



Mundos o planos RF (Rad Fhil); para el sistema de RyF 3.0 (16 3d6) cuarta Edición
Junio 2015

* Creador de los dos planos R F: Alias "Lebaa" P. Gil

* Agradecimiento a mi mujer por su ayuda.

Licencia Creativa Comos by-sa - Compartir bajo la misma
licencia 2.5 España

Usted es libre de:

Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.

Remezclar - transformar la obra.

Hacer un uso comercial de esta obra.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento - Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

Compartir bajo la misma licencia - Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Entendiendo que:

Renuncia - Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

Dominio Público - Cuando la obra o alguno de sus elementos se hallen en el dominio público

según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

Otros derechos - Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna

Manera:

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven Afectados por lo anterior.

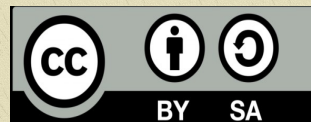
Los derechos morales del autor;

Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo

derechos de imagen o de privacidad.

Aviso - Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Este juego está basado en RyF 3.0 y sus versiones posteriores, con licencia Creative Commons bysa - Compartir bajo la misma licencia 2.5 España.



Índice:

Temas	Página		
Relato Introductoria	4	Como Se Juega.....42	
Historia.....	11	Magia.....47	
Principales Creadores.....	12	Bestiario 163d6	78
Política.....	13	Ficha.....	80
Continente Rad Fhil.....	14	Pasos Para el Psj.....	81
Fauna, Idioma	19	Aventura De Rol.....	82
Creando personajes y Razas	19	Apartado Para 163D10.....	84
Profesiones, Atributos.....	21	Bestiario 163d10.....	89
Ventajas y Dones	21	Segunda Aventura.....	91
Habilidades.....	28	Historia II	96
Valores Especiales	29	Ficha II.....	107
Dinero y Equipo.....	29	Contra Portada Libro.....	108
Puntos De Experiencia (px).....	42		

RELATO PARA IR CONOCIENDO EL CONTINENTE RAD Fhil

Encuentro 1 Borja y Héctor

“Inmensos ríos de lavas todavía Salían del principal volcán terminando de formar el candente continente, cuando unos extraños minerales radiaron destellos cada uno de un color y tono diferente, eran los Creadores, con sus destellos formaron los primeros rayos multicolores al unirse estos dieron paso a algo nuevo llamado luz.

Bajo sus pies se alzaron grandes bloques de tierra y como titánicas antorchas quedaron ellos en la cima, observando el nuevo mundo que tenían por delante para moldear, al principio había rivalidad, pues todos querían imponer sus obras a la de los demás, más tarde hubo una cierta dejadez y al final se logró crear una necesaria e inevitable armonía. El único que permaneció en desacuerdo con las nuevas alianzas fue Srocac el Creador del Caos..

Tras pasar la Era 0. una nueva Etapa comenzaba con la llegada de cientos de minerales con Luz y poder propio, pero menos intenso, serían los llamados Semicreadores y ayudantes de los creadores, grandes alianzas y grandes batallas tendría el continente Rad Fhil, estas batallas darían nuevas formas e irían separando el continente y los océanos para ir dando paso a una geografía distinta a la original, al igual que la Fauna y la Flora.”

Borja se despertó sudoroso del catre, no era la primera vez que tenía este tipo de sueños, desde que sus padres, unos sencillos labradores de valle verde le habían obligado a convertirse en sacerdote al servicio de Solcan el creador del Fuego, este tipo de visiones mancillaban sus tranquilos sueños.

Todavía era de noche y el Creador del Caos tendía su manto de Oscuridad sobre las montañas azules y zona Norte del continente de Fhis, los otros 6 jóvenes estudiantes permanecían en sus catres, la sala era espaciosa para todos los novicios, pero tenían poca intimidad y un mismo baúl donde dejar sus libros de estudio y pertenencias. Borja calculó que en dos horas les llamarían para comenzar la rutinaria jornada, de limpieza y reparación del mausoleo, para seguir después del almuerzo con los estudios de: historia, Cronología, Criptografía y su parte preferida, desarrollo y formas de los Conjuros y encantamientos.

Esta era su vida rutinaria en aquella escuela de sacerdocio al servicio del Creador Solcan, estando a principios de la 6 Era, Borja se daba cuenta que el poder de la Luz era cada vez menos intenso, tenía dudas sobre su porvenir ya que no era más que un adolescente Humano que viviría con un poco de suerte 60, quizás 70 años, no quería pasarlos al servicio de algo que no estuviese realmente seguro, sus tutores le decían que tenía grandes cualidades y que seguramente llegaría a ser un alto Sacerdote, pero esas palabras no le consolaban más bien le irritaban, pues le recordaban hasta que punto estaba atado a ese lugar, un humano de familia humilde no podía aspirar a nada mejor, o eso es lo que le querían hacerle creer todo el mundo.

Sabía que era muy ágil en adquirir y aprender nuevos conjuros, el libro de notaciones que le dieron el primer día estaba mucho más lleno de runas y hechizos que el de los otros novicios, este libro no era necesario para hacer los hechizos, pues mientras le quedará una chispa de Poder Luz en sus venas sería capaz de desarrollarlos, Sin embargo se obligaba a llevarlo encima con el único propósito de transmitir estos conocimientos escritos a un alumno que pudiese tener en el futuro, también había otro motivo político ya que le servía a las autoridades de la montaña Azules para controlar lo que sus sacerdotes y magos sabían y eran capaces de hacer.

En tan solo seis meses le habían cambiado de tutores, todos estaban muy contentos con sus progresos o casi todos, pues habían alumnos celosos de él y de ese trato de favor que recibía, había un alumno llamado Héctor, dos años mayor que le tenía una especial envidia, pues antes que llegara Borja él había sido el preferido, dormía con otros 5 estudiantes en el dormitorio continuo, estos llevaban más de dos años en el lugar, a pesar de dormir separado Héctor sabía todos los movimientos de Borja, deseaba verle cometer un error para poder dilatarlo, con el objetivo de que lo expulsarán del lugar.

Esa noche había escuchado a Borja gritar como muchas otras noches y conocía la costumbre que tenía este de levantarse y repasar sus lecciones, tal vez hoy sería el día que cometería un error; hacía poco que el nuevo tutor le había enseñado algún conjuro de teleportación y mostrado la sala donde tenían el arco de piedra, este tenía la propiedad de crear un portal de un lugar a otro conocido, si se tenía bastante destreza como para activar las siete piedras traslucidas adheridas a lo largo del arco de piedra.

Efectivamente escuchó unos cuidadosos pasos por el pasillo, con cuidado se levanto del catre y calzándose vio una sombra desapareciendo escalera abajo, la siguió a distancia, dejando atrás varias puertas, vio como Borja

entraba en la sala donde estaba el arco de piedra y cerro tras de sí la puerta, espero varios minutos antes de atreverse a abrirla apenas un centímetro. Para escuchar. En efecto, Borja estaba con el arco. Al parecer estaba manipulando las piedras y cantando conjuros, ningún aprendiz en su primer año había conseguido activar más de tres piedras, sin embargo según el conjuro que escuchaba y los extraños reflejos de luz que se podía ver teniendo la puerta entreabierta parecía que iba ya por la última. Había que reconocer que el chico tenía un don fuera de lo normal. Cuando vio reflejos luminosos de color marino en toda la sala se dio cuenta que el arco estaba activado y Borja había entrado en él.

Fue entonces cuando Héctor se atrevió abrir del todo la puerta y entrar en la sala, allí estaba el arco activado, en él había una especie de puerta gelatinosa de color azul marino cuyo reflejo en la sala hacía que esta pareciera que estaban bajo los océanos, Héctor sabía que era uno de los efectos que el arco daba, pero ver un poder así activado impresionaba, además la estancia se había impregnado de un olor intenso a mar y sal. Pero tenía toda su atención en el arco, lo tocó y este al tacto parecía gelatinoso y frío.

La siguiente pregunta que se hizo Héctor fue ¿Dónde habría ido Borja? Y que podía hacer para fastidiarlo, tal vez ¿llamar a algún tutor?, se mordió el labio inferior mientras reflexionaba, de este salió una gota de sangre, Héctor parecía estar en otro lugar cuando volvió en sí, pues tenía otra maldad preparada.

Encuentro 2 La Actitud De Héctor.

La sensación de estar empapado desapareció en pocos segundos, y poco a poco iba recobrando su sentido de la Orientación, Borja había aparecido en un sitio cerrado y mal iluminado, enseguida se dio cuenta que no era el sitio donde había querido ir, su idea inicial era la de encontrarse en el Mítico Bosque Encantado (donde los magos hacían la prueba de pasar ocho días en él sin ningún medio más que sus propios recursos, para lograr llegar al corazón del bosque y coger una rama del árbol Oliondo, esta Rama después de tallarla y tratarla se convertiría en el bastón de mago de muchos hechiceros). El Bosque era un lugar de criaturas maravillosas que poca gente lograba vivir para contarlo. La curiosidad alimentada por los libros del monasterio era lo que le incito elegir ese lugar.

Ahora sin embargo estaba confundido pues se encontraba en una cabaña muy humilde y mal iluminada que olía a campo, de pronto reconoció el olor, estaba en la casa de sus padres, le llevo muy poco comprender que para ir de un lugar a otro primero tenía que haber estado en ese lugar, por mucho que lo hubiese visto en los mapas y libros no había bastado, ahora se encontraba en el único lugar después del monasterio que había estado.

La iluminación venía de afuera no de la casa, se escuchaba jaleo se asomo por la ventana y vio un grupo de hombres con aspecto de bárbaros sacar a la gente de sus casas reunirlos juntos en la plaza y así saquear sus hogares, luego escucho jaleo arriba, en el dormitorio de sus padres, por lo menos dos voces en lengua extranjera, subió con cuidado preparando un conjuro, un sudor frío le resbalaba de la frente, si era descubierto el efecto sorpresa se perdería. Una vez arriba y tras un corto pasillo vio el dormitorio de sus padres con la puerta rota, como si se hubiesen intentado atrincherar allí y uno de los bárbaros pegando un puñetazo a su padre con tal violencia que le hizo caer, mientras el otro bárbaro a su madre le daba un fuerte empujón que le hizo desplomarse en el suelo y perder el sentido al chocar la cabeza contra la madera. Esta visión le hizo a Borja perder la noción de la cordura y se dirigió contra ellos cantando y gesticulando la última palabra del conjuro, el maravilloso poder de la Luz que todo ser vivo tenía en mas o menos medida, fue activado, esa energía trasformó el hechizo pretendido, (esto hizo respirar a Borja con más seguridad pues no era más que un aprendiz y en ocasiones los conjuros le podían fallar, pero no fue en esta ocasión, todo había salido como se esperaba), el Hechizo se activo y los dos hombres se llevaron las manos a la cabeza y se tambalearon sin poder resistir los efectos del conjuro cayeron dormidos, lleno de rabia al ver a sus padres mal tratados y en el suelo de su propia casa cogió su pequeño cuchillo de marfil y corto la yugular de los dos bandidos. Sus padres cuando reaccionaron era ya demasiado tarde,

-¡Que has hecho!- exclamo confuso su padre al ver lo sucedido.- Son saqueadores de la ciudad Océano,. Tienen por costumbre coger todo lo que les place en sus saqueos, pero nunca matan a sus victimas, pero con estas muertes nos has sentenciado a todos.

Borja miro a su padre y luego a los dos bandidos degollados.

¿Estáis bien? – preguntaba mientras ayudaba a su madre a levantarse. - tengo un portal mágico abierto abajo-continuo diciendo- si llegamos hasta el y nos llevamos los cadáveres estaremos todos a salvo y nunca sabrán con certeza que les ha pasado a sus hombres.

Sus padres asintieron y bajaron con los cadáveres, dejando charcos de sangre por cada paso que daban.

Mientras a fuera, no muy lejos de la casa, una voz ronca de extraño lenguaje gritaba algo, como no tenían contestación, varios de estos piratas se acercaron con enormes espadas y mazas en las manos.

Borja señaló el portal a sus padres y corrieron hasta el, tendrían el tiempo suficiente de llegar y ponerse a salvo, cuando de pronto y faltando el último paso para cruzarlo, este desapareció.

Las miradas de preocupación recorrieron la sala como si el mismísimo Creador del Ocaso se hubiese presentado ante ellos, el portal se había desvanecido. Borja podía mirar su libro para intentar activar de nuevo el portal, pero sabía que no tenía el tiempo suficiente, también podía sencillamente teletransportarse lejos del peligro, pero nunca dejaría a sus padres en una situación tan comprometida.

Héctor se quedó sopesando una de las piedras que logró quitar del arco con la punta de un abre cartas, con esta acción, logró romper el encantamiento que mantenía el portal abierto, solo tenía que volverla a colocar la piedra y nadie se daría cuenta de nada, era un plan perfecto no le importaba que le estaba pasando a Borja o a donde había ido, solo sabía que tardaría mucho tiempo en volver a verlo y cuando llegará caminando de su viaje de retorno, los tutores le expulsarían por su comportamiento.

Pero sin saberlo con esa actitud había condenado a Borja y a sus padres a una muerte segura.

Encuentro 3 En Ciudad Océano.

La chimenea estaba encendida cuando Thomas el jefe de la expedición llegó a su hogar en el centro de la ciudad Ocean, habían tenido unos días de marcha forzada muy duros En aquella aldea habían perdido a cinco buenos hombres y tras verse obligado a matar y quemar a los aldeanos como escarmiento, la huida con el botín fue mucho peor, pues se enfrentaron a sus perseguidores, una pequeña tropa de soldados inexpertos de la ciudad Burguesa. “los cazadores fueron una vez más cazados – pensó tras recordar como huían aquellos jóvenes soldados al ver la fiereza de aquellos curtidos hombres en la batalla”, aunque la fama de los guerreros de Ciudad Océano

se conocía en todos los mares; algunas veces se internaban en el continente, como fue esta vez el caso.

Su mujer y su hijo de 12 años se apartaron del fuego para recibirlo, a su hijo le encantaban las historias de batallas y sitios lejanos que contaba a regresar su padre.

Thomas beso a su mujer y acaricio los cabellos de su hijo, que no paraba de preguntarle cosas.

-Toma –le dijo su padre sacándose un libro de una de las mochilas de viaje – Lo llevaba un chico poco más mayor que tu, él – hizo una pausa pensando que decir- El ya no lo va a necesitar.

A Iván se le abrieron de par en par los ojos , pues enseguida reconoció el libro, eran hechizos del creador del sol Solcan. Su maestro se pondrá muy contento de poder complementar sus enseñanzas con estos nuevos conjuros a pesar de ser un clérigo del creador del agua (Yovión).

Iván no era un alumno destacado en nada, ni siquiera se le veía mucho Poder de Luz en su interior, más bien estaba algo por debajo de la media, pero el clérigo lo adopto como discípulo al ver su espíritu puro y limpio, con paciencia, fe y volunta lograría que Iván fuera no un simple clérigo, si no un brujo sabio, con gran capacidad de usar poderosos objetos, pócimas y runas que disimularían su déficit en Poder Luz que tenía.

Dentro de tres años tendría que ir al bosque encantado para pasar la prueba y conseguir su trozo de madera Oliondo que tallaría y daría forma con el tiempo para hacer su bastón de mago.

Encuentro 4 Entre Fronteras

Borja cobro poco a poco la consciencia, lo último que recordó fue el enfrentamiento contra los Piratas, poniendo al limite su Poder Luz, con la intención de proteger a su familia, para terminar exhausto he inconsciente.

Miro el lugar este era tenebroso, con aspecto volcánico, el mar que rodeaba la isla parecía una masa gelatinosa oscura y pegajosas, salía de esta masa unas burbujas con aspecto de brazos, manos y caras de distintas razas, que intentaban llegar a la superficie, estas formas estallaban al tacto con la isla.

Pero el horror no había terminado para Borja, pues al mirarse vio que carecía de forma humana, todo su ser era ahora una especie de masa densa

de Luz oscura, la parte donde tenía que estar su cabeza había una pequeña piedra luminosa y cristalina, esta era su esencia o alma.

Enseguida comprendió por las historias y libros leídos que estaba en el plano de los muertos donde El Creador Del Ocaso Srocat tenía su reino.

Un lugar con una isla principal y varias más pequeñas, también recordó el nombre del lugar donde se encontraba, se llamaba Entre Fronteras, donde su esencia se iría transformando poco a poco.

Nadie había vuelto jamás de este lugar ya que las almas se fundían con el paso del tiempo, formando parte de esa masa oscura o del paisaje.

Pero él tenía esperanzas de poder volver al plano Fhil antes de fundirse del todo, haciendo algo que ningún humano había conseguido, pues en su libro de sacerdote entre sus hechizos había copiado un encantamiento, si alguien lo leía activaría las piedras del arco abriendo un portal, (esto seguramente agotaría el poder de las piedras), una vez abierto tendría unos segundos para pasar, sin saber la consecuencia de lo que pasaría con su forma corpórea

Si lograba regresar al plano Fhil, averiguaría lo sucedido y haría pagar a todos la muerte de sus padres. (Borja sabía que gran parte de la culpa era suya, pero la venganza le aliviaría.)

Los semicreadores y guardianes del lugar al servicio del Ocaso, se fijaron en Borja y en su sed de venganza y caos, si abandonaba la fe de Sacerdocio que tenía con el creador de la luz Solcan y se unía al Creador del Ocaso Sroat, le dejarían cruzar el arco, nada más este se activara.

Esto seguramente desequilibraría el plano de Fhil y eso al Ocaso le divertía.

(Lástima que este hecho haga que el arco de piedra se ponga al límite de sus posibilidades y se gaste su poder, pero el Propósito del Ocaso es ese “Finalizar algo antigua, para dar comienzo algo nuevo.”)

Fin del relato introductivo del continente Rad Fhil

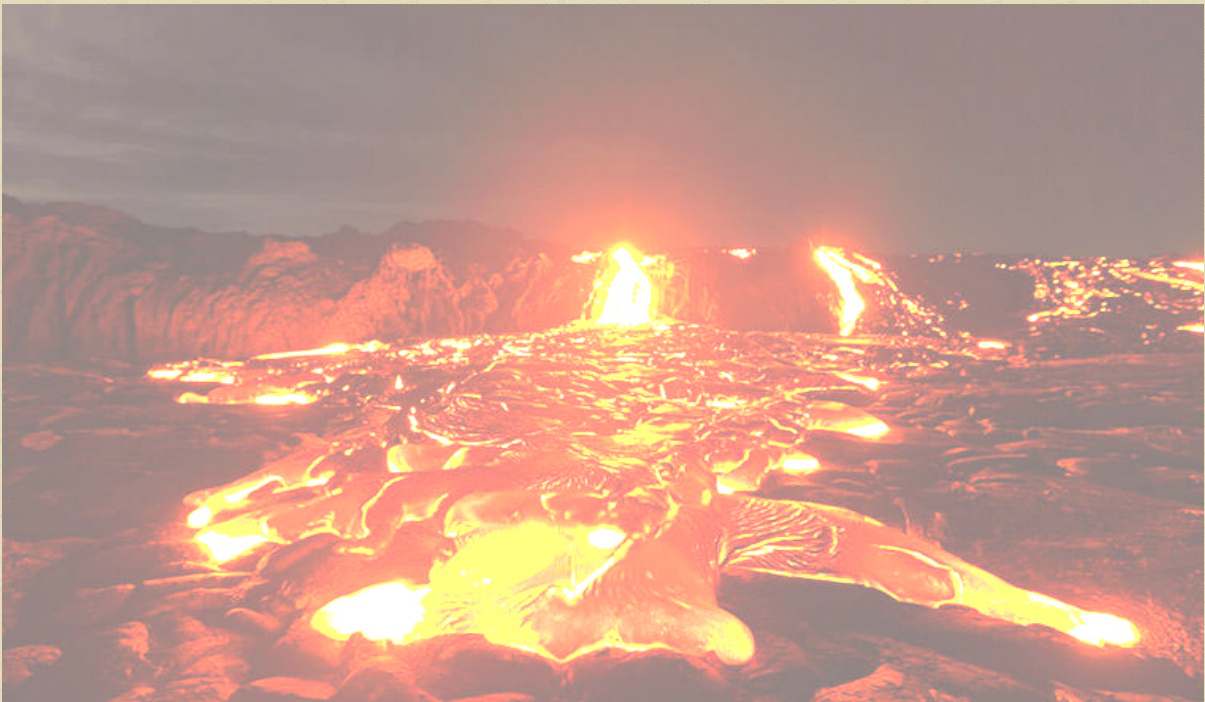
Autor Lebaa

HISTORIA



Durante siglos la lava de los volcanes estuvieron formando los continentes, cuando esta se enfrió la vida fue apareciendo lentamente

Los primeros seres no tenían aspectos definidos, no eran más que minerales expulsados por las erupciones volcánicas con un gran poder, conforme se enfriaron tomaron conciencia de ese poder, y comenzaron a moldear la lava mientras esta se enfriaba

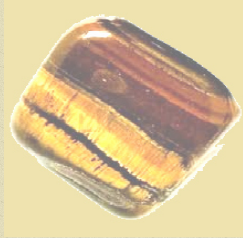


Los principales Creadores

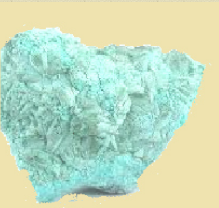
(los semi-creadores o ayudantes no se mencionan en este apartado)



El Cielo y clima **Orión.**



La Tierra **Andro**



La Naturaleza **Anras**



El agua **Yovión**



El fuego **Solcan**



El Ocaso **Srocat**

Su Política

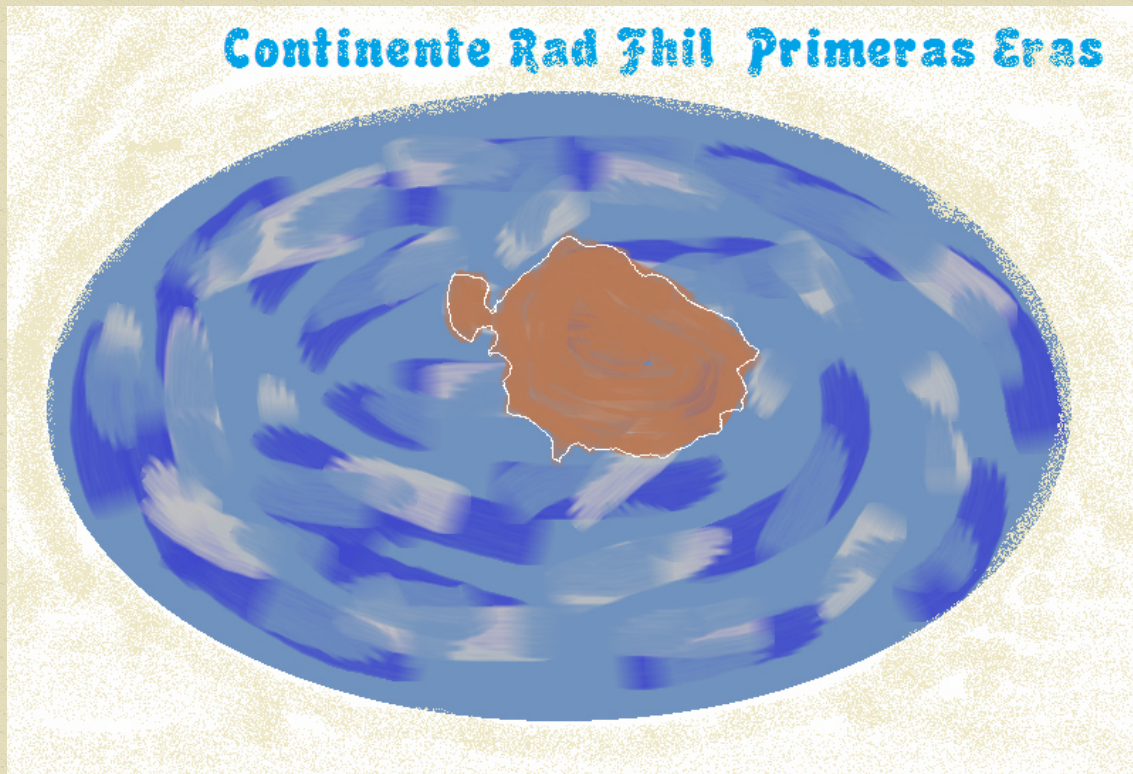
Los creadores no solo daban forma al continente sino que intentaban imponerse unos a otros, este hecho hizo que se formaran alianzas y acuerdos entre ellos y entre sus ayudantes los semi-creadores. Pero hubo uno que resalto en poder y potencial a los demás, SROCAT el creador del Ocaso y destructor de las obras de sus hermanos.

Estas guerras y alianzas dio pasos a distintas etapas llamadas ERAS en la que el continente fue el campo de batalla en muchas ocasiones, este hecho hizo que cambiara varias veces de forma, de clima y de fauna.

Estas batallas no solo transformaron el continente sino la esencia del poder y la magia del principio; pues por cada destrucción y nueva creación del continente, todos los creadores perdían algo de poder. Conforme avanzaban las eras las luchas eran menos intensas en magia y las transformaciones del continente menos agresivas.

Por lo que las aventuras en este continente con respecto a las criaturas y magia tendrá que estar en concordancia, se verá mucha magia y criaturas poderosas si son las primeras etapas o eras del continente, y se verá muy poca en las eras más avanzadas.

El Continente de Rad-Fhil



Este es Una de las Formas que ha tenido el Continente en sus primeras Eras-

poco a poco la tierra fue separándose y moldeándose

El director ha de pensar en que era le gustaría comenzar la aventura, en las primeras las tierras estarían más juntas y la magia sería más abundante.

En las últimas La tierra comienza a separarse y hay más islas, pero la magia escasea más.

Abajo dejamos un ejemplo de lo que sería una de las Eras más avanzadas del Continente Rad Fhil (La Séptima), se puede ver que el continente esta más separado, hay islas y menor poder mágico activo.



Según la era este continente ha tenido una u otra forma, esta que se muestra aquí es una de las últimas etapas . Si hubiese tenido Doce eras con sus respectivas transformaciones, podríamos decir que esta forma pertenece a la Séptima Etapa o Era de Rad-Phil.

Se ve en la parte de la izquierda, En la zona llamada Entre Fronteras en medio del océano una isla esta es el dominio de Srocac el creador del Caos, donde su esencia es más fuerte en ese lugar. En el margen de arriba y también a la izquierda, hay un pequeño continente o isla donde la esencia del resto de los creadores es más fuerte y donde los volcanes en el principio de los tiempos expulsaron la lava que dio comienzo todo "*Monte Del Destino*", por lo que se podría decir que es el lugar o santuario más sagrado Recuerda: Aquí ponemos un ejemplo de lo que podía ser una de las Etapas o Eras del continente y todo lo que puede abarcar la imaginación será el limite

La Ciudad Burguesa y la Ciudad Shali Humanas con piel dorada, están en guerra no declarada por el Desierto de Shali Lugar de arena y dunas con temperaturas extremas. la Ciudad Independiente se ve en ocasiones afectada, por lo que las fronteras están llenas de asentamientos, Torres y defensas.

La ciudad Independiente (Hay todo tipo de razas y profesiones, gracias a las minas). Al tener tantas riquezas es muy comercial, tiene alianzas con **Ciudad Comercial y Ciudad Puerto**.

Ciudad Océano Se dedica con sus barcos a saquear otras tierras,. Por donde pasan causan la destrucción y el saqueo, pero por extrañón que parezca intentan no matar a nadie. Está muy bien fortificada, es una ciudad de Guerreros conocidos como Vikingos o Piratas.

Ciudad Sin Nombre es un Lugar Neutral donde abundan los Goblins, Hombres lagartos, humanos, Medio Trolls ...etc, en busca de fortuna y dinero fácil, es una ciudad Libre, peligrosa y oportunista.

Bosque Espeso viven todo tipo de gente buscada por la ley. Y algunas criaturas peligrosas, sobre todo por las noche también se encuentran otras razas más amigables, como los gnomos estos *quieren hacer una especie de barco volador que pueda atravesar el Nira*.

El Bosque Encantado Pocos logran salir para contarlo. Hay todo tipo de criaturas mágicas Unicornios, Centauros, Minotauros, etc. Los magos y hechiceros. cuando creen estar preparados tienen que pasar una prueba. estar 8 días en el bosque encantado sin víveres. Si regresan con un bastón o rama del árbol Oliondo que esta en el corazón del bosque

es que han pasado la prueba de su respectiva orden y con la vara traída formarán su primer bastón mágico. Se cuenta que hay oculto en el bosque una puerta dimensional que va del Plano F al plano R de los creadores. Pero no se ha encontrado.

Pantano Del Silencio aquí hubo una gran batalla; en la segunda Era poderosas criaturas fallecieron, y la Zona Entre Fronteras no se había formado y los cuerpos y espectros en la batalla se quedaron atrapados en el lugar, formando una masa negra parecida al Fango

Elfislandia y Enalandia al ser islas vecinas han tenido sus disputas históricas, entre ambas razas, y rivalidad en hacer el objeto más hermoso o poderoso jamás visto.

El Gran Mar está lleno de criaturas y se dice que hay una ciudad bajo el agua de Humanoides o sirenas, también hay pequeñas islas que no salen en el mapa, los seres de buen corazón o neutrales encuentran el agua dulce y los de corazón oscuro salada.

La Isla Tropical Se encuentra en medio Del Gran Mar .Hay Cuatro tribus de Humanos (la primera Pigmeos, la segunda caníbales, la tercera humanos de mas de dos metros, cuarta Humanos con mutaciones), también se encuentran enormes animales e insectos sobrevivientes de la Era Segunda) En medio de la Isla hay una Gran Montaña, esta es volcánica.

Ciudad Puerto Esta en el mar Limite entre ciudad Puente y ciudad Pesquera Es pequeña y no aparece en muchos mapas, se dedica a sacar del mar ámbar, tesoros y restos de barcos hundidos.

Ciudad Mar: tiene grandes barcos que recorren y comunican la zona Sur del Contiente con la Zona Norte, también viven de la pesca y lo que el Gran Mar les ofrece, cuentan los pescadores grandes historias de ciudades de sirenas e islas Prehistoricas.

La Ciudad Puente está bien situada entre el mar y el río . Son Humanos de Color pálido casi Azulado con un regente al cargo de la ciudad.

La isla del plano R es la isla de los Creadores y semi-creadores (Dioses), También se encuentra el Gran volcán

La Isla Limite es la última Isla del plano F, una vez sirvió como Catapulta entre los dos Planos, en la isla hay seres y bestias poderosos, contiene pequeños reinos en forma de fortalezas, castillos y ciudades, sometidas unas a otras y todas a la Capital.

Entre Los Montes Altos, los Montes de la Muerte y el Gran Mar; el Continente F esta dividido entre el Norte y el Sur, es mejor Navegar de un lugar a otro, a arriesgarse por las montañas, lo malo es que hay criaturas marinas, islas desconocidas y piratas.

Ciudad Pesquera (x) es una pequeña ciudad donde se dedican a vivir de lo que la mar les da.

En los Montes Altos se dice que hay enormes águilas y tres clanes de Enanos Grises; estos viven en lo mas profundo y céntrico de las montañas Altas. También hay un clan de Orcos (Más altos que los Goblins), no suelen salir a la superficie.

Se ha hecho tantos túneles que los reinos y clanes están conectados subterráneamente, Formando en ocasiones terribles batallas que el resto del Plano F no se ha enterado. Hay estrañas criaturas y aves en las montañas, como Pegasos, esfinges, Golems, Titanes, etc.

Ciudad Lago Dulce es una ciudad de semielfos que viven tres veces más que los humanos y sus dotes en hacer Licores y trabajos con la madera se ha hecho conocer por todo el Plano F. Las montañas que tienen enfrente les ayudan a tener un micro clima propicio para las cosechas de plantas de Licor. La madera pocos lo saben, pero la extraen del fondo del lago, donde hay un bosque marino. Son buenos nadadores, pesqueros, recolectores de corales, y conchas. Que decoran sus obras

Ciudad Blanca es una ciudad enorme y prospera hecha con gigantescos bloques de sal y cristal, viven unos seres que son medio enanos y medio humanos, se dedican a trabajar en una mina enorme que tienen en medio del Desierto De Sal, de ahí sacan los bloques y el cristal, los alimentos y enseres lo cogen del Bosque de las palmeras, que habitan una tribu humana Nómada.

En el Monte De La Muerte viven seres tan terribles como los Dragones Oscuros, Demonios de todo tipo, Arañas, Ratas Gigantes, y todo tipo de criaturas Oscuras inimaginables. También viven clanes de Orcos Malignos, Enanos semiorcos y Trolls.

La Ciudad Oscura es una Enorme Fortaleza. En la zona llega poco la luz por las altas montañas. Está habitada por Goblins, Trolls, Brujos, Humanos Oscuros...

En el Monte Sin Fin se dice que viven Clanes de Distintos tipos de dragones, y bestias poderosas, como es tan extenso se pueden encontrar: Nómadas, Goblins, SemiEnanos, Orcos, etc. que están de paso hacia Ciudad Blanca, y Ciudad Negara.

En Ciudad Negara Es una ciudad habitada por mujeres hechiceras, brujas, y guerreras, llamadas Amazonas.

Tienen controlada la zona del Valle del Olvido sus montes y parte del Bosque de Palmeras.

Desierto de Hoot es la zona más caliente, seca, y árida del Plano F. No tiene nada que ver con el desierto de Sal y hay una pequeña tribu nómada con camellos que se dedican a pasar la gente de una zona a otra.

Río Largo es una buena vía para llegar a las montañas Sin Fin y al Desierto De Sal, una vez allí se puede ir a la Ciudad Blanca.

Ciudad Vampirica: Los Habitantes están atemorizados, pues antes de llegar al bosque tenebroso hay un castillo con un señor de gran poder él y sus engendros absorben el poder de luz de otros seres vivos para poder sobrevivir eternamente..

El bosque Tenebroso: es un lugar de árboles muertos y podridos donde abundan seres como los Licántropos y otras bestias.

El Nira Es el mar después de la islas Limite y Elfilandia.

la brújulas dejara de funcionar y al traspasar el limite, el barco dejara de navegar misteriosamente o se lo tragara las aguas.. Hay gente que lo ha intentado volando con algún tipo de Ave Gigante, pero nunca se les ha visto volver, talvez llegaron al Plano Rad o tal vez se perdieron en cualquier otro lugar o Dimensión, sin rumbo conocido.

Entre Fronteras es donde van los no vivos o seres ya extenuados de los dos Planos Rad Phil. Esta es la zona en la que se suelen quedar los que se pierden por el Nira, su mar es negro como el petróleo y sus islas con forma de Calaveras mantienen en cautiverio los espíritus y seres que no tienen ya el suficiente poder para regresar a alguno de los planos, con el tiempo se funden con el lugar.

Se dice que es la reserva de magia de los planos y que el día que los Creadores se queden sin luz, se impondrá un nuevo tipo de poder y orden salido de este lugar.

Algunos **Nigromantes** han logrado Extraer su Poder directamente de este Lugar, y así poder ser independientes del control de los Creadores, llegando a ser Autosuficientes en el poder de la magia.

Las montañas Azules hace 9000 años había un reino. Este tenía bosques y lagos. Ahora solo queda el desierto y la arena; esta misma arena se ha tragado con el paso del tiempo las ciudades y su historia..

Llegados a este punto ya conocemos un poco más El Mundo Rad Phil, razas, geografía, política etc..

Flora y Fauna

(Razas y Lenguas)

Según las eras se pueden encontrar todo tipo de criaturas maravillosas y siniestras, con forma de bestias diabólicas o humanas.

En la creación de personaje mencionaremos algunas razas de referencia, pero el límite realmente lo pondrá tu imaginación. Enanos, elfos, orcos, goblins, gnomos, etc. Al igual que el bestiario (*Casi al final tienes un bestiario de ejemplo con atributos y habilidades*).

Estas razas inteligentes o semi-inteligentes, aparte de sus idiomas nativos hablan un idioma común según la zona de donde pertenezcan (Norte, Sur, Centro), por ejemplo la parte Norte del continente hablarían en Nortable; la parte Sur Suthanda; la zona céntrica y marina el Brisor, por último la lengua oscura Dragana.

Creando El Personaje.

Crear un personaje consiste en darle una historia, una personalidad y unos números que le acompañen. Recuerda siempre esto, los números serán siempre un medio, no un fin.

Raza

Escoge la raza del personaje de la siguiente lista.



Enano : +1 en Físico, con poca luz, como la de una antorcha, ven perfectamente dentro de una caverna, siempre saben en el interior de esta si afuera es de día o de noche.

Elfos +1 en Inteligencia, no temen a los espectros humanos, meditan tres horas en vez de dormir, en cielos nocturnos con luna o estrellas ven como si fuera de día.



Medianos +1 en Destreza, No tienen fobia a los lugares estrechos, tienen los huesos más flexibles que le ayuda a colarse en lugares hasta 1/3 más pequeños que ellos. Tienen un +1 en la habilidad de sigilo que se le sumará a la que además ya tengan en el desarrollo de sus habilidades.



Humanos +1 en Percepción, son una raza muy adaptable que aprende rápido, por lo que tendrán una habilidad extra después de terminar su ficha con un +2, ó dos habilidades extras con +1 según el aventurero quiera

Medio Troll y medio humano, tiene +1 al Físico y 1d6-1 pv más,(mínimo +1pv.) Le molesta la luz solar o luces repentinas muy intensas y cada vez que comienza un nuevo día a de tirar Salv Físico +8 sino la pasa tendrá -1 a la percepción durante toda la mañana y mediodía. Ve en noches con poca luz perfectamente, Y prefieren dormir sus nueve horas por el día, si duerme menos estará de mal humor o como se dice vulgarmente de "Humor de Perros".



. Draco es una raza de hombres reptiles, les encanta las zonas húmedas y calidas, no soportan los fríos intensos, tienen +1 a la percepción, sobre todo olfativa ya que su lengua es capaz de oler los alrededores así pues, seres escondidos y formas invisibles son más fáciles de encontrar para el que otras razas: Tiene un +1 a la Habilidad de rastrear, advertir-que se le sumará al terminar la ficha con los que ya tenga.



Esto es un ejemplo de las cientos de razas que se pueden encontrar en el continente de Rad-Phil y que los psj pueden interpretar.

Profesiones:

El tener claro la profesión, nos sirven para Orientarnos a la hora de escoger las habilidades y Virtudes, al igual que el equipo.

Montaraz, Herrero, Artesano, Sereno, Guerrero, Marinero, Noble, Comerciante, Erudito, Bardo, Sacerdote Marcial, Juglar, Druida, Alquimista, Animista, Mentalita, Mago, Brujo, Nigromante, Hechicero, escribano, puede ser uno de los muchos ejemplos de oficios.

Atributos

Los atributos son las capacidades innatas del personaje. Tenemos 15+1 que da la Raza a repartir entre 4 atributos: Físico. + Destreza. + Inteligencia. + Percepción. El mínimo es 2, el máximo 5; pero se podría tener 6 en un atributo si además añades el +1 por raza, comentado arriba.

Ventajas y Dones

(Poner en la primera mejora de ficha)
Cada jugador podrá escoger en la creación del Psj tan sólo una de las siguientes ventajas, Siempre y cuando cumpla los requisitos entre paréntesis y tenga alguna relación con *su profesión, historia o raza*.

+Arcano (I5+): +1 a tiradas de hechizos.

+ Luchador (F5+): +1 a tiradas de combate CC.

+Defensor (D5+): +1 a la Defensa.

+Despiadado (F5+): Puedes repetir tirada de daño una vez al día

+Golpe duro (F6+): +1 al daño en CC.

+Mana intenso (I6+): El maná es inteligencia x 5 en vez de x4.

+Mula de carga (F5+): Ignora 1 punto de estorbo. (como en armaduras, escudos, ciertas armas, etc).

+Muro (F5+): pv = Físico x 7 en lugar de x6.

+Piel de piedra a (F5+): +1 a la absorción.

+Puntería (D5+): +1 a tirada de armas a distancia.

+Rápido (P5+): +1 Iniciativa.

+ Recuperación (F5+): cura 2 pv adicional en cada curación, natural o mágica.

+Suerte : Puede repetir una tirada por encuentro o escena.

DONES

*Rastreo: sube un nivel tu tirada de dado en esta habilidad, ejemplo si tenias dado bajo por herida, ahora usas el dado medio (2 veces día).

* Encuentro: sube un nivel tu tirada de dado en buscar,

ejemplo si tenias dado bajo por no tener la habilidad, ahora usas el dado medio (2 veces día.)

*Detectar trampa te da +1 en esta habilidad Siempre.

*Oficio: sube un nivel tu tirada de dado en esta habilidad de Herrería, minería; ejemplo si tenias dado bajo por hacer dos acciones, ahora usas el dado medio en tu habilidad de oficio. (2 veces día).

*Tasar un arma: te da en la habilidad comercio/Tasar un +2 y también sabrás su historia si la tuviese, (2 veces día)

*Concentrado: +2 al daño y +1 al ataque, (2 veces día).

*Táctico Del Defensor: das con tu energía de luz un +1 a la armadura y Escudo, un uso al día y el efecto dura 1d6 asaltos.

*Don de los Astros: Tienes la Habilidad mirando las estrellas, de calcular las rutas, muy practico para viajes en barcos y en vuelo, además con esta habilidad eres de los pocos que podría orientarse para saber donde encontrar la isla de los creadores y otros lugares maravillosos. Equivale ha tener Habilidad de Navegación

Astronómica con el Atributo de Inteligencia a Nivel 3.

*Ataque Mortal: puedes repetir tirada de daño o de ataque, valdrá la segunda tirada realizada, 1 vez día.

*Leer Labios: Si conoces el idioma y ves los labios sin problemas de la persona deseada, podrás saber lo que esta diciendo, equivale a tener la habilidad de Leer Labios a Nivel 3.

* Si alguien recibe una herida grave le puedes facilitar la recuperación si pasas la dificultad de sanar, recupera un 1d6+1 extra, de sus puntos de salud, usar solo una vez por herida y persona.

*Mal de Mares: No te mareas en el mar ni enfermas por esto.

*Norte Oculto: Sabes donde esta el norte dentro de las cuevas, grutas y similar.

*Ataque Rápido: La Habilidad de reflejos te sube +1 para la Iniciativa.

* Peligro :+1 en advertir peligros o en reflejos de trampas.

* Adherir: bajas la df de trepar en un nivel dejando más

margen para subir por lugares difíciles, pues se transforman estos en Moderados y los Moderados en Fáciles...

*Anfibio: buceas 1d6+F minutos ese día.

* Musculoso: Da +1 a la Fuerza durante 1d6 asaltos día.

*Ágil: tienes +1 a la destreza durante 1d6 asaltos día.

* Anti-Torpes: anulas esta vez la pifia y tiras de nuevo el dado de la pifia, teniendo otra oportunidad, Pero hasta que no saques un critico y lo anules tirándolo de nuevo, no podrás volver a usar el Don.

*Mente despejada: +1 en inteligencia 1d6 asaltos y día.

* Súper velocidad: si no estas en combate doblas x2 los metros en correr y tienes +1 en atletismo durante 1d6 asaltos. Tantas veces como físico tenga tu organismo (ese día). Ejemplo 30m haces 60.

* Aliado conoces a alguien importante, habla con el master al empezar la aventura.

*Agradable: tienes +1 en carisma o en habilidades sociales, durante 1d6 asaltos una vez día.

*Ambidiestro: Puedes atacar con las dos manos, haciendo dos ataques distintos, pero con la mano no diestra tendrás -2 al ataque y daño.

*Aguante: si estas herido y por ello tiras el dado bajo, puedes tirar el dado de medio tantas veces como puntos de Físico tengas, no pudiendo hacer este don de nuevo por causa de la misma lesión, en el día.

*Amistad: conoces a alguien de un gremio, un sindicato en un lugar determinado.

*Siempre Preparado: No tienes penalizador en el ataque de Cuerpo a cuerpo por tener el arma fundada a la hora de atacar o defenderte.

*Puntería: no tienes penalización en disparar el arco en el mismo asalto, tanta veces como puntos de percepción tengas ese día.

*Diestro: recibes robar y abrir cerradura, un +1 en estas habilidades a la vez, tantas veces como puntos en destreza tengas ese día.

*Fantasma: recibes +2 en sigilo y disfraz las dos habilidades a la vez durante 1d6 asaltos, dos veces día

*Guapo/a: tienes +1 en seducir.

*Gran líder: tienes +1 en Liderazgo.

*Artesanía: un arma cualquiera de las que sueles llevar (una vez por misma arma) en tus ratos libres la estas mejorando y en 1d6+1 días de trabajo le has aumentado el daño en +1.

* Puños de Hierro : eres un boxeador experto +1 de daño extra en tus golpes y +1 en pelea, permanente.

* Elocuente: tienes un +1 en Labia.

* Profeta: sueñas con algo que pudiera ocurrir, en forma de acertijos.

*Detective: sabes si te miente alguien, 1 vez por punto de carisma o inteligencia que se tenga ese día.

* Ver el norte: en el exterior a la luz de los astros sabes donde esta el norte.

* Rudo: tienes un +1 en interrogar.

*Voluntad: tienes un +1 en ataques contra conjuros, tantas veces como inteligencia tengas ese día.

* Anticuario: sabes en el acto si es mágico el objeto, o pergamino y su valor aproximado, pero no lo que hace, lo puedes usar tantas veces como percepción tengas en ese día.

*Sobrevives: tienes +1 en supervivencia/cazar y trampas de caza.

*Escritos: tienes un +1 en criptografía, y en los papiros o escritos antiguos tienes un 50% éxito en traducirlo.

*Plantas: sabes la cualidad de las plantas nada mas verlas, lo puedes usar tantas veces día como inteligencia tengas.

* Naturaleza: Estas cómodo con los animales y plantas +1 en fauna ,Flora y cabalgar.

*Atento: tienes +1 extra en Criptología , Historia y Rumores.

*Saber: Tal vez sepas si en un radio de 10 m hay un conjuro activo, tira 1d6 pares lo sabes impares no. Tantos intentos día como Carisma o percepción tengas.

* Dialecto: conoces dos idiomas extras como si fuesen maternos.

*Desprevenido: si pillas a alguien desprevenido tendrás además de la bonificación estandar un +1 extra en ataque y +2 en el daño.

*Reductor: Si te dañan en un ataque mortal puedes tirar 1d6+1 para que absorba el golpe del daño, 1 vez día.

*Deidad: puedes hacer una llamada a tu creador para que te de su bendición: Aprendes un conjuro extra en la lista de magos a Nivel +1, (que tengas a mano) te lo anotas como habilidad, solo se usa una vez este Don Por cada subida o mejora impar y luego la puedes activar o subir con tus px cuando quieras.

*Furioso: Te quitas un +1 en el ataque y defensa para hacer un +3 de daño extra, también puedes hacer esta opción: Furia Extrema te quitas +2 en el ataque y +2 en defensa para hacer un +4 de daño extra, o combinarlo con otro don parecido.

*Ataque coordinado: tu compañero en su ataque exitoso, se ha coordinado contigo para engañar a vuestro enemigo y te da en tu ataque un +2 Tendréis, que estar los dos concentrados en vuestro rival. Y no despistarse en otros

asuntos. No se podrá hacer dos veces con el mismo enemigo, pues se supone que ya conoce vuestras tácticas.

*Ataque Acrobático: eres muy ágil en tus ataques, es como un baile para ti, saltas das volteretas, ruedas esto hace que cada vez golpees a tu enemigo con 1d3 puntos de daño extra de ataque C.C.; él te atacara con un penalizador de -1 por moverte tanto, este baile te ha hecho ganarte algunas monedas en los mercados. Lo usarás Tantas veces como destreza tengas al día

*Precisión: Cuando Ataques a distancia y obtengas un crítico, tendrán tus compañeros un+1 en su ataque a distancia al mismo objetivo, hasta que sea de nuevo tu turno.

*Entrenamiento 1: con tu armadura de +1 de penalizador has entrenado tanto que has logrado reducirla a +0.

*Entrenamiento 2: Has entrenado tanto con tu escudo que el penalizador de +1 se reduce a 0.

*Ataque Montado: Tienes +1 en ataque C-C y se te quita el penalizador con el ataque en Arco.

*Derribo: Si en tu ataques haces un Critico y le dañas, además lo derribas dos metros hacía atrás perdiendo este 1 asalto, o tirando el dado bajo si atacase en su turno.

* Contra partida: haces que cualquiera que este en la mesa de juego repita la tirada quedándose con el resultado de la segunda tirada. Una vez día

*Disparo Divino: Alargas en 2m el alcance corto y medio y en 5m el alcance largo de cualquier arma arrojadiza es decir una daga de 5/10/15 se quedaría en 7/12/20m

*Golpe de escudo: Si atacas con tu escudo el daño es de 1d6 pero si le haces herida tendrá tu enemigo -1 en su ataque durante dos asaltos

*Entrenar Habilidades: recibes un +1 en una habilidad extra que tu has entrenado.

*Poder Luz: Te da +4 Puntos de Luz o reduce -2 la dificultad de un conjuro al día.

*Palabra divina: Cuando una criatura es mágica o especial, tal vez necesites un arma bendecida para atacar, diciendo el nombre de tu Creador o Creador menor

haces que un arma cualquiera en 1d6 asaltos pueda dañar a la criatura, pero si el arma le llega a herir con un impar se deshará, Se Aconseja usar la dote sobre armas que no se tengan especial cariño. (4 veces día)

* Poder Marcial 1: ¿Estas sin armas?, ¿es tu última oportunidad?. Te concentras este asalto y en tu frente logras que aparezca un tercer ojo. Puedes lanzar rayos ígneos con el 3º ojo (at distancia: 12 m a df corta, daño 2d6+1) cada vez que lances un rayo tu Inteligencia se reduce a uno. Cuando llegue a 0 quedas en estado de Sock tus habilidades quedan afectadas. Cada día recuperas+2 de Inteligencia

*Poder Marcial 2 efecto llega hasta 15m de distancia la dificultad es corta+1, Ataque distancia Daño 2d6+1. Puedes Lanzar dos rayos Ígneos en el mismo asalto a distintos rivales, pero tu Inteligencia bajará en vez de 1 punto en 3 de golpe, por el sobre esfuerzo. O Puedes gastarte 3 Puntos de

golpe en inteligencia y Carisma y aumentas el daño a 3d6+2 en un solo rayo y adversario. Se aconseja tener buen carisma o inteligencia para quedar por lo

menos en +1 en el atributo y no quedar en estado de coma.

* Vapor: ¿estas encerrado?, ¿Necesitar pasar por un lugar difícil?. *Este Don te permite acceder a esos sitios, pues tu cuerpo se deshidrata tanto que te quedas como una pasa seca perdiendo hasta un 70% tu volumen corporal y permitiéndote pasar por barrotes y demás sitios*

estrechos. También te da una gran flexibilidad en tus huesos. Dura tantos asaltos como destreza tengas. Antes que termine el último de los asaltos has de tener una fuente de agua cerca para recuperar tu liquido corporal o quedaras en estado de Sock hasta que te den el preciado liquido, (cuidado pues si pasas un día entero sin recibir liquido mueres por fallo renal.) 1 vez día

Habilidades

(Este apartado es para jugar con 16 3D6, para 163D10 ir Pág. 87)

Las Habilidades son las capacidades aprendidas por el Psj.

Personaje especialista Heroico 1 Habilidad de Nivel 4 3 Habilidades de Nivel 3 3 Habilidades de nivel 2 3 Habilidades de Nivel 1	Personaje Versátil Heroico 1 Habilidad de Nivel: 4 2 Habilidad de Nivel:3 5 Habilidad de Nivel 2 6 Habilidad de Nivel 1
Personaje Versátil Realista 1 Habilidad de Nivel 4 2 Habilidades de Nivel 3 4 Habilidades de Nivel 2 4 Habilidades de Nivel 1	Personaje Especialista Realista: 2 Habilidad de Nivel 4. 2 Habilidades de Nivel 3 2Habilidades de Nivel 2 2 Habilidades de Nivel 1

Lista De Habilidades

<i>Acrobacia (D)</i> <i>Advertir/Notar (P)</i> <i>Armas a distancia (D)/</i> <i>Armas cuerpo a cuerpo (F)</i> <i>Armas a dos manos (F) a -5</i> <i>Pelea(F)</i> <i>Atletismo (F)</i> <i>Artillería Cañones(D)</i> <i>Buscar (P)</i> <i>Bailar (D)</i> <i>Cabalgar (D)</i> <i>Callejero (P)</i> <i>Comercio/Tasar (I)</i> <i>Disfraz (P)</i> <i>Conducir Carros (D)</i> <i>Escalar (D)</i> <i>Esquivar (D)</i> <i>Empatía (P)</i> <i>Tradición / Historia (I)</i> <i>Etiqueta/Burocracia (P)</i> <i>Idiomas</i> <i>Criptografía y Runas(I)</i> <i>Fauna / Flora (I)</i> <i>Leyes/Actuación (I)</i>	<i>Mana (I)</i> <i>Música / Imitar sonidos (P)</i> <i>Oficio(D)</i> <i>Navegar (I)</i> <i>Nadar (D)</i> <i>Saber (I)</i> <i>Objetos/Ocultismo (I)</i> <i>Rastrear (P)</i> <i>Reflejos(P)</i> <i>Prestidigitación/Ocultar(D)</i> <i>Pilotar Globo (D).</i> <i>Religión (I)</i> <i>Sigilo (D)</i> <i>Robar bolsillos (D)</i> <i>Supervivencia/cazar/clima (I)</i> <i>Rumores (P)</i> <i>Sanción/Hierbas (I)</i> <i>Trampas/Cerraduras (D)</i> <i>Amenazar (P)</i> <i>Interrogar(I)</i> <i>Labia (I)</i> <i>Liderazgo (I)</i> <i>Regateo(P)</i> <i>Seducir(P)</i>
---	---

La inicial marca con que atributo debe sumarse la habilidad, Físico (F), Destreza (D), Inteligencia (I), Percepción (P). Si se va a tener magia es importante saber que los hechizos cuentan como una habilidad y que cada idioma es como una habilidad aparte también, gratuitamente todos los psj hablan su lengua más una en común, según sean del Norte, Sur, o centro a nivel de su atributo de Inteligencia. Si tienes 3 o más además sabes escribirlo.

Valores Especiales

Puntos de vida Físico x6
Defensa: *Habilidad Esquivar* +
Atributo Destreza +3
Iniciativa: *Habilidad Reflejo* +
Atributo de Percepción + tirada.
Mana: *Habilidad de mana* +
Inteligencia x4

Dinero y Equipo:

Cada personaje comienza con 2d6x6 Dinares (mo) + un arma básica y ropa cómoda.

El cambio de moneda es.

1 Moneda de oro (mo) = 10 monedas de plata (mp).

1 Moneda de Plata (mp) = 10

Monedas de cobre (mc)

1 Moneda de oro (mo) = 100

Monedas de cobre (mc)

En algunos lugares las monedas de cobre se les llama *Vellón ó Penique*.

Las monedas de plata *Dracma* y las monedas de Oro *Dinar*.

Por profesión se podría cambiar la tirada inicial de dinero(dependiendo del director de juego(DJ)), Por valores fijos, Lo siguiente equivaldría a una mensualidad.

Campesino.....1 mo

Soldado.....10 mo

Artesano.....20 mo

Iglesia.....50mo

Burgués.....100 mo

Nobleza.....200 mo

→ También puedes tirar al azar la clase social del personaje, tirando 1d10:

★Campesino - 1-2

★Soldado - 3-4

★Artesano - 5-6

★Burgués - 7-8

★Iglesia - 9

★Nobleza - 10

Para las armas a tener en cuenta:

* Las armaduras no absorben daño de este tipo de armas

*(2M) Las armas necesitan ser usadas a dos manos

+Cuando sale en el dado el número máximo de daño este suma y repite tirada

Equipo

Armadura Absorción Estorbo Precio

Cuero	1	0	7mo
Malla	2	1	75mo
Placas	3	2	750mo

Escudo Def cc/ distancia /Estorb.Precio

Pequeño	+1/+1	0	2mo
Mediano	+2/+2	1	8mo
Grande	+3/+3	3	20mo

Arma Daño Alcance Precio

Alabarda (2M) (2M) 2d6...	1mo
Arco corto (2M) 1d6+3	
15m/30m/60m	1mo
Arco largo (2M) 2d6	
25m/50m/100m	30mo
Arco de precisión (2m) 1d6+2	
30m / 55m / 120m	50mo
Ballesta (2M) 2d6+2	
15m/30m/60m	50mo
Ballesta ligera 2d6+1	
15m/25m / 50m	25mo
Bastón 1d6+2 n/a	1mo
Cachiporra 1d6	1mo
Cimitarra 1d6+3 n/a	3mo
Cuchillo 1d6+1 5/10/15m	3mp
Daga 1d6+2 3/6/9m	1mo
Bolsa 8 dardos 1d3 /7/10	5mp
Espada corta 1d6+3 n/a	6mo
Espada larga 2d6 n/a	10mo
Espadon (2M) 2d6	50mo
Guantelete Armado 1d3	5mo
Guadaña (2M)1d6+1	18mo
Katana 2d6 n/a	57mo
Sable 1d6+3 n/a	18mo
Hacha combate 2M 2d6+	12mo
Hoz 1d6	6mo
Hacha de guerra 2d6	10mo

Honda 1d6+2 5m/15m/30m	1mp
Lanza ligera 1d6+2	
15m/30m/60m	8mo
Lanza pesada (a caballo)	
2d6(3d6) n/a	50mo
L. Media 1d6+1 3/6/10	1mo
Mandoble (2M) 2d6+2	50mo
Mangual* 1d6+2 n/a	6mo
Maza* 1d6+3 n/a	9mo
Maza Ligera 1d6	5mo
Pica pesada 1d6+1	8mo
Sable 1d6+3(1M) 2d6(2M)	15mo
Tridente 1d6+2	15mo
Vara 1d6+1 n/a	5mp
Escopeta mecha (2 asaltos. recargarla) 2d6+2	
5m/15m/30m	80mp
Nunchakus 1d6	2mo
Siangham 1d6	2mo
Kama 1d6	2mo
Espada Bastarda 1d6+1	35mo
Cadena armada 2d3	4mo
Espada de dos hojas	
1d3 + 1d6	100mo
Hacha doble Goblin 2d6	60mo
Red arrojadizas df 7 a 3m	
(tirada de salv. Dest. 8)	20mo
Frasco de acido 5m 1d6.	12mo
Frasco de agua bendita df 7 5m	
2d6 para los no vivos	27mo
Frasc. fuego liquido 1d6	22mo
Piedra Sonica df7 6m 1d6	33mo

Armas

❖ Balas de onda (10)	1mp
❖ Flechas (20):	1mp
❖ Virote de Ballesta:	1mp
❖ Piedra de afilar:	1mo
❖ Vaina sencilla:	1mp
❖ Veneno armas +2, 1uso	1mo

Ropa

- ❖ Botas altas: 1 mo
- ❖ Capa: 4 mo
- ❖ Mitones: 1 mo
- ❖ Muda campesino: 2 mo
- ❖ Muda aventurero: 5 mo
- ❖ Muda noble: 50 mo

Si se dobla el precio, la ropa será de calidad y más vistosa.

Animales

- ❖ Burro o mula: 10 mo
- ❖ Caballo de granja: 50 mo
- ❖ Caballo de monta: 150 mo
- ❖ Caballo de guerra: 300 mo
- ❖ Elefante de guerra: 600 mo
- ❖ Halcón adiestrado: 1000 mo
- ❖ Paloma: 1 mo
- ❖ Perro de guerra: 50 mo

Miscelánea

- ❖ Antorcha: 1 mc
- ❖ Candil o Lámpara: 1 mp
- ❖ Comida para 1 día: 1 mp
- ❖ Cuerda (10 metros): 2 mo
- ❖ Ganzúa+1 *abrir cerradura* 3 mp
- ❖ Manta de viaje: 1 mo
- ❖ Martillo de herrero: 1 mp
- ❖ Mochila de cuero: 3 mo
- ❖ Papel de liar (50 usos): 1 mp
- ❖ Pipa (50 usos): 1 mo
- ❖ Saco de dormir: 5 mp
- ❖ Tabaco de liar (50 usos): 1 mp
- ❖ Tabaco para pipa *50 usos* 1 mp
- ❖ Tienda campaña *Para 1*: 3 mp
- ❖ Tienda *Para 4 personas* 1 mo
- ❖ Tienda grande *para 8* : 5 mo
- ❖ Vela: 1 mc
- ❖ Vendas, aguja e hilo: 6 mp
- ❖ Yesca y pedernal: 1 mo

Instrumentos

- ❖ Flauta: 1 mp
- ❖ Gaita: 3 mp
- ❖ Guitarra: 5 mp
- ❖ Laúd: 4 mp
- ❖ Lira: 2 mo

Vehículos

- ❖ Carro: 5 mo
- ❖ Carruaje: 50 mo
- ❖ Barca con remos: 5 mo
- ❖ Barco pequeño para 4: 50 mo
- ❖ Barco medio para 20: 1000 mo
- ❖ Barco *grande para 100*: 7500 mo

Herramientas

- Cuchillo de hoja 3 mp
- Aparejo de poleas, a 100 kg 5 mo
- Cadenas:
 - De hierro fina 2 mp
 - De plata gruesa 54 mp
 - De acero fina 5 mp
 - De hierro media 15 mp
 - De hierro gruesa 2 mo
 - De plata fina 6 mp
 - De plata media 45 mp
 - De acero media 1 mo
 - De acero gruesa 2 mo
 - De oro fina 60 mo
 - De oro media 75 mo
- Palanca, 1 mto 2 mo
- Utensilio trabajar vidrio 50 mo
- Líneas de seguridad, 30 m 15 mp

Cinturón trabajo, 6 bolsillos 1mp
Bolsa de flotación 2 mp
Gafas protectoras 15 mp
Máscara protectora 30 mp
Tubo de buceo 2 mp
Chaleco salvavidas 15 mo
Cadena de pesos 10 mp
Cinturón de pesos:
Ligero 3 mo
Medio 4 mo
Pesado 5 mo
Comlumna de metal 2 mo
Afilador 5 mp
Sierra para cortal metal 3 mo
Visualizador de gemas 1.000 mo
Martillo *tallador de gema* 100 mo
Escaleras:
De cuerda, 10 mtos 30 mp
De madera, 4 mtos 10 mp
Telar 3-7 mo
Kit de cartografía 30 mo
Clavos:
De hierro, 100 uds 1 me
De plata, 1 uds 1 me
De acero, 1 uds 1 mp
Pico de minería 4 mo
Alicates 1 mo
Cuchilla 1 mo
Rompe rocas, 1 kit 100 mo
Tijeras 5 mp
Grabador de metal 100 mo
Pinzas 4 mp
Pala 5 mp

Horno de fundir:
Pequeño 1.000 mo
Medio 2.000 mo
Grande 5.000 mo

Cuerdas:
De cáñamo, 10 mtos 50 mc
De yute, 10 mtos 10 mp
De seda, 10 mtos 5 mo
Elfica, 10 mtos 1.000 mo

Especias
Artículo Precio 1 kg:
Exótica 15 mo
Rara 2 mo
Infrecuente 1 mo
Arsénico, 1 ramillete 10 mp
Belladona, 1 ramillete 4 mp
Canela, 1 kg 2 mo
Ajo, 1 cabeza 10 mc
Jenjibre, 1 raíz 30 mc
Acebo, 1 raíz 25 mc
Mandrágora, 1 raíz 25 mo
Muérdago, 1 ramillete 10 mp
Pimienta, 1 kg 5 mp
Azafrán, 100 gr. 150 mo
Dulcamara, 100 gr. 25 mo
Sal:
1 kg 1 mp
150 kg 100 mp
Acónito, 1 ramillete 10 mp

Equipo varios

Artículo Precio

Bolas de acero, 1 ud:

Pequeña 1 mp

Media 5 mp

Grande 1 mo

ristra, 10 uds 2 mo

Barra, hierro magnetizada 1 mo

Aceite de baño, 100 mls 1 mo

Cuencos, abalorios:

De cristal 6 mp

De vidrio 3 mp

Campanas:

De vidrio 2 mo

De oro 6 mo

De hierro 1 mo

De plata 4 mo

De acero 3 mo

De metal fino 5 mp

Duelle 5 mo

Caja de pájaros 2-5 mo

Arco y flecha, juguete, 1 set 2 mo

Cuencos, boles:

De cerámica 10 mc

De peltre 2 mp

De plata 2 mo

De oro 5 mo

De hierro 1 mp

Cepillos, peines:

De oro 12 mo

De plata 5 mo

De madera tallada 1 mo

De caparazón de tortuga 3 mo

Jaulas:

De alambres de hierro 4 mo

De alambres de plata 8 mo

De alambres de acero 6 mo

De alambres de oro 15 mo

Ajedrez, 1 set 15 mo

Cigarros, 1 ud 10 mo

Perfumes, 100 mls 1 mo

Juego de dados:

Normales 2 mc

Cargados 10 mo

Muñecas:

Normal 3 mp

De porcelana 2 mo

Réplica 10 mo

Pez decorativo 1+ mo

Anzuelo de pesca, 1 ud 2 mc

Pegamento, 100 mls 10 mo

Moldes de velas 12+ mc

Caldero de hierro 6 mo

Tizas:

Blanca, 1 ud 1 mp

De colores, 1 ud 2 mp

Carbón, 10 kg 20 mc

Crisol 7 mp

Vinagrera y aceitera 1 mo

Copas, vasos, 1 ud:

De cerámica 8 mc

De peltre 2 mp

De hierro 4 mp

De plata 5 mo

De acero 2 mo

De cristal 3 mo

De vidrio 1 mo

De oro 10 mo

De madera 4 mc

Cubertería, por pieza:

De cobre 2 mp

De peltre 3 mp

De plata 1 mo

De oro 4 mo

De acero 6 mp

De madera 15 mc

Cilindros, 1 ud:

De obsidiana 14 mo

De cobre 7 mo

De latón 8 mo

Red de pesca, 1x1 mtos 1 mp

Ancas de rana, 1 set 1 mo

Cálices, 1 ud:

De madera 3 mp

De cobre 7 mp

De latón 8 mp

De peltre 1 mo

De plata 5 mo

De hierro 9 mp

De acero 2 mo

De oro 10 mo

De cristal 4 mo

De vidrio 1 mo

Incienso, 1 barrita 1 mo

Llaves, 1 ud:

De hierro 3 mo

De acero 8 mo

De plata 12 mo

Imán pequeño 1 mo

Mapas y pergaminos 8 mp

Lentes pequeñas, 1 par 8 mo

Eslabones de oro, 1 ud 8 mo

Pipa de fumar 1+ mo

Espejos:

De metal pequeño 5 mo

De metal medio 10 mo

de metal grande 20 mo

De plata pequeño 10 mo

De plata medio 20 mo

De plata grande 50 mo

Aceites, 1 frasco:

Normal 1 mo

De ballena 3 mo

De fuego griego 5 mp

Poleas, 1 ud:

De madera 3 mc

De madera reforzada con

Hierro 3 mp

Jabón, 1 kg 10 mo

Agua bendita, 1vial 25 mo

Tubo 2-5 mc

Trompeta de oír 6 mc

Tabaco, 100 gr. 10 mo

Ganzúas 30 mo

Baraja de cartas 3 mp

Símbolos sagrados:

De plata 50 mo

De madera 10 mc

Catalejo 1.000 mo

Bolas de goma:

Pequeña 3 mc

Media 10 mc

Grande 50 mc

Hilador de latón 2 mo

Bandas, cintas de tela,

1mtro 20 mc

Marionetas, 1 ud 2 mo

Trapo de abrillantar 20 mo

Prisma de cristal 5 mo

Alfiler de veneno para

Cerraduras 10 mo

Cerraduras, 1 ud con 2

llaves:

Mala 2 mo

Buena 20 mo

Excelente 100 mo

Con cajetín trampa 250 mo

Artículos de aventura

Cámara de aire 15 mo

Flechas:

De mensaje 2 mp

De bengala 10 mo

Saco de dormir 17 mo

Kit de los auxilios, +1d6pv. 4 mo

Silbatos:

De hueso 15 mc

De metal 5 mp

De plata 7 mc

De caña 1 mc

Bastón de andar:

Básico 3 mp

Tallado madera de fresno 8 mo

Tiendas:

Pequeña, 2 personas 1 mo

Grande, 15 personas 3 mpt

Antorcha, 10 mtos. radio 1 mc

Set de entablillado 4 mo

Púas:

De hierro 5 mc

De plata 1 mp

De acero 15 mc

De madera 2 mc

Cohetes de señales:

De sonido 1 me

De luz 3 me

Pitones de escalada:

De hierro 3 mc

De acero 2 mp

De plata 1 mo

Pabellones:

De campo pequeño, 10

Personas 30 mo

De campo grande, 25

Personas 100 mo

De viaje, 3 personas 20 mo

Astillas, 1 kg 1 mc

Rejilla de hoguera 3 mo

Muletas, por par 1 mo

Crampones, por par 4 mo

Abrazaderas/refuerzos:

De cuero 8 mp

De metal 1-6 mo

Linternas:

Ojo de buey, 25m² 12 mo

Con capucha, 10m² 7 mc

Con contraventanas, 10

mtos. radio 5 mc

De papel, 1m. radio 5 mo

De fanal, 80 m. radio 150

mo

Sencilla, 10 m. radio 1 mo

Candiles:

De madera tallada 4 mp

De latón 6 mp

De cobre 8 mp

De hierro 3 mo

De vidrio horneado 3 mp

Velas:

De cera de abeja, 3 horas,

1'5 mtos. radio 1 mp

De sebo, 3 horas, 1'5 mtos.

de radio 3 mc

Crimen Castigo

Robo a mano armada con
Intimidación 10.000 mo o 3 años
Intento de asesinato 50.000 mo
Causar 1 muerte 50.000 mo o 10 años
Disturbar el orden público 50 mo
Asesinato Muerte
Robo menor, hasta 50 mo 100 mo
Robo mayor, más de 2.000 mo 15.000
mo o 3 años
Robo medio, hasta 2.000 mo 5.000
mo o 1 año
Asalto simple 100 mo
Asalto serio, 5 asaltos. 5.000 mo
o 3 años
Asalto mayor, 10 asaltos 20.000 mo
o 5 años
Robo con estafa 100-1.000 mo
Violación Muerte

Construcciones

Castillos:
Pequeño 20.000 mo 1 mes
Pequeño concéntrico 35.000 mo +
2.500 c.a. 1'5 meses
Mediano 40.000 mo 2'5 meses
Mediano concéntrico 52.500 mo +
5.000 c.a. 3 meses
Grande 60.000 mo 4 meses
Grande concéntrico 75.000 mo +
10.000 c.a. 5 meses
Enorme 100.000 mo 6'5 meses
Enorme concéntrico 125.000 mo +
15.000 c.a. 7 meses

Torres:

Auxiliar de castillo pequeño
2.000 mo 7 días
Auxiliar de castillo mediano
2.700 mo 10 días
Auxiliar de castillo grande
4.000 mo 15 días
Auxiliar de castillo enorme
6.000 mo 25 días
De guardia pequeña 1.250 mo
5 días
De guardia mediana 2.000 mo
7 días
De guardia grande 3.500 mo
10 días
De guardia enorme 5.000 mo
15 días
Atalaya pequeña 800 mo 3 días
Atalaya mediana 1.250 mo 5
días
Atalaya grande 2.000 mo 7
días
Atalaya enorme 3.250 mo 10
días

Cuarteles/barracones:

Pequeño 6.000 mo 1 mes
Mediano 10.000 mo 1'5 meses
Grande 15.500 mo 2'5 meses

Fortalezas:

Pequeña 9.000 mo 1'5 meses
Mediana 15.000 mo 2'5 meses
Grande 27.000 mo 3'5 meses
Fronteriza 12.500 mo 2 meses

Viviendas:

Cuchitril 5 mo -
Casa pequeña 150 mo -
Casa mediana 600 mo -
Casa grande 1.250 mo -
Casa enorme 2.000 mo -
Mansión pequeña 4.000 mo -
Mansión mediana 8.000 mo -
Mansión grande 17.500 mo -
Mansión enorme 22.500 mo -
Palacete 30.000 mo -
Villa campo pequeña 3.000 mo -
Villa campo mediana 6.000 mo -
Villa campo grande 12.500 mo -
Negocios:
Posada pequeña 500 mo +
especial -
Posada mediana 1.000 mo +esp-
Posada grande 2.500 mo + espec
Posada de lujo 10.000 mo +espe
Negocio pequeño 500+ mo -
Negocio mediano 1.250+ mo -
Negocio grande 2.500+ mo -
Casino pequeño 2.000 mo +
especial -
Casino mediano 5.000 mo +
especial -
Casino grande 10.000 mo +
especial -

Edificios varios:

Templo pequeño 2.000 mo -
Templo mediano 5.000 mo -
Templo grande 12.500 mo -
Catedral 150.000 mo -
Arena pequeña 12.500 mo -
Arena mediana 20.000 mo -
Arena grande 35.000 mo -
Circo 60.000 mo -
Coliseo 100.000 mo -
Biblioteca pequeña 2.000 mo
Biblioteca mediana 5.000 mo
Biblioteca grande 15.000 mo +
Especial -
Oráculo 50.000 mo + especial -
Escuela común 500 mo + espec
Universidad 35.000 mo + espec
Explotación minas 10.000 mo
Servicio de correos regional
500 mo + especial -
Servicio de correos nacional
5.000 mo + especial -
Servicio de correos
Internacional 25.000 mo +
especial -
Puerto pequeño 5.000 mo -
Puerto mediano 10.000 mo -
Puerto grande 20.000 mo -
Astilleros pequeños 10.000 mo
Astilleros grandes 25.000 mo +
especial -

Conjuros

Acechador invisible 5.000 mo
Adivinación 500 mo
Alzar a los muertos *500mo
Augurio 200 mo
Bendición *200mo
Boca mágica 300 mo
Cambiar de plano *300mo
Cerradura de hechicero 50 mo
por nivel de +1
Clarividencia 50 mo por nivel
Comprender lenguajes 50 mo
Comunicar *50mo
Conjuro astral 2.000moxpersona
Contactar otro plano 5.000 mo +
1.000 mo por pregunta
Controlar el clima 20.000 mo
Curar 50 mo por pv curado
Curar ceguera 500 mo
Curar enfermedad 500 mo
Curar herida crítica 40 mo x pv
Curar herida ligera 10 mo x pv
Curar herida seria 20 mo x pv
Deseo 50.000 mo **
Deseo limitado 20.000 mo**
Detectar conjuros 100 mo cada 1
Disipar magia 100 mo por nivel
Erudición en leyenda 1.000 mo
Extirpar maldición100mo xnivel

Glifo protección 100mo x Niv.
Hablar muertos 100 mo x Niv.
Hallar el camino 1.000 mo
Hechizar masas 5.000 mo
Hechizar persona 1.000 mo
Hechizar un objeto 20.000 mo
Otros conjuros
Identificar 1.000 mo por objeto
Invisibilidad 500 mo
Leer magia 200 mo
Lenguas 100 mo
Luz continua 1.000 mo
Neutralizar veneno 100 mo
Oro de los tontos 100 mo
Permanencia 20.000 mo**
PES 500 mo
Plegaria *500mo
Protección del mal 20mo x niv.
Puerta * 20mo
Redención *25mo
Reencarnar *20000mo
Regenerar 20.000 mo
Restaurar *20000mo
Runas explosivas 1.000 mo
Símbolo 1.000 mo por nivel
Sugestión 600 mo
Teleportación 2.000mo x Psj
Terremoto * 2200mo
Trampa de fuego 500 mo
Veneno lento 50 mo
Ver realmente 5.000 mo

Comida

Queso de castaña: 1 kg 1 mo
Rueda 100 kg 75 mo
Queso de pimienta: 1 kg 5 mp
Rueda 100 kg 45 mo
Cerezas, 1 kg 5 mp
Castañas, 1 kg 1 mo
Guindillas, 1 kg 20 mo
Cacao, 1 kg 100 mo
Cocos:
Frescos, 1 unidad 10 mo
Seco, 1 kg 50 mo
Bacalao, 1 kg:
Salado 5 mo
Ahumado 7 mo
Café, 1 kg 50 mo
Maíz, por saco de 5 kg 5 mp
Cangrejo, 1 kg 80 mo
Dátiles, 1 kg 5 mo
Raciones secas, 1 semana 10 mo
Huevos:
De pollo, 100 unidades 8 mp
De pollo, 2 docenas 2 mp
De pollo, 1 unidad 3 mc
De pato, 1 unidad 11 mp
De serpiente, 1 unidad 5 mo
De tortuga, 1 unidad 7 mo
De Roc, 1 unidad 7.000 mo
De avestruz, 1 unidad 50 mo
Bayas, 1 kg 1 mp
Higos, 1 kg 3 mp
Harina, saco de 10 kg 5 mc
Grano, barril de 50 kg 5 mo
Judías verdes, 1 kg 2 mp
Peras verdes, 1 kg 2 mp
Rueda de 100 kg 35 mo
Avellanas, 1 kg 5 mo
Arenques, 1 kg:
Seco 3 mo
:

Salado 5 mo
Mermelada, por tarro de 1 kg
De baya 7 mp
De fresa 3 mp
De grosella 1 mo
De pétalos de rosa 1 mo
De almendra 20 mo
De albaricoque 20 mo
Gelatinas, por tarro de 1 kg:
De vino 1 mo
De menta 2 mp
De limón 5 mo
De manzana 3 mp
De albahaca 5 mp
De salvia 4 mp
Zumos, 1 litro:
De manzana 1 mp
De tomate 3 mp
De naranja 1 mp
De uva 2 mp
Manteca de cerdo, 1 kg 1 mp
Langosta, 1 kg 20 mo
Azúcar de arce, 1 kg 75 mo
Leche, 1 litro:
De vaca 5 mp
De cabra 7 mp
De burra 15 mp
De ballena 10 mo
Melaza, 1 kg 5 mp
Setas, 1 kg 5 mo
Nueces, 1 kg 30 mo
Aceite, 1 litro:
de oliva 5 mo
De girasol 3 mp
De sésamo 10 mo
De nuez 2 mo
De avellana 3 mo
De almendra 10 mo

Melocotones, 1 kg 15 mo
Mantequilla de pera, 1 kg 6 mp
Nuez lisa o pacana, 1 kg 150 mo
Pistachos, 1 kg 15 mo

Carne de cerdo, 1 kg:

Bacon 4 mo
Cocido 5 mo
En salchichas 1 mo
Salado 3 mo
Ración 1 unidad 5 mo

Arroz: 1 kg 1 mp
Tarta de 1 kg 5 mp
Caramelos, 100 unidades 100 mo
Pollo asado, 1 unidad 3 mp
Pato asado, 1 unidad 5 mo
Faisán asado, 1 unidad 7 mo
Pavo asado, 1 unidad 3 mo
Ganso asado, 1 unidad 7 mo
Avestruz asada, 1 unidad 500 mo
Roc asado, 1 unidad 5.000 mo

Salmón, 1 kg:

Ahumado 20 mo
Salado 10 mo

Sardinas, 1 kg 4 mp
Zarzaparrilla, 1 kg 10 mo
Tiburón ahumado, 1 kg 150 mo
Oso ahumado, 1 kg 5 mo
Venado ahumado, 1 kg 15 mo
Lagarto ahumado, 1 filete 2 mp
Serpiente frita, 1 unidad 3 mp
Conejo estofado, 1 unidad 3 mp
Lobo estofado, 1 unidad 8 mp
Nutria estofada 10 mp
Serpiente estofada 5 mp

Azúcar, 1 kg:

Moreno 1 mo
Blanca 8 mp
De limón 15 mo
De naranja 15 mo
Violeta 8 mo
Rosa 7 mo
En polvo 5 mo
Té, 1 kg 10 mp
Tomates, 1 kg 10 mo
Pan élfico, 1 kg 10 mpt
Trigo, por saco de 5 kg 3 mp
Vainilla, 100 gr. 100 mo
Almendras, 1 kg 3 mo
Manzanas, 1 kg 1 mo
Mantequilla *manzana*, 1L. 5mp
Albaricoques, 1 kg 15 mo
Alcachofas, 1 kg 200 mo
Cebada, 10 kg 7 mp
Manteca zarzamora, 1L. 7 mp
Pan, 1 rebanada:
De centeno 6 mc
De trigo 5 mc
Agrio 7 mc
De maíz 3 mc
De jengibre 1 mo
Carne de ternera, 1 kg:
Seca 2 mo
Ahumada 3 mo
En salchichas 4 mo
Frutas, hierbas Glaseadas 1 kg:
Cerezas 20 mo
Fresas 20 mo
Peras especiadas 40 mo
Zarzamoras especiadas 30 mo
Combinado de frutas 25 mo
Ciruelas 30 mo
Uvas 50 mo
Albaricoques 50 mo

Zanahorias 5 mo
Jenjibre con miel 500 mo
Menta 70 mp
Piel de naranja 50 mo
Zanahorias, 1 kg 2 mo
Carne de búfalo, 1 kg:
Seca 30 mo
Ahumada 45 mo
Caviar, 100 gr. 75 mo
Queso normal, 1 kg 4 mp
Queso Ceddar: 1 kg 4 mp

Animales

Gorila 150 mo
Pájaros de compañía:
Canario 2 mp
Periquito 2 mp
Jabalí 10 mo
Toro 20 mo
Carnero 5 mo
Camello 50 mo
Gallo 1 mp
Gato doméstico 10 mp
Gato de caza 5.000 mo
Gallina 1 mp
Vaca 10 mp
Grillo de lucha 10 mp
Venado 10 mp
Perros:
Guardián 25 mo
De caza 17 mo
Doméstico 4 mo
De guerra 50 mo
Enano, de regazo 20 mo
De rastreo 20 mo
De trineo 30 mo
Asno, burro, o mula 8 mo

Elefante:

De guerra 1.000 mo
Normal 500 mo

Halcón entrenado 600-1000 mo

Cabra 1 mo
Ganso 3 mp
Gallina pinta 1 mp

Caballos:

De monta 75 mo
De guerra ligero 150 mo
De guerra medio 225 mo
De guerra pesado 400 mo
De tiro 200 mo
Yak 9 mo

Mamut:

Lanudo 900 mo
De guerra 2.500 mo
Llama 30 mo
Mastodonte 25.000 mo
Mono 4 mo
Ruisseñor 5 mo
Buey 15 mo

Palomas:

Mensajera 100 mo
Normal 2 mp
Cerdo 3 mo
Poni 30 mo
Oveja 2 mo
Carnero 3 mo
Cisne 25 mo
Cochinillo 1 mo
Perdiz 5 mp

Pocimas

Se pueden encontrar: Pocima de fuerza +2 al Físico 1d6 Asalto
De Curación
De destreza +1, 1d6 asaltos
Pócima de recuperar 1d6 de Poder de Luz, etc.
Precios desde 50mo a 2000mo...

Experiencia

La experiencia es la forma en que los personajes aprenden nuevas habilidades o mejoran las que ya tienen; pasan por ejemplo de ser un buen espadachín en las primeras partidas, a ser un espadachín de leyenda.

Podría ser un aldeano que sale de su granja para ver mundo, y un maestro espadachín le enseña el manejo de la espada; y por cada aventura realizada vemos como va mejorando hasta ser él, el maestro.

Repartir Experiencia

Los puntos de experiencia (PX) se reparten al final de cada Partida y los otorga el Director de Juego, basándose en el papel e interpretación realizado por los jugadores a lo largo de la aventura. Los puntos de experiencia se utilizan para mejorar las habilidades, o adquirir nuevas.

Aparte de los PX sería interesante tal vez premios extras como que cada 4 mejoras de la ficha se puedan subir 1d3 P, u obtengan un nuevo don cada seis mejoras. Según estime el director.

Ejemplo

Para poder subir cabalgar de 7 a 8 es necesario gastarse 8 puntos de experiencia. Para campañas largas podrías ser x1,5. ó x2 y así subir de 7 a 8 se necesitaría x1,5=12px (hacia arriba), ó x2 se necesitaría 16 px

Se recomienda dar de 1 a 10; de media total unos 7 PX.

Premiar:

Cada idea interesante con 1 punto; la interpretación 1 a 3; cumplir los objetivos 1 a 5.

Como se Juega

TIRADAS

Las tiradas pueden ser de habilidades o de Atributos y enfrentadas o contra la dificultad establecida

En estas tiradas se lanza 1 ó 3d6 guardando el dado objetivo, este dado objetivo puede ser el más alto, el más bajo, el medio, dependiendo de las circunstancias, por defecto es el del medio. Si se saca la puntuación máxima en el dado objetivo, el dado explota se suma y vuelve a tirar los dados guardando el mismo dado objetivo que en la anterior tirada. Si tiro un daño y explota el dado al sacar 6, vuelvo a tirar.

Crítico es cuando pasas el objetivo asignado en 6
Ejemplo de dado objetivo medio: Tirada 6, 4, 6= **6** sumas y sigues tirando (guardando otra vez el dado de medio y pasas la df en 6 es crítico y haces 1d6 más de daño, curación, etc.) Si tienes un 7 en iniciativa por ejemplo y llegas a 13 tendrías dos acciones en el mismo asalto.

Tiradas De Atributo

Se tira el atributo correspondiente, contra las siguientes dificultades

Fácil 5	Normal 7
Moderado 8	Difícil 9
Muy Difícil 11	Casi Imposible 13

En tiradas enfrentadas contra otro jugador, el que saque la tirada más alta vence a su oponente.

Ejemplo: un pulso sería una tirada enfrentada de Físico.

Tiradas De Habilidades

Se suma atributo + Habilidad + Tirada, contra la dificultad:

Fácil 6	Normal 8
Moderado 10	Difícil 12
; Muy Difícil 15	Casi Imposible 18

Circunstancias Especiales

Malherido: Si los PV de un psj son 6 o menos el dado objetivo será el dado bajo. Si llegará a 0 estará incapacitado. A partir del -15 estaría muerto.

Habilidad Desconocida: Cuando una habilidad no tiene número asignado en esta, se guarda el dado objetivo menor.

Token: Un amuleto que al entregarlo al director durante la partida hace que guardes el dado mayor o si estas herido o no conoces la habilidad, que guardes el dado objetivo de medio
Es decir subes un nivel el dado objetivo. A lo largo de la partida el DJ te lo devolverá.

Pifia

Una pifia es cuando se saca un 1 en el dado guardado, y siempre supone fallar la tirada y cometer una torpeza sobre todo con el 1,1,1.

Combate

El combate tiene unos valores muy importantes que se sacan de atributos y habilidades. Las fórmulas para obtener estos valores se explican más abajo:

Al principio de cada combate todos tiran iniciativa, y atacarán en orden de mayor a menor según la tirada.

Una sola acción por turno a cada pj o pñj a menos que se saque 6 o más de su iniciativa base se tendrá 2 acciones, si tengo 7 y saco 13 tendré 2 acciones con 19 o más, 3 acciones, etc.

Para golpear a un contrario hay que superar o igualar su defensa con nuestra tirada de ataque. En caso de que suceda esto, se tira el daño correspondiente al arma utilizada (por ejemplo 2d6 si fuera una espada).

En el caso de pelea sin armas, el daño es 1d6. En la tirada de daño, cuando se obtiene el resultado más alto posible, **explota el dado.**

Esto se hace para dar letalidad a las armas, de manera que incluso un cuchillo o una pistola pequeña puedan ser mortales. Cualquier arma te puede matar, aunque algunas tengan más posibilidades que otras. Un punzón puede acabar con un caballero en armadura si por suerte aciertas en clavarlo en el cuello metiendo la hoja entre las juntas de las piezas de la armadura.

Hay dos acciones la menor y mayor por ejemplo mover 3m. sería un acción menor y atacar mayor.

El movimiento en una acción completa de combate es de 9m y 15 en el caso de no estar en combate. Corriendo se x2 los metros , pero sol si estas en no combate, de lo contrario será siempre 9m

Ataque Múltiples y A Dos Manos

Un Personaje puede atacar dos veces o hacer dos acciones, Esto hace que el PSJ obtenga un ataque adicional por turno, Pero efectuará ambos ataques con el dado menor como objetivo

Con el ataque a dos manos en una acción, por ejemplo: una daga y una espada corta, dará un +2 en el ataque, pero solo contará el daño del arma que más critico tenga.

Ataque A Distancia:

El Personaje que ataca lanza Destreza + Habilidad de Armas a distancia + Tirada, contra una dificultad en función de la distancia del objetivo y los obstáculos que tenga por medio o visibilidad.

Bocajarro 2m 6

Corta 9

Media 12

Larga 15

Otra manera opcional sería poniendo su defensa +2 al corto alcance, +4 medio y + 6 a largo es decir si tengo defensa 7+ (4 medio alcance)=11

Atención: El sacar la flecha apuntar y disparar en el mismo asalto tiene una penalización de +2.

Añadir a la dificultad:

Obstáculos según el grosor desde +1 a +3.

Correr o agachado +3

Entre gente +1

Medio Oscuro +2

Oscuro completo +4

Altura +1

Más de tres atacantes +1 por cada extra.

Armas A Distancia En Cuerpo A Cuerpo.

Cuando alguien con un arma a distancia entra en melee, debe usar su ataque cuerpo a cuerpo y un daño de arma improvisada de 1d6-1 o cambiar a un arma más adecuada, Pero si ya ha disparado a Bocajarro no le dará tiempo de hacer el cambio.

Caídas Y Otros Daños.

Caerse Ocasiona 1d6 de daño por cada 3m, ignorando la absorción de las armaduras. Un fuego por turna causa de 1 a 3d6 según tamaño. Algunos venenos pueden añadir de 1 a 3d6 de daño extra al arma o dañar por si mismo con contacto, ingestión.

Estorbo

El estorbo de una armadura, escudo, etc. Se aplica restando todas las habilidades de destreza, cuando no se esta en combate, también a la iniciativa y al lanzamientos de Hechizos.

Recuperar El Aliento

Tras un combate los personajes pueden recuperar el aliento, es decir, descansar durante 5 minutos y recuperarse algo de las heridas y el cansancio. Se recupera 1d6 puntos de vida y 1d6 de mana.

Curación

Tras un sueño reparador de 8 horas se recupera 1 PV, y todo el maná, y si es en un sitio cómodo y comfortable 2 PV.

La habilidad de sanar / hierbas cura 1d6 PV por cada tirada diaria acertada a dificultad Normal, con hierbas y medicamentos adecuados y difícil si no hay estos.

Emboscada

Cuando alguien hace una emboscada con éxito (sigilo vs advertir), o un ataque por sorpresa, el primer ataque es gratuito y con un +2, sin que los sorprendidos puedan responder hasta el asalto siguiente.

Combate A Caballo.

El combate a caballo da ventaja al atacante por su tener una posición más elevada y la intimidación que produce subido en el animal da +1 al ataque cuerpo a cuerpo.

El movimiento del caballo y su control hacen más difícil disparar armas a distancia -1 ataque a distancia. El combate va por la

habilidad más baja entre la del arma y Cabalgar. *Ejemplo: Arma CC. 4, Cabalgar 3, se usará el 3 de Cabalgar para el ataque, teniendo un +1 para el ataque cuerpo a cuerpo por estar montado en el caballo.*

Magia:

Los hechizos se compran como si fuesen habilidades tal cual. Al repartir los puntos en la creación de tu Psj, acuérdate de poner puntos en los hechizos. Todos los hechizos se tiran por el atributo inteligencia. Contra la dificultad.

A Saber:

**Puntos de Luz = Puntos de mana*

**Cada dos puntos gastados se puede bajar la dificultad en un punto o esperar otro asalto para bajarla.*

**Cada 2 puntos de luz los conjuradores y magos pueden traspasarse 1.*

**Los hechizos que están como acción inmediata, instantáneo o en el acto se pueden hacer fuera de turno, aunque no te toque Pero tendrás -2 a la acción*

**Cuando te quedes sin puntos, Puedes tener si quieres los puntos de deterioro es decir cada 3 puntos de vida gastado se te da 1,5 puntos de Luz el conteo va hacia abajo. Hasta pasadas 8h. no lo recuperas como los otros.*

**Por cada 2 de mana gastados da un daño extra +1 al daño, 8 da 1d6).*

** Por cada 2 de mana extra gastado da: 1m de alcance consulta con Dj*

** Por cada dos puntos extras gastados reduces o aumentas según desees la df de Salvación de tu adversario en 1 punto.*

**Bola de fuego, la dificultad jugando con el dado de seis, estaría desde 16 a 12, con un -2 de daño por cada punto que no se llegue al 16, Ejemplo en el ataque hemos obtenido un 14 hasta 16 son dos puntos los que falta, por lo que el daño sería con un -4.*

Habilidades de Hechizos hay más de 100 . Tienes que hablar con tu Director para escogerlas, pues depende de tu creador y tu historia podrás coger unos y dejar otros, se ha de usar la lógica, si coges otra que no te corresponde tal vez puedas hacerla pero con un coste un poco más elevado del normal, por eso hay que comentarlo con el Director de Juego. Todas las habilidades tienen una dificultad si intentas hacerla y fallas pierdes los puntos de luz, así que ahí que asegurarse que tienes todos los factores posibles a tu favor para hacer la habilidad mágica.

(La dificultad de los conjuros se basa en 163d6, para el 163d10 hay que tener en cuenta que donde pone el hechizo a df 3, será 5, df 6 será 10, df 9 será 15. df 12, será 20.

Ejemplo: una df de 11, 10, 9 para el d6, si jugamos con el d10 podría ser 18,16,15)

<<<< Habilidades De Hechizos. >>>>

1) Grado Emocional

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 2PL.

Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (11/10/9)

Permite conocer los sentimientos de alguien como miedo, tristeza, rabia, amor, en ese asalto. Por cada punto de Luz extra será 2d6 asaltos que accedes a sus sentimientos. (Salvación Inteligencia df 9)

2) *Telepatía*

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 1PL/Mensaje.

Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (11/10/9)

Efecto: Mandas un pensamiento a distancia a 20 Km de alcance por cada punto que tengas en esa habilidad.

Por cada punto de Luz extra que gastes será un mensaje que mandes por asalto de duración (de unas siete palabras aprox.).

Ejemplo: *estoy en los calabozos de la torre*" primer mensaje, me gasto un punto de luz más para decir "*me ahorcarán mañana a las 9h.*"

3) *Control de Voluntad*

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 2 a 5.

Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (11/10/9)

Efecto: obliga a la victima hacer actos en contra de su voluntad para ello a de pasar una tirada de (Salvación Inteligencia df9), Coste por asalto de control: 2 puntos si la victima no se pone en peligro. 3 si pone en peligro la vida de conocido, 4 la de un amigo o familiar, 5 si produce la muerte segura de algún conocido.

Para animales; insectos los puntos de Luz se reducen en 1 y la dificultad -1)

4) *Gran Ataque sónico*

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 2 por ataque.

Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (11/10/9)

Efecto: puntos de luz coste 2 por cada punto de Físico que se quiera bajar momentáneamente, hasta la inconsciencia o muerte. (Tirada de Inteligencia del atacante, contra tirada de Inteligencia de la victima).

Si en dos horas no lo mata la victima recupera su estado normal, también sirve para debilitarlo, afectando así sus habilidades.

5) **Teleportación**

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 3PL por cada 111m.

Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (12/11/10)

Efecto: el personaje, su ropa y pertenencias pequeñas que lleve se desintegrarán y aparecerán en un lugar que el conozca, si fuera un Lugar que no conoce tiene en 33% de quedarse atrapado, Y morir asfixiado y por aplastamiento.

El coste será de 3 puntos de Luz por cada 111 metros extras.

Opción: Puedes hacer lo mismo con otro ser vivo si este se deja, pero el coste de PL aumenta x2 . Es decir tu y otra persona gastarías 3PL para ti y 6PL para el otro; si hay un tercero serian 9PL más.

6) *Invisible*

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 3PL cada 1d6+1.

Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (12/11/10)

Efecto: solo se puede usar el poder sobre el Propio individuo y sus pertenencias básicas, podrá caminar a 5 m por asalto completo, y si le tocan es como si tocarán a una persona pero no te materializas, solo con un fuerte Golpe o gesto violento. Puedes hacer lo mismo con otras personas o seres si se dejan, pero el coste de PL va aumentando x2, tu con otra persona te gastarías 3PL para ti y 6 para el otro; si hay un tercero serían 9PL.

7) *Viaje Lumínico.*

Puntos de Luz (PL) para hacer la Habilidad 2/100km, máx. 6000km

Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (11/10/9)

Efecto: tener en cuenta que el cuerpo se queda dormido, y expuesto a posibles peligros, tu Luz viaja, en forma de gas a 100 Km. Por asalto. No puedes actuar, solo hacer acto de presencia .

8) *Levitar*

Puntos de Luz (PL): 1 cada Asalto/nivel. Y + 4 con otro ser.

Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (12/11/10)

Efecto: el Personaje podrá levitar a velocidad de 2m/Nivel de la habilidad. *(Cuando pase el efecto caerá como una pluma sin daño).*

Gastando 4puntos, puedes levitar a otro ser peso máx. 110 kl cada uno, siempre que sea voluntariamente.

Ejemplo: Me gasto 2PL para estar dos asaltos levitando y otros 8, para que mi compañero Levite con migo esos 2 asaltos.

Si solo quiero levitar a mi compañero 1 asalto, me gasto 1Pl para mi *(aunque no Levite)* y 4PL para mi compañero.

9) *Saber de Huellas:*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2/3PL

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Efecto: Se sabe que animal es el que dejó la huella, su peso, edad, sexo y tienes una imagen de este, te da +1 en rastrearlo ese asalto, si te gastas otro punto extra de luz podrás hablar el idioma de ese animal si lo ves antes de 1hora.

10) *Dormir*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Efecto: Esta habilidad hace dormir a la victima 1d6 asaltos, por cada 2 puntos de Luz gastado (salvación df 9 Inteligencia) .

Si te gastas 5 Puntos puedes afectar a 2 seres 1d6 asaltos y si te gastas 9 a tres seres a la vez 1d6 asaltos.

11) *Alma Suspendida*

**Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 3PL*

**Dificultad de la habilidad según los asaltos (12/11/10)*

Efecto: con una simple planta curativa eres capaz de hacer que el ser recién fallecido su luz no abandone el cuerpo *(se podrá aplicar esta*

habilidad una vez por Personaje al año en la campaña) permanecerá su Alma en el cuerpo 1d6 horas, por cada 3 puntos gastado. Pudiendo ser curado convencionalmente, el peligro desaparecerá cuando sus pv dejen de ser negativos y lleguen al 0.

12) **Camaleón**

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 3PL 1d6 asalto

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Efecto: tu cuerpo cambia un 33% de aspecto, ayudándote a camuflarte en el terreno o disfrazarte (da un nivel más en el dado para la habilidad de disfraz, ejemplo: si usas dado medio ahora usas el alto.) También te hace cambiar la voz o imitar animales.

13) **Peso pluma** * *con tres puntos de Luz extras gastados sale en el acto y sin tirar df.*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL 1d6 asalto

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9) o en el acto

Efecto: andas por los líquidos y ramas (o caes hasta 7m sin problemas), como si de un terreno llano se tratase Ya que este conjuro te permite tener el peso de una pluma, pero eso sí ten cuidado con el viento.

14) **Mensaje secreto**

Puntos de Luz 2 por día / Nivel

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Efecto: con un objeto personal que tengas puedes escribir una marca o palabra y esta reflejara una Luz azulada intensa cuando el destinatario este cerca, siendo muy difícil de encontrar df 15/25 para el resto de la gente. También puedes coger con 2 puntos más, un objeto y grabar en este el mensaje, cuando el destinatario este cerca lo reproducirá solo una vez, antes de dejar estar encantado el objeto.

15) **Área Controlada**

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PLx cada 20m radio y hora

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Efecto: Si hay plantas, vegetación, etc. estas te indicaran en el radio si hay animales, u otro seres pasando por el lugar en esa hora.

16) *Ocultar Huellas*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL x 30m

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Efecto: das **-3** en que te rastreen, si no estas solo será +2PLxser extra

17) *Predecir Tiempo*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Efecto: sabes el tiempo que hará en 1d6 días; si lloviera, nevara, o granizara, el agua no te empaparía durante las primeras 4 horas.

18) *Invocar Tornado*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 6 para 1d6 asaltos

Dificultad de la habilidad según los asaltos: en el acto

Aparece un tornado de 5mtos radio tu estarás en el centro, no puedes avanzar pero te da un +3 en protección contra proyectiles.

19) *Crecimiento de Plantas*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 1PL por cada medio metro

Dificultad de la habilidad según los asaltos (10/9)

Haces crecer en un radio de 50m. las plantas a 0,5m por Punto gastado.

También se puede llegar a los 100m de radio gastando 3 puntos extras .y por cada 3PL más vas aumentando el alcance en 50m .

20) *Curación por plantas*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL regeneras +1pv extra

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Hay tres opciones según la situación que se encuentre el aventurero.

Efecto: A) Aumentas los efectos de la planta curativa por cada 2PL, das un +1 extra de curación a esa planta .**B)** Si careces de Planta

entonces necesitas otro camino de curación urgente, necesitas transferir tus puntos de vida a la otra persona y por cada 2PL te logras quitar un punto de vida a ti, para traspasarlo al herido, es decir deterioras tu estado, para mejorar al herido. C) Otra forma es gastarte 6PL+3PV el herido tira 2d6 para ver cuanto puntos de vida se recupera, pero solo se puede hacer esta medida una vez por persona y semana. Una tirada de 6 repite y si sacas un 2 le curas en realidad 3pv.

21) **Detectar Trampas**

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL/4PL mismo asalto

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9) o automático

Detecta trampas en un radio de 5m. x 2 de puntos de Luz, durante 1 asalto; para activarlo en el mismo asalto el coste será de 2 puntos de Luz extras.

22) **Despertar vegetal**

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 3PL +1 asalto extra

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Puntos de Luz 3 el primer asalto, luego cada asalto que lo controles es un Punto de Luz que gastas, El conjuro despiertas una planta o árbol tamaño máximo un metro y medio que lucha por ti. Tiene de habilidades f3, d3, i1, c2, p3 pv 11+1d6, bd 7 ini3, advertir +2, ataque Pelea contundente +3/1d6+1 de daño. 0 Arrojar piedras grandes/ aplastamiento +3/2d6 daño. Especial: si es un árbol absorbe 2, si es un arbusto absorbe 1.

23) **Cambiar Cielo**

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2 cada 100m y 2 cada 2 horas

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Efecto: Haces que en un radio de 100m, el clima cambie a un día soleado o a un día de nubarrones.

24) **Rayo ígneo**

Puntos de Luz: 3 cada 15 metros y 1d6 de daño. Máximo 5d6 daño

Dificultad: Nivel del conjuro + atributo+ tirada dado(a distancia corta +1)

Efecto: lanzas un rayo de energía pura hacia un objetivo, pudiendo elegir según los puntos de Luz gastados el alcance en metros y el daño en dado de seis.

25) Animal mensajero

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 1PL por Hora

Dificultad de la habilidad según los asaltos (11/10/9)

Mandas a un animal pequeño que mande un mensaje hablado a alguien, que comprenderá el mensaje, un punto de Luz por hora de control.

26) Remendar Objeto No mágico

Puntos de luz Para hacer la habilidad: 2PL tardas 1d6 asaltos en hacerlo.

Dificultad de la Habilidad según asaltos:(10/9)

Efecto: se recompone el objeto roto, este no ha de tener propiedades mágicas ni ser especial. Es igual que si llevaras un bote de pegamento. No se notará nada las roturas, si tienes todos los trozos claro, en el ejemplo de un jarrón de lujo no se notaría nada las roturas.

27) Arma mágica

Puntos de luz Para hacer la habilidad: 2PL por cada 1d6 asaltos

Dificultad de la Habilidad según asaltos:(12/11/9)

Efecto: haces que un arma sea mágica, para combatir a una criatura determinada dándole +1 al ataque al arma.

28) Tallar piedra

Puntos de luz Para hacer la habilidad: 2 cada 1d6 asaltos extra.

Dificultad de la Habilidad según asaltos:(12/11/9)

Efecto: haces que una roca se transforme en el arma que quieras (no será mágica), será pesada y de roca, esto resta -1 en su manejo y daño. la ventaja es que lo podrá llevar un mago por no ser de metal. En vez de un arma podría tallar una figura humanoide de hasta un metro.

29) **Rayo de agua**

Puntos de luz: 3 / 8

Dificultad: Habilidad+ atributo + tirada (a distancia 5/15/30)

Efecto: atraes el preciado liquido hacia ti (sobre 70cl) para luego lanzarlo a presión, haciendo 1d6+3 de daño. Puedes hacer dos ataques a la vez y lanzar con la otra mano (si esta libre) otro rayo de agua, esto te dará un +2 de ataque y un daño de 2d6, el coste sería en vez de 3 de 8 puntos.

Pero si haces los dos ataques contra adversarios diferentes (solo si están separados sobre 3 metros uno del otro) sería -1 al ataque y el daño sería de 1d6+1.

30) **Piedra a Metal**

Puntos de luz Para hacer la habilidad: 2PL cada 1d6 asaltos

Dificultad de la Habilidad según asaltos:(12/11/9)

Efecto: Haces que un trozo de piedra(máximo 1m) se transforme en metal no precioso durante 1d6 asaltos por cada dos puntos de Luz.

31) **Objeto de diseño**

Puntos de luz Para hacer la habilidad: 4PL por día

Dificultad de la Habilidad según asaltos:(12/11)

Efecto: Tardas 1d6+1 días, el 6 repite, (Si fallas ese día has de empezar de nuevo y tirar 1d6 si te sale impar se rompería el objeto). Una vez que has terminado de hacerlo en hora buena, pues has conseguido hacer un objeto artesanal de diseño único y gracias a esto podrás intentar insertar un poder o cualidad mágica. Como si una runa se tratase una vez usada habría que volver insertar el poder.

32) **Embutir Objeto.**

Puntos de luz Para hacer la habilidad: Según hechizo

Dificultad de la Habilidad: (12/11)

Efecto: una vez tengas hecho el objeto, puedes introducirle una habilidad mágica, te costará 2d6 días (el 6 repite) y has de tener

conocimiento de esta o acceso. Es como hacer una runa, una vez usada has de volver a introducirla y comenzar de nuevo todo. Una vez metido el hechizo el objeto pasa de ser artesanal a ser mágico.

33) **Quebrantar Armas de Metal**

Puntos de luz Para hacer la habilidad: 4 y. a menos de 6 metros radio

Dificultad de la Habilidad según asaltos:(12/11/10)

Efecto: puedes hacer que un arma no mágica se Rompa si es de metal. Pero no sirve para el Oro, Mithil, Platino ni metales preciosos y sí para cobre, plomo, hierro, bronce...etc.

34) • **Luz (personal):**

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2/hora nivel y 3 como rayo cegador

Dificultad de la habilidad según asaltos (11,10, 9)

Efecto: surge luz sobre un objeto no vivo. También puede usarse como rayo cegador para aturdir 1 asalto (salv. Percepción Df 9)

35) • **Mano de mago (distancia):**

Puntos de Luz para hacer la habilidad:2 PL por objeto

Dificultad de la habilidad según asaltos (11, 10,9)

Efecto: Telekinesia objetos hasta 4kl, los puedes atraer hacia ti o hacer que se eleve durante 1 turno/nivel. No se puede lanzar, ni usar como arma. Si te gastas 4 Puntos puedes levitar hasta 8kl.

36) • **Detectar magia (distancia):**

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 2 cada asalto/5m de radio.

Dificultad de la habilidad según asaltos (12, 11,10)

Efecto: detecta rastros de magia en las cercanías. Permite identificar los conjuros usados,, así como objetos mágicos.

37) **Toque eléctrico (toque):**

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2 cada asalto ó golpe va con pelea

Dificultad de la habilidad según asaltos: Usar habilidad Pelea.

Efecto: haces 2d6+1 de daño total, e ignora la protección de las armaduras. Requiere Habilidad de Pelea. Das un puñetazo o patada eléctrica. Se falle o acierte el coste será de 2 puntos igual.

Si te gastas 4 puntos electrificas una daga o puñal si al usar pegas a tu rival con la daga arrojadiza, 3d6 de daño total, esta al impactar o dañar se fundirá al no resistir la magia imbuida.

38)• Materializar arma (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad :4 por 1d6+1 asaltos

Dificultad de la habilidad según asaltos (12, 11, 10).

Efecto: Permite invocar un arma no mágica, a pesar de ser de metal se podrá hacer magia ya que esta barnizada para anular el metal.

39)• Pies de araña (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4 cada 1d6+1 asaltos, 9 metros.

Dificultad de la habilidad según asaltos (12, 11 ,10) .

Efecto: Permite caminar por cualquier superficie negando la gravedad, como sobre las aguas o arenas movedizas.

40)• Arma de Fuego (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2 PL

Dificultad de la habilidad según asaltos (12, 11, 10).

Efecto: queda el arma envuelve en llamas dando +2 de daño extra dura tantos asaltos como nivel de habilidad se tenga.

41)• Atravesar (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3 PL asalto

Dificultad de la habilidad según asaltos (12, 11, 10) .

Efecto: permite atravesar cualquier sólido con un máximo de 1,5m de espesor.

Con 3 Puntos más, se podría llegar a los 2,5 metros de espesor.

42)• Aura de Curación :

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 4 PL

Dificultad de la habilidad según asaltos (12, 11, 10).

Efecto: cura 2 puntos a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10m durante 1 turno/nivel.

43) • Reflejo (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3 por 8h o se use antes.

Dificultad de la habilidad según asaltos (12,11,)

Efecto: cualquier hechizo recibido directamente es devuelto a su lanzador. Dura 8h o hasta que se reciba un hechizo.

44) • Respirar bajo el agua (toque):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3 PL

Dificultad de la habilidad según asaltos (12, 11, 10)

Efecto: permite respirar bajo el agua durante 1d6 minutos/nivel.

45) • Dardo mágico (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4 PL /7PL

Dificultad de la habilidad según asaltos: 5/10/15 metros

Efecto: habilidad + Inteligencia +1+ tirada, contra la distancia. Daño 2d6. Se puede por 3 PL más es decir un total de 7PL. Lanzar un dardo gemelo, haciendo un total 3d6 de daño y dando +2 al ataque. Si se usa contra dos en el mismo asalto han de estar a menos de 3 metros y se tendría -1 en el ataque y daño 1d6+3.

48) • Invocar Lobo (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3 PL turno y nivel

Dificultad de la habilidad según asaltos (12, 11, 10)

Efecto: hace aparecer un lobo que está a nuestras órdenes durante 1 turno/nivel. Máximo 1 Lobo en activo. F3,d3,i2,p3,c2 Ini3 BD 8 pv15/ herido a 4pv, en coma a -1 y muerto con -5 Ataque 3, atletismo 4, buscar 2, rastreo 4, advertir 3

49) • Espejo de Sombras (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3 turno y nivel / 9 en el acto

Dificultad de la habilidad según asaltos (13,12,10) con 9 no hace falta tirar

Efecto: crea imágenes falsas alrededor del lanzador. Los ataques contra él tienen un 50% de fallo durante 1 turno/nivel. 10x10 metros. Si te gastas 9PL el conjuro se activa en el mismo asalto sin tirar dificultad.

50) • Sentidos Puros (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3 PL turno / nivel

Dificultad de la habilidad según asaltos (13, 12, 11)

Efecto: da +1 a Percepción. O quizás quieras aumentar +1 en Físico ó +1 en destreza; tienes que escoger pues mientras tienes activado uno, no se puede activar otro.

51) • Relámpago (distancia):

Puntos de Luz para la habilidad: 4 en el mismo asalto.

Dificultad según distancias: 11metros. Df.10 / 16 m Df.13 / 21 m Df.16.

Efecto: lanza de la palma de la mano un potente relámpago (tirar Inteligencia + habilidad + tirada). Daño 2d6+1 Ignora armadura.

52) Terror:

Puntos de Luz para activarlo: 5, dura tantos asaltos como nivel se tenga

Dificultad de la habilidad según asaltos: (13,12,10)

Efecto: todo ser en un radio de 3 metros ha de pasar salv. Inteligencia enfrentada con +1 para el conjurador, si fallan la tirada de salvación se quedaran paralizados de miedo, cualquier gesto mínimo que hagan será con el dado bajo, pero realmente no se podrán mover de tanto miedo que tienen.

53) Cambiar Forma:

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 6

Duración: 1d6 minutos por nivel de la habilidad

Dificultad de la habilidad según asaltos: (14, 13, 12)

Efecto: Cambias de Forma pero tiene que ser animales No malignos, es decir comunes. Mantienes tu Inteligencia, pv, mana, pero las demás cualidades pueden variar.

53) Tejer la Discordia:

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3 PL

Duración: 2 horas por nivel y un alcance de 150 m de radio

Dificultad de la habilidad según asaltos: (13, 12, 11)

Efecto: Teje una red invisible en la que notará el conjurador la presencia del que pisa el área y tendrá una visión de él.

Ha de tirar si lo requiere el conjurador. (Salv Percepción 9) cada hora Si no todo ser que este en esa zona se desorientará y no podrá salir. Ningún don, u objeto especial servirá para salir del lugar pero si otros conjuros que sepan el conjuro o lo anulen antes.

54) Explosión De Poder:

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 16 mínimo.

Dificultad de la habilidad según asaltos: (10)

Síntomas: el brujo agota todos Sus puntos de luz, (El mínimo 16PL) y 6 pv. Además perderá un asalto el sentido y de su cabello le saldrá un mechón canoso blanco, (por el esfuerzo del hechizo).

Efecto: del brujo salen oleadas de energía color carmesí, que arrasan todo un radió de 7m. Causando 2d6 por Impacto y erosión; 3d6 por quemadura y radiación; 1d6+1 de electricidad (todos los que tengan armadura de metal reciben 1d6 de daño extra). Y todo ser que este de 8 a 10 metros de radio de la oleada recibe 2 pv de daño por los residuos de energía tendrá los cabellos cardados hacia arriba

Efectos secundarios: en el área de 7 metros se crea una zona muerta de energía durante 3 asaltos toda magia queda repelida. Una vez pasado el efecto de la onda los vínculos con el resto del mundo se restablecen.

55) • Tormenta de fuego (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 6PL.

Dificultad de la habilidad según asaltos: (15/14) da automáticamente

Efecto: desde donde esta el conjurador, todo ser (*menos el mago*) reciben 4d6 de daño en un radio de 10 metros por una tormenta de fuego.

56) • Duplicación (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 6 una copia y 9 extras para 2 copias Dura 1d6 asaltos por nivel habilidad (si tienes N°4 serían 4d6 asaltos)

Dificultad en hacer la habilidad según asaltos: (13/12/10)

Efecto: el personaje se convierte en 2. Su copia tendrá: F2, D2, I3, P2, "C3" y las habilidades conocidas a 1, los puntos de vida y de mana , le cederá la mitad a la nueva copia, Defensa 7, Reflejos 1, iniciativa 3. Solo se duplica su ropa y no el resto de objeto que la copia porte.

Puedes duplicarte otra vez, más cogiendo los restos de lo que quede a la copia original, Los pv y mana cederás de nuevo la mitad Atributos todos a 1, defensa 6 iniciativa 2, habilidades conocidas a 1.

57) • Escudo anti-magia (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 6PL.

Dificultad de la habilidad según asaltos: (13/12/11)

Efecto: niega la posibilidad de que un hechizo traspase el escudo durante 1 turno/nivel.

58) • Ojos de Lince (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 5PL.

Dificultad de la habilidad según asaltos: (13/12/11)

Efecto: durante 1 turno/nivel permite repetir los hechizos vistos al mismo nivel del lanzador.

59) Cadena de Relámpagos (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 6PL.

Dificultad de la habilidad según asaltos: (16/15/14) da automáticamente

Efecto: Rayo de 2d6 de daño el mismo rayo puede saltar hasta a 3 objetivos que estén máx 20m uno del otro. Ignora armadura.

60) • Rayo Solar (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 8PL. daño automático

Dificultad de la habilidad según asaltos: (13/12) daño 3d6+1

Efecto: aura de fuego, centrada en el lanzador, quema ese asalto a cualquiera a 5m de distancia de radio, sea este amigo o enemigo.

61) Robar identidad (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 5PL.

Dificultad de la habilidad:(14/13/11)

Efecto: necesitas contacto visual con la víctima al ser lanzado, copiaremos su cuerpo y voz durante 1 hora/nivel, pero es superficial ya que mantienes tus habilidades de Origen.

62) • Posesión mental (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 5PL.

Dificultad de la habilidad (14/13/11)

Efecto: Permite manejar el cuerpo de una víctima durante 1 turno/nivel. (Salvación Inteligencia enfrentada). El cuerpo del lanzador queda inconsciente

63) • Defensa mental (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 7

Dificultad: 10, instantánea fuera de turno y -2 en tu próximo turno.

Efecto: obtienes +2 a la salvación contra todo tipo de magia durante 1 turno/nivel.

64) • Aura de Poder (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL.

Dificultad de la habilidad (11/10/9)

Efecto: Da un +1 al ataque y daño en cuerpo a cuerpo, a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10 metros durante 1 turno/nivel.

65) • Caminar entre sueños (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL. Por 1d6 minutos + nivel habilidad

Dificultad de la habilidad (12/11/10)

Efecto: Permite viajar a los sueños de otra persona conocida y participar en este. Si se resiste tirará (Salv: Int 10).

66) • Anticipación (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3PL.

Dificultad de la habilidad (12/11/10)

Efecto: Prevé los actos del enemigo dándote +1 en defensa, ataque, e iniciativa durante 1 turno/nivel.

67) • Alzar muerto viviente (personal)

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3 para uno y 8 para dos muertos

Dificultad de la habilidad (13/12/10)

Efecto: levanta a un muerto que está a nuestras órdenes durante 1 turno/nivel.

F3, D2, I1, C1, P3 PV 15, BD 6, INI 3, reflejos 0, AT. 3, atletismo 1, trepar 1, nadar 0, advertir 1. daño al morder 1d6 ; +1 durante 1d6 asaltos por infecciones del muerto.

Si gastas 5 puntos extras puedes levantar a dos muertos vivientes.

68) • Bola de fuego

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 5PL.

Dificultad de la habilidad (15 a 12 con -2 al daño por punto alejado del 15)

Efecto: distancia de lanzamiento 10 metros. Lanzas una bola de fuego arrasando un radio de 3m con un daño de 3d6 .

69) • Toque vampírico (toque):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 5PL. Por asalto.

Dificultad: lograr tocarlo (habilidad pelea contra defensa)

Efecto: drenas 1d6 pv a tu rival, traspasándotelos a ti durante 2d6 asaltos. Ignora armadura y requiere lograr tocar a la víctima (pelea)

70) • Campo Antimágico (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 4PL.

Dificultad de la habilidad (12/11/10)

Efecto: nadie puede conjurar magia a menos de 10m del lanzador, durante 1 turno/nivel.

71) • Terremoto (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 5PL.

Dificultad de la habilidad (12/11/10)

Efecto: produce un terremoto 10x10m a la redonda. Podía producir 2d6 de daño si caen, tirar Salvación Des. 9, para no caer al suelo. Este conjuro no afecta al lanzador.

72) • Atar Demonio Menor o Medio (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3PL.

Dificultad de la habilidad (14/13/12)

Efecto: inmoviliza a cualquier demonio menor si no se le ataca, durante 1 turno/nivel. Si el demonio es mediano los puntos de Luz serán 5 y la dificultad 16.

73) • Golem

Puntos para hacerla: 4 por asalto/Nivel para una, y Para activar dos 10

Dificultad de la habilidad (13/12/11)

Efecto: una o dos estatuas de hasta 3m de alto cobra vida, a de ser de piedra, mármol, o madera.

Cualidades: Físico 3, Inteligencia 1, " Carisma 2", Percepción 3, Destreza 2. Advertir 1, Atletismo 1, reflejos 1, esquivar 1, salud 9+2d6, defensa 6, absorbe 1, Ataque 3 con puño o objeto contundente hace 1d6+1 de daño, lanzar objetos ataque 4, daño 2d6..

74) Conjuro del frío

Puntos para hacerla la habilidad: 1 para el Efecto 1 y 6 para el efecto2

Dificultad de la habilidad (12/11/10)

Efecto1: Haces bajar la temperatura de la sala o liquido en 1 por punto de poder gastado y área de tres metros dura 1d6 minutos.

Efecto 2: con 6 puntos gastados puedes concentrar ese poder en tu mano y lanzar una bola de Hielo dificultad (*de 15 a 12 con -2 al daño por punto que no llegues a 15*) alcance 10 metros, área de explosión 3. Daño 3d6.

75) Convocar espíritu

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2PL. Por 1d6 asaltos

Dificultad de la habilidad (12/11/10)

Efecto: Haces que aparezca el reflejo del espíritu de quien poseía el objeto, si estuviese muerto; este te contestará a tres preguntas, pero no tiene por que ser verdad.

76) Autopista Entre Fronteras

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2.cada 1d6 asaltos. O 15x hora

Dificultad de la habilidad (12/11/10)

Efecto: tu alma abandona el cuerpo para materializarse en las islas entre fronteras, llenas de almas, lo que te pase en esta te repercutirá en el otro plano y en tu cuerpo.

77) Muerte de Plantas

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 1PL. x 10m de radio

Dificultad de la habilidad (12/11/10)

Efectos: haces morir en el área, las plantas naturales y árboles no mágicos ni especiales.

78) Muertos Amigos

Puntos Luz para hacer la habilidad: 2. Por asalto/nivel a distancia 3 m.

Dificultad de la habilidad (12) automática

Efecto: inmoviliza a un Zombi o esqueleto menor, (si no le atacas) y piensa que eres uno de ellos, pero no tiene por que luchar por tí.

79) Sombras Fantasmales (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2PL. 1D6 asaltos

Dificultad de la habilidad (12/11/10)

Efecto: Parece que te fundes con cualquier sombra de minima a de ser de tu tamaño dándote + 2 en sigilo o disfraz, según situación, mientras estes dentro de la sombra.

80) Onda Sonica

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL.

Dificultad de la habilidad (12/11) daño automático (no se ha de estar sordo)

Efecto: Lanza una onda sónica por la boca, esta onda avanza en forma de cono (<) a 1m de ancho la parte más estrecha a 3m la parte más ancha, llega hasta 6 metros de longitud, todo lo que esta en esta distancia recibe 1d6+2 de daño. Si son sensibles al sonido el daño es de 2d6. Pero si las victimas son sordas el daño sería 1d6

81) Circulo Arcano para Conjuros

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 5

Dificultad: 10, instantánea fuera de turno y -2 en tu próximo turno.

Efecto: haces aparecer un círculo de 6m. de radio, todos los que estén dentro del circulo reciben un +2 a la defensa contra conjuros, no dirigidos, durante 1d6 asaltos

82) Condición

Puntos Luz para hacer la habilidad: 3PL +1 por día activo, máximo 1 mes

Dificultad de la habilidad (12/11/10) solo se puede tener uno activo al mes.

Efecto: Para acceder a una sala pones en el acceso una condición. Ejemplo "pasan solo los enanos" (se tendrá -3 en abrirla o forzarla) y

el que pase tendrá una maldición. Por ejemplo -2 durante 1d6 minutos en Inteligencia.

Se puede anular con magia o tirada enfrentada en inteligencia y gastando 4Pl. Dura activo como máximo un mes. A

83) Aumento De Conjuro

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 8PL

Dificultad de la habilidad: estar concentrado un asalto

Efecto: aumentas cualquier conjuro: doblando el alcance y la duración y teniendo +1 en el ataque. se puede tener activo durante 1d6 minutos antes de usarlo sin perjudicar la concentración del que lo realizo.

84) Quebrantamiento

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2PL cada 5d6 daño / 1 metro

Dificultad de la habilidad (14/13/12)(no sirve para ataques)

Efecto: rompe muros, y superficies duras, haces cada 2 puntos 5d6 de daño a la estructura. Se ha de tocar el objeto y es solo para estructuras de este tipo, no contra seres vivos, ni equipos o similar.

85)Puño de Roca.

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL .2asal/Nivel

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: distancia 30m haces una llama a la tierra y de esta sale una enorme mano que agarrara de sus pies o patas a tu enemigo. La victima ha de tirar (salv destreza 9) para no verse atrapado.

86) Explosión de Luz

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL. Cada 10 metros

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: en un radio de 10 m ciegas a todos durante 2 asaltos, han de pasar salvación percepción 9.

87) Reflejo Oculto

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4PL

Dificultad de la habilidad (13/12/11)

Efecto: crea un muro de gelatina parecido a un espejo no dejando ver el otro lado y manteniéndolo oculto 100m de largo/Nivel, durante un día. Ejemplo: un callejón lo tapamos con este conjuro.

88) *Exorcismo

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4PL

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: expulsa a la criatura a su plano Sav Inteligencia enfrentadas

89)*Mutación de objetos

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL minuto/nivel

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: trasformas un objeto medio de apariencia bien por metamorfosis si es común, o con una Ilusión si es mágico. 1minuto/nivel.

90) objeto chivato

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3 / 2d6 minutos por nivel.

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: haces que la pertenencias de alguien te conduzca a su dueño por medio de" un hilo invisible" que os une a ambos.

91) Piel de piedra

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4 un ataque, activo minuto nivel

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: absorbe el daño del primer ataque 1d6+1.

Dura el conjuro sin ser usado un minuto por nivel o hasta que se use en ese espacio de tiempo.

92) Cobijo

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3 / 12H.

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: Hace que la tierra se levante y forme un Iglú de hasta 70m con 3 habitaciones, 2 aseos y fosa séptica, cocina y un comedor

93) Ilusión Paisajística

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4PL. 1H/Nivel

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: un área desértica de un radio de 1.200 m puedes hacer que parezca un paraíso y al contrario 1h/Nivel. Para darse cuenta de la ilusión Salv. Df 10 percepción

94)* Encoger

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 5PL minuto nivel

Dificultad de la habilidad (14/13/12)

Efecto: haces que un amigo o alguien que lo desee sea una rata durante 1 minuto/Nivel

Sus habilidades F2, I3, D3, P2, C2 Advertir +2, atletismo +2, escalar +2, Buscar +1, Ataque mordisco +1. Pv 10, BD 8, Iniciativa 2, Pellejo y piel no tiene zonas duras da +1 en absorber impactos de aplastamiento

95)* Vida prestada

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: da 2 pv a tus compañeros en un radio de 5 metros tuya. Pero cuando pase 2d6 asaltos volverán a perder los 2 pv. Es una manera de absorber algo algún tipo de daño

96) Fantasma:

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3 a 1h/nivel

Dificultad de la habilidad (12/11. Alcance 3 metros nivel

Efecto: Crea la imagen de un objeto o ser, se moverá como desee el conjurador mientras mantenga la concentración -2 al resto de habilidades mientras tengas activado esto, tamaño máximo de la ilusión 5m. Pasar Salv. Perce df 9 para darse cuenta que no es más que una ilusión.

97)Muro de Hielo:

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL

Dificultad de la habilidad: 10, en el acto, pero deja al mago agotado -2 al próximo asalto en sus acciones y a de estar a 2 metros del muro

Efecto: Crea un muro de hielo de 3mx3mx(90 cm en la base y 30 cm en la cima) debe de descansar sobre una base sólida, se puede usar para atrapar a alguien, A de Tirar el blanco Salvación destreza df 7 no recibe daño. Y Mientras este atrapado está protegido por el hielo que le sirve de escudo absorbe 2 y resiste el muro 20 pv. Pero se suele emplear más para impedir el paso al enemigo. El clima para realizar el sortilegio a de ser fresco y húmedo.

98) Cuerda encantada:

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2 y dura un minuto por nivel

Dificultad de la habilidad (12/11) se ha de tocar la cuerda o estar a 1m

Efecto: Si quien realiza este sortilegio sostiene el extremo de una cuerda o esta a un metro de esta, puede hacer que la cuerda se mueva y que se anude no puede atacar a un ser que este activo.

99) Invocar grietas:

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: Cualquier grieta o defecto que ya exista en una sección de materia inerte de hasta 3x3x3 metros se extenderá hasta el triple

100) Detecta lo invisible

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2 cada minuto nivel

Dificultad de la habilidad (12/11) un radio de 6 metros

Efecto: Detecta lo invisible y a todo ser que este dentro de una niebla por lo que no le cojera al conjurador por sorpresa.

101) encender Fuego

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL o más

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: al contacto o hasta los tres metros, el mago hace aparecer una llama, a pesar de la Húmedo del articulo a quemar, el objeto tiene que ser inflamable, no puedes prender la carne viva, Pero si la ropa. Daño 1d6 por asalto que no se apague el fuego.

102) **Habla animal**

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL 1d6 asaltos

Dificultad de la habilidad (12/11)

Efecto: Hablas con los animales he insectos.

103) **Poder del destino del alto Creador:**

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 6PL 1d6 horas

Dificultad de la habilidad (15/14/13)

Efecto: se te forma un medallón cristalino, cuando lo necesitas este se ilumina y se trasforma en una salida opcional en la narración del director ejemplo, estamos en una cueva y no hay para encender una antorcha, gasto el amuleto de poder del destino y encuentro algo para encenderla. O estamos atrapado gasto el amuleto del poder del destino y aparece una alternativa. Consultar con el master antes de narrar lo que se quiere. También lo podrías gastar para añadir un +1 en una tirada que después de lanzar los dados necesites.

Si tienes activado uno no puedes hacer otro, incluso después de gastar el que tienes, hasta pasada 6 horas no podrás hacer el segundo.

104) **Animales**

Puntos de Luz 4PL. Un minuto / Nivel.

Dificultad 12/11.

Efecto: Puedes llamar a un animal que este a 500 metros de ti del tamaño de un caballo, oso etc.

O tres animales del tamaño de un perro, zorro...

O diez animales del tamaño de un topo rata...

O treinta del tamaño de largatijas, ranas etc

O cincuenta insectos.

Podrás hablar con ellos y entenderles para pedir información ayuda etc, pero ellos no tienen por que ceder a tu petición, tal vez tengas que llegar a un acuerdo.

105) **Elástico**

Puntos de Luz 3PL por 1d6+1

Dificultad 12/11/10.

Efecto: es una Habilidad Practica y no de ataque, puedes estirar tu cuerpo como si fuese de goma hasta 4 veces más y colarte por lugares de 90% menor de tu tamaño o alcanzar alturas o coger cosas de hasta cuatro veces tu tamaño en ataques contundentes tienes un +1 en absorberlos y en alturas de hasta 6 metros +3 por tu elasticidad. En zonas de frío de 0 grados o menos no funciona esta habilidad al igual que en zonas de mas de 39 grados. Si estas en un liquido como un lago, río, etc te ayuda a nadar dándote +2 en la habilidad mientras este activado, a tener en cuenta la temperaturas del agua.

106) **Ninja**

Puntos de Luz 3PL por 1d6+1 asaltos y 5PL para la onda de aire

Dificultad 12/11/10

Efecto: llenas tu organismo de adrenalina, puedes hacer tus habilidades de Atletismo, nadar y de lanzar con un +2.

También puedes lanzar una onda de aire con tus manos y los que tengas a 3 metros, los lanzas a seis de distancia de ti. Estos han de tirar Salv. Físico df 9 para poder aguantar, si fallan pierden 1d3 PV. Puedes afectar hasta dos personas si una esta detrás de la otra.

107) **Humo y Niebla.**

Puntos de Luz 2PL. Activo 2d6 asalto.

Dificultad 12/11/10

Efecto: Das forma deseada al humo o a la niebla, esta parece que haga el movimiento que tu quieres si son dos figuras los puntos de luz serán +2 si son tres +6.

Opción si no hay niebla en la zona y el ambiente es propicio la puede hacer tu por cada 1PL sería un área de 20m, pero tu no controlas la dirección, pues lo hace el viento.

108) **Poder del fuego**

puntos de Luz 2PL por asalto

Dificultad 13/12

tienes la opción.

A/ tu cuerpo se llena o parte de este en llamas pero puedes quemar tus ropas y enseres ten cuidado, si peleas con tus puños en llamas haces 1d3 más de daño ó si te tocar también, si te atrapan con cuerdas, red o látigos, los puedes quemar 40% por asalto de quemarse. Cada vez que te ataquen con palos o enseres completamente de madera estos tienen un 40% de romperse y prenderse en llamas. Si estas en llama mas de la mitad de tu cuerpo para la gente normal te da un +1 en intimidar o interrogar.

B/ Aumentas en un radio de 30 metros la temperatura hasta los 39 grados de calor

C/ haces hervir un liquido cada 2PL 100 C.L es decir un litro.

D/ Se forma en tus brazos un latigo de tres metros de largo de fuego es decir tienes dos latigos uno en cada brazo. Te da un +3 a tu ataque de cuerpo a cuerpo si atacas con los dos a la vez, y cada vez que impactas haces 1d6-1 de quemazón. (es para un solo atacante)

Si quieres atrapar a alguien tira un ataque Cuerpo a Cuerpo si funciona le haces 1d6-1 de daño, si además este le sale mal la tirada de Salv. Percepción df 9 Lo atrapas mientras dure el conjuro y le haces 1d3 por asalto de daño. Si lo atrapas con los dos latigos será 1d6 por asalto.

E/ al tocar una madera o objeto similar del tamaño de tu puño, este empezará a arder

109) Tierra

Puntos de Luz 2 por asalto / nivel

Dificultad 13/12/11 en el acto con 6PL/nivel

Tienes las siguientes opciones.

A/ se forma delante de ti un muro defensivo el suelo a de ser de tierra o piedra, no barro o arena el muro de casi 2x2x2 metros

protegiéndote de ataques proyectados con +3BD. Puedes hacerlo aunque has gastado tu turno en el acto, pero el coste será de 6PL y no se tira la df. No sirve como ataque ni para atrapar a alguien es defensivo.

B/ Haces que la tierra se pliegue o hunda a los pies de tus enemigos y amigos han de estar a 5m de tu radio estos han de tirar Salv. Dif 7 en destreza para no perder el control o equilibrio y por cada punto de luz asignado a un individuo determinado aumentas su df en +1. Pudiendo hacer que tus amigos tengan más posibilidades de quedarse de pie que tus enemigos. Esto le da una ventaja en el ataque en ese asalto a tus aliados ya que tienen un +1 en su ataque por estar en mejor posición. Si hay diferencia en dos o más con respecto a su tirada de salvación pierden además el turno de ataque .

C/ Haces que la masa de tierra o piedra se ablande en una pared como si fuese gelatina o cera caliente de 1,5x1,5x1,5 esto te permite ese asalto ventajas como pasar a otro lugar sin necesidad de puertas o accesos luego vuelve a su estado original, más de 1,5m de ancho no puedes.

D/ muy útil para impedir que avance el enemigo. O atraparlo, no sirve para ataque solo defensivo, Pasando por un corredor o lugar rozando este con tu mano haces aparecer por cada 1 de luz gastado una estalactita desde el suelo a la pared o desde pared a pared. Esta tendrá 10 pv antes que la terminen de romper. Por lo que puedes llenar todo un lugar de obstáculos, puedes aumentar la fuerza del conjuro si te gastas dos puntos de Luz en vez de uno no hace falta que toque las zona incluso puedes estar a tres metros de ellas. La última alternativa sería gastar 3 puntos y hacerlos desde seis metros de distancia.

E/ bola de barro atributo + habilidad del conjuro + dado contra df de distancia lanzas una bola de barro que aparece en tu mano alcance 5/15/25 metros cuando impacta esta cubre a tu adversario como si le cayera de golpe un kilo de estiércol cubriéndole por completo. Con esto se consigue que tenga -1 en sus siguientes dos acciones de destreza y tal vez que el director según situación haga una tirada para ver si el animal o ser se marcha asustado.

D/ Trampolín cada dos puntos de luz haces aparecer 1m de rampa pudiendo hacer un puente de la nada o trepar a sitios raros o volar sobre el trampolín. Este dura 1 asalto nivel puedes hacer que se deshaga antes. Es conjuro de utilidad no de ataque.

110) *Clima*

Puntos de Luz 2 asalto nivel

Dificultad 12/11/10

Opciones:

A/ Haces que en 50 metros se despeje el cielo.

B/ si es propicio haces que llueva a alguien determinado que este hasta 10m de ti. O puedes hacer que se cubra de niebla. Haciendo una -1destreza por estar mojado y si haces la otra(la de la niebla) -2 advertir. Puedes aumentar la zona de lluvia por cada 2PL 10m.

C/ haces una brisa que puede molestar pero no es para atacar, mueve velas de barcos, globos, nieblas y cosas así cada asalto 25m

D/ Fuerte viento, están fuerte que todos los que están a 30m han de tirar salv. Físico df 9 para no andar inclinado y da - 2 a ataques de flechas, lanzas y similar, A todos por ser circular. Puedes aumentar el alcance por cada 1PL en 10 m por asalto nivel y aumentar la df de andar inclinado a df10 con un +1 PL por asalto nivel no es de ataque es ofensivo.

E/ No te mojas ni tus amigos 2PL por hora nivel que se tenga y persona a proteger.

F/ subes por la fuerza de la atmósfera +1 tus habilidades de Atletismo.

G/ en el agua puedes formar figuras que descendan las aguas hasta 1,5m 2PL por figura y asalto.

111) **Tacto ardiente:**

Puntos de Luz 1 vela, 2 antorcha, 4 fogata.

Dificultad 10 atraer la llama y si se arroja distancias 5/8/12m.

Efecto: El Conjurado atrae una llama pequeña como la de una linterna o un poco más grande como el típico de una fogata que caliente sobre cuatro personas, se formara una bola sobre su mano y la tratara como si fuese una masa arcillosa o de harina. Podrá hacer acrobacias con ella de 7 o hacer que levite sobre su mano unos 15cm o coja alguna forma determinada. Se puede arrojar la bola de fuego a un objetivo como si fuera una piedra o daga, mirar en ese caso Ataques a distancia. La ventaja es que hace $1d6-1$ de daño por fuego y si es la bola mayor como la de una hoguera haces +2 es decir un total $1d6+1$. La de una vela solo haría un punto de daño.

Se puede multiplicar el conjuro y atraer en vez de una, dos bolas de fuego en ese caso mirar el siguiente requisito: Puntos de luz 2 para las dos velas 5 para las dos antorchas, 9 para dos fogatas pequeñas. El ataque sería como uno solo pero te da +2 en arrojarlo y Los daños si se impacta seria entonces: 2 por vela, antorchas serian $1d6+4$. o mayor $2d6+2$ hogueras pequeñas.

Alternativa puedes aumentar la llama de tu mano consumiendo dos 2 punto de luz extras produciendo un +1 de daño.

112) Esfera De Luz

Puntos De Luz: 2 PL (solo se puede tener activa una esfera.

Dificultad 11, 10, 9

Efecto: haces aparecer una esfera luminosa del tamaño de la cabeza de una antorcha esta flotará a 1 metro sobre ti, en el lugar que tu decidas, alumbra un área de 8 metros, con mayor intensidad donde estas y menos luminosidad en el los últimos 3 metros: Dura $1d6$ Horas, y puedes tener el conjuro activo en ese tiempo apagandolo o encendiendo lo cuando se quiera.

113) Las Horas Perfectas:

Puntos para la habilidad: 4 PL cada $1d6$ horas activo

Dificultad para hacer la habilidad (12/11/10) una amuleto a la vez

Efecto: Haces que un anillo o collar se transforme en un amuleto de la suerte, en el tiempo que este activado al sacar pifia se anulará, teniendo que tirar de nuevo y esperando que no vuelvas a pifiarla.

Bestiario

Criatura	Pv	Iniciativa	Ataque	Ataq 2	Defensa	Absorb e	Daño	Especial
Dos Cabezas	47+1d6	7	8	0	9	0	2d6	-----
Dragón 1	100+7d6	6	11 Garra	6 cola	12	4	3d6+1	4y5
Dragón 2	50+4d6	7	9 Garra	4 cola	10	2	2d6+1	4y5
Esqueleto	26+1d6	7	7	0	9	0	1d6+2	-----
Zombi	28+1d6	6	8	0	9	0	2d6	-----
Gargola	40+1d6	9	9	3	9	2	2d6	3 y 4
Goblin	10+1d6	9	8	0	9	1 cuero	1d6+2	-----
Arpía	33+1d6	9	9	0	9	0	2d6	-----
Hombre / Lagarto	27+1d6	8	8	0	8	0	1d6+2	-----
Hombre/ Rata	14+1d6	10	6	0	9	0	1d6+2	-----
Liche	50+1d6	9	8	0	9	0	3d6+2	1
Loba	15+1d6	9	6	0	9	0	1d6+2	-----
Espectro	31	9	9	0	10	0	3d6	8
Ogro	55+1d6	6	9	0	8	1	3d6	-----
Criatura	Pv	Iniciati.	Atacaq	Atad 2	Defen	Absorb	Daño	Especia

Orco	15+1d6	7	7	0	9	1 cuero	1d6+2	-----
Troll	45+1d6	7	8	0	7	1	3d6	3
Elefante	100	6	9	0	6	2	3d6	-----
Oso	72	6	8	0	7	2	2d6	-----
Tigre	56	8	8	0	9	1	1d6+2	-----
Caballo	48	6	6 coz	0	6	0	1d6+1	-----
Ladron	20	6	6	0	6	0	1d6+1	-----
Soldado	24	6	7	0	7	2 Malla	1d6+2	-----

Demonio	55	9	8	4	7	1	3d6	8
Gigante	50	7	8	0	8	2	3d6+1	-----

Criatura	Pv	Iniciativa	Ataque	At 2	Defensa	Absorbe	Daño	Especial
----------	----	------------	--------	------	---------	---------	------	----------

Araña Gigante	42	6	7	0	9	0	1d6+2	7
Escorpión Gigante	33	6	7	0	7	1	1d6+1	7

1	<i>Hechizos Flecha Mágica/ Infundir Terror</i>
2	<i>Hechizos Flecha Mágica/ Infundir Terror/ Niebla</i>
3	<i>Regenera 1d6 cada 2 turnos / de un miembro seccionado crece otra criatura.</i>
4	<i>Vuela.</i>
5	<i>Lanza Aliento de Fuego, con un daño de 4d6.</i>
6	<i>Lanza Aliento de Fuego, con un daño de 2d6+1</i>
7	<i>Veneno quita 1 PV durante 1d6 Turnos</i>
8	<i>Las armas no mágicas, tienen un 33% aprox. de desaparecer al impactar.</i>

RyF Medieval



Nombre _____ Raza _____
 Altura _____ Peso _____ Edad _____
 Ojos _____ Pelo _____
 Lugar de Nacimiento _____

Ocupación _____
 Descripción _____

Atributos

Fuero
 Destreza
 Inteligencia
 Percepción

Habilidades

	n	t		n	t		n	t
P. Advertir/Notar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Pilotar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Sanación/Hierbas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D. Armas a Distancia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Leves	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Supervivencia/Cazar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F. Pelea	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P. Música	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Tradición/Historia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F. Armas CC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	L. Navegar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D. Trampas/Cerraduras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F. Atletismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D. Nadar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D. Artillero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P. Buscar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Ocultismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D. Balas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D. Cabalgar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P. Rastrear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D. Conducir "carros"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L. Callejero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P. Reflejos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Criptografía/Runas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I. Comercio/Tasar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Religión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Flora/Fauna	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P. Disfraz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D. Bolsillo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D. Herrería	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D. Escalar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P. Rumores	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P. Amenazar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D. Esquivar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D. Sigilo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Interrogar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P. Etiqueta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P. Deductar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	I. Labia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
I. Liderazgo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	P. Regatear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D. Prestidigitación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Iniciativa **Combate** Defensa Puntos De Vida

Arma	Daño	Alcance	Defensa	Heridas
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Armadura Absorción Estorbo

Equipo

Magia

Puntos De Mana

Hechizos

	n	t
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dinero:
 Dinar (mo) _____
 Dracma (mp) _____
 Vellón (mc) _____

Puntos De Experiencia
 Nombre Del Director _____
 Nombre Del Jugador _____
 Campaña _____

Mejoras

I. Idioma _____
 I. Saber _____

Recordatorio de pasos necesarios para rellenar una ficha:

1 Pensar una Historia de tu pasado, presente y lo que esperas en el futuro. Para formar una personalidad que le quieras dar a tu personaje.

2 Coger una raza, y una profesión para aplicar sus ventajas por raza, y Saber las habilidades que necesitaremos Puntuar.

3 Una vez tengamos idea de las habilidades más importantes, pondremos en el atributo puntuaciones de 2 a 5. Máximo de puntos a tener en Total 16 (17 con el punto por raza).

4 las Habilidades, es hora de rellenar estas, hay dos tablas, habla con el director para saber cual vas a usar.

5 Ahora coge un Don o una Ventaja

6. Mira en el apartado **Valores Especiales**

Para sacar los puntos de vida (PV), La Defensa que necesitan tus rivales para golpearte, la iniciativa que te permitirá ser más rápido a comenzar un combate y si eres mago sacar el mana o lo que es lo mismo Puntos De Luz

7 Por último el Equipo lo normal será que te de el director una cantidad de monedas y te compras lo que puedas y quieras con esta. También puede darte algún arma inicial y material básico para comenzar.

8 Tienes en la Ficha un espacio para los hechizos, apuntar el nombre del jugador y campaña, y las veces que has mejorado la ficha, es decir subido una habilidad en algún grado o conseguido una nueva nos servirá como orientación.

AVENTURA DE EJEMPLO:

Los aventureros están a finales de la 7 era, en Ciudad Shali una ciudad con temperaturas extremas mucho frío de noche y calor de día, rodeada de desierto de arena y dunas, al Oeste se encuentra la Ciudad Burguesa (enemigos no declarados de la ciudad Shali) al sur se encuentra ciudad Independiente y al Noroeste las montañas azules.

La ciudad es amplia de casas blancas y ventanales azules, tiene dos mercados públicos (uno es el mercado negro), hay dos Iglesias: al Semi-creador de las nubes y al de los vientos, y un palacio de cuatro torres terminadas en Copulas rojizas. La ciudad tiene una gruesa muralla 2m de ancho y 8m. de Alto, con una zanja de 4 metros que siempre hay que limpiar por las dunas y la arena del cercano desierto por lo que hay en los alrededores plantas que se fijan en el suelo y frenan la arena y el viento. Hay animales en la zona como caballos muy blancos, camellos, dromedarios, serpientes, escorpiones...

F **1 Episodio: Introducción** Han robado el Cofre de las siete plagas se ofrece una recompensa (500dragmas x psj) al que traiga el cofre intacto.

X **2 Episodio: Investigación** El atraco fue en la calle Mayor enfrente de la taberna "El Buen Becerro". El tabernero sabe algo, el dice de un hombre que frecuenta la taberna llamado Hoch el vio todo, les dará la dirección tras un regateo unas monedas.

Z **3 Episodio: Persecución** En la casa Hoch este intentará escapar por la ventana, pues confunde a los jugadores con los de la banda del cofre, habrá una buena persecución y costara que confiese lo que sabe

W **4 Episodio: Confesión** al final les dirá que la banda del Minotauro lo robo y les dará la dirección del almacén, donde suelen dejar lo robado van a la zona pero no se ve nada en el lugar pues hay un muro falso ¿lograrán verlo?

L **5 Episodio:** En el Almacén hay dos entradas una está atorada y la otra se abre con facilidad pero hay una trampa de fuego líquido que empezará a quemar el almacén mientras el fuego avanza y el cofre se encuentra en ese lugar 1d6 de daño cada vez que pasen por las llamas de fuego ¿podrán salvar el cofre?

A **6 Episodio:** Encuentro: al salir se encuentran con El Semi-Minotauro y (1 o 2 de la banda) hay un terrible enfrentamiento.

p **7 Episodio:** Final: se supone que han logrado traer el cofre intacto y son recompensados

Premio:

500 dracmas por psj

2 a 4 puntos para subida de las habilidades.

Poner en la ficha Nivel o mejora 2 que querrá decir que ha habido una subida de Habilidades.

J*El Minotauro tenía algún objeto interesante como un mapa del tesoro (*para otra aventura*).
y 1d6 x50 dracmas.

L *Sus Vasallos tienen encima 3d6x5 dracmas y uno de ellos tiene un puñal de 1d6+1 envenenada con 1d3 extra de veneno de 2 dosis .*Nota :se puede gastar a la vez las dosis, hacerlo en dos veces.*

Z

FIN DE LA AVENTURA.

Creando Personaje 3D10

Crear un personaje consiste en darle historia, y números que la acompañen. Recuerda siempre esto, los números son un medio, no un fin.

Atributos

Los atributos son las capacidades innatas del personaje.

Tenemos 28

1. Físico
2. Destreza
3. Inteligencia
4. Percepción

El mínimo es 4, el máximo es 8.

Habilidades

Las habilidades son las capacidades aprendidas por el personaje.

Personaje Versátil:

1. 1 habilidad a nivel 5
2. 2 habilidades de nivel 4
3. 3 habilidades de nivel 3
4. 4 habilidades de nivel 2
5. 5 habilidades de nivel 1

Lista de Habilidades

Advertir/Notar (P)

Armas a distancia (D)/

Armas cuerpo a cuerpo (F)

Armas a dos manos (F) a -5

Pelea(F)

Atletismo (F)

Artillería Cañones(D)

Buscar (P)

Bailar (D)

Cabalgar (D)

Callejero (P)

Comercio/Tasar (I)

Disfraz (P)//

Conducir Carros (D)

Escalar (D)

Esquivar (D) //

Tradición / Historia (I)

Etiqueta (P)

Idiomas

Criptografía y Runas(I)

Fauna / Flora (I)

Leyes (I)

Mana (I)

Música (P)

Herrería (D)

Navegar (I)

Nadar (D)

Saber (I)

Objetos/Ocultismo (I)

Rastrear (P)

Reflejos(P)

Prestidigitación(D)

Pilotar Globo (D).

Religión (I)

Sigilo (D)

Robar bolsillos (D)

Superoivencia/cazar (I)

Rumores (P)

Sanación/Hierbas (I)

Trampas/Cerraduras (D)

Amenazar (P)

Interrogar(I)

Labia (I)

Liderazgo (I)

Regateo(P)

Seducir(P)

La inicial al principio marca con qué

atributo debe sumarse la habilidad: F:

Físico, D: Destreza, I: Inteligencia y P:

Percepción.

Si se va a tener magia, es importante saber que los

hechizos cuentan como una habilidad.

Valores Especiales

1. Puntos de Vida : Físico x4
 2. Defensa: Esquivar + 5 (Esquivar = Atributo Destreza + Nivel habilidad Esquivar)
 3. Iniciativa: Reflejos (Reflejos = Atributo Percepción + Nivel habilidad Reflejos)
 4. Maná: Inteligencia x3
- Ejemplo
Grognard el Desdichado, Guerrero Bárbaro
Físico 8 Destreza 7 Inteligencia 7 Percepción 8
Armas cuerpo a cuerpo 6
Advertir/Notar 5 Esquivar 5
Reflejos 4 Cabalgar 4
Supervivencia/Cazar 4, Sigilo 3
Escalar 3 Rastrear 3 Buscar 3 Nadar 2
Escalar 2 Fauna 2
Sanación/Hierbas 2 Callejeo 2 Armas a Distancia 1
Rumores 1 Robar 1 Navegar 1
Comercio 1 Atletismo 1
Puntos de Vida 32 Defensa 17
Iniciativa 12

Cómo se Juega

Tiradas

Las tiradas pueden ser de habilidad o de atributo, y enfrentadas o contra dificultad establecida.

En estas tiradas siempre se lanza 1o3d10, que quiere decir, 3 dados de 10 guardando el dado objetivo.

El dado objetivo puede ser el más alto, el medio, o el más bajo, dependiendo de las circunstancias, por defecto, es el medio.

Si se saca un 10 en el dado objetivo, se suma y se vuelven a tirar los dados guardando el mismo dado objetivo que en la anterior tirada.

Ejemplo con dado medio: 5, 3, 9 = 5 ; 4,4,2 = 4 ; 8, 6, 1 = 6 ; 10,7,10 = 10 suma y sigue.

Ejemplo con dado alto: 5,3,9 = 9; 4,4,2 = 4; 8,6,1 = 8;10,7,10 = 10 suma y sigue (guardando otra vez el mayor)

Tiradas de Atributo

Se tira el atributo correspondiente + 1o3d10 contra las siguientes dificultades.

1. Fácil: 9
2. Normal : 12
3. Difícil: 15
4. Muy Difícil: 18
5. Casi imposible: 21

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta consigue su objetivo.

Ejemplo: un pulso sería tiradas enfrentadas de Físico.

Tiradas de Habilidad

Se suman: atributo + habilidad + 1o3d10 contra las siguientes dificultades.

1. Fácil: 10
2. Normal: 15
3. Difícil: 20
4. Muy Difícil: 25
5. Casi Imposible 30

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta gana. Por ejemplo, alguien intenta esconderse (Destreza + Sigilo + 1o3d10) y alguien intenta encontrarlo (Percepción + Advertir/Notar + 1o3d10).

Circunstancias Especiales

1. Malherido: Si los PVs de un personaje o criatura son iguales a su físico, o inferior, guarda el dado menor.
2. Habilidad desconocida: Cuando una habilidad no tiene puntos, se guarda el dado menor.
3. Token: Un objeto que se tiene al principio de la partida, y que se puede dar al Director de Juego antes de una tirada de atributo o habilidad, permitiendo guardar así el dado mayor. El director de Juego puede devolverlo en cualquier momento, obligando así a guardar el dado menor.

Críticos y Pifias

Una tirada de crítico (algo que se hace MUY bien) es una que supera en 10 la dificultad sobra la que se tira.

Una pifia es un 1 en el dado guardado, y ≤ 5 en el dado

inmediatamente anterior

(peligrosísimo estando malherido

Combate La secuencia de combate

funciona de la siguiente manera:

1. Se tira Iniciativa +1o3d10 de cada personaje, actuando en cada ronda según lo que se ha sacado.

Lo que saquemos en iniciativa se usa para todo el combate.

2. Si se saca 20 o más, se tienen 2 acciones, 30 o más, 3 acciones, 40 o más, 4 acciones, etcétera...

3. Una pifia en iniciativa significa que no se actúa en

el primer turno, y se irá último en los siguientes.

4. En su turno, el jugador elige la acción que su personaje hará. Esta puede ser huir, atacar, intentar esconderse, intentar dialogar...

5. El combate sin armas, con puñetazos, patadas o similares, hace un daño de 1d6.

Acciones y movimiento en combate

1. Un turno dura 3 segundos.
2. Los turnos se dividen en dos tipos de acciones, mayores y menores.
3. Una acción mayor sería usar un conjuro o realizar un ataque.
4. Una acción menor sería algo como tirar un arma, tomarse una poción o darle algo a alguien.
5. También se pueden usar para moverse, equivaliendo una acción mayor a 6 metros, y una menor a 3 metros, esto es especialmente útil si usamos miniaturas, pues el tamaño estandar es una casilla = 1.5 metros (mayor 4 casillas, menor 2 casillas).
6. El movimiento máximo es 9 metros (6 casillas) independientemente de que se saque crítico en iniciativa y se puedan hacer varias acciones por turno.

Ataque cuerpo a cuerpo

Cuando un personaje ataca en cuerpo a cuerpo, sea con armas o con su propio cuerpo, se debe tirar Físico + Cuerpo a Cuerpo +1o3d10 contra la Defensa del otro personaje. Si iguala o supera ésta, consigue impactar haciendo el daño del arma que tenga (o 1d6 sin arma). Por cada 10 que se supere la defensa se suma 1d6 al daño realizado.

Los siguientes son modificadores al ataque por **circunstancias especiales en combate**:

2. Flanqueando: +2 al ataque

1. Por la espalda: +4 al ataque

Ataque con dos armas

Un personaje puede luchar con armadura de cuero (o sin armadura) y dos armas ligeras a la vez, espadas cortas o dagas. Ésto hace que el personaje obtenga un +3 a la tirada de ataque. El daño causado es el mayor de las armas

usadas (1d6+1 si es la daga, 1d6+3 si es la espada corta).

Ataque a Distancia

El personaje que ataca lanza Destreza + Armas a Distancia + 1o3d10 contra una dificultad en función de la distancia del objetivo.

1. Bocajarro 10
2. Corta 15
3. Media 20
4. Larga 25

También aumenta la dificultad cosas como cobertura, el estar corriendo, o tener el objetivo entre más gente.

1. Corriendo +3
2. Tumbado +5
3. Cobertura Ligera (un arbolito) +2
4. Cobertura Media (una carroza) +4
5. Cobertura Grande (una almena) +6
6. Entre otra gente +2

Armas a distancia en cuerpo a cuerpo

Cuando alguien con un arma a distancia entra en distancia de melee, debe usar su ataque cuerpo a cuerpo y un daño de arma improvisada 1d6+1 o cambiar a un arma más adecuada.

Estados de Salud

Existen 4 estados de salud: normal, malherido, Inconsciente y muerto.

1. Normal: Heridas de 0 a Físico x3 (no inclusive).

2. Malherido: Heridas de Físico x3 a Físico x4 (no inclusive).

3. Inconsciente: Heridas de Físico x4 a Físico x6 (no inclusive).

4. Muerto: Heridas Físico x6 o superior.

Recordad que las heridas, son el daño recibido, directamente, no la resta con puntos de vida.

Ejemplo: Con Físico 8 los estados serían los siguientes rangos de heridas: 0 / 24 / 32 / 48.

Estorbo

El estorbo se aplica a todas las habilidades de destreza cuando no se está en combate.

Se aplica a iniciativa. También se aplica al lanzamiento de hechizos (aunque vayan por inteligencia).

Recuperar el aliento Tras un combate, los personajes pueden recuperar el

aliento justo tras un combate si ha recibido daños, es decir, descansar durante 5 minutos y recuperarse algo de las Heridas y el cansancio. Esto recupera 1d6 puntos de vida.

Recuperación Natural

Cada noche, cuando se duerme unas 8 horas aproximadamente, se recupera de forma natural 1 punto de vida aunque se duerma al raso o en el suelo, o 2 si se duerme en un lugar confortable como una cama en una habitación.

Dividir Acciones

Un personaje puede hacer dos acciones a la vez en su turno, aunque solo le corresponda una. Para ésto, guardará dado menor en ambas acciones.

Esto no es aplicable si el jugador ya está guardando dado menor por algún motivo (malherido, token...).

Emboscadas

Cuando alguien hace una emboscada con éxito (sigilo vs advertir/notar) el primer ataque es gratuito

Bestiario Para 163D10

Criatura	Pv	Iniciativa	Ataque	Ataq 2	Defensa	Absorbe	Daño	Especial
Dos Cabezas	47+1d6	12	14	0	15	0	2d6	-----
Dragón 1	100+5d10	10	19 Garra	10cola	20	5	3d6	4y5
Dragón 2	50+3d10	10	17 Garra	7cola	18	3	2d6+1	4y5
Esqueleto	26+1d6	7	13	0	15	0	1d6+2	-----
Zombi	26+1d6	6	14	0	16	0	2d6	-----
Gárgola	40+1d10	16	17	5	18	2	2d6	3 y 4
Goblin	10+1d6	15	14	0	16	1 cuero	1d6+2	----- -
Arpía	33+1d6	16	16	0	14	0	2d6	----- -
Hombre / Lagarto	27+1d6	18	14	0	14	0	1d6+2	-----
Hombre / Rata	14+1d6	17	12	0	16	0	1d6+2	-----
Liche	51+1d6	15	16	0	16	0	3d6+2	1
Loba	15+1d10	15	11	0	16	0	1d6+2	-----
Espectro	31+1d6	15	15	0	17	0	3d6	8
Ogro	55+1d6	10	15	0	14	1	3d6	-----
Criatura	Pv	Iniciati.	Ataque	Ata2	Def.	Absorbe	Daño	Espec.
Orco	14+2d6	14	14	0	17	1 cuero	1d6+2	-----
Troll	45+2d6	12	14	0	12	1	3d6	3
Elefante	100	6	25	8	11	2	3d6	-----
Oso	75	6	18	0	12	2	2d6	-----
Tigre	56	8	14	0	15	1	1d6+3	-----
Caballo	15+1d6	6	6 coz	0	6	0	1d6+1	-----

Ladron	9+1d6	6	6	0	6	0	1d6+1	-----
Soldado	10+1d6	6	7	0	7	2 Malla	1d6+2	-----
Demonio	45+1d6	9	8	4	7	1	3d6	8
Gigante	41+1d6	7	8	0	8	2	3d6+1	-----
Criatura	Pv	Iniciat.	atacaque	At 2	Def.	Absorbe	Daño	Especial
Araña Gigante	40	11	13	0	15	0	1d6+2	7
Escorpión Gigante	34	13	14	0	16	1	1d6+1	7
1	<i>Hechizos Flecha Mágica/ Infundir Terror</i>							
2	<i>Hechizos Flecha Mágica/ Infundir Terror/ Niebla</i>							
3	<i>Regenera 1d6 cada 2 turnos / de un miembro seccionado crece otra criatura.</i>							
4	<i>Vuela.</i>							
5	<i>Lanza Aliento de Fuego, con un daño de 4d6.</i>							
6	<i>Lanza Aliento de Fuego, con un daño de 2d6+1</i>							
7	<i>Veneno quita 1 PV durante 1d6 Turnos</i>							
8	<i>Las armas no mágicas, tienen un 33% aprox. de desaparecer al impactar.</i>							

Aventura Segunda

La Aldea Dos Caminos



Nos encontramos a mediados de La Séptima ERA y a Finales de Diciembre, en el Primer día de invierno.

La aldea Dos caminos celebra el primer día de invierno una Feria para que la gente llene sus despensas y Resuelva sus asuntos antes de que Los

caminos se corten por Las nieves, Llevan más de 200 años haciendo Lo mismo, siendo para Los humanos que habitan el Lugar mucho Tiempo, pero para otras criaturas no tanto.

Es el Tercer Invierno que Los psj se encuentran en La aldea de Dos Caminos., para gaharse

alguna soldada y recorrer una aventura. La primera vez y casi por casualidad se encontraron juntos cazando un peligroso jabalí, el año pasado viendo el éxito de la primera aventura, se unieron contra una pareja de centauros ladrones de ganado.

Este año se acordó que antes que saliese el pregonero a cantar las ofertas y se enterase el resto de la aldea, de quedar temprano en las puertas de la casa de este, para una vez juntos entrar y decidir la aventura de este año.

La aventura comienza aquí reuniéndose poco a poco todos los aventureros para una vez estar todos, entrar en la casa e informarse de las aventuras.

Encuentro Primero: En La Casa Del Pregonero

¡ Cuando nuestros psj quieran entrar, se encontrarán con el pregonero poniéndose un grueso abrigo de piel y

cogiendo un cuerno apunto de salir.

Este sin llegar a pisar la calle y desde el calor de su chimenea les contará las tres ofertas del día. Han de escoger una de ella, sabiendo que en todas hay vidas en peligro, la decisión no se ha de tomar a la ligera.

Encuentro Segundo: Eligiendo Aventura

La primera aventura es la de salvar a un niño de 12 años, es el hijo de la posadera que haciendo una excursión desapareció (para más información hablar con la posadera).

La segunda aventura es la de conseguir una hojas medicinales para el curandero, para atajar una grave enfermedad (para más información hablar con el curandero)

La tercera aventura es la de desmantelar y conseguir el botín para el pueblo de una banda de bandidos (para más información hablar con el jefe de la aldea)

ENCUENTRO TERCERO: HABLANDO CON LOS INTERESADOS

Ves al apartado elegido por los psj recuerda que el pregonero no tardará en decirlo al resto de la aldea y van un poco a contra reloj:

Y La Posadera les dirá que su hijo fue con otro chico de su edad cerca del bosque, el chico volvió solo, por lo visto una manada de seres medio reptiles y medio hienas (ver Bestiario de Lobos) les atacaron, escaparon por separado, el amiguito llegó a la aldea sano y salvo pero no así Pedro el hijo de la posadera. El bosque de Pandora está a tres horas de camino hacia el nor-este. Y ofrece de recompensa una semana de comida y alojamiento en la posada y 27 dinares por psj.

C El curandero se está muriendo y necesita alargar su vida un poco más, (8 a 10 años) pues tiene a mucha gente

Todavía que curar., Hay en las marismas del Golem un templo en el se encuentra dado como ofrenda una hojas parecidas a las del tabaco, con ellas y tras una larga preparación, se puede hacer una medicina que paralice la enfermedad que tiene el curandero de 8 a 10 años más, pudiendo en ese tiempo ejercer su oficio y curar a muchos enfermos que necesiten de su servicio

Dará de premio una pócima que cura 1da pv o una que recupere poder de luz gastado 1da, o un brebaje que de +1 en destreza durante 1da asaltos ideal para usar antes de un combate o hacer una maniobra de campo a elegir. También, dará 25 dinares por psj. (El lugar está a cuatro horas al sureste)

E Por último el jefe del poblado les dirá que la Bahda está al nor-oeste a menos de tres horas de camino en las montañas llamadas El Cuerno Del Unicornio, se llaman así porque hay dos

una más grande y otra más pequeña, han de BUSCAR a La Banda dirigida POR un Ogro desmantelarla y TRAER el Botín de premio

EL premio puede ser dar 37 Dináres a cada psj o quedarse con la suma total del 10 por ciento del Botín, pues con el tesoro quiere hacer escuelas, mejorar los caminos y favorecer el comercio y defensas de la ciudad

Encuentro Cuarto : En La Aldea

C Aquí antes de partir sería interesante que los psj visitaran la Feria para ver que adquirir para la aventura, ya que en la ficha de ellos solo les pondremos una armadura básica y una o dos armas poco eficaces. De esta manera los psj interactuarán, regatearán y se mezclarán con los feriantes y aldeanos adquiriendo sus artículos, (recuerda pues que al comenzar la aventura tengan por lo menos 20 o 40 dináres para poder gastar.)

Encuentro Quinto : EL Hombre comerciante.

6

Cuando les falte tan solo poco más de una hora de camino algo les llamará la atención

Un hombre comerciante con dos ponis a su cargo ha sido apresado por tres perros lobos.

Los psj han de decidirse todos a una en ese asalto que hacer, pues se necesita la colaboración del grupo al completo para tener éxito en lo siguiente:

Se ve como hay un hombre en el que un lobo lo tiene cogido de una pata, otro lobo del brazo y el tercero del hombro, parece que lo van a desgarrar a estirones (en un asalto sino intervienen lo conseguirán).

Otra decisión a tomar es en vez de ayudar al hombre resulta que con el forcejeo la hoguera que había ha esparcido los troncos y carbón encendidos, si en ese asalto no intervienen todos juntos y unidos para apagarlo la hoguera

Formará un enorme incendio.

Por último en vez de ayudar al enano o apagar las brasas podrían ir a salvar los dos ponis cargados con telares que asustados como están han estirado tanto los amarres que el tronco se le caerá encima matándolos por aplastamiento arruinando al hombre ¿Qué van a decidir en este importante asalto? 1) Salvar el hombre de los lobos. 2) Apagar el incendio 3) Desatar los ponis.

Encuentro Sexto : EL Lugar Indicado

V Por fin llegan al lugar asignado, aquí según hayan elegido se pueden encontrarse con Arenas movedizas, en el caso de las marismas.

Desprendimientos y lugares difíciles de escalar, como es en el caso de la aventura en la montaña

O en medio del bosque con plantas hostiles que les pondrán la zancadilla, despistarán y avisarán a la manada de reptiles-

Hienas. (Ver en el Bestiario las características de los lobos).

Encuentro Séptimo: Un Paso en conseguirlo

S Rastreado y con un poco de suerte encuentran el camino para llegar hasta el templo, guarida o en el caso del bosque la madriguera

R Ahí antes de alcanzar su meta se encontrarán con trampas y bestias pocas veces vistas, como son: esqueletos, zombis, reptiles-hienas, sapos humanoides (ver en el Bestiario Hombres Lagarto), gárgolas, etc..

Y Tras pasar por estas pruebas y recorriendo las distintas salas, llegarán por fin a su objetivo. La vuelta será más tranquila.

Al llegar se les dará la recompensa, y unos 5 px

Fin De la Aventura.

Completando El Ciclo

Séptima Era.

“Encuentro 1 El Acertijo.

Titánicas atalayas se alzaban sobre el continente en su cima estaba los impresionantes Creadores, minerales con poder y luz propia:

Creador Orión que dio forma al cielo y clima.

Creador Andro tras enfriarse el continente por la lava del Gigantesco volcán, le dio forma a las montañas, llanuras es el creador de la tierra.

Creador Anras con su poderosa luz dio vida a la naturaleza, plantas, árboles.

Creador Yovion creo los ríos, los océanos y mares.

Creador Solcan controla el sol y el Fuego.

Creador del ocaso Srocat señor de la muerte y destrucción.

Todos estos creadores Junto con sus Semi-creadores dieron forma, vida y color a los continentes. Pero no siempre fue así, pues en sus primeras etapas Srocat Creador del Ocaso formando alianzas y conspiraciones incordiaba al resto de los Creadores donde se formaban maravillosas obras; con el tiempo terminaban en ruina. así comenzaron las etapas y edades del mundo lo que construían uno , el Ocaso lo destruía y , una nueva etapa comenzaba sobre los cimientos de la anterior, era imposible mantener algo perpetuo.

Con el paso de los milenios los creadores aprendieron de sus errores y dejaron de imponerse y perjudicarse unos a otros por las conspiraciones el Ocaso, comenzaba así una etapa de armonía. Donde el Creador del Ocaso Srocat sobraba; él y sus ayudantes semi-creadores fueron expulsados del plano R, y se instalaron en el continente del plano F, entre las montañas más altas y oscuras puso su reino con la intención de esconder sus planes destructivos a las miradas del resto de sus hermanos.

Donde creaban sus hermanos vida, él creaba muerte, donde se daba forma a nuevas especies, el Creador del Ocaso encontraba la manera de que estas desaparecieran, así sin saberlo apareció el concepto del tiempo, la vida y la muerte, de la evolución y adaptación de las especies al medio.

El continente en sus primeras tres eras estaba unido, y era rico en vegetación, y fauna, desaparecieron casi todos en la quinta Era o Etapa, también habían criaturas maravillosas que solo los soñadores serian capaces de imaginar, pero las guerras entre creadores y semi- creadores contra el Creador del Ocaso, hicieron durante milenios que los continentes se separaran, que las especies más sensibles desaparecieran, que se formarían desiertos, pantanos, y zonas difíciles para la vida.

Después de siglos de batallas terminaba una etapa o Era y comenzaba otra, las etapas terminaron por ser en sus comienzos de descanso y recuperación, para volver otra vez a la lucha y destrucción en su termino, siendo transformado el continente, sus habitantes y el manto de poder de luz que lo envolvía.

Los creadores y Semi-creadores por cada Era terminada por las batallas, perdían luz de poder, esto implicaba que necesitaban más siglos para reponerse y que las etapas se alargaban más, siendo luego sus batallas menos intensas en magia y más físicas o estratégicas, cada vez afectaba menos a la geografía del continente.

Para la era o etapa tercera, el creador del Ocaso Srocat fue sacado de sus montañas oscuras del continente F y llevado a las islas sin fronteras, siendo estas su nuevo reino, el reino de los muertos.

Parecía que el continente Rad Fhil y los seres que Vivían en este estaban a salvo pero los semi-creadores fieles al creador del Ocaso volvieron, con forma de dragones, demonios, poderosos Nigromantes, formando alianzas, las guerras y muertes volvieron al continente, en la cuarta y quinta era, el poder Luz era más sutil y débil que en las anteriores eras, pero al ser menos agresivo, también se alargaba más, La quinta Era fue una Etapa muy larga en el tiempo, que termino con la destrucción de los seis de siete Semi-creadores más poderosos que tenía a su servicio el creador del Ocaso.

Pero en realidad había ganado en poder el Creador Srocat pues todas las muertes y poderes perdidos en las batallas del continente Rad Fhil daban forma a su reino Oscuro de muerte, aparecieron nuevas islas, esta vez con formas de carabelas y nuevos océanos de masa negra y oscura, creció tanto su reino, que logro incomunicar el continente de los creadores con el continente de las especies creadas, por eso su reino se llamaba entre fronteras.”

Alexander se flotó los ojos llevaba muchas horas leyendo en rúnico antiguo, cerro con cuidado el pesado libro de historia, sus paginas de piel de animal y tinta de bestias ya desaparecidas dejaron un olor peculiar al cerrar el tomo.

Alexander mantuvo la palma de la mano sobre la tapa roja de cuero, en su centro había un grabado de un Reloj de arena, simbolizando el pasado.

Fue hacia el segundo tomo, este tenía una cronología más detallada de las Eras o Etapas del Continente Rad Fhil.

“Etapa 0: Cobran conciencia los creadores de su poder, se moldea el continente Rad Fhil (R/F), todavía la lava expulsada del titánico volcán no se había terminado de enfriar

Etapa 1: Termina de formarse los océanos, el Creador del Ocaso Srocat comienza a separar a sus hermanos y a hacer su labor destructiva.

Era 2: Los Semi-Creadores cobran conciencia, su luz de poder es menos intensa que la de los creadores pero son mucho más numerosos, hay alianzas y uniones donde los creadores son los Ingenieros y ellos sus colaboradores. Movidó por el Creador del Ocaso hay demostraciones de poder y destrucción unos creadores quieren imponerse a otros. Al final descubrieron el culpable de todo, tras encarcelar a Srocat, comienza una etapa de recuperación y armonía entre los Creadores y Semi-creadores. Sus obras y criaturas

nacidas de estas eran delicadas, maravillosas y de una belleza que nunca más se podría lograr.

Era 3: Srocat huye con ayuda de semi-creadores fieles, al continente Fhil, las montañas más oscuras y altas, lo ocultarían del resto de los creadores, a mitad de la tercera Era el creador del Ocaso es encontrado, una tremenda batalla separaría del todo el continente formando dos tierras Rad donde se encuentra los creadores y el titánico volcán cuya lava dio comienzo la vida y Fhil es el continente de su creación, tras la derrota del Creador Srocat y parte de sus Semi-creadores en forma de dragones, demonios y nigromantes apareció una nueva isla en medio de los dos Continentes llamada Entre Fronteras, El Creador del Ocaso derrotado permaneció desterrado a esta siendo con el paso de las Etapas su reino, por cada muerte y Caos crecían islas con forma de caravelica y océanos oscuros, al final tanta masa incomunicaron los continentes Rad y Fhil, apareciendo los planos y la zona entre Frontera.

Etapa 4: Siete poderosos semi-creadores se unen formando una alianza de poder, vinculando y canalizando su Poder Luz a una piedra poliedra transparente uniendo su poder en este artefacto poliedro conocido como Prisma Crisol, se declaran abiertamente vasallos del desterrado Srocat, las batallas, y el Ocaso de muchas especies y seres, se extendió por el continente Fhil el poder de los siete a través del Prisma Crisol fue impresionante. El aislamiento de los planos por las islas Entre Fronteras, interfirió el poder poner orden por parte de los Creadores en el plano Fhil.

Era 5: Los siete Semi-Creadores por celos, envidias y querer más poder, se auto destruyen con disputas y batallas internas, quedando dos semi-creadores a mediados de la Era 5, para el control total del artefacto Crisol, y al final de esta Etapa quedaría solo uno para controlar el prisma Crisol.

Era 6 : Los creadores encuentran un modo de intervenir y prestan batalla contra el poderoso Semi-creador y su artefacto Crisol, tras siglos de luchas de poder el Prisma Crisol se debilito y de siete partes de poder se que con tres, El semi-creador escapa y se esconde, se cree y cuentan que con forma vampirica y toma el nombre y título de Duque de Arnaiur esperara con paciencia eterna, poder aumentar el poder del Artefacto Crisol. Absorbiendo y canalizando la Luz de cualquier criatura humanoide hacia el prisma, el y sus engendros vampiricos se dedican a robar Luz de vida para llenar aumentar poco a poco el poder del Prisma Crisol. .

Era 7: tal vez, solo tal vez haya conseguido el Duque Arnaiur el poder necesario para salir de su escondite y llenar de terror y muertos vivientes todo el Plano Fhil. Pero es una suposición pues esta era falta por escribir. “

Alexander cerro con cuidado el deteriorado libro, el tiempo lo había tratado mal y le faltaban algunas paginas importantes, las velas estaban ya gastadas y faltaba tres horas para que el Creador Solcan dejara salir el disco de fuego conocido como Sol. Decidió echarse un rato a meditar en el duro camastro, tenia que reflexionar sobre todo lo estudiado durante la noche, pues si el texto era cierto significaba que había encontrado al último de los Semi-Creadores al servicio de Srocat y portador del prisma Crisol. El más buscado entre los planos de Rad y de Fhil. En el tiempo que estaba meditando Alexander, sus pensamientos lo conducían a los últimos días vividos y como empezó todo:

Al cobrar conciencia descubrí hace una semana que me encontraba en uno de Los muchos subterráneos de los montes Altos, en un Oculto templo de una esfinge, esta estaba acostada apenas a tres metros de mí me dijo

- ¿Quieres vivir?- con una voz que retumbaba en todo el templo.

-Claro - le respondí asustado y aturdido, pues no recordaba como había llegado hasta aquel lugar

- Tengo un acertijo un tanto especial para ti –continuo diciéndome la esfinge. -si lo aciertas antes de 15 días vivirás, si no – Su mirada Felina se clavo fijamente en mi garganta- MORIRAS.

Trague saliva y pregunte - ¿Cuál es ese acertijo?

La esfinge miro una habitación señalando que fuera allí.

Ahí encontré todos estos tomos y después de una semana creo que se lo que quiere la esfinge saber el paradero del Semi-creador más poderoso y buscado del Plano Fhil. Y al parecer tengo una pista de este.”

Perdí la concentración de la meditación y al despertar, Salí para encontrarme con la esfinge, pero las palabras sobraban.

- El transporte te espera en la boca de la salida, te quedan ocho días- me recordó la esfinge.

Fui hasta la salida, preguntándome que tipo de transporte sería capaz de llevarme rápidamente hasta Ciudad Vampirica.

Por lo visto el acertijo impuesto era desenmascarar el escondite del Semi-creador más poderoso que quedaba al servicio del Ocaso.

Un caballo negro como la noche con ojos rojos como el fuego y enormes alas me esperaba en la entrada, era un majestuoso Pegaso.

Este se inclinó, para facilitarme la subida, , salió del templo y desplegó las alas, trotando unos metros, nos elevamos, surcamos el cielo, el aire era frío por la altura y el sol molesto, decidí ponerme la capucha de la túnica y taparme bien, unos bancos de aire me tiraron hacia atrás y esto me hizo agarrarme fuerte al Pegaso.

Volamos un rato por encima de las nubes, estas parecían de algodón, luego Pegaso bajo dejando me ver las tierras que pasábamos.

Como se transformaba la geografía del continente vistas desde arriba, al pasar cerca de las montañas de ciudad dulce, me sorprendió como estas eran capaces de formar un

micro clima ideal para las plantas de licor, al fondo se podían ver campos de estas plantas y la ciudad de semi elfos parecía ser mas grande de lo que yo recordaba, al cabo de unos minutos, en el horizonte vi un reflejo del sol era el lago Dulce donde los elfos de la ciudad, buceaban y cogían corales y adornos maravillosos para sus obras de arte.

Después de unas horas vi aparecer la ciudad Mar, situada a orillas del Gran Mar semidulce, esta ciudad tiene cruceros que van de la zona sur al norte del continente, en la ciudad hay leyendas que dicen que hay una ciudad de sirenas oculto en el fondo del Gran Mar y que se han visto unas islas con animales prehistóricos y extraños humanos. También dicen que si se prueba el agua y te sabe a dulce es que eres buena persona, si esta salada es que eres de pensamientos oscuros.

Luego Pegaso bolsas de aire favorables se desvió al desierto Hoot es la zona más caliente, desierta y árida del plano Fhil, parecía que se había triplicado en tamaño desde la última vez que lo vi.

Cogió altura y pasamos por los montes Sin Fin, esperaba no encontrarnos con ningún dragón o bestia halada, pues estos montes estaban repletos de estas.

Una increíble barrera natural formaba estos montes que dividía el sur del plano Fhil en dos partes. Respire más tranquilo al dejarlas atrás, seguían pasando las horas de vuelo; apareció ante nosotros un paisaje desolador estábamos en el bosque tenebroso árboles muertos y podridos llenaban el lugar, en este bosque habitaban seres como los licántropos y otras bestias similares, por fin llegábamos a la Ciudad Vampirica, ciudad atemorizada por engendros vampiricos que salen de un castillo no muy lejos de la ciudad. En la plaza de esta ciudad fue el lugar donde Pegaso aterrizó

Encuentro 2 Ciudad Vampirica.

El majestuoso caballo volador aterrizó en medio de la plaza de la ciudad, muchos ciudadanos corrieron aterrorizados, pensando que podían ser vampiros, El caballo se inclinó dejando bajar a Alexander, este acarició al animal susurrándole que no se fuera muy lejos, pues el tiempo corría en su contra, luego busco una posada y alquilo una semana de Alojamiento y comida, los dracmas con que pagó al posadero era de cuña antigua y no válida, pero si la plata con que estaba hecha la moneda así que no tuvo mucho más problemas.

La primera noche medito tres horas largas pues el viaje lo había dejado fatigado bajo temprano desayuno y Luego busco la biblioteca de la ciudad, el paseo hacía esta, resulto incomodo, las calles estaban sin adoquinar y encharcadas en algunos tramos, las casas no tenían ventanales de cristal, todas eran de madera, con runas grabadas en el marco, para intentar repeler a los vampiros, la violencia y el mercado negro de productos necesarios abundaba en la ciudad, era una ciudad sin ley, controlada por bandas y mafias.

Por fin llegó a la biblioteca tras varias horas de larga búsqueda se encontró que los libros más antiguos y valiosos habían desaparecido.

- Una vez vinieron varios engendros vampiricos y se llevaron todo los libros de historia al castillo- le comento el bibliotecario.

Por lo visto Alexander Si quería saber algo más tendría que intentar colarse en el castillo. Era una tarea casi imposible, Pero había estado todo un día viajando para encontrar respuestas y en la ciudad Vampirica no tenía las respuestas que buscaba, reflexiono sus posibilidades y por una parte le quedaban seis días para adivinar el acertijo de la esfinge y por otro lado en el castillo si eran ciertas las cronologías se encontraba el Duque de Arnaiur el buscado Semi- creador al servicio del Ocaso. Pero estaba tan cerca de saber la verdad y de conseguir las pruebas que tenía que intentar llegar a la biblioteca del Duque.

La búsqueda a la biblioteca de la ciudad vampirica le llevo toda la jornada no obteniendo ningún descubrimiento nuevo y el día dio paso a la noche, Alexander se fue a la posada allí dio buena cuenta de la cena ofrecida por la posadera, pero el vino aguado le estropeo, la comida consistía en estofado de carne y tubérculos, con las necesidades básicas y carencias que tenía la ciudad Alexander no quiso saber de que animal era la carne ni de que eran los tubérculos.

Luego se acerco al fuego, era otoño pero en esa parte del continente el tiempo había refrescado sobre todo por las noches, en la posada había una pareja de enanos artesanos, un medio minotauro lañador, tres gnomos mecánicos en calderas de vapor, dos humanos de tez azulada y Alexander el único humanoide con color de piel rojiza y orejas alargadas y puntiagudas del lugar, su cabello pelirrojo y nariz chata le hacían tener una apariencia exótica en ese lugar. El fuego de la chimenea era lo bastante grande como para caldear el comedor de la posada. Estuvo una media hora cogiendo calor al final subió a su habitación, esta era para cuatro personas más, pero Alexander tras ver que las monedas de plata eran admitidas decidió pagar todas las camas, para hacerla individual.

Había meditado ya tres horas y eran sobre las dos de la madrugada cuando escucho alboroto en la calle, al abrir una parte de la pesada ventana de madera llena de runas, vio un panorama escalofriante, pequeñas y delgadas criaturas con capas en forma de alas diabólicas sobrevolaban la ciudad, parecían humanos de color de piel podrida y grandes colmillos, con los ojos vacíos y blancos. Golpeaban las ventas, las puertas de las casas, algunos incluso lograban entrar rompiendo algunos estropeados tejados. Muchas de las runas de las casas estaban echas por charlatanes y falsos magos no tenían significado ni poder mágico, entraban en estas casas y asaltaban a las personas, se llevaban bebes, corderos y animales tiernos, otros chupaban la sangre de los caballos o tiraban a sus víctimas desde los pisos, para una vez en el suelo, las remataban chupándoles toda la sangre posible, en verdad lo que buscaban era la esencia de poder Luz y energías místicas, se alimentaban de esta. La sangre no era más que algo que acompañaba al poder Luz de cada ser.

Alexander se acordó de Pegaso y cerrando la ventana salió hacia la plaza en su busca, por el camino había cogido un par de antorchas y atacándolas a una rama había improvisado una larga antorcha para espantar con el fuego a estos seres.

Pegaso no se encontraba sobre volando la plaza si no que yacía muerto a unos 200 metros por una flecha humana, con las alas cortadas, tenía pinta de haber sido una de las bandas de la ciudad, probablemente le habían dado caza para vender en el mercado

negro sus alas, la escena le pareció más cruel y sanguinaria que el propio ataque que estaba sufriendo la ciudad de los engendros vampíricos.

Varios de ellos fueron hacia Alexander, el logro frenarlos con las antorchas, pero de pronto, aparecieron más de estos seres y luego más, intento ponerse a salvo pero era demasiado tarde, algo le golpeo la cabeza y perdió el conocimiento, parecía que su fin estaba cerca.

Encuentro 3 El castillo del duque

Alexander despertó sobre un ancho sofá, se llevo la mano en el cuello parecía que tenía por lo menos una decena de agujeros de mordeduras casi cicatrizados, las paredes construidas de piedra gruesa y adornadas con cuadros y tapices daban al lugar un toque señorial cerca había una mesa con comida, libros y un escrito, por lo leído parecía que estaba invitado en el castillo del Duque, y había permanecido un día entero en coma por lo que le quedaban cuatro días.

La comida era a base de frutas, mermeladas y mieles. Y la bebida era licor de fruta Cuando Alexander termino de comer hecho un vistazo los libros dejados en la mesa era de historia sobre el Ocaso estaba en rúnico antiguo y contaba historias de reinos desaparecidos en los que les llegaba el Ocaso y destrucción, para luego resurgir más fuertes y renovados, insinuando que la destrucciones del Ocaso eran necesarias, para un nuevo y renovado nacimiento.

A las dos horas de haber comido y leído volvió a dejar los libros en la mesa y centrarse en las ventanas, al parecer estaba en la parte de arriba de alguna torre del castillo.

Las ventanas con forma de arcos, tenían gruesos cristales de colores rojizos, amarillos, marrones, pequeños fragmentos multicolores que al unirse en un bloque hacía un efecto óptico curioso.

La puerta de la estancia creía que la iba a encontrar cerrada pero nada más lejos estaba abierta en el rellano había una escalera con forma de caracol, que Alexander uso para bajar en silencio y con precaución, una vez en la parte de abajo del castillo vio la decoración de ultratumba que llenaba el lugar de horror, tumbas abiertas apiladas en las paredes, plantas trepadoras que ocultaban paredes, puertas y pasillos, telarañas enormes, que cubrían armarios, estantes, muebles bar, algunos de estos llenos con frascos de sangre y en el techo colgaban boca abajo ciento de esos engendros vampíricos que atacaron a la ciudad.

La salida del castillo estaba bloqueada por unas gruesas rejas y un puente levadizo El único recinto abierto era la biblioteca. Esta tenía libros antiguos robados a varias ciudades entre ellas estaba Ciudad Blanca dedicada desde hace siglos en trabajar la sal, la arena y hacer hermosos cristales, viven en esta una raza de medio enanos y medio humanos.

También había libros de Ciudad Negara habitada por mujeres amazonas, guerreras y brujas hablaba un poco de cómo comenzó todo primero eran esclavas y luego tras una revuelta llegaron a ser las dueñas de toda la región controlando el Valle del Olvido y parte del Bosque De Palmera teniendo guerrillas con habitantes nativos de este bosque y ciudadanos de Ciudad Blanca.

Las horas pasaban y Alexander se preguntaba cuando despertarían los engendros, cuando escucho unos pasos, de golpe un de aire la puerta de la biblioteca se abrió apareciendo un humano de dos metros, orejas puntiagudas, ojos rasgados como los de un gato y dentadura llena de colmillos como los de una cobra, además casi no tenía nariz, llevaba un ropas de color rojo sangre con una capa negra y roja.

-Vaya, parece que no ha perdido el tiempo- retumbo su voz por la estancia hablaba en suthanda la lengua común de esa parte del continente.

- A pesar de lo que pueda o no creer, mi tiempo se acabará en unos pocos días, si no resuelvo el acertijo impuesto por una esfinge.

Se me quedo el hombre mirando largo rato.

- por eso no me teme, ni se sorprende de nada, No! Por que es un hombre que piensa que ya a muerto.-me dijo y se me quedo mirando como un depredador mira a otro - Pues de hombre muerto a muerto viviente – dijo irónicamente - le doy la bienvenida a este humilde castillo. Mi nombre es.

_Duque de Arnaiur- le interrumpí – siervo del Creador del Ocaso y tal vez algo más si descubro el acertijo.

- Es usted un ser lleno de sorpresas,- me dijo señalándome con el dedo- en la ciudad fue atacado por mis engendros y estos murieron envenenados con su sangre un echo sin precedentes para ellos y fue cuando decidieron traerle al castillo, - se sirvió un vaso de sangre mientras le explicaba cogido de uno de esos horribles frascos que antes vio Alexander tras tenerlo lleno y beber en el continuo - estuve investigando es un hombre en busca de conocimiento y especial para mi, pues cualquier otro ser estaría temblando he intentando escapar, señor. . .

- . . .Alexander, ese es mi nombre.

- Muy bien señor Alexander, mire los libros que desee y encuentre respuestas para sus preguntas, seguro que los libros del último estante les serán de especial interés, se le dará comida, ropaje y todo lo necesario para que haga su búsqueda.

- No entiendo- dijo Alexander – por que intenta ayudarme.

- Oh, créame no le estoy ayudando a usted si no a algo mucho más complicado y grande – mirando a Alexander y a su reloj de cadena comienza a marcharse diciendo. – Sea como sea en unos días usted tal como se conoce ahora estará muerto- cerrándose casi del todo las puertas tras del Duque añade- tengo que dar de comer a mis engendros. – y desaparece cerrándose del todo las puerta de la biblioteca.

Encuentro 4: Una historia de Supervivencia.

Y viéndose el semi-creador del Ocaso derrotado y el poder del Prisma Crisol debilitado decidió, huir para coger fuerzas absorbiendo Luz de poder a pequeñas criaturas durante siglos, gota a gota el poder fue aumentando al igual que sus engendros vampiricos, pero no podía excederse en su recolecta así que decidió ser paciente, centrarse en una región y aparentar ser una criatura más de este extraño continente. A mediados de la era séptima volvería aparecer con un gran poder acumulado.

Alexander cerró el libro aterrorizado estaban apunto de llegar la mitad de la séptima era, y volvería a reaparecer el semi creador sirviente de Ocaso con gran poder. Ahora entendía todo tenía que acabar con el Duque darle muerte y así impedir que este volviera Atemorizar el continente, pero ¿como? Un pensamiento le vino a la cabeza su sangre dijo que mataba a los engendros, tal vez le mataría a él. Le pediría cenar con el y le envenenaría con su sangre, era un plan arriesgado, pero no tenía nada que perder si en pocos días no mataba al Duque la esfinge no daría por acertado el acertijo. Por fin tenía claro cual sería su misión.

Encuentro 5 la cena.

Alexander no había vuelto a ver al Duque hacia ya dos días, tras una charla intelectual y filosófica sobre lo que esta bien o mal, Alexander insistió en continuar tras una cena.

El Duque por las noches era cuando más activo estaba, así que no le costo mucho en convencerlo.

Ahora tenía que contaminar el vaso de sangre que fuera a beber con su sangre, no fue difícil pues ya sabía donde guardaba los frascos de sangre, se hizo un corte y contaminao varios frascos luego se vendo con cuidado la herida.

La charla fue demasiada animada. Alexander no comprendía al creador del Ocaso y el Duque le decía que el verdadero Creador de las cosas es el que no teme destruirlas y sobre sus cenizas crear algo nuevo.

Cuando al llevar más de la mitad de la copa el vaso se le resbalo al Duque de la mano haciéndose en mil pedazos y dejando la mancha roja en el suelo.

El duque se retorció de dolor en el suelo, al instante la estancia se lleno de sirvientes tanto zombis como de engendros. Incluso los que habían ido esa noche a la ciudad como tantas otras noches volvieron al castillo.

Alexander estaba rodeado de estos muertos vivientes y el Duque permanecía agonizando. Sospechaba que no saldría vivo de ese lugar, pero había terminado con el último y más poderoso de los semi-creadores.

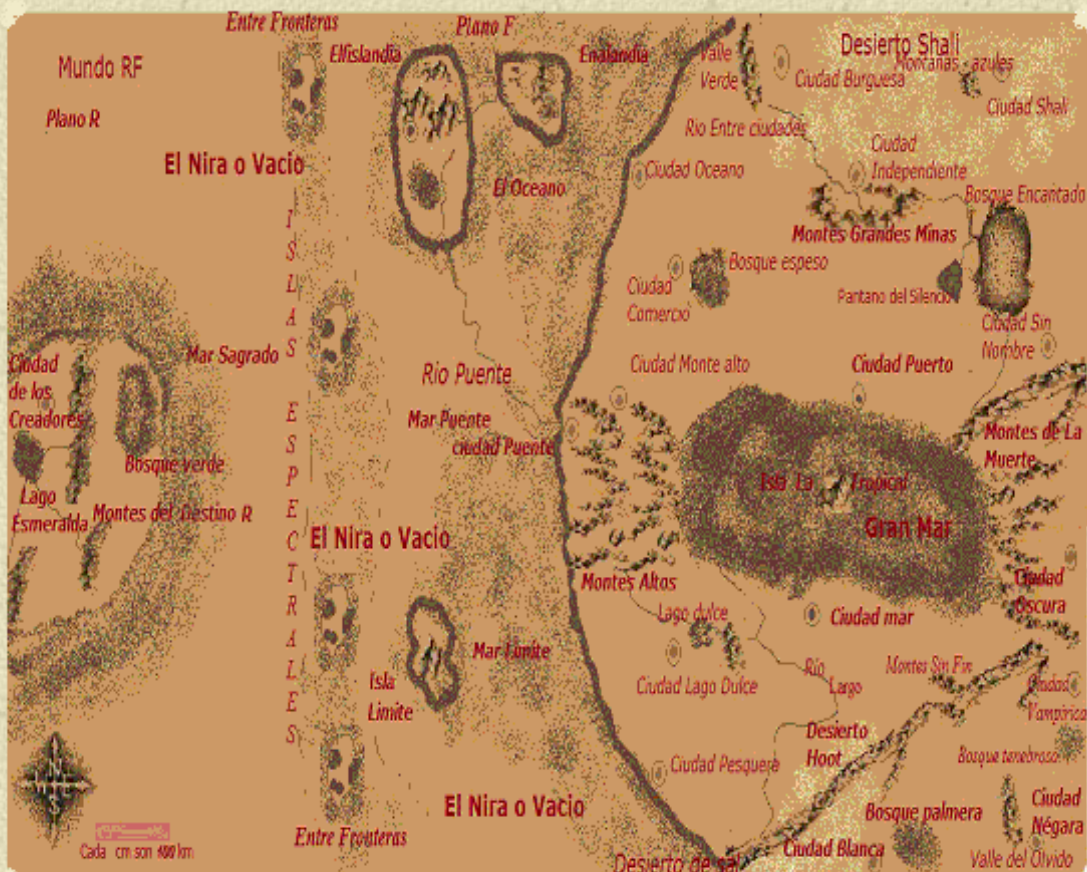
El duque hizo un gesto para que Alexander se acercara y le susurro algo en el oído que casi le hizo perder el conocimiento.

-No has comprendido nada, el ciclo sea cerrado- le susurro el duque.- Recuerda lo sucedido en estos últimos días recuerda. —y por la boca del Duque salieron tarántulas que envolvieron la cara de Alexander, le picaron he inyectaban su mortal veneno, Alexander intentaba quitárselas de encima pero su picaduras eran mortales y cada vez había más y más atándole, permaneció paralizado en el suelo y su luz interna viajo recordando estos días atrás:

Cuando estaba con la esfinge buscando entre los libros si eran tan antiguos por que estaba escrito hasta la Séptima era, luego El caballo Pegaso se comportaba demasiado cordial con un extraño y parecía saber mis necesidades antes de decirlas, las ciudades que vimos durante el vuelo habían crecido más de lo que yo recordaba y en la posada cuando saque de mi saca de cuero las monedas de plata el cuño del Dracma era muy antiguo pertenecía a otra era tal vez a la quinta era.

También recordó: - la escena de los engendros antes de caer en coma, ahora lo recuerdo estos no morían envenenados, si no que explotaban por sobre alimentación de mi sangre.

Una vez en el castillo recordó ver un mapa muy familiar de una era que no pertenecía a esta si no a la quinta era.



Los continentes estaban más unidos la parte norte y sur cambiaba mucho al igual que la zona entre fronteras. Era una etapa más antigua.

Luego se vio el mismo junto a los otros semi-creadores siendo el más astuto e inteligente que ellos, esperando a que se exterminarán entre ellos hasta sólo quedar el y otro, Recordó las luchas divinas contra sus hermanos y los poderosos Creadores y como se agoto parte de su prisma, no había duda el era el Semi-creador y había permanecido oculto todo este tiempo en el templo de su aliada la esfinge, oculto incluso de él mismo.

Cuando despertó en el templo la esfinge en verdad le estaba protegiendo del resto del mundo y el acertijo era su propia identidad y el demostrar que ya estaba preparado para completar la séptima etapa.

Pues se había cumplido el ciclo de la era, que consta la primera fase de reposo y recogida de poder, la segunda fase la lucha el Ocaso y el caos, para terminar de concluir esta y comenzar otra era sobre los cimientos de la anterior.

Eso significaba que lo que le quedaba a esta era ahora, era batallas, muertes, y destrucción para luego renacer la Octava Era sobre las cenizas de la Séptima.

Cuando cobro el sentido Alexander, El Duque había explotado por la contaminación de su sangre, todas sus tripas hacían en el suelo un mural.

Alexander lo lamento, pues era en verdad su sirviente, su general, recordó que le puso al Duque a cargo de todo, de formar un ejercito Oscuro, de custodiar el Prisma Crisol, y de hacer que este aumentará su poder.

Algo le llamo a Alejandro la atención, algo brillaba en el estomago reventado del Duque, era el prisma, que mejor escondite que su propio cuerpo.

Este estaba de nuevo cargado de Poder, Alexander busco un sencillo y fino aro de plata y oro blanco y inserto el prisma en este, se colocolo la improvisada corona, y siglos, milenios, de recuerdos de historia llenaron su mente.

En efecto Alexander había muerto como tal y había reaparecido el Semi-Creador fiel al Creador del Ocaso

Una nueva etapa de la séptima era había llegado, por fin estaba completo en poder y en mente y comenzaría su Ocaso y demostración Demoníaca en la ciudad que mato a su caballo, El semicreador con forma de Demonio había por fin salido de su escondite.

Encuentro 6 en la Ciudad Vampirica

Con un simple gesto se teletransporto a la plaza de la ciudad, se dirigió a los bajos fondos ahí estaba la banda que mato para robarle las alas a su Pegaso.

Alexander llego hasta el cuartelillo donde operaba la banda, le dieron el alto y comenzaran a dispararle con las ballestas, arcos y mosquetones, pero las flechas y balines se calcinaban y desintegraban antes de tocarle, tras reventar los accesos y calcinar a todo el que se atrevía detenerle llego ante el jefe de la banda este estaba protegido por una elite de guerreros y hechiceros, todos murieron en poco tiempo, cuando apareció el último de sus magos llamado Rast este se le enfrento con todo tipo de runas, pócimas y varitas que llevaba, luego con su propio poder Luz mágico.

-No entendéis nada- dijo Alexander atrayendo hacia si las alas de su caballo pegaso, - esta ciudad esta muerta y abrazándose como si llevará una camisa de fuerza se elevó por el cielo al llevar una altura considerable todo su cuerpo formo una honda de energía y media ciudad quedo arrasada y destruida, luego sus engendros terminarían con el resto de sus habitantes, el mago Rast logro abrir un portal y escapar a tiempo, el daría el aviso de alarma al continente de que el Semicreador sirviente al Ocaso había reaparecido con forma Demoníaca

Alejandro se acerco a su pegaso y soldándoles las alas reclamo su Luz y este cobro vida, era un pegaso Zombi, un muerto viviente.

Luego monto Alexander su montura y se dirigió a Ciudad Oscura con sus ejércitos de engendros desde allí controlaría a sus Nigromantes, brujos y al resto de ejércitos oscuros.

La Séptima era estaba en mitad de su apogeo completando poco a poco un ciclo más.

FIN

RyF Medieval

Nombre Jugador	Df
Ojos	Ielo
Altura	Peso
Procedencia	Edad
Ocupación	
Descripción	



Habilidades

Att	Nombre	Valor	Dtal
-----	--------	-------	------

Atributos	Iniciativa	Defensa
Nombre	Valor	
Físico		
Destreza		
Inteligencia	Puntos de vida	Puntos de Experiencia
Percepción		

Herida

Proyectil, otros

Arma

Nombre	atc	Daño	Alcance	Notas
--------	-----	------	---------	-------

Destino

Equipo

Nombre	Loc
--------	-----

Armaduras y Escudos

Nombre	Abs	Est	Notas/def
--------	-----	-----	-----------

Ventajas, otros

Nombre	Notas
--------	-------

Dinero/mo
Dracma/mp
Vello/Benique/mc

