivel. También puede usarse como rayo cegador para paralizar durante un turno (salvación: INTELIGENCIA 4).

Convertir agua de un jugador.

CONVERTIR AGUA (TOQUE): Permite convertir 1 litro/nivel de agua en vino, cerveza, aceite o hielo.

Detectar magia de un jugador.

DETECTAR MAGIA (DISTANCIA): Detecta rastros de magia en las cercanías. Permite identificar los conjuros usados, a dificultad variable según conjuro, así como objetos mágicos, también a dificultad variable según objeto.

Mano de mago de un jugador.

MANO DE MAGO (DISTANCIA): Telekinesis con objetos de hasta 2 kg, 1 turno/nivel. No se puede lanzar ni usar como arma.

### Círculo II (Dif. 8 - Coste 1)

CONVOCATORIA (PERSONAL): Hace que alguien sepa que lo necesitamos y dónde estamos. Afecta a una sola persona.

Materializar arma de un jugador.

MATERIALIZAR ARMA (PERSONAL): Permite invocar un arma durante 1 turno/nivel.

Pies de araña de un jugador.

PIES DE ARAÑA (PERSONAL): Permite caminar por cualquier superficie negando la gravedad durante 1 turno/nivel (9m).

Curación (toque) de un jugador.

CURACIÓN (TOQUE): Cura 1d6 PV por punto de maná gastado (máximo 3).

Toque eléctrico de un jugador.

TOQUE ELÉCTRICO (TOQUE): 2d6 daño que ignora la absorción de la armadura. Requiere tirada de ataque Cuerpo a Cuerpo.

Amistad animal de un jugador.

AMISTAD ANIMAL (DISTANCIA): Convierte cualquier animal en nuestro amigo durante 1 minuto o turno de combate /nivel.

Caída de pluma de un jugador.

CAÍDA DE PLUMA (DISTANCIA): Objeto o criatura cae lentamente durante 1 turno/nivel (9m).

### Círculo III (Dif. 10 - Coste 2)

ATRAVESAR (PERSONAL): Atraviesa algo sólido de 1m máximo de espesor.

Aura de curación de un jugador.

AURA DE CURACIÓN (PERSONAL): Cura 2 PV a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10m durante 1 turno/nivel.

Espejo de un jugador.

ESPEJO (PERSONAL): Cualquier conjuro recibido directamente es devuelto a su lanzador. El conjuro debe ser de nivel III o inferior.

Invisibilidad de un jugador.

INVISIBILIDAD (PERSONAL): Invisibilidad durante 1 min/nivel o hasta ataque.

Rastro secreto de un jugador.

RASTRO SECRETO (PERSONAL): El mago debe tocar el objeto o persona a rastrear. Durante 1 hora/nivel verá un hilo imaginario que lo unirá al objetivo.

Silencio de un jugador.

SILENCIO (PERSONAL): Genera un escudo invisible de 1m a nuestro alrededor que impide que salga cualquier sonido durante 1 min/nivel.

Invocar animal de un jugador.

INVOCAR ANIMAL (PERSONAL): Hace aparecer un lobo que está a nuestras ordenes durante 1 turno/nivel. Máximo 1 en activo.

Respirar bajo el agua de un jugador.

RESPIRAR BAJO EL AGUA (TOQUE): Lo permite durante 10 min/nivel.

Arma en fuego de un jugador.

ARMA EN FUEGO (DISTANCIA): Envuelve el arma en fuego realizando 1d6 de daño adicional durante 1 turno/ nivel.

Amistad de un jugador.

AMISTAD (DISTANCIA): En caso de éxito el afectado se convierte en nuestro amigo durante 1 turno/nivel. (Salvación: INTELECTO 9).

Proyectoil mágico de un jugador.

PROYECTIL MÁGICO (DISTANCIA): 2d6 daño.

### Círculo IV (Dif. 11 - Coste 3)

ESPEJO DE SOMBRAS (PERSONAL): Crea imágenes falsas alrededor del lanzador. Los ataques contra él tienen un 50% de fallo durante 1 turno/nivel.

Niebla de un jugador.

NIEBLA (PERSONAL): -1 a Percepción vista 1 turno/nivel. Área 10x10 metros.

Sentidos puros de un jugador.

SENTIDOS PUROS (PERSONAL): +2 a INTELIGENCIA durante 1 turno/nivel.

Armadura mágica de un jugador.

ARMADURA MÁGICA (PERSONAL): +2 absorción del daño durante 1 turno/nivel.

Fuerza sobrehumana de un jugador.

FUERZA SOBREHUMANA (PERSONAL): +2 a FÍSICO durante 1 turno/nivel.

Defensa mental de un jugador.

DEFENSA MENTAL (PERSONAL): +2 a salvación contra magia 1 turno/nivel.

Aura de poder de un jugador.

AURA DE PODER (PERSONAL): Da un +1 a golpear y daño a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10 metros durante 1 turno/nivel.

Baile de viento de un jugador.

BAILE DE VIENTO (PERSONAL): +2 DEFENSA durante 1 turno/nivel. También aumenta la dificultad para armas a distancia.

Caminar entre sueños de un jugador.

CAMINAR ENTRE SUEÑOS (PERSONAL): Permite viajar a los sueños de otra persona conocida. (Salvación: INTELIGENCIA 10).

Anticipación de un jugador.

ANTICIPACIÓN (PERSONAL): +1 a defensa y ataque durante 1 tumo/nivel.

Alzar muerto viviente de un jugador.

ALZAR MUERTO VIVIENTE (PERSONAL): Levanta a un muerto que está a nuestras órdenes durante 1 turno/ nivel.

Lanza de sombras de un jugador.

LANZA DE SOMBRAS (DISTANCIA): 3d6 de daño.

Relámpago de un jugador.

RELÁMPAGO (DISTANCIA): 2d6 daño. Ignora la absorción de la armadura.

Atar demonio de un jugador.

ATAR DEMONIO (DISTANCIA): Inmoviliza a cualquier demonio durante 1 turno/nivel (Salvación: FÍSICO 18).

Tentáculos negros de un jugador.

TENTÁCULOS NEGROS (DISTANCIA): Tentáculos que no permiten desplazarse en 10m de radio durante 1 turno/nivel (Salvación: DESTREZA 9).

Infundir terror de un jugador.

INFUNDIR TERROR (DISTANCIA): El afectado huirá o quedará paralizado mientras dure el hechizo, durante 1 turno/nivel (Salvación: INTELIGENCIA 9).

### Círculo V (Dif. 12 - Coste 4)

CAMPO ANTIMÁGICO (PERSONAL): Nadie puede conjurar magia a menos de 10m del lanzador durante 1 turno/nivel.

Terremoto de un jugador.

TERREMOTO (PERSONAL): Terremoto 10x10m. 2d6 de daño y Salvación DESTREZA 9 para no caer al suelo. No afecta al lanzador.

Esconderse en las sombras de un jugador.

ESCONDERSE EN LAS SOMBRAS (PERSONAL): Permite fundirse con cualquier sombra durante 1 turno/nivel: +6 Sigilo.

Toque vampiro de un jugador.

TOQUE VAMPIRO (TOQUE): Drena 2d6 PV al objetivo, otorgándoselos al lanzador. Ignora armadura y requiere ataque Cuerpo a Cuerpo.

Olvido de un jugador.

OLVIDO (TOQUE): Borra de la mente un recuerdo. Salvación INTELIGENCIA 5, 6 o 7 + nivel de olvido según importancia.

Bola de fuego de un jugador.

BOLA DE FUEGO (DISTANCIA): Bola de 3d6 de daño en un radio de 5m.

Robar identidad de un jugador.

ROBAR IDENTIDAD (DISTANCIA): Necesita contacto visual con la víctima al ser lanzado, copiaremos su cuerpo durante 1 hora/nivel.

Posesión mental de un jugador.

POSESIÓN MENTAL (DISTANCIA): Manejas un cuerpo ajeno 1 turno/nivel. Salvación: INTELIGENCIA 10. Tu cuerpo queda inconsciente.

### Círculo VI (Dif. 13 - Coste 5)

RAYO SOLAR (PERSONAL): Aura de fuego, centrada en el lanzador, quema por 4d6 a cualquiera a 5m de distancia.

Duplicación de un jugador.

DUPLICACIÓN (PERSONAL): El personaje se convierte en dos, con la mitad de PV cada uno. Si uno de los dos llega a cero o negativos, desaparece, pasando los negativos al que quede.

Escudo antimagia de un jugador.

ESCUDO ANTIMAGIA (PERSONAL): Niega la posibilidad de que un conjuro traspase el escudo durante 1 turno/ nivel.

Ojos de lince de un jugador.

OJOS DE LINCE (PERSONAL): Durante 1 turno/nivel permite repetir los hechizos vistos al mismo nivel del lanzador.



