

Desde aquí quiero agradecer a todo el equipo que me ha apoyado durante este proyecto, al equipo de la página Rápido y Fácil el cual nos ha brindado un sistema base para poder crear este juego en sí, a mi hermana Verónica Flores la cual se ha encargado del apartado técnico en cuanto a imágenes y creación del formato de la ficha, también aguantando mis horarios extraños en los que ponernos a currar en este proyecto. Elena Ortega mi pareja, tengo q dar las gracias por todos esos momentos en donde te he consultado todas mis ideas, dudas, reglas, hechizos y un largo etcétera de momentos donde me venían ideas a la cabeza, muchas de ellas tomaron forma solo después de consultarlas contigo, así como tu ayuda en la parte del mapa y testeo del juego. Inca Piña, revisora de mi forma de escribir, y testadora. Paco Marchante, Víctor Sáenz, Darío Valenzuela y Francisco Ramón Hoyo, por vuestro tiempo y esfuerzo en entender y desarrollar vuestras propias combinaciones dentro de este mundo de los 9 Distritos.

Idea original: Ramón Flores González

Dirección: Ramón Flores González

Diseño de fichas: Verónica Flores González

Retoque de imágenes: Verónica Flores González

Maquetación: Ramón Flores González

Ilustración Libro: Pedro González "PeGGo" <http://www.peggo.cl/index.html>

Ilustración Portada:

Revisión escritura: Inma Piña

Mapa y ayuda de consultas: Elena Ortega

Testeadores: Verónica Flores González, Inma Piña, Paco Marchante, Víctor Sáenz, Darío Valenzuela, Francisco Ramón Hoyo, Elena Ortega, Ramón Flores

Pagina Web: <http://distrito-nueve.blogspot.com.es/>

Paginas web de RyF: Portal <http://www.rapidoysfacil.es>
Pagina del juego <http://distrito-nueve.blogspot.com.es/>

Licencia Creative Commons by sa - Compartir bajo la misma licencia 2.5 España.

Usted es libre de:

I. copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

II. hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:

I. 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.

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

III. Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Nota: todas las marcas y referencias son propiedad de sus dueños respectivos, y solo son mencionados a modo informativo.

Índice	Pagina	Pagina
Agradecimientos	2	<u>Grimorio</u> 44
Índice	3	<u>Magia</u> 45
<u>Historia</u>	4	<u>Grimorio</u> 46
<u>Los Distritos</u>	8	<u>Don de la Sabiduria</u> 46
<u>Distrito 1 : Cor Lux</u>	8	<u>Don de la Fuerza</u> 49
<u>Distrito 2: Incudem</u>	9	<u>Don de la Vida</u> 51
<u>Distrito 3: Mare Aereum</u>	10	<u>Puntos de Almas</u> 54
<u>Distrito 4: Miles</u>	10	<u>Creación de Hechizos</u> 55
<u>Distrito 5: Legem</u>	11	<u>Compra, subida nivel de hechizos</u> 55
<u>Distrito 6: Ferus</u>	12	<u>Tablas de Creación de hechizos</u> 56
<u>Distrito 7: Calces</u>	12	<u>Habilidades comunes</u> 56
<u>Distrito 8: Ariolandi</u>	13	<u>Habilidades de combate</u> 56
<u>Distrito 9: Iubar</u>	14	<u>Habilidades de curación</u> 57
<u>Sistema</u>	15	<u>Habilidades de Alteración</u> 57
<u>Tiradas habilidad</u>	16	<u>Habilidades de Protección</u> 58
<u>Tiradas enfrentadas</u>	16	<u>Defectos para hechizos</u> 59
<u>Chequeos de atributos</u>	16	
<u>Explotar el dado</u>	17	Apendice 60
<u>Criticos y pifias</u>	17	
<u>Combate</u>	17	
<u>Las armas</u>	18	
<u>Armaduras y escudos</u>	19	
<u>Acciones y movimientos en</u>	19	
<u>combate</u>		
<u>Objetos y equipos</u>	20	
<u>Inventario</u>	21	
<u>Tienda del viajero</u>	23	
<u>Creación de objetos</u>	24	
<u>Creación de objetos misticos</u>	26	
<u>Creación de personajes</u>	28	
<u>Como crear un personaje</u>	29	
<u>Arquetipos por distrito</u>	31	
<u>Distrito 1</u>	31	
<u>Distrito 2</u>	32	
<u>Distrito 3</u>	32	
<u>Distrito 4</u>	33	
<u>Distrito 5</u>	34	
<u>Distrito 6</u>	34	
<u>Distrito 7</u>	35	
<u>Distrito 8</u>	36	
<u>Puntos de Experiencia</u>	36	
<u>Curación</u>	37	
<u>Creación de equipo de Mediums /</u>	38	
<u>Especialistas</u>		
<u>Bestiario</u>	39	
<u>Creando Monstruos</u>	40	
<u>Bestiario</u>	41	
<u>Capacidades especiales</u>	43	



Historia del Mundo

Hace mucho, mucho tiempo, en un lejano mundo, donde seres humanos, aún vivos gracias a sus dotes de adaptación y su organización en sociedades, convivían con criaturas de diferentes clases, un mundo donde los unicornios vivían bajo la sombra del vuelo de los dragones, donde las gárgolas y los pegasos surcaban los azules cielos y donde los espíritus y los liches vagaban por las verdes praderas. Con el paso de los años, las guerras y los enfrentamientos entre razas convirtieron este mundo en una conglomeración de Distritos, separados por altas murallas y con diferentes equipos de gobiernos. Los años de guerra pasaron factura a este gran mundo, entre las abundantes conquistas entre los reinos, las batallas y el recelo colectivo, se forjó una oscura organización que jamás debió salir de entre las sombras: El consejo de la Muerte.

LA CREACIÓN DE LOS HUMANOS:

En el año 1 de este tiempo, una semilla divina fue sembrada en el centro de los actuales distritos, justo donde se erige actualmente la capital destruida del Distrito 9. De esta semilla brotó un árbol, que más tarde recibió el nombre de “El árbol de la vida”. De entre sus ramas empezaron a surgir los primeros humanos siendo engendrados primero, los que se conocerían como los “9 grandes caballeros del árbol”; fueron grandes defensores del árbol del que surgieron, y de los primeros “Hijos del fruto”, quienes se conocen como los primeros engendrados por el árbol, los cuales pudieron tener descendencia y empezar a perpetuar la especie humana. De estos “hijos del fruto” se formaron los distritos adyacentes al central y fueron numerados del uno al nueve, dejando al Distrito nueve como la capital y custodio de “El árbol de la vida”, todos los demás distritos fueron creados de forma radial en torno al distrito central como forma de defender su más preciado tesoro y origen de la vida. El tiempo de los humanos irrumpió de esta manera en aquel entonces, hoy año 659 después de aquello, todo ha cambiado...

EL CONSEJO DE LA MUERTE:

El consejo de la muerte fue formado a imagen y semejanza de la organización que los humanos establecieron en los diferentes distritos. Vampiros, demonios, gigantes y no muertos unieron sus fuerzas para llevar a cabo un único objetivo común; hacerse con el control total de los distritos y sumir al mundo en un caos del que no despertaría jamás. Este consejo fue formado por los diferentes líderes de las razas sobrenaturales; Bal-tazhar, el rey de los demonios, Jason Von-Canstein, el príncipe de los vampiros, Godrik “El Colosal”, el gran dominador gigante y Droc, el Rey Liche.

Este consejo reunió a una innumerable cantidad de súbditos de cada raza, contando además con la ayuda de los hombres lobos, en concreto con “La Camada”, la tribu más sanguinaria de esta raza. Nada sobrevivía a su paso, esa era su seña de identidad.

Los brujos también acabaron formando parte de esta alianza, pero había algo aún más poderoso que este consejo poseía, una criatura que había sido sometida y que actuaba bajo las órdenes de los líderes, una criatura escasa





y poco común en los alrededores; un auténtico Dragón negro que había sido tomado como trofeo.

DISTRITO NÚMERO NUEVE:

El imperio humano, ajeno a la formación de esta organización, siguió prosperando con sus distritos, y uno de ellos no tardó en despuntar, convirtiéndose en la capital del reino; el Distrito número nueve. Grandes montañas y extensos mares y bosques, se extendían tras sus altas murallas. Este distrito fue la cuna de grandes pensadores, mentes del pasado consideradas como los padres de la magia y la ciencia. Una economía sostenible respaldaba el bienestar y el futuro de los ciudadanos y su distrito, pero en medio de esta aura de prosperidad y felicidad, la paz no tardó en ser arrebatada, y la muerte se ciñó rápida e imparable entre sus calles.

El consejo de la muerte alzó su ejército contra este distrito, sumándolo en una terrible guerra durante doce largos años. Bosques fueron arrasados, ciudades destruidas, y un incontable número de cadáveres eran esparcidos a diario por sus praderas.

La resistencia y la fuerte capacidad de supervivencia de la raza humana, hicieron que la balanza se mantuviera estable durante los doce años que duró esta guerra. Las fuerzas empezaban a flaquear, y era necesario por parte de ambos bandos, asestar el último golpe de gracia. Para la desgracia del Distrito, fue la Organización de la Muerte la encargada de hacerlo.

Bal-tazhar, el rey de los demonios, desató el mayor hechizo jamás visto, un hechizo que puso fin a la batalla y al distrito anteriormente conocido como Distrito número nueve. Las ciudades fueron arrasadas, las vidas sesgadas, y el distrito quedó reducido a cenizas, adquiriendo el nuevo nombre de Distrito Desolado.

EL MURO:

Tras las fronteras aún en pie de este Distrito, la resistencia humana ideó un plan de contención. Se creó "El muro" sobre las antiguas murallas del distrito, una megaconstrucción de 60 metros de alto y 40 metro de ancho que se extendía a lo largo de 18.950 km, donde todas las criaturas sobrenaturales quedaron atrapadas dentro de estas murallas, vigiladas durante todo el día y toda la noche, para que nada entrara , o saliera. Los humanos establecieron una alianza con algunos seres sobrenaturales; hadas, duendes, espíritus y humanos fueron los encargados de llevar a cabo el plan de contención. "La jaula", nombre que más tarde recibió este territorio de contención, contaba con defensas mágicas y humanas, encargadas de mantener segura la zona. Pocos son los indeseados que se atreven a salir, y menos son los valientes que intentan entrar.

ORGANIZACIÓN DISTRITO 9:

A raíz de la construcción del Muro, y el aislamiento del Distrito Desolado, otra organización secreta se forjó dentro del mundo de los humanos; Distrito 9, en honor al distrito caído.

Los integrantes de esta organización, son supervivientes del antiguo distrito, que se vieron obligados a dejar su hogar y ver como su pasado quedaba reducido a cenizas. Esta organización está formada por los únicos valientes, o insensatos, que se atreven a travesar las murallas del Distrito Desolado para realizar rescates de los que obtienen su financiación.

Se desconoce la identidad de sus líderes, que se mantienen en las sombras y trabajan bajo pseudónimos. La organización se sostiene sobre los hombros de sus dos cabezas pensantes; Magoges y Naese, coordinadores y administradores de todo lo que sucede dentro de la Organización. En escalones más bajos dentro de los mandos, se encuentran los especialistas y Lyanna, erudita encargada de la biblioteca y documentación.

Por otro lado, encontramos a Dairgon, encargado/a de otra facción dentro de Distrito 9, “Los espíritus silenciosos”, el servicio de espionaje que recaba información en la sombras.

Secretamente, como parte del plan de lucha contra el Consejo de la Muerte, esta organización se está encargando de captar y entrenar “Mediums”, para crear “Sentokis”, para mantener una lucha de igual a igual dentro de los muros del Distrito Desolado.

-Mediums:

Mediums, personas excepcionales capaces de comunicarse con el mundo de los espíritus. Tienen una fuerte afinidad con el plan espiritual, llegando al punto, de en algunos casos, cruzar de un plano a otro, a través de la “Puerta Espejo”.

Fruto de esta afinidad, algunos médiums toman la decisión de ayudar a espíritus errantes a cumplir sus asuntos pendientes. Pactan una ayuda mutua con estos entes.

En raras ocasiones, médium y espíritu hacen un contrato permanente. De este contrato surgen los “Sentoki”, guerreros que luchan por la paz y defensores del mundo real y del espiritual.

Cuando espíritu y médium formalizan este contrato, el espíritu se materializa en un arma (quedando su alma en el interior de esta) que el médium puede utilizar y otorgándole un don espiritual que le servirá para abrirse paso dentro del mundo mágico.



Los Distritos

DISTRITO 1: COR LUX

Historia: Este distrito posee grandes universidades donde van a estudiar todos los afines con la alquimia.

Su gobierno se renueva cada cinco años, eligiendo entre los alquimistas de mayor rango. Estos alquimistas son elegidos en una competición donde demuestran sus dotes.

Este distrito es un pilar grande a la hora de defender el muro, aportando la protección mágica de este.

La historia de Cor Lux está manchada con un episodio de rebeldía por parte de un miembro del consejo, el cual se levantó contra sus compañeros, llegando a acabar con la vida de cuatro de ellos. Dicho miembro fue expulsado a los Límites exteriores.

Mayor fuente de ingresos: Este Distrito basa su economía en el comercio y la elaboración de remedios mágicos, en especial dedicados a la curación y la protección. Posee un gran surtido en animales, plantas y minerales que favorecen la elaboración de artefactos mágicos.

Población: 3.452.436 habitantes.

Dimensiones: 525 km²

Especialidad: Alquimia, materiales mágicos Básicos y materiales mágicos elaborados.

Gobierno: El gobierno de este distrito está formado por un consejo de Sabios. 13 Alquimistas son los encargados de decidir por el pueblo.

Cada Sabio alquimista recibe su nombre en función de sus habilidades:

Alquimista de Acero

Alquimista del cuerpo

Alquimista de la Mente

Alquimista Carmesí (o de la Sangre)

Alquimista de la Luz (Presidente de la cámara de Sabios)

Alquimista del Agua

Alquimista del Aire

Alquimista del Rayo

Alquimista de la Tierra

Alquimista de Fuego

Alquimista de la Vida

Alquimista de la Muerte

Alquimista del Cristal

DISTRITO 2: INCUDEM

Historia: Este distrito destaca por la fabricación y manufacturación de grandes forjas y de armas y armaduras, a pesar aún de no poseer muchas minas de las que extraer materiales.

La abundante población está concentrada en grandes metrópolis, donde el comercio prospera y grandes calles recorren la ciudad.

En la época de la construcción del muro, esta ciudad destacó por ser proveedora del equipamiento de los soldados que eran destinados al muro.

Este distrito deja una advertencia a los ciudadanos y a sus visitantes; “Cuidado con los ladrones”, ya que dónde más comercios y dinero hay...es donde más aparecen.

Mayor fuente de ingresos: Incudem se mantiene gracias a su comercio, dónde podrás encontrar todo lo existente, sólo que a un precio un poco más elevado.

Destaca por la gran calidad de sus armas, las cuales fabrican y venden ellos mismos. Se rumorea que venden objetos del interior y de los límites exteriores

Población: 4.750.263 habitantes

Dimensiones: 745 km²

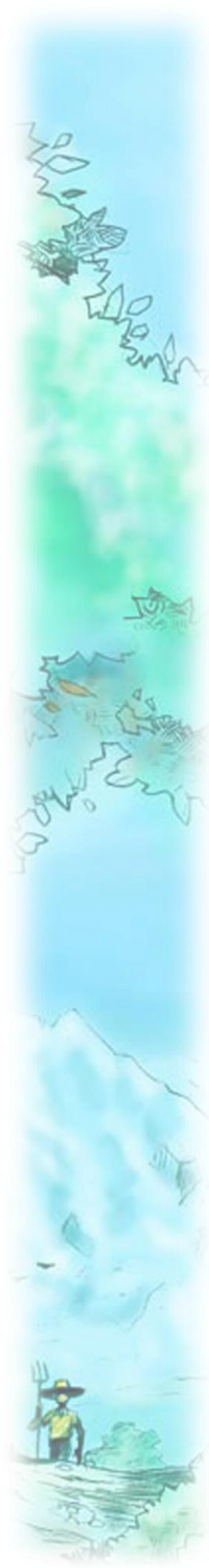
Especialidad: Su gran especialidad es el comercio en términos generales. Sus armas y armaduras son de la mejor calidad.

También destacan sus maestros armeros, aprender de los armeros de este distrito te convierte en uno de los mejores.

Gobierno: Su gobierno lo conforma un gran señor, asesorado por su corte. El poder recae sobre los Aurum, una familia muy rica del distrito que se ha dedicado durante generaciones al comercio. El gran seños siempre será un integrante de esta familia.

Las palabras del gran señor se convierten en ley dentro de sus fronteras. Los Aurum adoran comerciar, ganar dinero para luego invertirlo en apuestas.

Varios han sido los que han intentado destronar a esta familia del poder durante los últimos años. Lamentablemente nadie lo ha conseguido...por ahora.



DISTRITO 3: MARE AEREUM

Historia: La historia de este distrito quedó manchada de sangre tras la guerra por el control del poder 185 años atrás. Estos enfrentamientos se conbraron la vida de muchos inocentes, familias enteras divididas por el favor de los señores feudales que habitaban en las montañas. Desde este punto se estableció el gobierno que este distrito aún mantiene.

Destacó en la época de la construcción del muro gracias a la aportación de estructuras y constructores.

Rumores corren por las calles de este distrito. Dicen las lenguas, que bajo su suelo se esconden grandes males dejados por dioses hace muchos siglos atrás.

Mayor Fuente de ingresos: Este distrito es el más alto de todos, tiene grandes montañas y pueblos dedicados a la minería, de la que derivan sus mayores ingresos.

Población: 3. 975.223 habitantes

Dimensiones: 823 km2

Especialidad: Minerales, cualquier tipo y en abundancia. Para andar por las montañas hay que tener mucho cuidado con el tiempo y con las criaturas que habitan en ellas. Poseen a los mejores constructores de todos los distritos.

Gobierno: Su gobierno está formado por un consejo secreto de 52 habitantes. Se acordó tiempo atrás que las identidades de los 52 consejeros se mantendrían en secreto para garantizar la seguridad de éstos y de sus familias, ya que se veían amenazados por las personas que se oponían a ellos.

Su sistema de elección de consejeros consiste en que el nuevo consejero será elegido directamente por su sucesor cuando toque renovar el cargo cada 8 años. En caso de muerte, el consejero ha de haber elegido un sucesor de antemano, sino la responsabilidad recaerá sobre un miembro al azar.

La marca para pertenecer a este consejo es un tatuaje mágico que el portador pasará al siguiente consejero. La sala del consejo está protegida con un sistema de seguridad muy rudo y que elimina a cualquiera que intente pasar y no posea el tatuaje.

DISTRITO 4: MILES

Historia: Este distrito se ubica en la zona más cercana a la zona externa, donde históricamente se ubica el principal foco de enfrentamientos contra los sobrenaturales. Los años de guerra contra los sobrenaturales se extienden ya a 300.

Las condiciones orográficas de este distrito, lo convierten en el punto estratégico ideal, debido a que las condiciones de sus terrenos facilitan en gran medida el acceso a los otros distritos.

Dada su condición de punto estratégico, Miles tuvo que formarse en el arte de la guerra, y pasar a una sociedad militarizada.

Estos militares estaban comandados por el comandante en jefe; cargo supremo dentro de esta sociedad. Él elige, decide y actúa.

El rango de Comandante en Jefe tiene que ganárselo demostrando su valía militar en todos los aspectos.

Si no fallece, cada 7 años se elige un nuevo Comandante en Jefe, pasando el actual a un consejo personal del nuevo Comandante.

Todavía es visible la desolación provocada por el ataque del Consejo de la muerte a su paso hacia el Distrito Nueve. Su población se vio muy mermada por aquel entonces, la arrogancia del comandante en jefe de aquellos tiempos fue lo que causó una brecha en las defensas...; los enemigos supieron aprovecharlas muy bien, como resultado, se sucedieron los 12 años de guerra que llevaron a cerrar al exterior el Distrito Nueve.

Mayor Fuente de ingresos: Este distrito obtiene su mayor fuente de ingresos de los otros gobiernos, los cuales les paga para entrenar y dirigir a sus fuerzas defensivas. También poseen unos grupos grandes de mercenarios encargados de trabajos de particulares.

Población: 3. 458. 789 habitantes

Dimensiones: 795 km²

Especialidad: Combatientes, poseen grandes estrategias, el orden y la disciplina les favorece en combate.

Su historial de combate, han llevado a esta sociedad a ser físicamente superior a la media de humanos de los otros distritos, debido a que los más fuerte han ido sobreviviendo y han continuado batallando, mientras que los más débiles se han ido quedando atrás.

Gobierno: Está formado por una cúpula militar estratificada al máximo, su máxima cabeza visible es el Comandante en Jefe, la obediencia y el orden militar es importantísimo dentro de este distrito, todos en este continente tienen un carácter más austero y visualmente todo es más funcional que vistoso.

DISTRITO 5: LEGEM

Historia: Legem es el lugar donde reposan las 9 grandes familias, descendientes de los 9 caballeros que fueron engendrados por el árbol de la vida. Establecieron las normas antiguas sobre respeto, justicia y equidad entre todos; las cuales fueron evolucionando con el devenir de los tiempos posteriores hasta crear un sistema de justicia común para todos los reinos y con partes específicas para cada uno.





Las reglas antiguas de caballería, a día de hoy hacen mella en los habitantes de este distrito, los visitantes ven algo exagerado este comportamiento y a veces crea problemas con los visitantes por no conocer mucho todo el sistema llevado dentro.

Mayor Fuente de ingresos: Imparten justicia en todos los distritos, crean leyes adaptadas a las necesidades de cada reino buscando lo más justo para todos, a la vez que intentan llevar la luz de la justicia a la recuperación del Distrito Asolado.

Población: 4. 564. 156 habitantes

Dimensiones: 613 km²

Especialidad: Caballeros andantes con grandes conocimientos sobre la justicia y capacidad para llevar a cabo las sentencias.

Gobierno: Está formado por un Gran tribunal, sus 9 miembros son procedentes de las 9 familias nobiliarias descendientes de los 9 grandes caballeros, engendrados por el árbol de la vida en el corazón del reino.

DISTRITO 6: FERUS

Historia: Hace unos 290 años aproximadamente este territorio boscoso y montañoso fue el hogar de aquellos que no encajaban en ningún otro sitio, aquellas almas libres que se veían más unidos a la naturaleza que al avance tecnológico. Desde entonces

Mayor Fuente de ingresos: Este territorio es rico en madera y animales salvajes, comercia con carne, criaturas vivas y remedios naturales.

Población: Indeterminado

Dimensiones: 987 km²

Especialidad: Son grandes supervivientes en la naturaleza, de este terreno podemos conseguir los mejores cazadores, rastreadores y Druidas.

Gobierno: Su gobierno lo conforma un consejo de todas las tribus procedentes de sus fronteras. Es un territorio formado más por “Familias” que por ciudades.

El patriarca de cada familia es el que asiste o nombra un representante en su lugar para el consejo.

DISTRITO 7: CALCES

Historia: Este distrito estaba bajo el control de un seños feudal autoritario y su familia. Hartos de esta forma de gobierno, hace 195 años programaron un sistema lógico que daba solución a muchos de los problemas bajo la demanda de la familia gobernante, para poder reducir la carga de trabajo y el contacto con “las sucias ratas de la ciudad”-según sus palabras-.

Pasado un tiempo, dicha máquina declaró que, para evitar males mayores dentro de todo el distrito, lo mejor sería arrancar del poder a la familia, y establecer un gobierno dirigido por un procesamiento lógico, fuera del alcance de los humanos.

La instauración de este gobierno derivó en una guerra civil, fuertemente apoyada por el pueblo y pobremente defendida por la familia feudal y algunos seguidores, los cuales fueron expulsados de Calces a las tierras exteriores.

Mayor Fuente de ingresos: La principal fuente de ingresos de este distrito, derivan de los avances tecnológicos que proporcionan, no solo a su propio distrito, sino también a los restantes.

Población: 3. 125. 986 habitantes

Dimensiones: 594 km²

Especialidad: Su conocimiento y manejo de la tecnología, los hace los más avanzados, tecnológicamente hablando, de todos los distritos, con gran comprensión sobre problemas complejos. Técnicos y gamberros tecnológicos son lo más destacable de este distrito.

Gobierno: Su equipo de gobierno se ha convertido en la máxima expresión de una Tecnocracia. Un grupo de técnicos especializados programan una máquina pensante, la cual toma las decisiones a consulta de los ciudadanos. Las redes de esta tecnocracia se extienden por todo el reino, y por razones de seguridad, no se sabe con exactitud dónde está la ubicación de la central cognitiva.

DISTRITO 8: ARIOLANDI

Historia: Poco se sabe sobre este distrito actualmente... siempre ha sido una tierra sombría, con grandes paramos y pantanos peligrosos. Desde tiempos pasados ha sido refugio de ladrones y malhechores de todos los reinos; a muchos nunca se les ha vuelto a ver, pero a otros se les vio totalmente reformados y trabajando duro por la Reina Madre.

Mayor Fuente de ingresos: Dominan el mercado negro que se propaga por los distritos... o eso dicen por ahí.

Población: 4. 986. 254 habitantes

Dimensiones: 786 km²

Especialidad: Informantes en la sombra, el poder oscuro, los susurros y asesinos.

Gobierno: Una gran familia matriarcal ostenta el poder en este reino. Dominan las artes oscuras y la información en las sombras. Realmente poco se sabe sobre cómo funciona internamente este distrito, es muy cauteloso con la información.



DISTRITO 9: IUBAR

Historia: La guerra iniciada hace 20 años dejó destrozado este distrito; con el fin de la guerra hace tan solo 8 años, se logró encerrar a las fuerzas oscuras dentro del distrito con los pocos guerreros y supervivientes de la zona; fue una decisión dura y difícil a tomar por todos los gobiernos pero creyeron que sería la mejor opción a tomar.

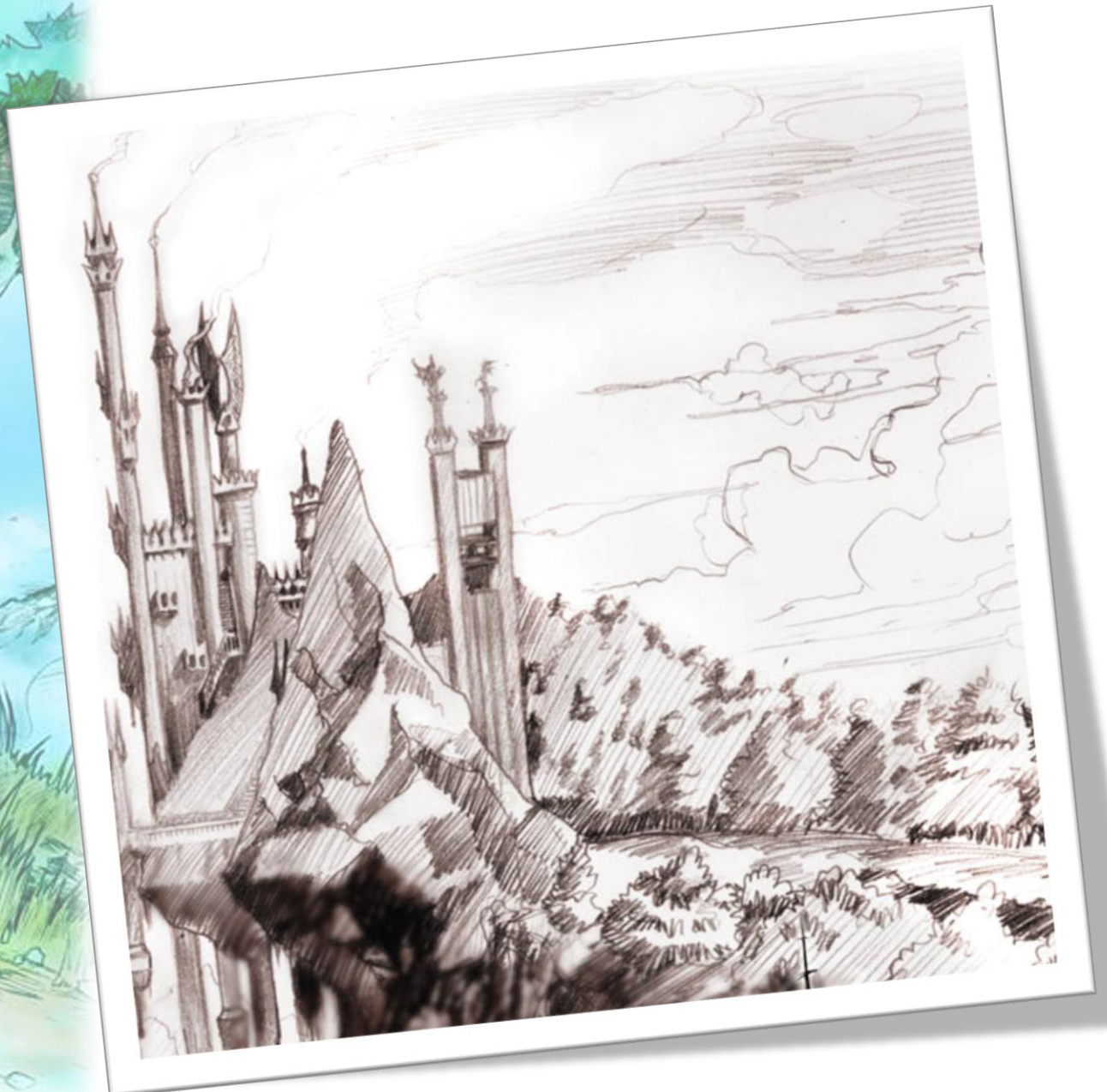
Mayor Fuente de ingresos: Sin determinar

Población: Desconocido

Dimensiones: 1.450 km²

Especialidad: Indeterminada

Gobierno: Actualmente no tiene





Sistema

Para las tiradas básicas tiraremos 3 dados de 10 caras (3d10), por defecto nos quedaremos con el valor intermedio, es decir, ni el más bajo ni el más alto de los tres y a ese dado lo llamaremos: “El dado objetivo”. Habrán ocasiones donde “el dado objetivo” cambie al más alto o al más bajo pero eso se explicará más adelante. Explicaré los tipos de tiradas y la dificultad para superarlas.

Tiradas de habilidad

Para hacer una tirada de habilidad, se lanzan 3d10 y al resultado del “dado objetivo” le sumas la habilidad + el atributo pertinente. Cada habilidad tiene un atributo asociado, ej.: Destreza + atletismo + 3d10. El resultado tendrá que superar una dificultad variable:

Muy fácil	10
Fácil	14
Media	18
Difícil	20
Muy difícil	24
Casi imposible	28

Cuando no tengas ningún rango en la habilidad el “Dado objetivo” será el más bajo.

Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se utilizan cuando 2 o más jugadores compiten en una acción. En estas tiradas el jugador que saque el resultado mas alto tiene éxito. Si hubiera empate gana el que tenga el atributo mas alto de los dos, si se mantuviera el empate gana el que tenga el rango de habilidad mayor de los dos, más allá de esto queda a discreción del master quien es el ganador de la tirada.

Chequeos de atributo

Las tiradas en atributos se utilizarán cuando, por sentido común, no se encuentre una habilidad implicada en la acción, resistir venenos, empujar una puerta de acero con un sistema de apertura estropeado para abrirla, etc. La tirada es de atributo +3d10 y se tendrá que superar una dificultad variable:

Fácil	8
Media	12
Difícil	14
Muy difícil	16
Casi imposible	20

Explotar el dado

En las tiradas de habilidades y enfrentadas, cuando sacas el máximo en el “dado objetivo”, este se explota. Es decir que se suma el total y se vuelve a tirar 3d10 y sumas el resultado del dado objetivo en esta nueva tirada, si vuelves a sacar un 10 sigues lanzando de la forma normal. Ej.: sacas un 10 (3.10.10) tiramos de nuevo y sale un 6 (5.6.8) el resultado de la tirada sería 16+habilidad+atributo.

En las tiradas de efectos como daño, curación, número de turnos, etc. Se tiran d6 y la explosión significa que si se saca un 6 en el dado se suma y se vuelve a lanzar, los seises son acumulativos. Ej.: tiramos 2d6 sacamos 6.4, volvemos a lanzar el dado y sale otro 6, repetimos el lanzamiento del dado y sale 3, el total sería 6+4+6+3 =19.

Críticos y Pifias

Crítico: Un Crítico es un éxito impresionante, logrando lo que se quería hacer con la máxima eficacia y estilo. También puede ser un trabajo que te queda como el de un maestro en la materia o una suerte descomunal de cualquier tipo cuando hacías algo. Si además el Crítico se consigue en combate se multiplica el daño infligido por 2. Se consigue un Crítico si el resultado final supera en 10 o más a la dificultad sobre la que se tira. También está la opción de sacar una pifia cuando saquemos un triple en la tirada y superemos la dificultad objetivo.

Pifia: La pifia es el fallo automático con consecuencias desastrosas, esto sucede cuando se saca un 1 y en el dado objetivo se saca 5 o menos en el siguiente dado. También se consigue cuando se saca un triple en la tirada de dado y no se consigue superar la dificultad objetivo en la tirada.

Grado de crítico: cuando la tirada de un efecto como daño o curación por ejemplo, cada 10 puntos que superemos la dificultad nos otorga 1 dado más de daño o efecto. Así un arma que haga 2d6 de daño, si supera en 20 puntos la dificultad hace 4d6 de daño 2d6 de normal +2d6 por superar 2 veces la dificultad objetivo.

Combate

El combate tiene unos valores muy importantes que se sacan de atributos y habilidades. Las fórmulas para obtener estos valores se hallan en la tabla de 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 20 o más, que se tendrán 2 acciones, 30 o más, 3 acciones, 40 o más, 4 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.

Cuando los puntos de vida de un jugador son iguales o menores al físico se considera Malherido y su dado objetivo baja al menor de los tres.

Muerte e inconsciencia: cuando los puntos de vida de un personaje llega a 0 este queda inconsciente, para matarlo hay que llegar a Físico x5 por debajo de sus puntos de vida.

Iniciativa: Rapidez/Reflejos (si hubiera) + Percepción + 3d10

Ataque: Destreza + Armas c/c / Pelea / armas a distancia + 3d10

Defensa: Destreza + Esquivar / Parar / bloquear (si hubiera) + 5

Las armas

Las armas tienen diferentes valores dependiendo si son para cuerpo a cuerpo o para distancia:

Daño: se tira en combate para restarle los puntos de daño al contrario en caso de impactar.

Alcance: La distancia a la que se puede disparar el arma.

Precio: el coste del arma en el mercado.

Para ataques a distancia hay una dificultad asignada a 4 distancias distintas:

Distancia	Dificultad
Bocajarro*	10
Corta	15
Media	20
Larga	25

*Bocajarro es cuando el objetivo está pegado al lanzador a menos de 6 metros.

Modificadores al ataque a distancia adicional:

Movimiento	Cobertura
Ha movido alguna casilla +1dif.	Cuerpo a tierra +2 Dif
Corriendo +2 Dif.	Objeto pequeño +3 Dif
En vehículo rápido +4 Dif.	Objeto grande +4 Dif
Flanqueo	
Cada persona adicional que dispare desde distintas posiciones, gana un +1 acumulativo al disparar. Asi, si disparan 4 al mismo objetivo, el primero dispara sin modificador, el segundo con +1, el tercero con +2 y asi sucesivamente	Cobertura total +10 Dif
	Pared o Columna o árbol +5 Dif

Armaduras y escudos

Las armaduras tienen 2 valores:

Absorción de daño: la absorción resta a la tirada de daño del enemigo

Estorbo: se aplica a la iniciativa, y a todas las acciones de destreza cuando no se esté en combate.

Los escudos funcionan de forma distinta, lo que hace es sumar directamente:

Defensa: Contra ataques cuerpo a cuerpo.

Cobertura: Contra ataques a distancia.

Acciones y movimiento en combate

Los turnos se dividen en 2 tipos de acciones 1 acción mayor y 1 acción menor:

Mayores: cómo usar un conjuro/hechizo o realizar un ataque.

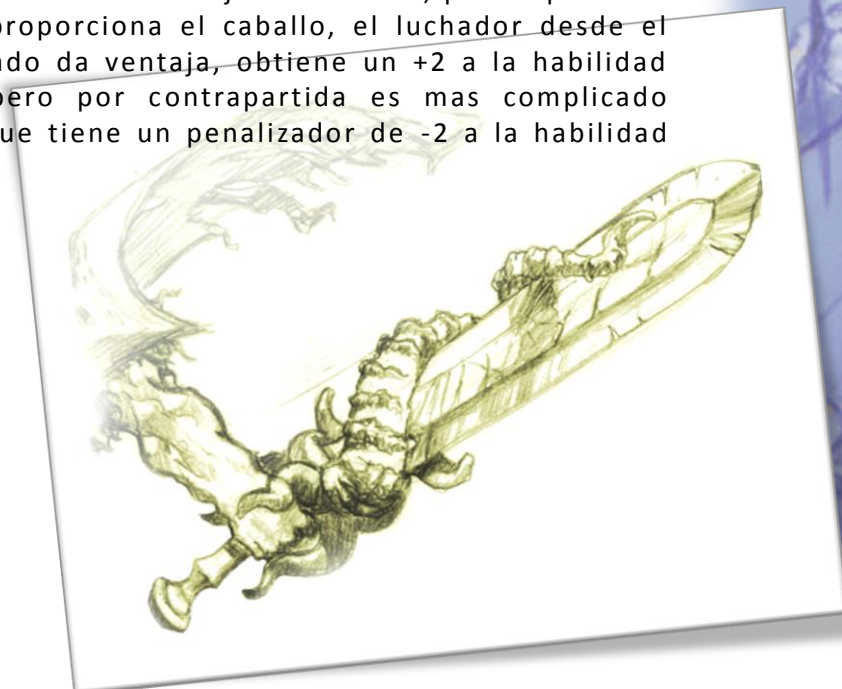
Menores: como tirar un arma al suelo, tomarse una poción o darle algún objeto a alguien.

El movimiento equivale a 6 metros la acción mayor y 3 metros la acción menor. Esto es útil si usamos miniaturas porque en el tablero la acción mayor sería 4 casillas y la acción menor 2 casillas, equivaliendo a 2 metros la casilla. El movimiento máximo es de 12 metros (6 casillas) independientemente de las acciones que salgan por iniciativa.

Al Sacar más acciones por iniciativa se podrán realizar 1 acción mayor y otra menor adicional por el resultado de acciones. Una acción mayor puede ser cambiada por una menor si se desea pero no al contrario.

Combatir a la defensiva: Un personaje que desee combatir a la defensiva podrá hacerlo reduciendo su iniciativa y su tirada de ataque en 4 puntos y aumentando su bonificación de defensa en 4 puntos.

Combatir a caballo: El luchar a caballo da ventaja al atacante, por su posición elevada y la intimidación que proporciona el caballo, el luchador desde el caballo contra alguien desmontado da ventaja, obtiene un +2 a la habilidad de ataque cuerpo a cuerpo, pero por contrapartida es mas complicado disparar desde un caballo, así que tiene un penalizador de -2 a la habilidad ataque a distancia.





Inventario

Armas medieval

Arma	Daño	Alcance/metros	Precio (años 20)
Arco corto (2M)	1d6+3	15/30/60	5 mo (145 \$)
Arco largo (2M)	2d6	25/50/100	30 mo (215 \$)
Ballesta (2M)	2d6+2	15/30/60	55 mo (285 \$)
Bastón	1d6+2	-	20 mp (35 \$)
Cimitarra	1d6+3	-	13 mo (115 \$)
Cuchillo	1d6+1	5/10/15	5 mp (40 \$)
Daga	1d6+2	3/6/9	1 mo (35 \$)
Espada corta	1d6+3	-	8 mo (105 \$)
Espada larga	2d6	-	12 mo (480 \$)
Hacha de combate (2M)	2d6+2	-	50 mo (200 \$)
Hacha de guerra	2d6+1	-	15 mo (175 \$)
Honda	1d6+2	5/15/30	3 mp (30 \$)
Lanza ligera	1d6+2	15/30/60	10 mo (100 \$)
Lanza pesada(a caballo)	2d6(3d6)	-	50 mo
Mandoble (2M)	2d6+3	-	65 mo (700 \$)
Mangual *	1d6+2	-	10 mo (125 \$)
Maza *	1d6+3	-	15 mo (140 \$)
Sable	1d6+3 (1M) 2d6 (2M)	-	18 mo (135 \$)
Vara	1d6+1	-	8 mp (25 \$)

* Las armaduras no absorben el daño de este tipo de armas.

(2M) este tipo de armas necesitan ser usadas a dos manos.

Armas Años 20

Arma	Daño	Alcance / metros	Precio
Arco de precisión	2d6	25/50/100	215 \$
Ballesta ligera	2d6	10/25/50	150 \$
Revolver	2d6+1	10/25/50	250 \$
Pistola semiautomática	2d6	10/25/50	300 \$
Subfusil	3d6	25/50/100	500 \$
Machete	1d6+2	3/6/9	30 \$
Escopeta recortada	4d6/3d6/2d6	5/15/30	400 \$
Escopeta	4d6+2 (p`-2)	10/20/40	400 \$
Ametralladora ligera	3d6+1	15/30/60	625 \$
Katana	2d6	-	600 \$
Sable	1d6+3	-	120 \$

Armaduras medievales

Armadura	Absorción	Estorbo	Precio
Cuero	2	0	10 mo
Malla	4	1	80 mo
Gótica	5	2	500 mo
Placas	6	3	780 mo

Escudos medieval

Escudo	Defensa C/C	Defensa a distancia	Estorbo	Precio
Pequeño	+1	+2	0	10 mo
Mediano	+2	+4	1	80 mo
Grande	+3	+6	2	780 mo

Armaduras años 20

Armadura	Absorción	Estorbo	Precio
Chaleco ligero	2	0	210 \$
Chaleco mediano	4	1	2250 \$
Chaleco pesado	6	2	21000 \$

Equipo Medieval adicional

El dinero inicial de los aventureros en la edad media es de 1d10 x 10 si llevan algún noble será 2d20 x 15. El cambio de monedas es:

1 moneda de oro = 10 monedas de plata

En función de la ocupación tienen un nivel adquisitivo distinto, tendrán una mensualidad correspondiente a su nivel:

Nivel 1: (campesino) 1 mo

Nivel 2: (miliciano) 10 mo

Nivel 3: (artesano) 20 mo

Nivel 4: (Burgués) 100 mo

Nivel 5: (clero) 50 mo

Nivel 6: (Nobleza) 200 mo

Tienda del viajero

Aquí podemos ver los distintos objetos que se pueden comprar con sus precios.

Armas	Miscelanea
Flecha: 1 mp	Antorcha: 1 mp
Virote de ballesta: 1 mp	Candil o lámpara: 1 mp
Piedra de afilar: 1 mo	Comida para 1 día: 1 mp
Vaina sencilla: 1 mp	Cuerda (10 metros): 2 mo
Veneno para armas (daño +2, 1 uso) 1 mo	Ganzúas (+1 abrir cerraduras): 3 mo
Ropa	Martillo de viaje: 1 mo
Botas altas: 1mo	Mochila de cuero: 4 mo
Capa: 4 mo	Papel de liar (50 usos): 1 mp
Mitones(guantes): 1 mo	Pipa: 5 mp
Muda campesino: 2 mo	Saco de dormir: 5 mp
Muda aventurero: 5 mo	Tabaco de liar (50 usos): 2 mp
Muda noble: 50 mo	Tienda de campaña (1 persona): 1 mo
*Con doble del precio la ropa será de mas calidad y vistosa	Tienda de campaña (4 personas): 3 mo
Animales	Tienda grande (8 personas): 6 mo
Burro o mula: 12 mo	Vela: 1 mp
Caballo de granja: 50 mo	Tesca y pedernal: 1 mo
Caballo de monta: 150 mo	Instrumentos
Caballo de guerra: 320 mo	Flauta: 5 mp
Halcón adiestrado: 1000 mo	Gaita: 1 mo
Elefante de guerra: 650 mo	Guitarra: 3 mo
Paloma: 3 mo	Laud: 2 mo
Perro de guerra 60 mo	Lira: 2 mo
Vehículos	
Barco medio (20 personas): 1000 mo	Carruaje: 90 mo
Barco grande (100 personas): 7500 mo	Barca con remos: 10 mo
Carro: 10 mo	Barco pequeño (4 personas): 50 mo
Herramientas	
Kit pociones: 10 mo (+2 Hierbas al crear)	Herramientas para armaduras:10 mo (+1 a crear armaduras)
Kit pergaminos:10 m(+2 Religión al crear)	Herramientas para armas: 10 mo (+1 a crear armas)
Kit de creación: 10 mo (+1 a crear, no compatible con otros kits)	Herramientas para escudos: 10 mo (+1 a crear escudos)
Kit Talismán: 10 mo (+2 a Religión al crear)	

Creación de objetos

El objeto costará en materiales la mitad de la venta al público. El personaje para fabricar un objeto tendrá que realizar 3 tiradas:

La primera será **Historia** para saber bien la composición del arma, objeto...

La segunda será **Atletismo** para mantener un buen ritmo de creación, con esta tirada el objeto está creado. Si supera las dificultades tendrá todo lo que se quería añadir, si no se supera se dividirán los beneficios y se obtendrán aleatoriamente la mitad de ellos. Si la diferencia del fallo es de 10 o más la fabricación no tendrá éxito.

La tercera será **Comercio** para saber si está bien fabricada y establecer un precio.

Si le quieren poner alguna capacidad especial, tendrán que tirar antes de comercio una tirada de **Ocultismo**.

Daño máximo: es el daño máximo al que se puede fabricar un objeto
Capacidades especiales: el número de puntos que pueden gastar en obtener una capacidad especial en un arma.

Tabla de capacidad de creación.

Arma	Daño máximo	Capacidades especiales
Arco corto (2M)	2d6+1	1
Arco largo (2M)	3d6	2
Ballesta (2M)	3d6+3	3
Bastón	2d6+2	1
Cimitarra	2d6+3	4
Cuchillo	2d6+1	1
Daga	2d6	1
Espada corta	2d6+3	3
Espada larga	3d6+3	3
Hacha de combate (2M)	4d6+3	3
Hacha de guerra	4d6	4
Honda	2d6	5
Lanza ligera	2d6+2	3
Lanza pesada(a caballo)	3d6+3 (5d6+3)	4
Mandoble (2M)	4d6+3	4
Mangual *	2d6+2	4
Maza *	2d6+3	5
Sable	2d6+2 (1M) 3d6+3 (2M)	3
Vara	2d6+1	6

Tabla de armaduras y su puntuación máxima al fabricarlas.

Armadura	Absorción Máxima	Capacidades especiales
Cuero	4	5
Malla	5	4
Gótica	7	4
Placas	8	3

Tabla de escudos y su puntuación máxima al fabricarlas.

Escudo	Defensa C/C máx.	Def. a distancia máx.	C. especiales
Pequeño	+2	+3	5
Mediano	+4	+6	4
Grande	+6	+8	3

Tabla de Bonificadores al crear Armas, Armaduras y Escudos.

Bonificador	Dificultad
Armas	
+1 al daño (cada +4 se transforma en 1d6)	+1
Distancia 15/30/60	+3 /+6/ +8
Armaduras	
Absorción +1 (por cada 2 puntos de absorción la armadura gana +1 punto de estorbo)	+3
Escudos	
Defensa +1 Cuerpo a Cuerpo (por cada 2 puntos de defensa gana +1 a estorbo)	+3
Defensa +1 a Distancia (por cada 3 puntos de defensa a distancia gana +1 punto de estorbo)	+3

Tabla de capacidades especiales.

Capacidad especial	Dificultad	Puntos
Armas		
Veloz: +1 a iniciativa (Max:3)	+2	1
Impactante: +1 al ataque C/C (Max: 3)	+2	1
Precisa: +1 al ataque a distancia(Max: 3)	+2	1
Receptaculo de maná: reserva de maná +4 (Max: 2), el maná se recuperará de manera normal.	+3	2
Daño Explosivo: el arma hace daño x3 y luego tira un 50% de posibilidades de romperse.	+5	2
Envenenada: el arma hace al turno siguiente 1d8 de daño al objetivo(Max:4)	+4	2
Roba almas: cada vez que impacte el arma el objetivo del ataque pierde 1 punto de mana	+5	1
Armaduras y Escudos		
Receptaculo de maná: reserva de maná +4 (Max: 6), el maná se recuperará de manera normal.	+3	2
Veloz: +1 a iniciativa (Max:3)	+2	1
Amortiguador: Amortigua (absorbe) 2d6 de daño de 1 solo ataque por batalla.	+3	3
Regeneración: regenera por turno 1 punto de vida(Max: 4)	+3	2
Brillante: el atacante tiene -3 en el ataque C/C durante 1d6 turnos cuando lo active.	+4	3
Encantado: el primer golpe que reciba no aplicará el daño.	+4	3

Ejemplo de creación de objeto

Espada larga:

Daño $2d6+2$ = dif. +10. Tirada de historia, si supera...

Tirada de atletismo, si supera...Capacidades especiales:

Envenenada =dif +4 // Impactante= dif +2

Total tirada de ocultismo =espada + ocultismo= $10+6$ = 16. Si supera...

Tirada de comercio para valorarla.

La fabricación de pociones y objetos misceláneos viene aquí descritos. El precio de fabricación será la mitad del precio marcado en la tabla, ese precio es el de venta. La misma pócima, ungüento, objeto místico aplicada solo hará efecto 1 vez por combate al mismo objetivo.

Creación de objetos místicos

Las tiradas para la fabricación de objetos místicos será:

La primera tirada **Sanación/ hierbas** para saber utilizar bien y prepararlo todo correctamente.

La segunda **Atletismo** para mantener un ritmo de fabricación.

La tercera **Religión** para terminar de darle los beneficios mágicos que lleva.

Objeto místico	Efecto	Precio	Dificultad
Poción Refrescante	+1d12 P. V.		11
Poción energizante	+1d8 al Mana		11
Refresco energizante	+1d8 P.V.+1d6 de Mana		12
Concentrado de vida	+2d12 P.V.		15
Concentrado de maná	+2d8 al Mana		15
Poción mágica	+2 a magia durante 1d6 turnos		16
Poción de Fuego	+4 al daño de los hechizos durante 1d6 turnos.		16
Poción de Agua	+4 a la curación de hechizo durante 1d6 turnos		16
Poción de Tierra	+2 a la absorción de daño durante 1d6 turnos		16
Poción del viento	+2 al daño a los ataques durante 1d6 turnos.		16
Pergamino sanguijuela	Da a un objetivo: Drenar, recuperas la mitad del daño efectuado en el siguiente ataque.		16
Pergamino de energía	El objetivo recibe +4 a magia para lanzar 1 hechizo.		14
Tiza de puerta	Crea una puerta para poder pasar por un muro no mágico		14
Talismán del Trueno	Hasta el turno siguiente tiene iniciativa +10		15
Talismán de azabache	Puede lanzar un hechizo con el dado objetivo mayor		15
Talismán regenerador	El objetivo se regenera durante 1d4 turnos su puntuación de físico		19

*Todos los objetos de la tabla son de un solo uso, ya sea un pergamino, talismán, o lo que sea





Como crear un personaje

Las capacidades de un personaje se describen por medio de una serie de rasgos, los cuales se les califica con un número en una escala del 1 al 10.

Los atributos: son las capacidades innatas del personaje. Los atributos se mantienen fijos, no varían con la experiencia y van de 4 a 10.

Las habilidades: Definen las capacidades aprendidas del personaje y varían con el tiempo y la experiencia. Van de 0 a 10.

Repartir atributos, el jugador tiene en total 26 puntos para repartir atributos en la creación de personaje, el mínimo es 4 el máximo es 8. Durante la partida recibirán puntos adicionales para poder aumentar algún atributo. Hay cuatro atributos básicos:

Físico: Es tanto la fuerza como la resistencia del personaje, su capacidad de levantar peso, empujar cosas, aguantar carreras o golpes. Marca la musculatura y constitución.

Destreza: Facilidad o soltura para mover el cuerpo y los miembros. Usado para tareas manuales o ejercicios físicos que requieran agilidad.

Inteligencia: Capacidad para entender, comprender o resolver problemas, tanto mentales como mecánicos, de elementos físicos, etc.

Percepción: El umbral de los sentidos físicos y tu capacidad de atención. También se relaciona con la capacidad de plasmar lo que captas con ellos en el desempeño de diversas disciplinas artísticas, incluida la danza y expresión corporal.

La ocupación: Es un entorno narrativo que permite la completa libertad tanto a los jugadores como al narrador, es recomendable que cada jugador tenga una ocupación de personaje en su hoja. Existen tantas ocupaciones como te permita tu imaginación dentro de la época y ambientación donde se desarrolle la historia.

Las habilidades: Son las capacidades aprendidas, practicadas o estudiadas de tu personaje. Pueden mejorar con el tiempo y la experiencia. Las habilidades iniciales se reparten de forma piramidal con dos tipos:

Personaje especialista	Personaje Versátil
1 habilidad a nivel 6	1 habilidad a nivel 6
3 habilidades a nivel 5	2 habilidades a nivel 5
3 habilidades a nivel 4	3 habilidades a nivel 4
3 habilidades a nivel 3	4 habilidades a nivel 3
3 habilidades a nivel 2	5 habilidades a nivel 2
3 habilidades a nivel 1	6 habilidades a nivel 1



Habilidades por épocas

Medieval	Años 20
(P) Advertir / Notar	(P) Advertir / Notar
(D) Armas a distancia	(D) Armas a distancia
(F) Aras cuerpo a cuerpo	(F) Aras cuerpo a cuerpo
(F) Atletismo	(F) Atletismo
(P) Buscar	(P) Bailar
(D) Cabalgar	(P) Buscar
(I) Callejeo	(I) Callejeo
(I) Comercio	(I) Comercio
(P) Disfraz	(D) Conducir
(D) Escalar	(P) Disfraz
(D) Esquivar	(D) Escalar
(P) Etiqueta	(D) Esquivar
(I) Fauna	(I) Historia
(I) Leyes	(I) Idiomas
(P) Música	(I) Leyes
(I) Navegar	(I) Mecánica
(D) Nadar	(I) Medicina
(I) Ocultismo	(P) Música
(P) Reflejos	(D) Nadar
(I) Religión	(I) Ocultismo
(D) Robar bolsillos	(P) Reflejos
(P) Rumores	(P) Reunir información
(I) Sanación / Hierbar	(D) Pilotar
(D) Sigilo	(D) Sigilo
(I) Supervivencia / Cazar	(I) Supervivencia
(I) Tradición / Historia	
(D) Trampas / Cerraduras	
(P) Sentir Magia	
(I) Magia	

Ventajas

En la creación del personaje un jugador podrá escoger tan solo una ventaja de las siguientes, siempre y cuando cumpla con los requisitos:

Arcano (I 8+): +1 a las tiradas de Magia.

Berserker (F 8+): +2 a las tiradas CC.

Certero (D 8+): +1 al daño en armas a distancia.

Defensor (D 8+): +1 a defensa.

Despiadado (F 8+): Puede repetir 1d4 tiradas de daño en la sesión.

Golpe duro (F 8+): +1 al daño CC.

Maná abundante (I 8+): el maná es inteligencia x4 en lugar de x3.

Mula de carga (F 8 +): Ignora 1 punto de estorbo.

Muro (F 8+): PV = Físico x5 en vez de x4.

Piel de piedra (F 8+): +1 a la absorción.

Puntería (D 8+): +2 a las tiradas de armas a distancia.

Recuperación (F 8+): Se cura 2 pv adicionales en cada curación natural o mágica.

Suerte (ninguna): puede repetir una tirada por partida.

Velocidad (D 8+): puede moverse 2 metros más (1 casilla adicional).

Resto de atributos

Puntos de vida = **Físico x4**

Iniciativa = **Precepción + Reflejos**

Defensa = **Destreza + Esquivar +5**

Maná = **inteligencia x 3**

Arquetipos por Distrito

En los distritos que se reparten por el continente hay algunas personas que llegan al rango de especialistas dentro de sus reinos, solo aquellos con la bendición de la “Semilla del árbol” desarrollan una habilidad extraordinaria en su campo.

El equipo de la “Semilla del árbol”: Todo personaje especialista desarrollara un equipo de la misma manera que lo hace un “Medium” o “Sentoki” pero sin el contrato con un espíritu, este equipo podrá ser cualquier objeto, arma o no, que empezará siendo un objeto normal de sus características, si fuera un arma empezaría con 1d6 de daño y alcance cuerpo a cuerpo tenga la forma que tenga. Si es un objeto de armadura, empezará como si se tratase del objeto con menor puntuación.

Descripción de arquetipos

En primer lugar está la descripción del arquetipo en general, nombre de la clase y una breve descripción.

Especialidad: En este punto vendrá indicado que rama puede usar el especialista en cuestión a parte de la común, ya sea Alteración, Protección o Combate. Después de esto vendrán puestas algunas bonificaciones por ser de esta clase. Todas las habilidades que se usen una vez por sesión ganarán una vez adicional por cada 10 niveles conseguidos, así a nivel 5 se podrán usar 1 vez por sesión y a nivel 10 dos veces por sesión y de esta forma consecutivamente cada 10 niveles.

Requisitos: Este apartado pondrá lo que tiene que cumplir el jugador para ser de esta clase con respecto a la ficha o comportamiento.

Distrito 1

Alquimista: Son aquellos que usan la alquimia para conseguir algún fin en concreto ya sea propio o para con los demás. Centrados mas en la curación que en otro tipo de utilidad alquímica. Desde la creación del personaje se tiene que elegir el entorno a dominar. Ya sea alquimista de tierra, metal, agua, etc.

Especialidad: Curación.

1 vez por sesión puedes gastar Xd6 de vida para curar a 1 objetivo tantos Xd10 puntos de vida. Durante 1d4 turnos todo lo que te cure vida te cura la mitad.



Bendición alquímica: Sustituye a la Bendición de la tabla, cuesta 2 puntos y da +3 a la absorción de daño.

Requisitos: Ser especialista al crear la ficha. Sanación/ hierbas de salida con nivel 5, religión de salida con nivel 4.

Distrito 2

Comerciante: Persona dedicada al comercio de todo tipo de materiales, comida, etc. Normalmente tendrá una zona o ruta de comercio ya establecida, al elegir el personaje hay q definir que tipo de mercancía comercia.

Especialidad: Alteración .

1 vez por sesión podrá elegir una tirada de Comercio, Callejeo o etiqueta convertirla en un éxito sin que tenga que tirar la tirada enfrentada.

Empeorar charlatán: sustituye a empeorar de la tabla, cuesta 2 puntos y da -1 a la habilidad de ataque durante 1d6 turnos.

Requisitos: Comercio, callejeo, Etiqueta y rumores de salida con minimo nivel 3.

Forjador: Especialistas en la forja de armas o armaduras, acostumbrados a manejar todo tipo de utensilios y armas, cuando entran en combate sus musculos forjados a fuego son su gran fuerte. En la creación del personaje tendrá que decidirse que especialidad tienen a la hora de la forja a elegir entre: armas cuerpo a cuerpo a 1 mano o a 2 manos, armaduras ligeras o pesadas, armas a distancia o armas lanzables, proyectiles, escudos. Cuando quiera fabricar un objeto de su especialidad tendrá un -4 a la dificultad final.

Especialidad: Combate.

1 vez por sesión el forjador puede realizar un ataque sumando al daño su habilidad de Atletismo.

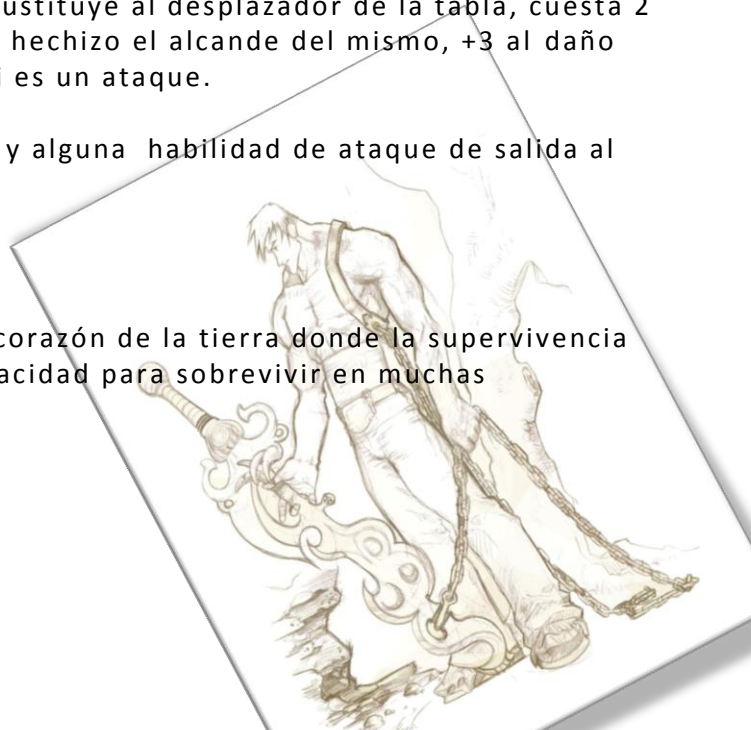
Desplazador del yunque: sustituye al desplazador de la tabla, cuesta 2 puntos y Desplaza al objetivo del hechizo el alcande del mismo, +3 al daño por cada 10 metros desplazado si es un ataque.

Requisitos: Atletismo, comercio, y alguna habilidad de ataque de salida al nivel 4 o superior.

Distrito 3

Minero: Personas curtidas en el corazón de la tierra donde la supervivencia es extrema, desarrollan gran capacidad para sobrevivir en muchas condiciones.

Especialidad: Protección.



1 vez por sesión puede hacer 1 tirada de atletismo, dificultad el daño total recibido, y si lo supera puede mantenerse consciente por debajo de los 0 puntos de vida.

Defensa de la mina: sustituye a defensa en Área de la tabla, coste 2, protección en Área +5 metros de radio, protege la mitad a todos.

Requisitos: Atletismo, buscar, advertir/notar y trepar de salida mínimo nivel 3 o superior.

Geomante: Especialistas en trabajar con la energía vital de la tierra, utilizan péndulos, rocas y arena como instrumentos en sus fines. Caminan con un rumbo contemplativo y su creencia en la madre tierra es su gran marca.

Especialidad: Curación.

1 vez por sesión puede crear una runa en una piedra y dársela a un objetivo, este objetivo recibirá la mitad de daño de un ataque, a decidir antes de hacer la tirada de daño pero puede elegirse después de la tirada para impactar.

Escudo de roca: sustituye a Escudo de la tabla, coste 2 y da -4 al daño recibido del siguiente ataque que reciba.

Requisitos: Sanación/hierbas, Tradición/historia, religión y ocultismo mínimo a nivel 3 o superior de salida.

Distrito 4

Combatiente: Grandes estrategias del cuerpo a cuerpo, son los soldados de primera fila, aquellos que atacan y protegen. Su punto a favor es su gran capacidad para mitigar el daño.

Especialidad: Protección.

1 vez por sesión puede llevarse el daño de un objetivo dentro de su campo de visión.

Defensor ardiente: sustituye a defensor de la tabla, coste 2 y da +2 a la defensa durante 1d6 turnos.

Requisitos: Cabalgar, armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, reflejo y esquivar de salida mínimo nivel 3

Tirador: Luchadores a distancia, con una puntería fuera de lo normal son capaces de dañar sin que el enemigo les llegue al cuerpo a cuerpo.

Especialidad: Combate.

1 vez por sesión podrá multiplicar su iniciativa x2, pero el siguiente turno no podrá efectuar ningún hechizo.

Disparo penetrante: Coste 3, ignora reducción de daño 3 puntos si el hechizo se hace con el arco y es un ataque a distancia.

Requisitos: Armas a distancia, cabalgar, atletismo, reflejo y sigilo de salida mínimo al nivel 3



Distrito 5

Caballero: Grandes servidores de la justicia, provistos de grandes armaduras y escudos, los caballeros ejecutan la justicia a golpe de puño y espada. Son grandes conocedores de la ley y una fuerza de elite en la aplicación de las sentencias.

Especialidad: Protección.

1 vez por sesión podrá sumar su habilidad de leyes a un hechizo de protección para añadir la puntuación de la habilidad leyes a la absorción de daño, o la mitad de esa puntuación si el hechizo aumenta la defensa.

Defensa en area del caballero: sustituye a la defensa en área de la tabla, coste 2 , protección en área +5 metros de radio, protege la mitad a todos.

Requisitos: Cabalgar, leyes, rastrear, rumores de salida minimo nivel 3

Juez: Imbuidos de las normas, los jueces investigan, interrogan y deducen todo lo relacionado a las dudas surgidas en investigaciones que infrinjan la ley vigente.

Especialidad: Alteración.

1 vez por sesión podrá añadir su habilidad de leyes al daño de cualquier ataque o hechizo, propio o ajeno.

El peso de la ley: coste 3, disminuye la iniciativa en 5 puntos y -3 a la defensa hasta el siguiente turno.

Requisitos: Leyes, etiqueta, disfraz, rumores y sigilo de salida mínimo nivel 3

Distrito 6

Cazador: Superviviente en la naturaleza un cazador siempre sabe dónde y cómo encontrar lo que busca en plena naturaleza, el sigilo y la fuerza son los dos puntos fuertes de este tipo de personas.

Especialidad: Combate

1 vez por sesión podrá hacer un tiro asesino, apuntando a algún punto vital dentro de una localización aleatoria, aumenta la dificultad en + x, donde x es el numero que decida entre 0 y 10, si lo pasa, aumenta el daño del ataque en su puntuación base de supervivencia/caza + x.

Herida sangrante: coste 2, añade +1d8 de sangrado al turno siguiente.

Requisitos: sigilo, supervivencia/cazar, rastrear, trampas/cerraduras de salida mínimo a nivel 3

Druida: Acostumbrado a no vivir en grandes ciudades un druida encuentra la comodidad de la naturaleza viva como su hogar, sin límites ni restricciones, siente el mundo como un ser viviente en su conjunto y que tiene su orden lógico de hacer las cosas.

Especialidad: Curación.

1 vez por sesión el druida podrá entrar en comunión con los espíritus durante 1d6 turnos con los siguientes beneficios:

Espíritu Oso: Absorción de daño +3, daño en los ataques cuerpo a cuerpo +3,

Espíritu Lobo: Habilidad ataque cuerpo a cuerpo +3, iniciativa +5

Espíritu Dragón: Daño en hechizos +4, habilidad de magia +2

Espíritu Tigre: Defensa +3, curación en hechizos +1d6

Energización de Gaia: sustituye a energizante de la tabla. Coste 2, +1d6 a la recuperación de mana a 1 objetivo.

Requisitos: sanación/hierbas, supervivencia/cazar, religión, sigilo, fauna de salida mínimo a nivel 3

Distrito 7

Artificiero: Creadores de artefactos explosivos, dañinos y mas cosas que puedan definir el daño en su estado más puro. Son grandes ingenieros de lo destructivo, son de carácter un poco alocado y estafalario.

Especialidad: Combate.

1 vez por sesión el artificiero podrá cargar de mana inestable un objeto cargándolo con xd6 de mana para hacer xd8 de daño.

Reacción en cadena: sustituye a Reacción de la tabla, coste 2, puede hacerse el hechizo como reacción ante un ataque aumentando la dificultad en +2 y el coste de mana en +2.

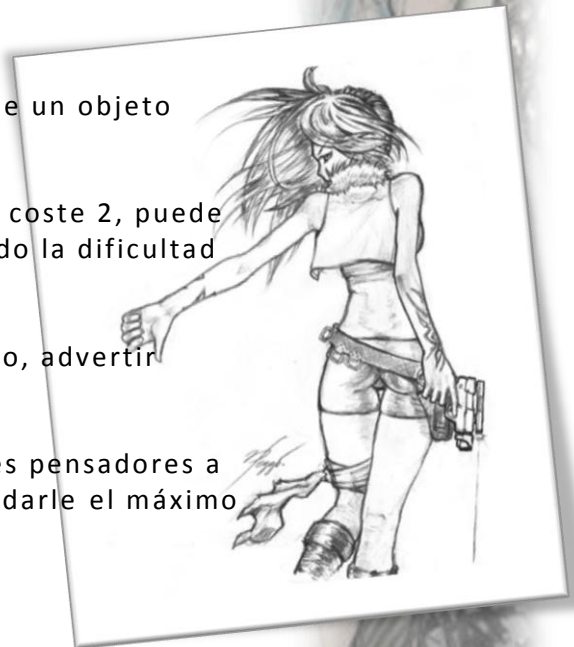
Requisitos: Trampas / cerraduras, esquivar, reflejo, comercio, advertir /notar de salida mínimo al 3.

Constructor: Señores de la edificación, fortificación. Grandes pensadores a la hora de aprovechar espacio y optimizar los recursos para darle el máximo rendimiento.

Especialidad: Protección.

1 vez por sesión puede crear un doble exacto de un objetivo para que reciba un ataque, si los dos están a la vista habrá que tirar un 50% de posibilidades de darle al falso o al original. Dura un golpe o hasta el siguiente turno del constructor.

Muro pesado: sustituye a Muro de la tabla. Coste 2, -1d8 de daño a un objetivo al siguiente ataque que reciba.



Requisitos: Comercio, etiqueta, tradición/historia, leyes de salida mínimo al 3

Distrito 8

Brujo: Domadores de lo oscuro, las leyes de la vida y la muerte, los secretos oscuros que derretirían a cualquiera. Los brujos adoran a la oscuridad y a los efectos de esta sobre toda alma viviente en el planeta.

Especialidad: Alteración.

1 vez por sesión puede elegir a un objetivo hacerse xd6 de daño a si mismo para quitarle al objetivo xd10 de daño. Durante 1d4 turnos todo lo que te cure te cura la mitad y al objetivo también le cura la mitad durante la duración.

Fuga de mana espectral: sustituye a la fuga de mana de la tabla. Coste 2, -1d6 de mana a 1 objetivo.

Requisitos: Religión, ocultismo, rumores, de salida mínimo al 4

Susurrante: Acechantes en las sombras, portadores de secretos, asesinos despiadados. Se dice que un susurrante se descubre justo antes de matar a su presa, son señores del sigilo, cancerberos de los secretos más insospechados.

Especialidad: Combate.

1 vez por sesión el objetivo puede hacerse invisible hasta el siguiente turno y duplicar su movimiento pudiendo moverse hasta un máximo de 18 casillas, en el momento que realice un ataque volverá a aparecer, pero este ataque resta 6 puntos de defensa por ataque inesperado del susurrante.

Ponzoña: Coste 4, el efecto total del hechizo se hace al turno siguiente a la mitad, no compatible con duración.

Requisitos: Sigilo, trampas/cerraduras, disfraz, rastrear de salida mínimo al 4.

Puntos de experiencia

Los puntos de experiencia son el medio por el cual los personajes aprenden de lo que han ido haciendo, es la evolución de su personaje y su crecimiento. Los puntos de experiencia se tendrían que repartir al final de cada partida o sesión y los otorga el director de juego. Se utilizan para mejorar las habilidades o para mejorar / aprender hechizos

Los px que se repartirán irán de tal manera:

- Al finalizar la sesión entre 1 y 10, lo normal serán 6 o 7.
- Cumplimiento de la misión 5
- Interpretación 1 por personaje bien interpretado
- Buenas ideas sorprendentes 2

- Bonificador adicional por dificultad de la misión. (varia a discreción del master al poner la misión)
- El Boss / jefe final tendrá una puntuación de puntos de experiencia para equilibrar la subida lenta de los niveles mayores, a discreción del master. A partir de que los personajes sean nivel 5 o superior.

Invertir puntos de experiencia

Los puntos de experiencia se pueden invertir de esta manera:

- Invirtiendo tantos px como niveles tenga la habilidad actualmente se sube 1 punto de habilidad. Solo se puede subir 1 punto por sesión en cada habilidad,
- Para subir de nivel, todos los jugadores empiezan en nivel 1, para subir al siguiente nivel tienen que invertir 10 puntos de experiencia por el nivel actual, y al subir al siguiente nivel ganan:
 - o + Físico / 2 Puntos de vida (redondeando hacia abajo)
 - o + Inteligencia / 2 Puntos de Maná (redondeando hacia abajo)
 - o + 2 Puntos para mejorar el arma
 - o + 2 puntos a poner en habilidades de 1 en 1.
- Para poder comprar hechizos tiene que invertir tantos puntos de experiencia como el doble de nivel del hechizo a comprar, no podrá comprar hechizos más altos del nivel -1 al que está el personaje. Para subir 1 nivel 1 hechizo solo se pagará en puntos de experiencia el número del nivel en el que se encuentra el hechizo, subirlo más niveles, tendría que pagar el nivel del hechizo actual +2 por cada nivel que quiera superar, incluyendo el final.
- Los personajes automáticamente recibirán 1 punto de atributo al llegar a los niveles 4, 8, 12 y 15, el atributo mayor nunca podrá superar el 10.

Curación

La curación natural de los puntos de vida se realizarán al descansar correctamente durante 6-8 horas en un lugar medianamente comodo, se puede recuperar 1 pv por cada 2 horas descansada, si el sietio esta bien resguardado, limpio e impoluto 1 pv por hora.

Tras un combate, los personajes que descansen del estrés y la fatiga se curaran 1d6 pv, la recuperación es solo aplicable al daño recibido en ese combate. Para recuperarse tienen que estar entre 5 y 15 minutos relajados.

Con una tirada de curación en Sanación / hierbas o medicina con materiales suficientes se puede realizar 1 cura y depende de la dificultad objetivo se curará mas o menos, tendrá que descansar durante 1d6+3 horas para que haga efecto, acumulándose con la curación natural.

Dificultad	Curación/ pv
10	1d6
14	1d6+3
18	2d6
20	10
24	15
28	20



Creación de Equipo de Mediums / Sentoki / Especialista

Cuando se realiza el contrato con el espíritu este adquiere la forma de un arma con la forma que decida el jugador pero tiene de daño base 1d6 y se considera un arma de contacto a todos los efectos, independientemente de la forma y función.

El arma inicial tiene 4 puntos de mejora para adquirir alguna capacidad mágica de la siguiente tabla, hay aéreas en las que solo puede elegirse como máximo unos puntos, excepto en el daño que no tiene límite, de salida no puede elegirse la misma habilidad más de 2 veces, con excepción del daño:

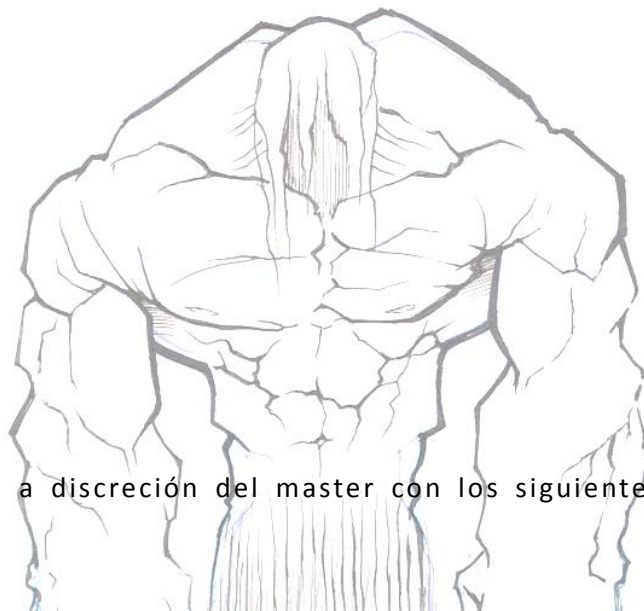
Daño Base del objeto 1d6, arma de contacto	
1 Punto:	+1 al daño, cada +4 es 1d6
1 Punto: (Max:5)	Defensiva: +1 en defensa
1 Punto: (Max:5)	Veloz: +1 a iniciativa
1 Punto: (Max:5)	Impactante: +1 al ataque CC
1 Punto: (Max:5)	Precisa: +1 al ataque a Distancia
1 Punto: (Max:3)	Distancia: El arma se convierte en arma a distancia. Por cada punto dispara a una distancia adicional. 15 / 30 / 60.
4 Puntos:	Polivalente: El arma es a la vez contacto y distancia
1 Punto: (Max:5)	Resistente: +1 Absorción(Armadura)
2 Puntos:	Ocultable: El objeto independientemente de su tamaño se vuelve ocultable (ya sea porque se vuelve prensil, se divide en piezas, etc.)
2 Puntos: (Max: 6)	Envenenada: el arma hace al turno siguiente 1d8 de daño.



Creando Monstruos

En este apartado tendrás todo lo necesario para crear un sinfín de monstruos / enemigos para tus aventuras. Los enemigos o monstruos se diseñarán repartiendo puntos, partiendo de unos valores base:

- iniciativa: 5
- Ataque: 7
- Defensa: 10
- Absorción: 0
- Puntos de vida: 8
- Daño: 1d6
- Maná: 10



Ahora repartiremos los puntos a discreción del master con los siguientes valores:

Daño Base del Monstruo 1d6, arma de contacto	
1 Punto:	+1 al daño, cada +4 cambia por 1d6 adicional
1 Punto:	+1 en defensa
1 Punto:	+1 a iniciativa
1 Punto:	+1 al ataque
1 Punto:	+4 pv, puedes añadir 1d6 a la vida por cada 4 puntos que quites de la vida total.
2 Puntos:	El ataque es a la vez contacto y distancia.
2 Puntos:	El ataque es por puntos a 15/30/60 metros
2 Puntos:	+1 hechizo de la lista de sentoki.
1 Punto:	+1 absorción (armadura)
1 Punto:	+2 maná
5 Puntos:	Pueden volar
4 Puntos:	1 Capacidad especial de la tabla de abajo.
15 Puntos:	Inmune a magia, no compatible con inmune a daño físico.
15 Puntos:	Inmune a daño físico, solo afecta magia.
5 - 30 puntos	Criaturas débiles. Máximo 2 capacidades especiales.
31 - 70 puntos	Criaturas medianas. Máximo 5 capacidades especiales.
71 - 150 puntos	Criaturas Grandes. Máximo 8 capacidades especiales.

**las inmunidades de esta tabla no son compatibles con ningún tipo de reducción adicional de daño de ningún tipo de habilidad.*

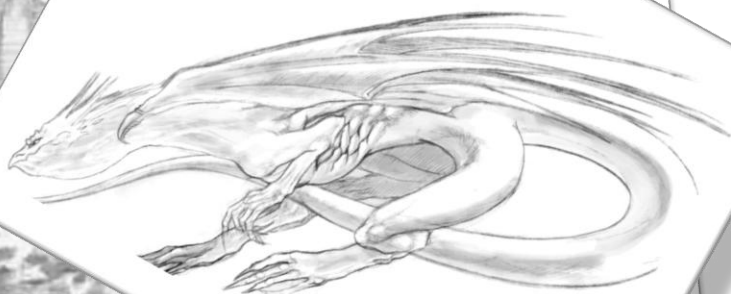
Bestiario

En esta tabla viene una pequeña tabla de monstruos para utilizar en las partidas. Creados con el modelo de creación del apartado anterior, sin hechizos ni maná. De todas formas os animamos a que creéis vuestras propias creaciones.

Monstruo	PV	Inic.	Ataq	Def	Abs	Daño	Esp
Dragones (V)							
Doscabezas	128+3d10	12	25	29	12	6d6	11/15/27
Dragón Grande	100+2d10	8	23	26	8	5d6	11/14/26
Dragón pequeño	68+2d10	5	18	20	5	4d6+1	11/14
Gran Dragon Negro	160+2d10	15	27	32	14	6d6+3	11/14/26/25
No-Muertos							
Esqueleto	36+1d6	7	17	13	0	1d6+2	
Esqueleto Caballero	64+1d6	10	22	20	1	2d6	
Lord Esqueleto	84+1d6	10	24	25	0	3d6+2	4 / 2
Liche (D. 60)	104+1d10	10	26	28	5	3d6	4 / 5 / 6
Lord Liche (D.60)	144+2d10	15	29	30	10	4d6+2	1/2/4/5/6
Necrófago	140	5	22	20	0	3d6	9
Vampiro	80	15	19	24	5	4d6	7/9/6
Príncipe Vampiro	112	20	32	30	11	6d6	7/9/12/21
Zombie	40	5	18	16	0	1d6+3	-
Constructos							
Gárgola	60+1d10	15	21	20	6	3d6	19 / 26
Golem	100+ 1d10	12	25	28	8	3d6	19/22/28
Golem de obsidiana	140+2d10	15	29	34	12	3d6+2	19/26/28
Cambiantes							
Hombre-lagarto	80+1d8	10	22	20	4	3d6	23
Hombre-rata	60	20	20	18	1	2d6+2	13
Hombre-Lobo	100+2d10	20	25	25	2	4d6	7/19
Humanoides							
Ogro	204+1d10	12	27	28	5	4d6	22/11
Troll	100+1d10	15	25	22	5	3d6	7/7
Orco	96+1d10	12	27	20	2	3d6	
Goblin	40+1d6	8	18	15	0	1d6+3	
Cíclope	210+2d10	10	27	35	5	4d6	22/1/2/27
Bandido	40	8	17	20	0	2d6	
Mercenario	70+1d6	9	21	24	1	2d6+2	
Capitán	90+1d6	10	22	26	2	3d6	1/2
Asesino	160+2d10	25	29	30	5	6d6	11/16
Animales							
Lobo	44+1d6	10	15	18	0	2d6	
Perro de guerra	40	12	17	19	0	2d6	
Pantera	64	15	21	22	2	3d6	
Tigre	76	13	24	24	4	3d6+2	
León	88	15	25	25	5	4d6+1	
Oso	116+1d10	12	21	28	4	3d6+2	
Elefante	180+1d10	8	25	30	7	4d6+2	1
Caballo de guerra	70+1d6	10	18	20	2	2d6+2	
Caballo	45+1d10	10	12	15	0	1d6	



Monstruo	PV	Inic.	Ataq	Def	Abs	Daño	Esp
Demonios							
Demonio Terrestre	88	5	22	25	6	3d6+1	
Demonio Ígneo(D.60)	108	15	31	22	6	6d6+3	10/24/ 29
Familiar (D. 30)	30+1d6	5	15	12	0	2d6	10
Gran Demonio	110+1d10	15	25	30	8	5d6	25/26/27
Príncipe Demoníaco	148	16	30	35	10	5d6	9/17/19/21/26
Escupellamas(D.30)	55+1d6	10	22	14	2	4d6	10
Diablo de cadenas	100	8	25	28	6	3d6+1	21/8
Destripador Abisal(V)	96	14	25	26	5	4d6	19/21
Jefe Demoníaco(D.60)	108	14	25	30	8	4d6	24/24/29/1/2
Reclutador (V)	132	10	27	30	10	4d6	24/29/2/27
Criaturas Mitológicas							
Arpía (V)	33+1d6	16	16	15	0	2d6	
Grifo (V)	100+1d10	10	23	25	10	3d6+3	8/ 22
Unicornio	94+2d6	15	27	25	5	3d6+2	8/19/25
Pegaso (V)	80	12	22	22	2	2d6+3	17
Centauro	10+1d10	9	24	22	2	3d6+1	
Hidra	190+1d10	12	30	32	10	5d6	7/7/14/22
Elemental de Fuego	80+2d10	10	25	22	4	4d6	14/17/(D.30)
Elemental de Agua	90+1d6	10	22	22	4	3d6+2	7/15/17/(D.30)
Elemental de Tierra	110+1d10	8	22	27	6	3d6	17/ (D.30)
Elemental de Aire	80+1d10	12	26	24	4	3d6+2	17/ (D.60)
Minotauro	110+1d6	12	26	26	6	4d6+1	16/22
Kraken (D.30)	205+2d10	15	29	30	10	5d6	11/21/22
Fenrir	80	12	23	23	2	3d6+2	7
Espectros							
Sombra	40+1d10	6	20	16	0	2d6+2	IF
Comedor de almas	64+1d10	10	24	20	0	3d6+2	21/IF
Asola-mentes	75+1d6	14	29	25	4	3d6+2	16/24/IF
Come-recuerdos	100+2d10	17	34	30	6	4d6+1	2/3/24/IF

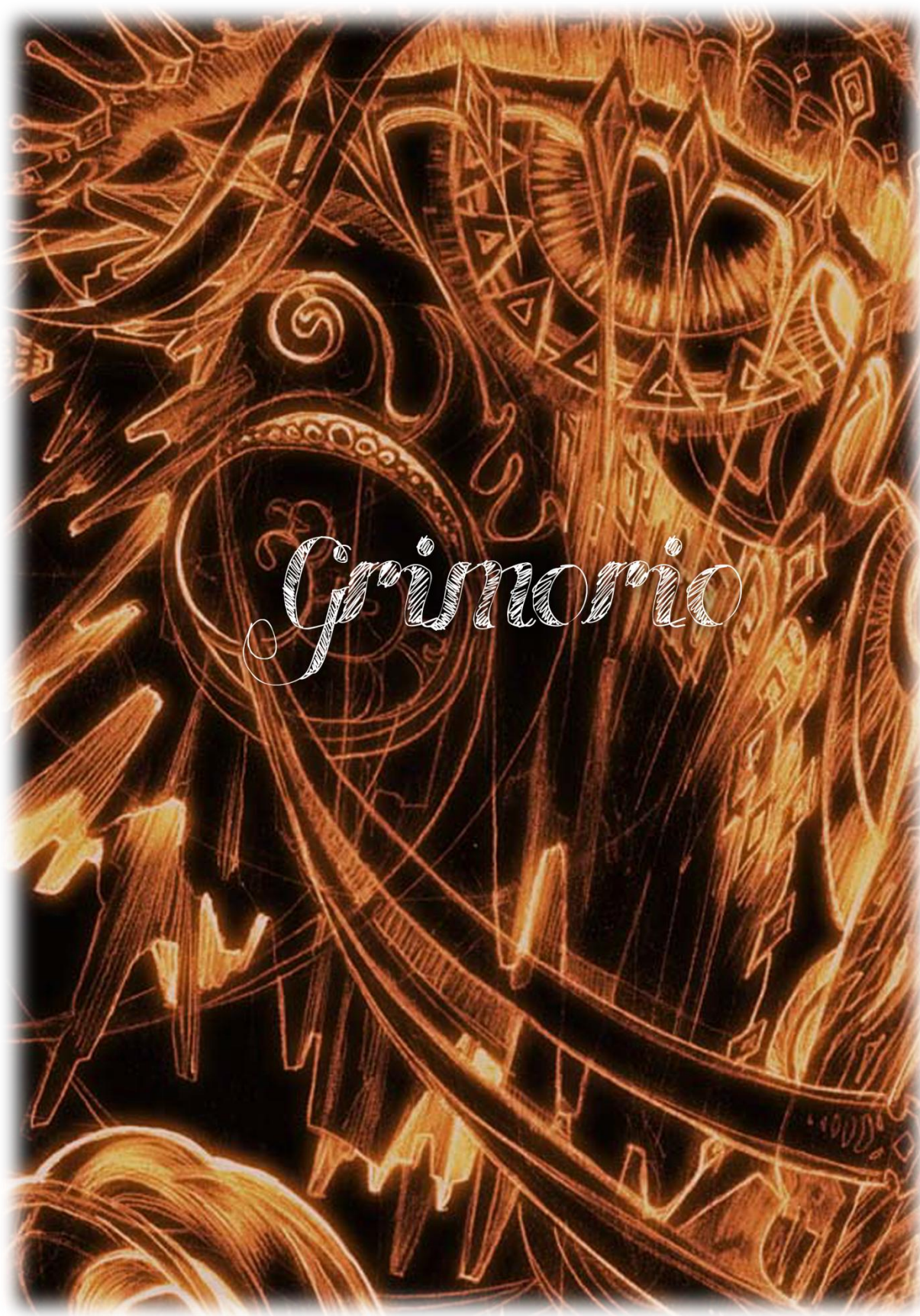


Capacidades especiales:

Estas son las capacidades especiales que pueden adquirir los enemigos

1	Presencia de combate , otorga un aura de combate que da a los aliados y a si mismo +2 a las habilidades de combate para impactar
2	Aura de Dolor , otorga un aura que aumenta el daño de los aliados y de si mismo en +2
3	Presencia del Gran Estratega , otorga un aura de combate que aumenta a los aliados la iniciativa en +4
4	Nigromante , invoca a 1d8 esqueletos. 1 vez por batalla.
5	Nigromante Mayor , invoca a 1d4 caballeros esqueletos. 1 vez por batalla
6	Zombificador , invoca 2d6 zombies. 1 vez por batalla.
7	Regeneración , regenera 1d6 puntos de vida cada 2 turnos.
8	Rayo , hace un ataque eléctrico que hace 5d6 de daño. Cada 1d4 turnos.
9	Drenar , los ataques que realice con éxito lo curan 1d6 puntos de vida.
10	Munición candente , el ataque a distancia reduce 3 de absorción de daño.
11	Infundir terror , el objetivo quedará paralizado o huirá durante 1 turno por cada éxito superado en la tirada, acompaña la habilidad a un ataque. Salvación del objetivo Int. Dif. 15. 1 vez por objetivo una vez que afecte.
12	Toque vampírico , un golpe cuerpo a cuerpo que ignora armadura hace de daño 2d6+2 de daño que se cura el lanzador.
13	Pies de araña , permite andar por cualquier superficie.
14	Aliento de fuego , lanza un aliento de fuego que hace 4d6 de daño. Daña a todos, aliados y enemigos, en el alcance. Cada 1d4 turnos
15	Doppelganger , el monstruo puede duplicarse. 1 vez por batalla.
16	Niebla del olvido , el objetivo olvida 1d4 hechizos al azar durante 1d4 turnos. No puede afectar al mismo objetivo mientras lo tenga.
17	Etereo , durante 1d4+1 turno el monstruo se hace etereo, es inmune al daño físico y puede atravesar objetos solidos.
18	Cuerpo Liquido , recibe la mitad del daño de los ataques físicos.
19	Cuerpo Feérico , recibe la mitad del daño de los ataques o efectos mágicos.
20	Acrobático , no recibe daño por caídas grandes o Desplazamientos.
21	Golpe Letal , si golpea en la cabeza el daño es x4 en vez de x2.
22	Cuerpo resistente , no le afecta ningún veneno o habilidad de desangramiento.
23	Multiplificación , de un miembro cercenado crece otra criatura igual para matarlo hay que llevarlo solo hasta -20 puntos de vida.
24	Invocador , Puede convocar a 1d4 familiares demoniacos. 1 vez por batalla
25	Gravedad , el movimiento de los enemigos se reduce a la mitad
26	Fuerte Gravedad , los enemigos sufren 1d4 de daño por cada acción que realicen que no sea movimiento.
27	Sombra , la sombra del enemigo daña a quien este bajo ella o en combate cuerpo a cuerpo con el objetivo 1d6 sin reducción de daño.
28	Protector , toma la mitad del daño que reciba un objetivo a proteger en el combate.
29	Mente enjambre , Todos los aliados en combate comparten lo que ven y escuchan y obtienen +1 a cuerpo a cuerpo +1 a defensa y +1 al daño.
IM	Inmune Daño mágico : no le afecta el daño mágico.
IF	Inmune daño Físico : no le afecta el daño físico de ataques
D	Distancia : tener esto significa que ataca hasta esa distancia.
V	Vuelo : si se paga el coste de creación se marcara la V de vuelo. Si lo marca en el tipo de criatura quiere decir que todos los de ese tipo vuelan





Magia

Cada Espíritu concede a su portador un Don del espíritu, eso quiere decir que puede adquirir hechizos de la rama de hechizos del Don en concreto, cuando el personaje haya llegado al nivel 6 de personaje podrá ampliar a 1 Don adicional junto con su espíritu. La forma visual del hechizo quedará a discreción del jugador aunque en algún hechizo pueda venir alguna pequeña descripción, pero los efectos al juego serán los indicados en el hechizo.

Siendo Medium/Sentoki

Al inicio de la creación de personaje se elige unas Ramas de hechizos adecuado al Don elegido y se obtiene un hechizo de nivel 1 de esa rama. Más Adelante el personaje podrá adquirir más hechizos de esa rama invirtiendo puntos de experiencia equivalentes al nivel del hechizo y no podrá adquirir hechizos que estén por encima de su nivel de personaje.

Siendo Especialista

Al inicio de la creación de personajes se fabrica un hechizo de la rama en la que sea especialista y se obtiene de manera gratuita. Más adelante el personaje podrá adquirir más hechizos de la misma rama.

Coste y lanzamiento de hechizos

El coste de Maná por hechizo será de 2 puntos de Maná por nivel del hechizo.

El mago puede quemar maná para aumentar las posibilidades de realizar el hechizo, por cada 2 puntos de mana gastado extra del coste ganará un +1 a la habilidad magia para superar la tirada.

Todos los hechizos son poderosos y la magia tiene una serie de reglas, todos los hechizos de nivel 3 en adelante tienen una cadencia de lanzamiento, si lanzas un hechizo de estos niveles en este turno, en el turno siguiente el hechizo costará el doble de maná y no podrán lanzarse otra vez en el mismo turno

La dificultad para lanzar un hechizo vendrá dada por el nivel del hechizo y la forma de superarla será tirando Inteligencia + Magia + 3d10, para impactar en el objetivo habrá que superar su atributo de defensa mágica. A la tirada anterior se le sumara una dificultad por cada hechizo que se mantenga en el tiempo todavía activo igual a su nivel, o la suma de sus niveles dependiendo de si hay más de uno activo, Ejemplo: Marchitar (lvl 2) afecta al objetivo enemigo durante 1d6 turnos, si quisieras lanzar otro hechizo mientras este activo marchitar como por ejemplo infundir terror (lvl 4), la dificultad seria 18 (por el de lvl 4) + 2 (por el hechizo activo de lvl 2) = 20.

Grimorio

En este apartado tenemos los dones especiales que otorgan los espíritus al hacer un contrato con un humano. Al crearse el Medium/Sentoki se firma el contrato hay que elegir uno de los dones entre:

Don de La Sabiduria

Este don da un bonificador de + 8 a una tirada para conocimientos y devuelve al lanzador +3 puntos de mana, una vez por sesión, el espíritu asociado a este don es un ente lleno de conocimientos, domina el campo de la mente y la comunicación, otorga los siguientes hechizos. (Curación, Alteración)

Nivel 1	Dificultad 12
Telepatia	El lanzador puede hablarle al objetivo, pero no puede ser respondido
Detectar magia	Permite detectar rastros de magia en las cercanías, permite identificar con exactitud conjuros, demonios, espíritus, la dificultad podrá variar dependiendo del objeto a detectar.
Hablar con los muertos	El lanzador podrá hablar con los espíritus de los fallecidos recientemente, ya sean de la raza que sean. Contestaran a preguntas siempre que posean los conocimientos.
Golpe certero	El lanzador tendrá +2 a las tiradas de atacar durante 1d6 turnos.
Golpe Sangrante	Ataque que daña 1d6 y hace 1d6 de sangrado al turno siguiente
Restablecimiento	Cura 1d6+3 puntos de vida a 1 objetivo.
Nivel 2	Dificultad 14
Rastreo espiritual	El mago debe tocar el objeto o persona a rastrear. Dura 1 hora, se verá como un rastro imaginario que lo lleva al objetivo.
Amistad Animal	Convierte a cualquier animal no espiritual en amigo durante 2 turnos. 9 metros.
Palabras de la tierra	El mago puede consultar a la tierra, el polvo, las rocas sobre cosas que ha visto pasar sobre el último día en un radio de 3 metros. las respuestas suelen ser lentas y poco explícitas.
Ilusión	Se pueden crear formas simples, sonidos o sensaciones que los demás perciban como reales, el objetivo tiene que estar en rango de visión del mago. El objetivo podrá tirar percepción + Advertir/notar +3d10 para darse cuenta que es una ilusión.
Curación	Cura 1d6+6 puntos de vida a un objetivo
Protección	Absorción de daño 1d6+3 a 1 objetivo.
Marchitar	-1d4 a la defensa de un objetivo durante 1d6 turnos.-2 de mana al mismo objetivo.
Fuga de mana	-2d4 de mana a 1 objetivo. Alcance 10 metros.
Nivel 3	Dificultad 16
Aura de Curación	Cura 2d6 puntos de vida y +1d4 de mana a 1 objetivo, 10 metros
Convocatoria	Hace que alguien sepa dónde está el grupo y lo que necesitan, afecta a una sola persona.
Amistad	En caso de éxito el afectado se convertirá en nuestro amigo durante 1 turno. Salvación de Inteligencia dificultad 15

Sentimientos	El objetivo del hechizo sufrirá los sentimientos que el lanzador quiera transmitir durante 2 turnos, la respuesta dependerá del director de juego. Salvación int 15
Vigilante	Invoca un objeto (a elección del jugador en cuanto a forma) que se interpone en el siguiente ataque y bloquea el daño.
Signo: movilidad	1d6 de daño y Desplaza al objetivo 20 metros, por cada 10 metros se hace 2 de daño. Alcance 20 metros.
Alterar nervios	La siguiente tirada el dado objetivo es el mayor. 10 metros. 2 objetivos
Atravesar	Permite atravesar cualquier elemento solido de hasta 1 metro de espesor.
Nivel 4	Dificultad 18
Infundir terror	El objetivo quedará aterrado 1 turno, huriá o quedará paralizado mientras dure el hechizo. Salvación inteligencia Dificultad de total de la tirada del lanzador.
Espejo de las sombras	Crea imágenes ilusorias alrededor del lanzador, los ataques contra el tienen un 50% de posibilidades de fallar, dura 1 turno por cada puntuación superada en la dificultad.
Sentidos Espirituales	+4 a Buscar, ocultismo, sentir magia durante 1d6 turno
Defensa mental	+6 a la absorción de daño contra magia durante 1 turnos superado en la tirada. +3 de curación. Todo a 1 objetivo, alcance 10 metros.
Heridas ralentizadoras	-10 a la iniciativa de 2 objetivos 1 turno, sangrado 2d6 al turno siguiente. Alcance 10 metros, costoso: cuesta 4 mas de mana ejecutarlo.
Rayo energético	+2d4 +2 de mana a 1 objetivo a 20 metros
Rayo debilitador	-2d4 – 2 de mana a 1 objetivo a 20 metros.
Podredumbre	-2d4 a la defensa y -1d4 absorción de daño a 1 objetivo 20 metros hasta tu siguiente turno.
Ocultado a simple vista.	+2 a sigilo, supervivencia y esquivar durante 1d6 turnos.las 2 siguientes tiradas el dado objetivo es el mayor
Nivel 5	Dificultad 20
Credulidad	Este hechizo hace que las palabras dichas por el mago sean tratadas en la mente del objetivo como una orden, el objetivo mantendrá su personalidad y no hará nada que suponga riesgo físico contra sí mismo, si quieres que dañe a otra persona la dificultad aumenta en +5. Dura 1 turno por cada puntuación superada en la dificultad.
Mente colectiva	El Mago se conecta al torrente de almas y puede hablar con ellos para sacar información de distintas categorías sobre sucesos, contra más antigua sea la información más trabajo le costará averiguarla. Dura los turnos que se lleve en trance y su cuerpo queda indefenso.
Zona Negativa	Nadie puede convocar magia a menos de 10 metros del lanzador. Durante 1 turno por cada puntuación superada en la dificultad.
Visión de futuro	El mago puede ver las acciones del combate cercanas en el tiempo como una lluvia de información lo que le dará +3 a la defensa, al ataque CC y a distancia.
Aura de sanación	Cura a los aliados en un radio de 10 metros 2d6+3 puntos de vida.
Debilidad sangrante	-5 de daño que puede efectuar este turno, 3d6 de daño al turno siguiente. Alcance 20 metros
Cúpula anti-magia	Protección de área en un radio de 15 metros +2 a la absorción de daño +8 a la absorción de daño contra magia durante 1 turno por cada punto superado en la tirada.

Atadura espiritual	Ata a un demonio, espíritu o no muerto durante 1d6 turnos si recibe algún ataque o hechizo se liberará instantáneamente. Salvación Físico 18
Nivel 6	Dificultad 22
Olvido	Borra un recuerdo de la mente de un objetivo, contra más tiempo se haga olvidar o más lejano sea el recuerdo, más baja será la salvación, salvación int 18 / 16 / 14 / 12 / 10 / 8
Barrera antimagia	Crea una barrera en las cercanías que impiden que un hechizo traspase el escudo dura 1 turno por cada puntuación superada en la dificultad.
Lenguaje del alma	Traduce cualquier idioma, símbolos que escuche, o lea.
Sello maldito	Pone un sello en un objeto, invisible al ojo humano pero puede detectarse mágicamente, hace 4d6 + 3 de daño a quien lo toque excepto el lanzador. Duración hasta que haga daño 1 vez.
Golpe ralentizador	Añade el efecto a un ataque con arma +2d6 +6 de daño disminuye la iniciativa en 10
Curación retardada	3d6 + 9 de curación a 1 objetivo a 20 metros. Tarda 1 turno en efectuarse.
Salto	Desplaza al objetivo aliado o propio 50 metros de un salto y cura al objetivo 2d6+3 puntos de vida.
Marchitar	Añade el efecto a un ataque con arma. Disminuye la iniciativa en 20, -6 a la absorción de daño hasta tu siguiente turno. A 1 objetivo.
Polimorfar	Transformas al objetivo en un animal corriente durante 1d6 turnos, si recibe un golpe vuelve a su estado normal.
Nivel 7	Dificultad 24
Desvanecimiento	El objetivo se sobrecarga mentalmente y queda inconsciente durante 1d6 turnos si no supera una tirada de fortaleza difícil. Cuando despierte tiene -2 a todas las habilidades durante 1d6 turnos.
Ojo de la Mente colectiva	Durante 1 turno por cada puntuación superada en la dificultad, puede repetir cualquier hechizo visto al mismo nivel del lanzador.
Expulsión	No permite que se te acerquen, ni ataquen, no-muertos y espíritus durante 1d6.
Sanar	Devuelve la mitad de la vida al objetivo. Cuesta 4 de mana mas lanzar este hechizo.
Disipar magia	Deshace un hechizo automáticamente la dificultad de este hechizo es la dificultad del hechizo a disipar +2
La Cupula	El área de aplicación es de 15 metros, da reducción de daño 6, absorción de daño 4 contra la magia adicional, solo 1 vez por objetivo. Cuesta 4 más de mana realizar este hechizo
Extinción de vida	-2d4-2 de maná, -2d4 -2 a la defensa, disminuye la iniciativa en 10 durante 1 turno por cada punto superado la dificultad, alcance 10 metros. 1 vez por objetivo.

Don de la fuerza

Este don da un bonificador de +6 al daño e ignora 3 puntos de absorción de daño de un solo ataque por sesión, domina la fuerza, el daño y la capacidad de atacar a los enemigos así como provocar y proteger. (Protección, combate)

Nivel 1	Dificultad 12
Mano de justicia	Telekinesis con objetos de hasta 2 kilos y 1 turno por cada punto superado en la dificultad. No pueden usarse como arma.
Llama de la verdad	El mago crea una pequeña llama que sirve para prender materiales e iluminar, no puede ser usado en combate mas que para ver en la oscuridad. Dura 1 hora
Daño sagrado	Añade al siguiente ataque que realice +1d8 al daño del arma.
Impacto verdadero	Añade +2 a ataque CC durante 1d6
Silencio debilitador	Silencia a un objetivo 1 turno y el objetivo hace -1d6 de daño a su siguiente ataque.
Impacto mayor	2d8 de daño a 1 objetivo.
Puesto Defensivo	+2d4 a la defensa durante 1d6 turnos.
Nivel 2	Dificultad 14
Flecha de fuego	Crea una flecha de fuego que hace 2 de daño por cada punto superado en la dificultad. Maximo 8. Hay que lanzarla con un arco o ballesta. Si quieres lanzarla sin arma la dificultad es +3
Reclamar	Puedes atraer un objeto de hasta 5 kilos a tu mano, desde una distancia de 30 metros por cada punto superado en la dificultad. No puedes reclamar armas mágicas que no te pertenezcan.
Toque eléctrico	El mago hace 1d8 de daño eléctrico que ignora reducción de daño, requiere tirada ataque CC
Materializar arma	Permite invocar 1 arma normal durante 1d6 turnos.
Antimagia	+8 a la absorción de daño contra magia durante 1 turno por cada punto superado en la tirada.
Puño del dolor	3d8 de daño a 1 objetivo.
Provocador	Provoca a 1 objetivo, si no le atacas, al siguiente turno podrá elegir objetivo nuevo.-3 de daño del próximo ataque que reciba.
Nivel 3	Dificultad 16
Arma ígnea	Envuelve el arma en fuego y hace 1d8 + 2 mas de daño durante 1 turno por cada punto superado en la dificultad.
Perforador	Añade el daño y efectos al siguiente ataque con un arma +1d8 de daño e ignora 2 puntos de absorción de daño
Respiración espiritual	Permite respirar en cualquier entorno sin sufrir daños ni penalizadores. Dura 10 min.
Proyección mágica	Lanza energía que hace 3d8 de daño hasta un máximo de 10 metros.
Espíritu luchador	Aumenta la iniciativa en 10 hasta el siguiente turno, +2 a las tiradas de ataque durante 1d6 turnos.-1d6 de daño al siguiente ataque que reciba y +1d4 a la defensa durante 1d6 turnos. El hechizo hace al lanzador 1d6 de daño sin absorción de daño cuando lo lanza.
Alma protectora.	Protege en un area de 10 metros de radio, 2d4+1 de absorción de daño. Este hechizo cuesta 4 mas de mana de lo normal.
Agotar	El objetivo hace -1d6-3 de daño en su siguiente ataque. Alcance 20 metros.

Nivel 4	Dificultad 18
Lanza de rayo	Ataque eléctrico que hace 3d8 de daño hasta 20 metros.
Relampago	Añade a un ataque con tu arma daño eléctrico que ignora absorción de daño 2 puntos haciendo 2d8 de daño.
Aura de poder	Da +2 a atacar y al daño a todos los aliados y al lanzador en un radio de 10 metros, dura 1 turno por cada punto superado en la dificultad. Tarda 1 turno en hacerse efectivo.
Explosión de fuego	Hace daño a todos los adyacentes al lanzador en un radio de 5 metros 1d8 de daño y los provoca, si en tu siguiente turno no atacas a los provocados podrán elegir nuevo objetivo.
Drenaje	Drenas a los enemigos en un radio de 10 metros 2d8 de vida la cual te recuperas la mitad. 1 Vez por objetivo.
Gran muro	-2d6 de daño para los siguientes 2 ataques que reciba.+1d4 a la absorción de daño hasta el siguiente turno.
Gran defensa	+2d4+2 a la defensa durante 1d6 turnos.
Nivel 5	Dificultad 20
Bola de fuego	Lanza una bola de fuego hasta 20 metros, daño 2d8 + 2 en un radio de 5 metros desde el impacto. El hechizo hace al lanzador 1d6 de daño sin absorción.
Estallido de fuego	El mago crea una columna de fuego y causa 4d8 de daño a 1 objetivo, alcance 20 metros
Fuerza espectral	Añade 3d8+3 de daño a ataques durante 1 turno por cada punto superado de la dificultad
Agotar mayor	El objetivo hace -2d6-3 de daño en sus próximos 2 ataques.
Destreza espectral	Añade +4 a tiradas de ataques durante 1 turno por cada punto superado la dificultad. La siguiente tirada tiene el dado objetivo mayor.
Buena suerte	El dado objetivo será el mayor en las siguientes 2 tiradas. Alcance 20 metros 2 objetivos.
Arrojar	El objetivo es silenciado 1 turno y es desplazado hasta el alcance máximo del hechizo, por cada 10 metros desplazado se hace 2 de daño. Alcance 30 metros.
Nivel 6	Dificultad 22
Brote de relámpagos	Daño eléctrico que hace 3d8 de daño a 3 objetivos, alcance 30 metros.1 vez por objetivo.
Lanza de fuego solar	Añade a un ataque con arma 6d8 de daño. Si el arma es una lanza el daño es 4d8 + 15
Duplicación	El personaje se divide en 2 con la mitad de puntos de vida cada uno, usan el mana como fuente común, cuando la vida de uno llegue a 0 este desaparece y el otro es el autentico.
Meteoro	El personaje desplaza a 1 objetivo amistoso o a el mismo hasta 30 metros y este hace 2d8 de daño en un área de 5 metros desde donde caiga. 1 vez por objetivo.
Robar el alma	Drenas al objetivo en un radio de 15 metros 3d8 de vida la cual te recuperas la mitad. 1 vez por objetivo.
Domo espiritual	En un radio de 15 metros a los aliados les das 2d6 +2 de absorción de daño al siguiente ataque que reciban. El lanzador se hace 1d6 de daño sin absorción
Antimagia superior	+16 de absorción de daño contra magia durante 1 turno por cada punto superado, aumenta la iniciativa a 10.
Golem protector	Invocas un golem que se interpone en el siguiente ataque que le realicen al mago o a quien designe dentro del alcance y se lleva el daño. Alcance 35 metros.

Nivel 7	Dificultad 24
Matadragones	Añade 4d8 + 6 de daño a un ataque y daña +10 a los dragones. Al turno siguiente le hace 4d6 de daño por desangramiento. 1 vez por objetivo.
Interponerse	Se teletransporta a una localización que pueda ver dentro de 50 metros de radio y tiene provocar a 1 objetivo en el alcance, si al provocado no le ataca en el siguiente turno podrá elegir un objetivo nuevo.
Ejercito de las tinieblas	Das a los aliados en un radio de 20 metros +2d4+4 de defensa durante 1d6 turnos. 1 vez por objetivo. El hechizo cuesta 4 mas de mana
Velocidad terminal	Das a los aliados en un radio de 20 metros iniciativa +10.
Extinción física	Añade a un ataque con arma, El objetivo hace en su próximo ataque - 4d6-8 de daño
Golpe desgarrador	Añade a un ataque al turno siguiente el objetivo sufre +5d6 de daño por desangramiento y hace -1d6 de daño y lo silencia 1 turno.
Inmunidad	El lanzador del hechizo gana absorción de daño 3d4+4 y defensa +2d4+2 durante 1 turno por cada punto superado en la dificultad.
Revitalizador	Añade a un ataque ignora absorción de daño 10 y drenas el daño que hagas a un objetivo y te curas la mitad.
Gran luchador	+5 a las tiradas de atacar y Añade a los ataques con el arma hace 2 punto de daño por cada punto superado en la dificultad, máximo 8. Durante 1d6 turnos
Agujero negro	Provoca a todos los enemigos en un radio de 35 metros

Don de la Vida

Este don da un bonificador a la absorción de daño de +6 devuelve al lanzador 3 puntos de vida, una vez por sesión, este don se centra en la resistencia física y espiritual del mago, así como tiene predilección por la vida. (Curación, protección)

Nivel 1	Dificultad 12
Convertir agua	Permite convertir 1 litro por éxito superior a la dificultad de la tirada en vino, cerveza, aceite o hielo.
Comida revitalizadora	Comida que cura automáticamente 2d6 puntos de vida. 1 vez por día puede consumirse esta comida.
Muro de viento	+2d4+2 absorción de daño contra proyectiles hasta el siguiente turno.
Piel de la madre tierra	+2d4+2 a la absorción contra ataques hasta el siguiente turno.
Revitalizar	+1d6 de vida +1d4 de mana a 1 objetivo.
Escudo vital	Cura 1d6 de vida y añade +1d4 de defensa durante 1d6 turnos
Nivel 2	Dificultad 14
Respiración espiritual	Permite respirar en cualquier entorno sin sufrir daños ni penalizadores. Dura 10 min.
Caída de pluma	Evita daño por caídas a 1 objetivo propio o a 20 metros del lanzador.
Unión con gaia	El mago puede introducirse bajo tierra junto con sus posesiones y estar allí 1 hora por cada punto superada la dificultad.
Silenciar	Silencia a 1 objetivo el cual no puede lanzar hechizo y hace -1d6 de daño hasta el siguiente turno.
Carga positiva	La siguiente tirada de dado tiene como objetivo el mayor +1d6 de curación al objetivo.

Carga negativa	La siguiente tirada de dado tiene como objetivo el menor y silencia al objetivo hasta el siguiente turno.
Restablecimiento menor	Cura a 1 objetivo 2d6 de vida. Alcance 10 metros.
Defensa agil.	+1d6 a la defensa durante 1d6 turnos y aumenta la iniciativa del objetivo en 10 hasta el siguiente turno.
Nivel 3	Dificultad 16
Piel de piedra	+1d6 a la defensa durante 1d6 turnos Y +1d6+2 a la absorción de daño hasta el siguiente turno.
Acelerar	Aumenta la iniciativa en 10 dura 2 turnos y la siguiente tirada tiene como objetivo el dado mayor.
Disminuir	El objetivo hace -2d6-3 de daño, alcance 10 metros.
Atraer	Provoca a 1 objetivo, si no le atacas al siguiente turno el afectado podrá elegir un objetivo nuevo. 2 objetivos, alcance 20 metros. 1 vez por objetivo.
Congelar	El objetivo tiene -2 al ataque durante 1d6 turnos. Y hace -1d6 de daño en el siguiente ataque que realice
Golpe Sanador.	Añade a un ataque +2d6+2 de daño. Te curas la mitad del daño total efectuado al objetivo. 1 vez por objetivo
Salvación	+8 a la absorción de daño contra magia durante 1 turno por cada puntos superado en la dificultad y el objetivo se cura 1d6 de daño.
Nivel 4	Dificultad 18
Presencia	En un area de 10 metros a todos los aliados los curas 1d6 de vida, 1d4 de mana y le aumentas la defensa 1d6. El hechizo hace al lanzador 1d6 de daño sin absorción, el personaje no se puede mover del sitio por propia voluntad hasta el siguiente turno.
Acero	-3d6-6 de daño al siguiente ataque que reciba.
Absorción	+3d4+2 de absorción de daño hasta el siguiente turno. El objetivo se cura 1d6 de vida.
Defensa mental	+12 a absorción de daño contra magia durante 1 turno por cada puntuación superada en la dificultad.
Aura de curación	Cura 1d6+3 puntos de vida a todos los aliados en un radio de 10 metros. El hechizo cuesta 4 mas de mana
Aura de silencio	Silencias a todos los enemigos en un radio de 20 metros.
Anular	Invoca un objeto que detiene el siguiente daño que reciba el mago o el objetivo que designe. Alcance 10 metros.
Nivel 5	Dificultad 20
Come espíritus	Drena 3d6 puntos de vida al objetivo y te recuperas la mitad. 1 vez por objetivo. alcance 30 metros
Terremoto	Hace 2d6 de daño en un radio de 15 metros desde el lanzador. Para no caer al suelo salvación de Des 15. No afecta al lanzador.
Invocar protector	Invoca el espíritu de un animal, ser fantástico o persona que se interpondrá en el siguiente ataque que le realicen al mago y se llevará el daño. La siguiente tirada que efectue el mago será con el dado objetivo mayor.
Piel de magma	La piel del mago se vuelve una capa magmatica que quema, da absorción de daño +1d4 +2 y todo aquel que le haga un ataque CC recibe de daño 2d6. Dura 1 turno por cada punto superada la dificultad.
Enfermedad	Hará que el objetivo del hechizo en la siguiente tirada tenga como dado objetivo el dado más pequeño y haga -1d6-6 de daño en el siguiente ataque. Alcance 30 metros.

Restablecimiento	Cura a 2 aliados 3d6+3 puntos de vida. Alcance 20 metros. 1 vez por objetivo.
Masificar	Provoca a todos los enemigos en un radio de 15 metros y el lanzador se cura 2d6 puntos de vida.
Nivel 6	Dificultad 22
Nutrir	Curas al objetivo 2d6+6 puntos de vida y 1d4+2 de maná
Invertir daño	El próximo ataque en vez de hacerte el daño normal te cura esa cantidad de vida. Después de aplicar absorción de daño.
Viajar con la runa	Impregna con una runa un objeto o persona y puede desplazarse hasta ella teletransportandose, máximo 3 runas. Puede interponerse en un ataque contra el que tenga la runa marcada pagando el doble del coste para que le cueste como acción menor. O coste normal para que sea acción mayor.
Espejo	Cualquier hechizo que te afecte de nivel 4 o menos será devuelto a su lanzador, dura 1d4+1 turnos. Puede hacerse como reacción a un ataque aumentando la dificultad en +4 y el coste en +2 Maná.
Desorientar	Provoca a 1 enemigo el cual tiene -4 a la habilidad de ataque durante 1d6 turnos. Si no ataca al provocado este podrá elegir otro objetivo el siguiente turno. Alcance 10 metros
Fortin	Obtiene absorción de daño 3d4+6 contra proyectiles hasta el siguiente turno.
Marchitar	La siguiente tirada tiene el dado objetivo menor. Alcance 30 metros. 3 objetivos. El lanzador no puede moverse del sitio de por voluntad propia.
Nivel 7	Dificultad 24
Gaia	El cuerpo del mago entra en armonía con la madre tierra curándose 2d6 de vida, 2d4 de mana, ganando absorción de daño 2d4+4 y aumentando la iniciativa 20 hasta el siguiente turno. Cuesta 4 mas de mana lanzarlo y 1 vez por objetivo.
Barrera antimagia	Crea una barrera en las cercanías, radio de 15 metros, que impiden que un hechizo traspase el escudo dura 1 turno por cada puntuación superada en la dificultad.
Resurrección	Devuelve a la vida a un caído como máximo hace 3 turnos, el objetivo pierde permanentemente 3 puntos de vida y 3 de maná. Vuelve con la mitad de sus puntos de vida. 1 vez por objetivo.
Pinturas de guerra	El mago se pintará el rostro con pinturas fabricadas con maná y provocará a 1d6+2 enemigos que iran a atacarlo, el mago tendrá absorción de daño 3d6+6 hasta el siguiente turno, se curará 3d6+9 y su defensa será +1d6+3 hasta el siguiente turno. Al terminar el hechizo el lanzador recibirá 3d6 de daño sin absorción ninguna.
Inmunidad mayor	El hechicero hará inmune de un ataque a 1 objetivo. Alcance 40 metros al cual curará 2d6 puntos de vida cuando bloquee el ataque.
Explosión de vida	El mago curará en un radio de 15 metros a todos los aliados 2d6 +9. 1 vez por objetivo.



Puntos de Almas

Los puntos de Almas sirven para varias cosas, un jugador podrá usar los puntos de alma en cualquier momento, y se darán a los jugadores a elección del director de juego, al empezar la partida cada jugador tendrá 2 puntos de almas, que demarcará lo unidos que están al mundo espiritual, un personaje que tenga mas puntos de almas que Fisico, quedará poseído por alguna entidad y no con buenos resultados, estos puntos hay que ir gastándolos. La lista de utilidades es la siguiente:

Repetir cualquier tirada de habilidades

Cambiar, antes de tirar el dado objetivo al mayor

Repetir cualquier tirada de daño, duración

Dar una oportunidad de librarse de un daño mortal haciendo alguna tirada que el master vea oportuna para llevarse la mitad de daño.

Antes de tirar convertir una tirada en éxito normal.

Creación de hechizos

Para crear un hechizo el personaje tendrá que elegir primero de que nivel va a ser, dentro de los niveles que pueda ejecutar, si se desea también se puede subir un hechizo que posea de un nivel inferior a otro superior, tendrá la siguiente tabla de puntos para poder fabricar los hechizos:

Nivel del hechizo	Puntos para poder fabricar el hechizo
1	4
2	2
3 *	2
4	2
5	2
6	3
7	3
*A partir del nivel 3 pueden elegirse defectos para los hechizos	

Los puntos se van sumando consecutivamente al crear el hechizo, si lo que quiere es subir un hechizo de nivel 2 a nivel 3 solamente habría que sumar al hechizo los puntos correspondientes al nuevo nivel.

Ejemplo.: un hechizo de nivel 1 tendrá 4 puntos para poder fabricar el hechizo. Un hechizo de nivel 4 tendrá en total 10 puntos para fabricar el hechizo y podrá añadir 1 defecto al hechizo para ganar más puntos. Un hechizo de nivel 2 subirlo a nivel 3 le añadirá solamente 2 puntos para mejorar el hechizo.

Compra y / o Subida de nivel de los hechizos

Para subir de nivel un hechizo hay que invertir un número de puntos de experiencia correspondientes al nivel actual del hechizo si se va a subir un nivel consecutivo. Ej.: subir un hechizo de nivel 4 al 5 se pagan 4 puntos de experiencia.

Si se desea subir un hechizo más de un nivel tendría que pagar en puntos de experiencia el nivel del hechizo base +2 por cada nivel de hechizos pasados incluyendo el nivel objetivo. Ej.: para subir un hechizo de nivel 1 a nivel 4 tendría que pagar 1 (por nivel 1)+6 (+2 por nivel 2,3 y 4) = 7

Si se desea comprar hechizos simplemente ha de pagarse el doble del nivel del hechizo en puntos de experiencia. Ej.: comprar un hechizo de nivel 5 costaría 10 puntos de experiencia.

Limitación de hechizos

El número máximo de hechizos aprendidos será tu puntuación de inteligencia mas la mitad de tu nivel, así si alguien tiene inteligencia 5 y su nivel es 2, podrá tener aprendidos un total de 6 hechizos.

Solo pueden tener una restricción por hechizo.

Solo pueden elegir habilidades de común o su rama.

Tablas de creación de hechizos

Habilidades comunes

Puntos	Tipo	Nombre	Efecto
2	Común	Acentuar	+1 a las tiradas de atacar durante 1d6 turnos
2	Común	Alcance	Distancia +10 metros del hechizo
4	Común	Ampliar objetivo	+1 objetivo de hechizo
2	Común	Potenciar	La siguiente tirada tiene el dado objetivo mayor
2	Común	Disminuir	La siguiente tirada tiene el dado objetivo menor
2	Común	Duración	El hechizo dura +1 turno por cada punto superado en la tirada. No aplicable a habilidades con duracion
2	Común	Habilidoso	+2 a una habilidad concreta que no se de combate, definir al ponerlo en el hechizo durante 1d6 turnos
2	Común	Daño	+1d6 de daño a 1 objetivo
2	Común	Reacción	Puede hacerse como reacción a un ataque aumentando la dificultad en +4 y el mana +2
3	Común	Añadir	Añade el efecto del hechizo a un ataque de arma, puño, etc.

Habilidades de combate

Puntos	Tipo	Nombre	Efecto
2	Combate	Hiriente	+1d8 de daño a un objetivo
2	Combate	Sangrante	+1d6 de daño al turno siguiente
3	Combate	Daño en Área	Daño en Área.+ 5 metros de radio. Hace la mitad de daño a todos.
2	Combate	Provocador	Provoca a 1 objetivo, si no le atacas al siguiente turno podrá elegir objetivo nuevo.
2	Combate	Desplazador	Desplaza al objetivo del hechizo el alcance del mismo, +2 de daño por cada 10 metros si es un ataque.
3	Combate	Específico (tipo de criatura)	+10 de Daño añadido a un tipo de criatura. No humana
2	Combate	Dañino	+3 al daño efectuado
3	Combate	Audaz	Aumenta la iniciativa en 10
3	Combate	Penetrante	Ignora reducción de daño 2 puntos.
2	Combate	Critico	Hace 1 punto de daño por cada punto superado en la dificultad. Maximo 8
4	Combate	Drenaje	Drena el daño de un objetivo. Te curas la mitad.
3	Combate	Decaimiento	-2 a la Defensa durante 1d6
3	Combate	Ralentizador	Disminuye la iniciativa en 10
4	Alteración Combate	Atrapar	Atrapa a 1 tipo de criatura no humana. 1d6 turnos o hasta que alguien lo golpee

Habilidades de curación

Puntos	Tipo	Nombre	Efecto
2	Curación	Curativo	+1d6 de curación a un objetivo
2	Curación	Restablecer	+3 de curación a un objetivo
3	Curación	Efecto en Área	El efecto es a todos en un radio de 5 metros. El efecto es la mitad
3	Curación	Defensa en Área	Protección en área +5 metros de radio. Protege la mitad a todos.
2	Curación	Escudo	-3 de daño del siguiente ataque que reciba.
2	Curación	Energetico	+2 recuperacion de mana a 1 objetivo
2	Curación	Energizante	+1d4 recuperacion de mana a 1 objetivo
2	Curación	Bendición	+2 a la absorción de daño
3	Curación	Antimagia	+4 a la absorción de daño contra magia durante 1 turno por cada punto superado en la tirada.
2	Curación	Sangrante	+1d6 de daño al turno siguiente
8	Curación	Protector	Invocar algo que se interponga en el siguiente ataque que realicen al mago y se lleve el daño.
3	Curación	Defensor	+2 a la Defensa durante 1d6

Habilidades de Alteración

Puntos	Tipo	Nombre	Efecto
3	Alteración	Decaimiento mayor	-1d4 a la Defensa durante 1d6
3	Alteración	Decaimiento	-2 a la Defensa durante 1d6
3	Alteración	Ralentizador	Disminuye la iniciativa en 10
2	Alteración	Debilitador	-2 la absorción de daño
4	Alteración	Atrapar	Atrapa a 1 tipo de criatura no humana. 1d6 turnos o hasta que alguien lo golpee
2	Alteración	Fuga de mana	-2 de mana a un objetivo
2	Alteración	Fuga de mana mayor	-1d4 de mana a 1 objetivo.
2	Alteración	Sangrante	+1d6 de daño al turno siguiente
2	Alteración	Desplazador	Desplaza al objetivo del hechizo el alcance del mismo, +2 de daño por cada 10 metros si es un ataque.
2	Alteración	Dañino	+3 al daño efectuado
3	Alteración	Efecto en Área	El efecto es a todos en un radio de 5 metros. El efecto es la mitad
3	Alteración	Silenciador	Silencia al objetivo 1 turno.
3	Protección Alteración	Empeorar	-1 a la habilidad de ataque durante 1d6 turnos.

Habilidades de Protección

Puntos	Tipo	Nombre	Efecto
4	Protección	Drenaje	Drena el daño de un objetivo. Te curas la mitad.
2	Protección	Muro	-1d6 de daño a un objetivo al siguiente ataque que reciba
3	Protección	Defensor mayor	+1d4 a la Defensa durante 1d6
8	Protección	Protector	Invocar algo que se interponga en el siguiente ataque que realicen al mago y se lleve el daño.
3	Protección	Silenciador	Silencia al objetivo 1 turno.
3	Protección	Defensor	+2 a la Defensa durante 1d6
2	Protección	Absorbente	+1d4 a la absorción de daño hasta el siguiente turno.
2	Protección	Extenuar mayor	El objetivo hace -1d6 de daño
-2	Protección	Inmóvil	No puede moverse del sitio por propia voluntad.
3	Protección	Empeorar	-1 a la habilidad de ataque durante 1d6 turnos.
2	Protección	Provocador	Provoca a 1 objetivo, si no le atacas al siguiente turno podrá elegir objetivo nuevo.
3	Protección	Específico (tipo de criatura)	+10 de Daño añadido a un tipo de criatura. No humana
3	Protección	Audaz	Aumenta la iniciativa en 10
3	Protección	Defensa en Área	Protección en área +5 metros de radio. Protege la mitad a todos.
2	Protección	Escudo	-3 de daño del siguiente ataque que reciba.
3	Protección	Antimagia	+4 a la absorción de daño contra magia durante 1 turno por cada punto superado en la tirada.
2	Proteccion	Extenuar	El objetivo hace -3 de daño



Defectos para hechizos

Puntos	Tipo	Nombre	Efecto
-2	Común	Retardado	Tarda 1 turno en efectuarse
-3	Común	Costoso	Cuesta 4 mas de Maná ejecutar el hechizo
-3	Común	Sobreesfuerzo	El hechizo hace al lanzador 1d6 de daño sin absorcion de daño.
-3	Común	Especialidad	El efecto es contra 1 tipo de daño: proyectiles, armas cuerpo a cuerpo, armas naturales, armas de aliento.
-4	Común	Limitador	1 vez por objetivo en el mismo combate.
-3	Común	Extenuador	Baja la iniciativa del lanzador en 10
-2	Protección	Inmóvil	No puede moverse del sitio por propia voluntad.
-4	Curación	Estigmas	El lanzador sufre 1d6 de daño sin absorción y baja su Defensa 2 puntos hasta el siguiente turno.
-4	Alteración	Sacrificio	El lanzador sufre 1d8+1 de daño sin absorción
-3	Combate	Berserker	Baja la defensa del lanzador -2 durante 1d6 turnos.

Los defectos restan puntos del máximo de puntos que puedes usar para crear un hechizo.

Ej.: un hechizo de nivel 3 (armadura curativa)

8 Puntos

Curativo 2 (4 Puntos): cura 2d6 a 1 objetivo.

Alcance 2 (4 puntos): Alcance 20 Metros.

Limitador: (-4 puntos): 1 vez por objetivo en el mismo combate.

Bendición 2 (4 puntos): +4 a la defensa durante 1d6 turnos.

Los 4 puntos de limitador hacen posible incluir 2 veces la habilidad bendición para añadir al hechizo curativo una mejora de defensa. Solo la mejora de la defensa dura 1d6 turnos, la curación es en el momento que se aplica el hechizo.

