

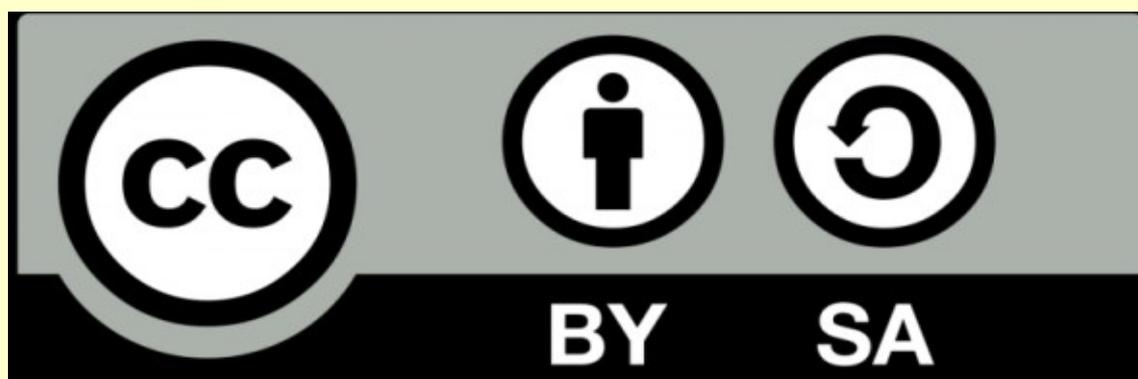


MUNDO A F

🕒 *Mundos o planos RF; para el sistema de RyF 3.0 (1ó 3d6) Primera Edición Diciembre 2013*

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

🕒 *Agradecimiento a mi mujer por su ayuda.*



🕒 *Licencia Creative Commons by-sa – Compartir bajo la misma licencia 2.5 España*

*Usted es libre de:*

√<sup>-1</sup> *Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.*

√<sup>-1</sup> *Remezclar — transformar la obra.*

√<sup>-1</sup> *Hacer un uso comercial de esta obra.*

*Bajo las condiciones siguientes:*

√<sup>-1</sup> *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).*

√<sup>-1</sup> *Compartir bajo la misma licencia — Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.*

*Entendiendo que:*

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

*Dominio Público — Cuando la obra o alguno de sus elementos se hallen en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.*

*Otros derechos — Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:*

√<sup>-1</sup> *Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.*

√<sup>-1</sup> *Los derechos morales del autor;*

√<sup>-1</sup> *Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.*

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

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

# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

Historia de los Mundos.....	4
Eras para Jugar .....	5
Razas .....	5
Profesiones.....	7
Mapas.....	8
Idiomas.....	9
Lugares del Mundo RF.....	10
Moneda.....	13
Habilidades.....	13
Ventaja de las Profesiones.....	14
Sistema.....	16
Lista del Mentalista.....	19
Lista del Druida.....	21
Lista del Alquimista.....	23
Lista Hechicero.....	24
Lista Brujos.....	26
Lista Nigromante.....	29
Lista de Magos.....	32
Trucos para Conjuros.....	50
Equipo y Precios.....	52
Bestiario .....	58
Hoja del Psj. en Blanco.....	60
Aventura de Ejemplo.....	61

**Nota del autor:** Lo que aquí se da es una explicación básica e importante de lo que se encuentra en el Mundo R F, pero el director ha de darle la última pincelada y moldearlo a su gusto. Tanto los lugares como las razas y especies.

## Un poco de Historia sobre los Mundos

### HISTORIA DE LOS PLANOS:

Todo comenzó con una masa concentrada de energía que salió poco a poco en forma de lava y estuvo así durante siglos y siglos. Al final esta lava se enfrió, formando el Plano R pues empezó teniendo esta forma; con la lava había surgido piedras, minerales y unos cristales o prismas de Poder, que con el tiempo daría lugar a Los Creadores: el Clima, La tierra, La Naturaleza, El Agua, El Fuego y El Ocaso. También nacieron los Semicreadores o ayudantes con grandes poderes y habilidades que se complementaban con sus maestros

Con su potente Luz dieron forma al Plano R, temiendo que el volcán por donde había salido la lava volviera a expulsar más, unieron sus fuerzas y así lograron abrir otra vía de escape en el que la enorme masa de lava volvió a salir, conforme la escupía los Creadores y sus ayudantes empezaron a dar Forma AL Plano F.

Con esta nueva masa volcánica crearon las montañas, los ríos los desiertos....y con las nuevos prismas de luz salido de la lava lograron dar forma a los humanos, árboles, animales, enanos, elfos...etc

El Creador llamado Ocaso remodeló las Montañas y lo mostró a sus hermanos, sin tener oficio asignado era capaz de coger cualquier creación y trasformarla, pero sus hermanos no viendo ventaja alguna le dejaron de lado; este enfurecido por sentirse apartado remodeló las Montañas de la Muerte. No dejando pasar la luz ni las miradas de sus hermanos y ayudado de Semicreadores fieles creó su propio Reino, aparecieron los Goblins, Orcos, Trolls y muchísimas criaturas, que él les daba nueva forma, como los Minotauros, Centauros, Hombres lagartos, Hombres rata; como burla de los Humanos y animales hechos por sus hermanos.

Los Semicreadores del Ocaso tomando forma de Dragones, Demonios y criaturas de pesadillas empezaban a ser un incordio para el resto del Plano F.

Así pues sus hermanos hicieron lo mismo y nacieron los grandes Magos, Dragones dorados, altos elfos...etc.

Hubo una gran batalla que trasformó el mundo F, al final sus hermanos lograron hacerlo prisionero, pero se dieron cuenta que con tantas muertes y batallas se había formado una nueva masa negra y de poder desconocido, en la zona llamada entre Fronteras. Allí decidieron enterrar a su hermano Ocaso tras un intento de escapar, quitándole su prisma y escondiéndolo en las faldas del Volcán del plano R donde empezó todo, luego levantaron nuevas montañas para que nunca se encontrara el prisma y el Ocaso quedó encerrado en la Zona entre Fronteras. Con el tiempo aparecerían las islas en forma de Carabelas y así cuando a un ser se le apagaba su luz, aparecía como espectro en estas ínsulas, allí tomaba nueva forma espectral, pero con el paso de los siglos su forma pasaría a ser parte de la masa oscura y pastosa de la Zona Sin Frontera.

Una nueva energía sin control estaba apareciendo en esa zona, el Creador del Ocaso intentaba controlarla para resurgir de nuevo en cualquiera de los dos planos; sus Semicreadores y aliados los siete más fuerte formaron una alianza, **La Gran alianza**, y en un Prisma neutro depositaron su Luz quedando conectados como uno, y así el reino del Ocaso sobrevivió, fue tan poderoso que los Creadores les dejaron hacer en los territorios del este; hasta que hubo luchas internas entre los siete y así los que quedaban se hacían con el poder único de los prismas Interconectados

*Al final quedo uno y este fue tan poderoso que los creadores formaron una fuerza conjunta para destruirlo a él ,y el lugar de los prismas Interconectados, cuatro de los siete prismas fueron destruidos, pero el Semicreador Interconectado escapó, y esta oculto esperando fusionarse con algún otro poder y así poder salir de su escondite, pues a pesar, de tener el prisma de tres Semicreadores no le es bastante para continuar con el reino de su maestro El Ocaso*

## **Eras para jugar.**

*Cada 5000 años es una Era*

**La Era 0** de la creación, se moldea los planos R y F

**La Era 1** donde se termina de moldear El plano F y El Creador del Ocaso se aísla de sus hermanos

**La Era 2** cogen forma los Semicreadores partidarios del Ocaso y termina esta con una gran batalla, donde logran meter a prisión al Ocaso.

**La Era 3** descubren que se ha formado después de tantas muertes y destrucción una nueva energía entre los dos planos. **En la segunda mitad de la 3 Era:** Tras intentar escapar El Ocaso es despojado de su Prisma de poder y encerrado en la zona Fronteriza, a la llegada del Ocaso emergen las islas en forma de carabelas.

**La Era 4** Los Siete Semicreadores más poderosos se unen formando una alianza de poder, añadiendo su prisma a un único y magnífico poliedro, logran interconectarse y unir su poder en uno solo, los siervos del Ocaso mantienen el poder de la zona Este del Plano F, los Creadores temiendo otras desastrosas batallas y muertes les dejan hacer.

**La Era 5** los siete son destruidos por batallas internas quedando dos y luego más tarde uno, este se hace con el poder de los siete prismas y lo maneja a su antojo.

**La Era 6** Los Creadores presentan batalla y

*cosiguen destruir cuatro de los siete prismas, El Semicreador escapa y se esconde.*

**La Era 7** El Semicreador Interconectado esta a la espera de unir el poder de los cristales con otros poderes, para resurgir y salir de su escondite, pues con tres prismas no se atreve a presentar batalla directa con los Creadores y Semicreadores.

**La Era 8** la actual, esta por escribirse.

*Vamos a dar paso a las razas que en un principio se puede jugar :*

## **Razas:**

Semienana

Semielfa

Semigoblin

Semitroll

Semiminotauro

Humana

Elfa

Enana

Gnomo

Medianos

Elfos

*Suelen medir sobre 1,90 y ven de noche como de día siempre que se tenga luz lunar o de estrellas*

*No enferman ni mueren por vejez.*

*Cada 100 años es igual a un año y a los 5000 años( que es una era) se les detiene el envejecimiento. Son criaturas con una gran luz interior, y solo mueren por heridas o en combate.*

*Atributos y habilidades:*

*Carisma: mínimo 3 por ser tan tratables y bellos.*

*Inteligencia: 4. Puntos de luz tienen un +3 extra.,*

*Aguantan el frío, calor y cambios de temperaturas el doble que los humanos.*

*Solo duermen dos horas.*

*Han de tener alguna habilidad de trato de animales, curación o plantas.*

#### *Humanos*

*Desde los Pigeos hasta los enormes nativos, desde los de color blanquecino, azulado, negro todos son humanos, Los humanos comunes miden sobre 1,70m. viven hasta los 50 años de media, enferman y son sensibles a los cambios de clima, duermen unas siete horas, no tienen buena vista de noche. Son adaptables y moldeables a través de las generaciones al entorno, por lo que tienen 1 px más que el resto por subida.*

#### *Enanos*

*Ven de noche casi completa con -2 dificultades de tirada nocturna. Miden sobre 1,40 a 1,50 m.*

*Viven sobre 360 años. Tienen 2 pv más al empezar la ficha, son grandes trabajadores en las minas y herrería, por lo que han de tener una habilidad obligada de este campo.*

*El físico no ha de ser menor de 4.*

*Mueren por enfermedad, heridas como los humanos pero son más robustos y aguantan más.*

#### *Gnomos*

*Viven sobre los 500 años, miden sobre. 0,90 m y el metro diez, grandes inventores y alquimistas, inteligencia no pueden tener menos de 3 y el físico el máximo que llegan es de 2 a tres si son pj, los pnj sería de 1 a 2.*

*Han de tener habilidades de conocimientos de alguna materia o herrería, para ser alquimistas además han de conocer las artes de poder y luz. Por ser pequeños tienen un +1 a la Defensa. Les gusta los objetos que brillan, joyas...*

#### *Medianos*

*Físico máx. 3, miden sobre 1,2 metros en las habilidades su destreza ha de ser mínima de 4.*

*Grandes pícaros y ladronzuelos les gusta las cosas ajenas, viven sobre 200 años.*

*Tienen la Habilidad de una vez por capítulo o por sesión/ según el director / repetir tirada.*

#### *Semiminotauro:*

*Ha de tener físico obligado 5, viven unos 100 años, pueden medir los 2,10m.*

*Suelen tener bastante pelo y un rasgo muy significativo de animal, estos pueden ser pezuñas en vez de pies, o nariz de toro o ser normales y tener cuernos, se ha visto casos en los que son tan humanos que solo se les nota por el pelo rojizo y esos ojos de toro tan negros.*

*No pueden llevar armadura de metal por su sensible piel, pero si de cuero, tienen una protección natural de +1 de absorción a las armas contundentes como varas, piedras, bastones, mazas, martillos, bolas...etc. También tienen +2pv extra. Son vegetarianos y resistentes al veneno de las plantas +2. Cuando pasen sus pv a 0 sigue en estado de herido no en coma durante 5 asaltos más.*

#### *Semitroll*

*Miden sobre los dos metros tienen la piel de color negro carbón, de lengua muy roja, son tan inteligentes como el humano medio, la luz de la mañana le molesta y le quita 1 en Percepción, por la noche tiene sin embargo un -1 a la dificultad de ver.*

*No se cuenta el dado de bajo cuando esta herido (en asaltos como puntos de Físico tenga.)*

*Tiene absorción natural de +1 en todo tipo de armas y proyectil menos los mágicos.*

## Tipo de profesiones

### *Semigoblin:*

*Son como los humanos pero más bajos, piel verduzca y suelen ser calvos y sin vello, tienen mucha resistencia y tienen +1 en ignorar el estorbo o la pesada carga. Viven unos 40 años y ven por la noche -1 a la dificultad siempre que esta sea cerrada y sin luz.*

### *Semielfo*

*Por tener sangre elfa la df de los hechizos de naturaleza fauna y flora les baja en 1. viven unos 700 años, es decir, un semielfo con 300 años aparentará 30. Tienen buena vista pero de día ven hasta 20 Km. si no hay obstáculos por medio*

### *Semienanos*

*Viven unos 120 años, tienen la facultad de ser muy robustos, por lo que se recuperan con facilidad en vez de 1pv. con curación natural se curan 2 pv. Y ven con -1 a la df de la noche pero solo si está en cuevas, cavernas...etc.*

*Las Habilidades se seleccionarán con respecto a la historia de la Ficha del personajes y la profesión que escoja.*

*Este nuevo apartado se comentará las profesiones:*

*Montaraz.*

*Herrero.*

*Guerrero.*

*Marinero.*

*Noble.*

*Comerciante.*

*Erudito.*

*Bardo*

*Sacerdote Marcial.*

*Druida o Chaman / fusión con la Naturaleza*

*Alquimista /Objetos/ pócimas*

*Animista o Clérigo/ Naturaleza curaciones por plantas o templos.*

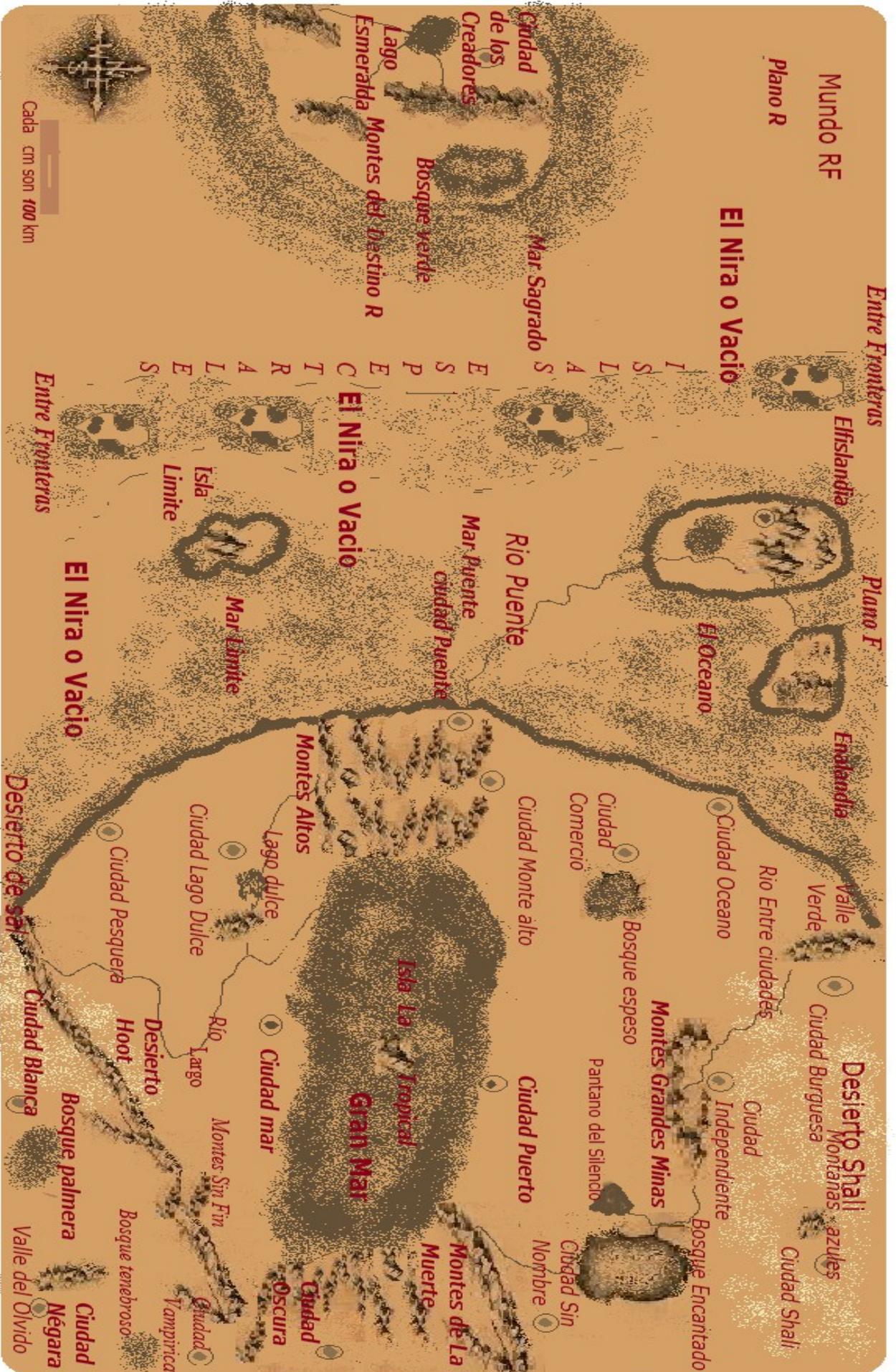
*Mentalita o psíquico /poder de tu energía interior*

*Mago poder esencia a través de lo que tienes alrededor como objetos, runas, libro de poder... etc*

*Brujo / poder de canalización de los Semicreadores del Ocaso es muy poderoso pero gasta mucho poder*

*Nigromante / Logra extraer su poder de la zona Entre Fronteras, son capaces de convocar espectros.*

*Hechicero es también un futuro Semicreador, el poder es de su Prisma interno.*



Mundo RF

Plano R

El Nirra o Vacio

Entre Fronteras

Plano F

Eliflandia

Enlandia

El Oceano

Mar Sagrado

Rio Puento

Mar Puente

Ciudad Puento

El Nirra o Vacio

Mar Limite

Isla Limite

El Nirra o Vacio

Entre Fronteras

Desierto de sal

Ciudad Blanca

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Desierto Hoot

Bosque palmera

Ciudad Pesquera

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Ciudad Shali

Ciudad Sin Nombre

Ciudad de los Creadores

Lago Esmeralda

Montes del Destino

Bosque verde

Montes Altos

Lago dulce

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Montes de La Muerte

Isla La Tropical

Gran Mar

Desierto Shali Montañas azules

Ciudad Shali

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

Bosque Encantado

Montes de La Muerte

Ciudad Oscura

Ciudad Tampirica

Bosque tenebroso

Valle del Olvido

Ciudad Négara

Bosque palmera

Ciudad Blanca

Desierto Hoot

Río Largo

Montes Sin Fin

Ciudad mar

Lago dulce

Ciudad Lago Dulce

Ciudad Pesquera

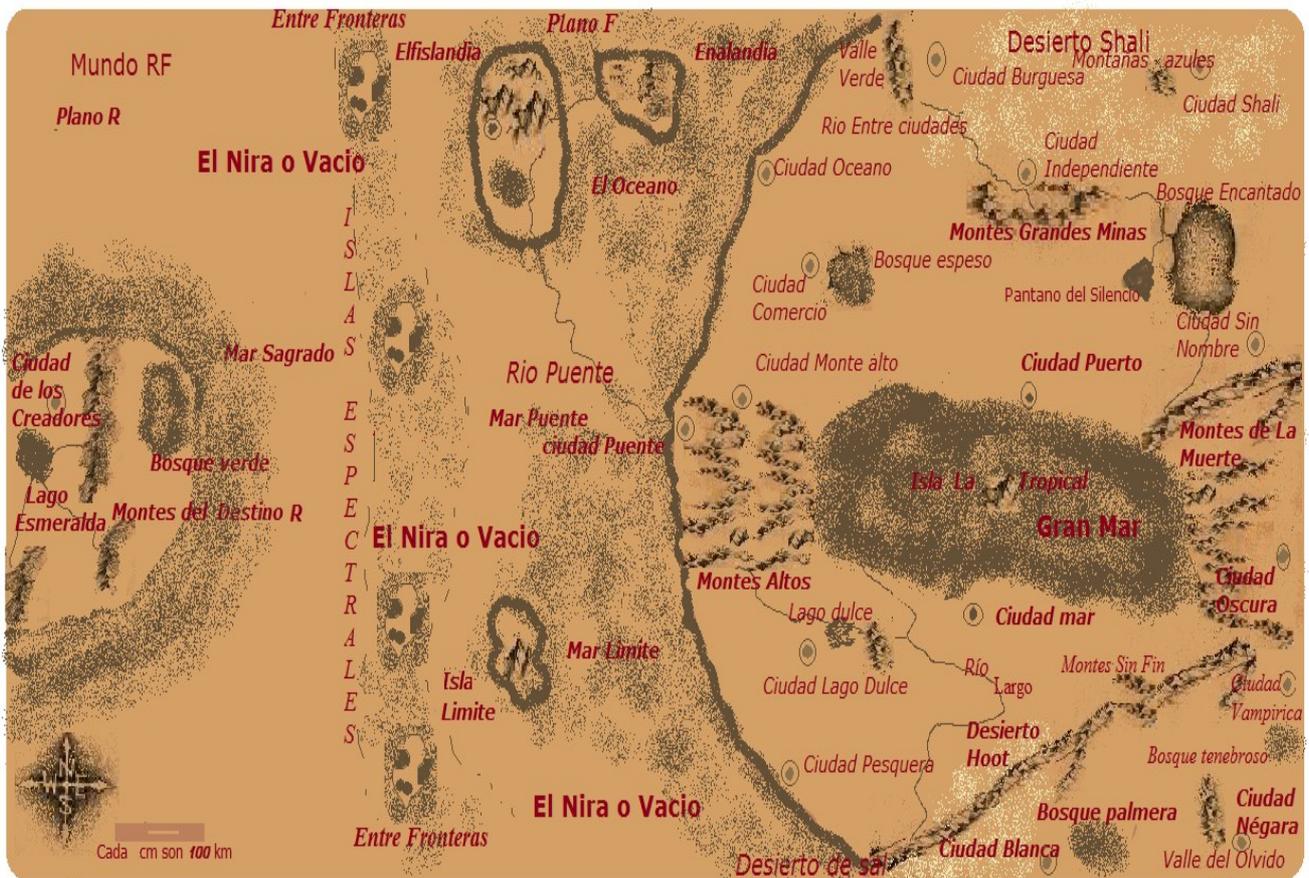
Ciudad Comercio

Ciudad Monte alto

Ciudad Burguesa

Ciudad Independiente

A continuación vamos a explicar un poco los Mundos R F



*Pero antes y aprovechando que tenemos el mapa, os voy a comentar el Punto de la Lengua, y es que cada ciudad, isla o territorio hablan su propio idioma.*

*Por razones comerciales y políticas además tenemos cuatro idiomas Universales:*

*El Hable, muy usado en la parte Norte del Plano F.*

*Suthanda, Idioma comercial de la parte Sur.*

*En la zona centro y Marina se conoce El Brisor.*

*Hay una lengua Oscura que la conocen los seres como trolls, orcos, etc que en realidad es una mezcla sacada de las tres lenguas comerciales se llama Dragana.*

### **La Ciudad Burguesa y la Ciudad Shali**

Humanas ambas ( de color de la Piel negro Dorado) están en guerra no declarada por el territorio, que no es mas que, el Desierto de Shali un Lugar lleno de arena y dunas con temperaturas extremas. También meten en medio de sus refriegas a la **Ciudad Independiente**, por lo que las fronteras y lugares están llenos de fuertes, Torres y patrullas de vigilancia y defensa.

**La ciudad Independiente** ( se encuentra todo tipo de razas Nobles y mestizajes, ya que .hay mucha gente en busca de trabajo en las minas ). Al tener tantas Minas y riquezas es muy comercial y tiene buenos tratados con **Ciudad Comercial y Ciudad Puerto**.

**Ciudad Océano** Es una ciudad que se dedica con sus barcos de guerra a saquear otras islas y zona. Intentan por donde pasan causar la destrucción, el fuego y el saqueo, pero por extrañe que parezca intentan no matar a nadie, solo Herirlo. Está muy bien fortificada y es una ciudad de Guerreros del mar, también llamados Vikingos .

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

**Bosque Espeso** viven todo tipo de gente buscada por la ley. Y algunas criaturas peligrosas sobre todo, por las noches como los murciélagos Vampiros. Hay otras razas más amigables como los gnomos (se piensa que estos quieren hacer un artefacto tipo barca que vuele y pueda atravesar el Nira o vacío).

**El Bosque Encantado** casi nadie a salido de este, se dice que hay todo tipo de criaturas mágicas, como Unicornios, Centauros, y Minotauros... incluso los magos, druidas, hechiceros, etc. Cuando se examinan tienen que pasar ocho días en el bosque encantado sin nada de víveres. Si al octavo día regresan con la planta Oliondo ( esta en lo mas

profundo del bosque) es que han pasado la prueba de su respectiva orden. También se dice que hay oculto en el bosque una puerta dimensional que va al Plano R. Pero nadie la ha visto nunca.

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

**Elfislandia y Enalandia** al ser islas vecinas Y conectadas tanto por el Río puente como por el Océano Siempre han tenido roces y batallas Históricas, entre los enanos y elfos, también hay envidias de ver quién hace el objeto más bonito y poderoso ¿los enanos o los elfos?.

**El Gran Mar** está lleno de criaturas y se dice que hay una ciudad bajo el agua de Humanoides o sirenas, también hay pequeñas islas que no salen en el mapa.

**La Isla Tropical** Hay Cuatro tribus de Humanos (la primera del tipo Pígmicos, la segunda tipo caníbales, la tercera Humanos enormes de mas de dos metros, cuarta Humanos deformes ), también se encuentra todo tipo de animales e insectos de la Era Segunda estos son Enormes y peligrosos.) En medio de la Isla hay una enorme Montaña, esta es volcánica.

**Ciudad Puerto** es una ciudad Comercial y Marítima, mas que dedicarse a la pesca se dedica a sacar otros tipos de recursos del mar, como puede ser ámbar, o tesoros y restos de barcos históricos hundidos...etc

**El Río Puente** es un río que está más alto que el Océano y atraviesa zonas que no hay Océano solo El Nira o Vacío,

, tiene una base sólida de piedra y tierra en forma de Enorme Canal y por el circula el río de las montañas de la Isla Enalandía y Elfislandía, hacia Ciudad Puente y Montes altos, luego atraviesa toda esta Enorme franja y desemboca en El Gran Mar Alimentándolo en gran Porcentaje, por eso se dice, que El Gran Mar es semidulce y semisalado. Hay un dicho que dice que los seres Oscuros la encuentran salada y los seres de buen corazón o neutrales dulce.

**La Ciudad Puente** está estratégicamente situada para coger los beneficios del Mar Puente y de los que vienen del Río Puente. Son Humanos de Color pálido casi Azulado con un regente al cargo de la ciudad.

**La isla del plano R** es la isla de los Creadores y semicreadores, también conocidos como Dioses y semidioses.

**La Isla Limite** es la última Isla y tal vez una vez sirvió como isla Catapulta entre los dos Planos, se dice que hay seres muy poderosos tanto benéficos como malignos y que hay pequeños reinos en forma de fortalezas, castillos y ciudades sometidas a las más grandes y estas a su vez a la ciudad Capital.

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

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

**En los Montes Altos** se dice que hay enormes águilas y tres clanes de Enanos Grises; estos viven en lo mas profundo y céntrico de las montañas Altas.

También hay un clan de Orcos (son más altos que los Goblins), pero no suelen salir a la superficie, se cuentan historias que alguna vez, se ha cavado tanto que los reinos y clanes están conectados subterráneamente. Formando en ocasiones terribles batallas que el resto del Plano F no se ha enterado. Hay otros tipos de criaturas y aves en las montañas, como Pegasos, esfinges, Golems ...etc, Incluso Una Familia de Titanes.

**Ciudad Lago Dulce** es una ciudad de semielfos o semihumanos viven tres veces más que los humanos y sus dotes en hacer Licores y trabajos con la madera se ha hecho conocer por todo el Plano F.

Las montañas que tienen enfrente les ayuda a tener un micro clima propicio para las cosechas de plantas de Licor, la madera pocos lo saben pero la extraen del fondo del lago, donde hay un bosque marino, por lo que, son buenos nadadores, al igual que la pesca, corales, conchas, donde pueden decorar sus obras.

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

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

**La Ciudad Oscura** es una Enorme Fortaleza. En la zona llega poco la luz y es por las montañas, que impiden que esta pase. La Ciudad, está habitada por Goblins, Trolls, Brujos, Humanos Oscuros...

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

**En Ciudad Negra** se dice que es una ciudad habitada por mujeres hechiceras, brujas, y guerreras, llamadas Amazonas.

Tienen controlada toda la zona del Valle del Olvido sus montes y 1/4 del Bosque de Palmeras.

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

**Río Largo** es una buena vía para llegar a las montañas Sin Fin y al Desierto De Sal, una vez allí se puede ir a la Ciudad Blanca, o/a cualquier otro lugar de la zona.

**Ciudad Vampirica:** En esta ciudad están atemorizados, pues antes de llegar al bosque tenebroso hay un castillo con un señor de gran poder diabólico y sus vástagos; estos absorben el poder de luz de otros seres vivos para poder sobrevivir eternamente..

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

**El Nira o Vacío** Todo aquel que llegue al límite verá únicamente, una Especie de Oscuridad de color negro / rojizo

las brújulas no funcionaran y al traspasar el límite, el barco dejara de navegar y caerá al vacío durante diez minutos, para luego aparecer misteriosamente en los límites donde estaba antes de caer. Hay gente que lo ha intentado volando con algún tipo de Ave Gigante, pero nunca se les ha visto volver, talvez llegaron al Plano R o tal vez se perdieron en cualquier otro lugar o Dimensión, sin rumbo conocido.

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

Se dice que este lugar es la reserva de magia de los planos y que el día que los Creadores se queden sin luz mágica, este lugar impondrá de nuevo otro tipo de poder. Por lo que es pura energía espiritual y mágica.

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

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

Llegados a este punto ya conocemos un poco más El Mundo RF, razas, profesiones, mapa político. Ahora vamos a centrarnos en la moneda, habilidades, ventajas de las profesiones y cosas así.

## La moneda:

El Mundo R F usa el Dragma. Estos son como la mitad del tamaño de las fichas de dominó, pesa unos 20 grs. y tienen en el escudo el dibujo de un prisma de poder, lo que vale es la piedra sacada de los "Montes Grandes Minas."

Cada pieza de 72gm. de oro equivale a 100 Dragmas, si la pieza es de plata equivale a 10 y por último una pieza de cobre es igual a un 1 Dragma.

Todas las ciudades tienen una especie de bancos o intermediarios, donde avalan pagarés de Dragmas en pergaminos especiales, ya que, si un ciudadano tiene 300.000 Dragmas sería muy pesado y voluminoso llevarlos en efectivo.

Una vez que se conoce la moneda para contratar por ejemplo, los servicios de un mago se podría usar esta tabla:

Contratar servicios de magia sería la dificultad =  $mo \times coste$  puntos de Luz del sortilegio = Total.

Es decir si hace un conjuro de dificultad 12 sería 12 mo 1200 Dragmas por el coste en puntos de Luz del sortilegio por ejemplo un gasto de tres  $12 \times 3 = 36$  mo unos 3600 dramas. También tener en cuenta a la hora de contratar los conjuros que hará al día según la misión Pues el coste puede subir bastante.

Y el Herrero ¿cuánto nos cobraría por mejorar el arma?, se podría usar esta formula:

Subir un arma por ejemplo  $1d6+1$  a  $1d6+3$  nos guiamos por el numero de delante que es el 1 y se multiplica por 100, es decir,  $1 \times 100 = 100$  mo costaría pasar +1 a +2 ¿y de +2 a +3? se vuelve a hacer lo mismo  $1 \times 100 = 100$  mo es decir costaría 200 mo unos 20.000 Dragmas subir  $1d6+1$  al  $1d6+3$  y además 50 puntos de subida que en este caso sería  $50+50=100$  Puntos de subida.

Si es  $2d6$  a  $2d6+1$  sería  $2 \times 100 = 200$  mo unos 20.000 dragmas y 100 puntos de subida ya que va de 50 en 50 subiendo la escala. Y  $3d6$  a  $3d6+1$  pues lo mismo  $3 \times 100 = 300$  mo 30000 dragmas mas 150 puntos de los que se da para la subida.

Pero todo esto es una opción se puede modificar sin problemas.

## Δκρυφῆν φδσωρ

Veamos las Habilidades:

Advertir/Notar (P) //

Armas a distancia (D) //

Armas cuerpo a cuerpo (F) //

Armas a dos manos (F)(-4) //

Pelea(F)//

Atletismo (F) //

Artillería Cañones(D) //

Buscar (P) //

Bailar (D) //

Cabargar (D) //

Callejero (P) //

Comercio (I) //

Disfraz (P) //

Conducir Carros (D) //

Escalar (D) //

Esquivar (D) //

Tradición / Historia (I)//

Etiqueta (P) //

Idiomas (I) //

Criptografía(I) //

Fauna (I) //

Flora(I) //

Leyes (I) //

Música (P) //

Herrería (D) //

Navegar (I) //

Leer Runas (I) //

Nadar (D) //

Saber (I) //  
 Ocultismo (I) //  
 Rastrear (P) //  
 Reflejos(P) //  
 Prestidigitación(D) //  
 Pilotar Globo (D).  
 Religión (I)//  
 Sigilo (D)//  
 Robar bolsillos (D) //  
 Supervivencia/cazar (I) //  
 Navegación Espacial /Globo (P) //  
 Rumores (P) //  
 Sanación/Hierbas (I) //  
 Trampas/Cerraduras (D) //  
 Amenazar (C) //  
 Interrogar(C) //  
 Labia (C) //  
 Liderazgo (C) //  
 Regateo(C) //  
 Seducir(C) //

ըյԽմյժժ ԵԽԽմյՇյԿԿ ԽԵ ԿԳԿ  
 ~ԽժԸԽԿԳԴԵԽԿԳ

### Ventajas en las Profesiones:

También quiero recordar que Para poder usar los Puntos de Luz y magia, no se ha de tener metal, como armaduras, espadas, grilletes....etc.

### Montaraz:

Empieza sabiendo, dos conjuros pueden ser de la lista Druida o Animista. Que el los usa como un Don de nacimiento  
 Además tiene la habilidad de oficio Rastreo dado más alto en los „Bosques o el que elija él“ 1 vez día. Y si no se la ha puesto tiene la habilidad de flora.

### Herrero:

Puede coger un conjuro en la lista de alquimista que él lo usa como un Don de nacimiento.

Además tiene en las habilidades conocimiento de minería +1, y de forjar Armas o los escudos, en tasar +1, es decir, comercio y regateo con Piedras, minerales o armas y escudos.

### Guerrero.

Puede coger un conjuro de las listas o libros de magos, lo usa como un don de nacimiento.

Tiene la habilidad extra de Ataque con las dos manos +1, Pero puede elegir su virtud:

a) ataca con -4 las dos veces pero como tiene +1 se queda en -3 y cuando da, tira el daño según arma

b) por tener un arma ligera y otra pesada tiene un +2 en el ataque. El daño es una de las dos que el elija.

### Marinero.

Tiene dos sortilegio de la lista IV del tomo de piedra referente a su oficio que él, considera un Don de nacimiento, y la habilidad de saber el clima 1d6 horas antes una vez día y hacer nudos marineros, más la habilidad de Navegar si no la tiene puesta.

### Noble

Empieza con 3d6 x1000 dragmas que puede usar o gastarlo en Equipo extra. Según su historial sabe algún truco de las listas de Nigromancia y de la lista de mago tomo IV, tiene si no se lo ha puesto ya, la habilidad de Liderazgo, Música, Bailar...

### Comerciante

Regateo si no lo tiene ya. Dos Habilidad de la lista de mago referido a su oficio como don de nacimiento, plano de la zona que el quiera donde están las mejores posadas, pueblos y rutas comerciales, empieza con un carromato con una mula de carga de edad algo avanzada, y algún producto que comercia normalmente valorado en 2d6 x2d6 x10 dragmas.

### Erudito

sabe dos conjuros distintos de la listas de

libros del mago tomo IV aprendidos en su estudios.

Cuando suba de nivel podrá usar sus puntos de subida para aprender otro conjuro de cualquier otra lista de mago , cuando suba de nuevo, la lista será de brujo, después de Nigromante, luego de animista y por último de Druida. Subirá dos veces más cogiendo de la lista de mago, antes de poder coger una de la lista de Alquimista.

Tendrá un tomo donde se apuntara lo aprendido si lo pierde o es robado no podrá usar el poder por olvidársele las lecciones. También se le pondrá la habilidad de Labia, y leyendas/ Historias si no las tiene y de religión.

Tiene Un objeto mágico que le funciona una vez día, según su historial.

### **Bardo**

dos habilidades de mago que tengan que ver con hurtos, trampas o del oficio.

Habilidad de desactivar trampas en el caso que las tenga ,un cinto de ganzúas y herramientas v que da +1 en abrir cerraduras y desactivar trampas, también la habilidad de robar con un +1 extra por ser su oficio. Tiene una cuerda especial de 1m que se hace de 15m con un gancho para escalar un poco mejor.

### **Sacerdote Marcial**

Dos conjuros de la lista de magia que tenga relación con su estilo marcial (como sigilo, disfraz...) Ha de tener Pelea (marcial) extra de daño por ser su oficio de 1d6 pasa a 1d6+1 y cuando suba tres niveles más 1d6+2 y otros tres niveles más 1d6+3. Ha de tener ataque a distancia, especialidad de arrojar estrellas ninjas; dado alto por oficio(1 vez día) dan 1d3 de daño. Cuando suba una vez más a Nivel II y Nivel VI. podrá ponerse por esta vez otro conjuro relacionado con lo suyo, da lo mismo de la clase que sea.

### **Nigromante**

Tiene un amuleto en forma de calavera, este concede 1d6+1 pv. a cualquier cosa

Muerta , la cual, obedecerá al portador del amuleto. Atributos del ser revivido o Zombi F2,D2,P2,I2,C2 pv(según tirada de dado) BD 5, Ini 2, absob. 3, at 2 (daño 1d6), advert 2, atletismo1, y otras habilidades que pueda tener 2; lo puede hacer una vez día.

### **Mago**

El mago comienza con una runa o pócima según indique su historial y le de el visto bueno el director, además empieza con una vieja vara, que le da un sortilegio extra al día o tres puntos de Luz , también empieza con un libro de magia que le sirve para aprender los conjuros (6h de lectura mínimo) que quiera hacer ese día, si lo pierde ha de recuperarlo o conseguir el libro de otro mago.

Puede aprender ese día un máximo de 2 sortilegios y lanzarlos, sin tirar dificultad, Pero tendrá que esperar por lo menos un asalto para cantarlo y gesticularlo, cuando lo lance su puntos de luz se gastarán con el sortilegio usado, es decir si tiene 10 puntos de Luz habrá gastado 5 con ese sortilegio. Conforme suba de Nivel podrá aprender otro sortilegio y le costará menos puntos de Luz hacerlo. Un mago de nivel 2 tendrá: dos sortilegios del nivel 1 y un tercero por la subida de nivel ;en la subida del nivel 3 de su ficha se le dará a aprender otros dos, por lo que tendrá un total de 5 conjuros, y en la subida de Nivel 4 obtendrá uno solo con un total de 6 conjuros, en el Nivel 5 serán 8 conjuros, y la subida de Nivel 6 tendrá 9 conjuros, el nivel 7 no se da nada, pero en el nivel 8 y 9 se puede aprender un conjuro extra que sustituya a uno de los 9 que ya sabe el magos, la **decima** subida no aprende Nada (pero podría darle el director un objeto diario encontrado en una de sus aventuras).

Se quiere decir con esto que: el mago solo puede aprender 11 sortilegios al día y usar 9 de los aprendidos.

El mago puede en sus subidas ponerle niveles a los sortilegios, que piense que más va a usar y así estos serán cada vez mas efectivos.

*Nota: los que decidan coger un Sortilegio de mago el Punto de Luz de Gasto es de tres mínimo si no hay marcado lo contrario, más las condiciones que pongan en su aprendizaje. Normalmente los de bola y rayos suelen tener mas dificultad y más coste.*

### **Druida:**

*El druida obtiene un +1 en supervivencia/trampas por estar en contacto con la naturaleza. Un objeto magico segun su historial como por ejemplo un caballo de madera en forma de collar que cuando lo lanza se transforma en uno de verdad.*

### **Alquimista:**

*Empieza con la habilidad de herrería +1 extra, flora si no la tiene ya, habilidad especial en reconocer plantas especiales dado alto si son de bosque.*

### **Hechicero**

*Leer runas (si no lo tiene ya la ficha) y ocultismo, también con un objeto especial según su historial, por ejemplo una capa de +2 a ocultarse/Disfraz una vez día, una varita mágica gastable de diez conjuros...etc*

### **Brujo**

*Tiene un broche con una gema oscura le sirve para tener un conjuro extra al día, o tener tres puntos más o paralizar a los muertos puede variar según su historial y directos.*

*También tiene +1 en religión, ocultismo, leyes si no lo tiene ya.*

### **Animista o clérigos**

*Tienen un +1 en una habilidad extra llamada Acrobacia y Contorsionismo.*

*Y un +1 en Cocinar, preparar hierbas. Para animistas*

*+1 habilidad especial en buscar plantas.*

*+1 en Pelea marcial (daño  $1d6+1+(1/2 \text{ nivel de ataque})$ ) para clérigos.*

## **mentalistas**

*Suelen tener: en seducir e interrogar un +1 extra, son muy buenos para sacar información a otros. También tienen leyendas e historias.*

### **EL SISTEMA QUE SE USARÁ:**

*Será RYF 3 con el dado de seis (d6)*

### **Atributos**

*El mínimo es de 2 y el máximo de 5 Puntos de 15 a 18, si entra Carisma:*

*Tenemos:*

*Fisico.*

*Destreza*

*Inteligencia*

*Percepción*

*Carisma (Opcional )*

### **Habilidades:**

*Van de 0 a 4:*

*Para aventuras cortas.*

*1 de 4*

*3 de 3*

*5 de 2*

*6 de 1*

### **Para campañas larga:**

*1 de 4*

*3 de 3*

*4 de 2*

*5 de 1*

### **Puntos (px) y Nivel**

*Hay dos subidas: la primera cada vez que se de px, es una subida en la ficha del pj, esta no le repercute más que en algún dato de las reglas que pueda haber o para saber las veces que la ficha ha sido mejorada por haber obtenido px.*

*La segunda cada habilidad tendrá su propia subida de Nivel.*

*Se dará de 1 a 5; Consejo dar 3*

*Ejemplo de subida:*

*Subir en Buscar de 2 a 3 costaría tres px y nos pondríamos en la Ficha (1 Nivel o Subida).*

**Dinero** Será de  $2d6 \times 1000$  Dragmas

### **\*Tiradas De Atributos**

*Facil 5*

*Normal 7*

*Difícil 9*

*Muy DF. 11*

*Casi Imposible 13*

*\*Las tiradas se hacen sumando el atributo más la tirada de 1o3d6*

### **\*Tiradas De Habilidades:**

*Facil 6*

*Normal 8*

*Moderado 10*

*Difícil 12*

*Muy DF 15*

*Casi Imposible 18*

*\*Se hace una tirada 1o3d6 y el resultado se le suma a la habilidad y el atributo pertinentes.*

### **Armas y Distancias**

*La dificultad de acertar depende de lo lejos que este el objetivo y la Bonificación*

*Defensiva (BD) Si es Bocajarro será su Bd si es a corta distancia será su Bd +2. A Media Distancia +4. A larga distancia será Bd +7*

*Además se tendrán en cuenta factores como:*

*Correr +2*

*Tumbado+2*

*Entre Gente + 1*

*Cobertura de pobre a buena: + 1, + 2, + 3*

### **Explotar El Dado**

*Cuando sacas el máximo en el dado objetivo este explota y se tira de nuevo y se suma los resultados.*

### **Token :**

*Se puede coger al entregarlo la tirada más alta, si en esa tirada sale seis en dado mayor se tira de nuevo; si al devolverlo el director saca el jugador en esa tirada 1 al tener que coger este el dado menor sería además pifia...*

***Pifia*** *sacar dos unos es un fracaso. por ejemplo 1. 1. 6. Pero además si el tercer dado es menor que 5 es pifia ejemplo 1. 1. 4.*

### **Crítico**

*Es un éxito impresionante, logrado con gran estilo, como sacar tres 6, también se obtienen a superar la dificultad (df) en 6, obteniendo un premio extra como 1d6 más. Si fuera la diferencia 12 el premio podría ser 2d6, por ejemplo.*

### **Inicitiva**

*Lo mismo que el apartado anterior podría aplicarse a iniciativa, si el aventurero pasa de seis podría mover dos veces en vez de una por ejemplo.*

### **Ataques y Bonificaciones:**

*Espalda o sorprendido +2*

*Flanqueo o Altura superior +1*

*Lugar Medio oscura -2*

*Oscuro completo -4*

*más de tres atacando se da +1 extra:*

*Es decir 5 atacantes les dara a ellos un +2*

### **Explosivos y Efectos En Daño**

***Ejemplo:*** *lanzando una Pocima explosiva de daño 4d6 sería df 12 a 15 con -2 al daño por cada punto que no llegue al 15, sacando un 14 sería 4d6 de daño con -4, si saca un 11 por no llegar a la df12 podría volverse el explosivo contra los que lo han lanzado.*

### **Ataque A Dos Manos:**

*Dado bajo ambos ataques.*

*También hay una habilidad a dos manos empieza con( -4 )en los dos ataques y va mejorando conforme subes el nivel de la habilidad, conforme dañe a la victima tirará el daño del arma.*

*Armadura tiene estorbo y este se quita a la Destreza e iniciativa cuando no esta en combate la armadura absorbe el daño de muchas de las armas..*

*Escudo suma a la defensa y a la cobertura protegiendo el primero al cuerpo a cuerpo y el segundo armas a distancias, se quita el estorbo a la Destreza en combate.*



## CONJUROS

### LISTA DE LOS MENTALISTAS

Para que se active tus poderes mentales has de sacar *df 11* en el mismo asalto de concentración; *df 9* si esperas un asalto;

*df 8* dos asaltos; *df 7* tres asaltos.

Importante: Se gastarán dos Puntos de Luz se active o no el Poder Mental

#### Grado Emocional

Permite conocer los sentimientos de alguien como miedo, tristeza, rabia, amor, por cada punto extra de Puntos de luz será 2d6 asaltos que accedes a sus sentimientos.

(Salvación Inteligencia *df 9*)

#### Telepatía

Mandas un pensamiento a distancia. Nivel de la Habilidad x20 Km. Es la cobertura de la Telepatía. Por cada punto de Luz extra que gaste será un mensaje que mandes por asalto de duración. Ejemplo „estoy en los calabozos de la torre“

#### Pensamiento Mental

Es como la telepatía pero al revés, Cobertura en metros por cada nivel de la habilidad x 20 el Coste será de 2 puntos de Luz por una frase y asalto (la víctima se ha de dejar).

#### Control de Voluntad

Obliga a la víctima hacer actos en contra de su voluntad (Salvación Inteligencia 9). Coste por asalto de control: 2 puntos si la víctima no se pone en peligro. 3 si pone en peligro la vida de un amigo, 4 la de un familiar, 5 si produce la muerte segura de sus queridos o conocidos.

#### Controlar un Animal no racional

2 puntos de Luz por asalto para obligarle hacer cosas normales y lógicas y 3 para someterlo para que ataque a alguien por asalto.

#### Añadir Emoción

un punto por asalto, le obliga a la víctima a tener sentimientos incontrolados como por ejemplo pánico extremo. (Salvación con Inteligencia 9).

#### Gran Ataque sónico

Puntos de luz coste dos por cada punto de Físico que se logre bajar momentáneamente hasta la muerte, si se quiere (tirada de Inteligencia del atacante +1, contra tirada de Inteligencia de la víctima). Si en dos horas no lo mata la víctima recupera su estado normal, también sirve para debilitarlo el o sus habilidades del atributo Físico.

#### Viaje Lumínico.

Dos Puntos de Luz por cada 100km y asalto, máx. 6000 Km., el cuerpo se queda como dormido y tu Luz es la que viaja atravesando todo obstáculo a 100 Km/H. de velocidad por salto. No podrá actuar, solo hacer acto de presencia en algún lugar.

#### Control del sentido

Un punto de luz cada asalto, produce a la víctima alucinaciones (tirada de salvación Inteligencia 9).

### *Control en Mecanismos*

Dos Puntos de Luz por Asalto, puedes activar una trampa como si estuvieses en el lugar, o abrir cerrar una cerradura si tuviese la llave o el pestillo puestos, Pero siempre se ha de comprender el mecanismo que se quiera manipular.

### *Control de temperatura*

Se puede elevar la temperatura o disminuirla de un objeto no vivo y que se pueda seguir con la vista a velocidad normal.

Se puede calentar o enfriar por cada punto de Luz son 5°.

### *Control metabólico*

Haces que pierda el ser vivo 1 pv por cada 3 de Luz gastado. (salvación Df. 12 )

### *Teleportación*

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

El coste será de 2 puntos de Luz por cada 100 metros.

### *Invisible*

3 Puntos de Luz por 1d6+1 asaltos, solo se puede usar el poder sobre el Propio individuo y sus pertenencias básicas, podrá caminar a 5 m por asalto completo, y si le tocan es como si tocarán a una persona pero no te materializas, solo con un fuerte Golpe o gesto violento.

### *Campo de Protección*

Este campo es transparente pero brilla con tonos azules te protege de proyectiles y ataques, pero no de gases ni conjuros directos como puede ser por ejemplo el de dormir, 3 Puntos de Luz por 1d6+1 asaltos y 1 Punto de Luz cada metro de radio del Campo Mental, Da una cobertura por cada metro que te cubra de +2

### *Levitar*

El Personaje podrá levitar a velocidad de 2m/N. por asalto que tenga en la habilidad. Coste Un Punto de Luz Por asalto. Cuando pase el efecto caerá como una pluma sin daño.

### *Telequinisi*

Puede Mover un objeto por cada Punto de Luz Gastado un asalto.

Y por cada 500 gm será otro punto de Luz.

Es decir mover 2kl cinco asaltos costaría 9 Puntos de Luz, velocidad a 2m por nivel,.

Un objeto se puede usar Para Impactar y realizar algún daño si se gasta tres Puntos de Luz Extras.

Causará 1d6+1 de daño el Impacto, La víctima a de tirar Destreza df 10 para poder evitarlo.

# CONJUROS

## LISTA DE DRUIDAS

Para realizar el conjuro has de sacar df 12 si lo lanzas en el mismo asalto, df 10 si esperas un solo asalto, df 8 dos asaltos, de espera, df 7 tres asaltos de espera. Recuerda que se perderán 2 puntos como mínimo si el conjuro no se activa.

### Saber de Huellas:

2 Puntos de Luz, se sabe que animal es el que dejó la huella y tienes una imagen de este, te da +4 en rastrearlo ese asalto.

### Idioma Animal

1 Punto por asalto, hablas el idioma animal elegido ese asalto.

**Andar por las Aguas.** \* con tres puntos de Luz extras gastados puedes reducir la df en -2

Coste: 2 puntos de Luz por 1d6 asaltos, andas por las aguas como si de un terreno llano se tratase.

**Andar Por las Ramas** \* con tres puntos de Luz extras gastados puedes reducir la df en -2

2 Puntos de Luz por 1d6 asaltos, andas por la rama casi Horizontal como si fuese terreno llano.

### Camaleón

Dos Puntos de Luz por 1d6 asaltos, Tu cuerpo cambia un 33% de aspecto ayudándote a camuflarte con el terreno (da +3 disfraz)

**Encender fuego:** \* con tres puntos de Luz extras gastados puedes Activarlo.

2 puntos de Luz una materia No viva como Madera que este a 40 cm. de tu mano haces que empiece a arder.

### Área Controlada

Dos puntos de Luz , Si hay plantas, vegetación ...etc. esta te indica en el radio de 30m si hay animales, movimientos...etc.

### Depurar Alimentos, Agua

Desinfecta de venenos y enfermedades el alimento tocado, Dos puntos de Poder. Por ración o 1/2L de agua

### Ocultar Huellas

Dos puntos de poder por cada 20 metros que se quiera Ocultar las Huellas (da -3 al rastreo)

### Predecir Tiempo

Dos puntos de Luz te dice si en 1d6 días el clima y si lloviera el agua no te empaparía durante las primeras tres horas.

**Invocar Tornado** \* con tres puntos de Luz extras gastados aparece en el acto

dos puntos de Luz el primer asalto y luego uno por cada asaltos activo, haces aparecer un tornado de 7 m de radio a tu alrededor, no puedes avanzar pero en su centro te dará un +3 en protección contra proyectiles.

### Conocer Plantas

Dos puntos de Luz te dice la clase de planta que tienes al tacto.

**Crecimiento de Plantas** \* con tres puntos de Luz extras gastados puedes reducir la df en -2

Haces crecer en un área de 40m. Cuadrados las plantas a 0,5m por dos Puntos gastados .

## Control animal

Si sabes el idioma del animal y este no es Inteligente, ni mágico y del tamaño de menos de 1,3m puedes controlarlo gastando 3 Puntos el primer asalto. Y durante 1d6 asaltos por 2 puntos de luz gastado. Puedes usarlo para varios animales a la vez.

## Dormir

El Druida hace dormir a la victima, dos puntos de Luz el primer asalto, luego 1d6 asaltos por dos puntos de Luz gastado (salvación df 9 Inteligencia)

*Alma Suspendingida.* \* con tres puntos de Luz extras gastados puedes reducir la df en -2

Con una planta curativa cualquiera el Druida es capaz de hacer que la victima muerta no abandone su Alma del cuerpo durante 1d6-Horas por cada tres puntos de Luz gastados. Pudiendo este ser curado normalmente el peligro desaparecerá cuando sus pv dejen de ser negativos y lleguen a 1.

## Recuperar Órgano

El druida con cualquier planta curativa, puede hacer que se repare un Órgano lesionado o hueso fracturado Gasto 3 Puntos de Luz y en 2d6 Horas se recuperará, recuperando este 2 pv. (una vez semana se puede repetir la curación con la misma persona)

*Gran defensa Acuática* \* con cuatro puntos de Luz extras gastados, puedes hacer que sea instantáneo

El Druida hace aparecer un muro de agua de 30 cm. de espesor y 3m x 3m, reduce el movimiento, ataques y proyectiles en -2. Dos puntos de Luz el primer asalto activo y 1 punto por cada 1d3 asaltos de duración que se mantenga.

## Curación por plantas

Aumentas los efectos de la planta curativa por cada dos Puntos de Luz, das un +1 extra de curación.

## Detectar Trampas

Detecta trampas en un radio de 5m. Por cada 2 de puntos de Luz, mismo asalto.

## Despertar vegetal

Puntos de Luz 3 el primer asalto, luego cada asalto que lo controles es un Punto de Luz que gastas, El conjuro despiertas una planta o árbol tamaño máximo un metro y medio que lucha por ti. Tiene de habilidades f3, d3, i1, c2 ,p3 pv 11+1d6, bd 7 ini3, advertir +2, ataque múltiple el primero contundente +4/1d6+1 de daño. El segundo por aplastamiento +3/2d6 daño. Especial: si es un árbol absorbe 2, si es un arbusto absorbe 1.

## Cambiar Cielo

Haces que en un área de 50m por punto de Luz, el clima cambie durante 1d6 horas por dos puntos de Luz

## Fundirte

Te fundes con la piedra formando parte de esta durante 1d6 asaltos por cada dos puntos de Luz, si esta se rompe por cualquier causa el Druida morirá.

## Animal mensajero

El druida manda a un animal que mande un mensaje a alguien, un punto de Luz por hora de control.

## Conjuro Puente

Te permite por esta vez coger uno de los conjuros de los Animistas y ponerlo en tu lista de sortilegios.

## Conjuro Historial

Según tu Historia y aprendizaje quizás has podido aprender otro conjuro distinto de una rama distinta, y que no tiene nada que ver a la tuya, lo malo es ,que te cuesta hacer el conjuro .Un punto más de Luz y+1 de subida a la dificultad.

# CONJUROS

## LISTA DE ALQUIMISTA

Tienes *df* 12 mismo asalto y 11, 10, 9 según pasen los asaltos de espera.

### Remendar Objeto No mágico

Puntos de luz 2, en 1d6 asaltos de trabajo, se repone el objeto no mágico ni especial roto.

### Arma mágica

Poder de Luz 2, hace que un arma sea mágica para combatir a una criatura determinada dándole +1 a esa arma durante 1d6 asaltos.

### Tallar piedra

Hace que una roca se transforme en el arma que quieras no mágica durante 1d6 asaltos por cada 2 puntos de Luz, esta será de piedra y pesará más de lo normal esto restará -1 a manejarla y daño.

### Piedra a Metal

Hace que un trozo de piedra se transforme en metal no precioso durante 1d6 asaltos por cada dos puntos de Luz.

### Objeto de Poder

en 2d6 horas el Alquimista consigue introducir un conjuro en un objeto, este luego se deshará como si de arena se tratase, Coste de poder según ponga en el conjuro y si además no son suyos el coste aumenta en x1,5 hacia arriba, o x2 si lo introduce alguien ajeno al oficio de alquimista.

Se descontará en el momento de su uso por lo que el Alquimista ha de tener puntos de Luz de reserva para que este funcione. Y se recuerda que también ha de conocer el conjuro o tener alguien que lo sepa para introducirlo dentro este pasará *df*8 de inteligencia para ayudar al alquimista. Y costará x2 si no es del mismo Oficio.

### Canal

El Alquimista deja un hechizo latente (8h) en alguien *df*14,12,10,9 coste 5 puntos.

### Escribir runa

El alquimista puede escribir un conjuro en un pergamino mágico para cuando se diga las palabras runica se active. Se le descontará en el momento que se active los puntos de Luz a él y si no son suyos (ver en el caso de Objetos de poder) x2. Conseguir hoja pergamino en blanco puede costar caro según la ciudad

Esto implica que siempre tendrá que tener esos puntos de Luz y no los podrá consumir mientras no se active el Pergamino. Ha de conocer el conjuro o alguien pasando inteligencia *df*7 que le ayude 1d6-1h, lo termina de escribir

### Objetos amigos

Puntos de Luz 3, El Alquimista hace que todos los objetos pequeños y enseres cotidianos de la zona de un radio de 15 metros, se proyecten en un punto.

Causando un total de 1d3+1d3 +1d3 de daño a los que estén en el radio de 4 metros.

### Maza de la tierra.

Puntos de Luz 2, El Alquimista puede lanzar al suelo un arma y hacer que esta al caer pese tanto que haga temblar la tierra. El arma por el impacto se destrozará, pero el alquimista logrará que todo ser a un radio de 30m realice una tirada de destreza de *df*7, el que no lo pase caerá al suelo y perderá el turno del asalto. El alquimista no ha de hacer la tirada.

### Quebranta armas

El alquimista puede hacer que un arma no mágica y de madera se parta. Puntos de Luz 2, han de estar a menos de 10 m

### Quebrantar Armas de Metal

El Alquimista puede hacer que un arma no mágica se rompa siendo esta de metal. Pero no sirve para el Oro, Mithil, Platino ni metales preciosos y sí para cobre, plomo, hierro, bronce...etc. Puntos de Luz 3 . Ha de estar a menos de 6m.

## Transferir daño

El alquimista consigue que el puño del arma no mágica cobre vida y le muerda o pinche causando 1d6 de daño siempre que el rival consigue atacarte con ella y dañarte, Puntos de Luz por asalto activado tres.

## Arma serpiente

Haces que un arma no mágica se transforme en serpiente y luche por ti, puntos de asalto tres en el primer asalto y uno por asalto de mantener el conjuro. Al morir el arma vuelve a su estado actual, no pudiendo repetir el mismo conjuro sobre esa arma hasta pasada 1h.

F2, d2, i1, c1, p2 // pv 10 herido con -8, muerto con -14 bd 6 Ini +2 // Advertir 1 atacar +2 daño 1d6, atletismo +1

## Pócima

El alquimista pasando una df 7 en destreza y teniendo las hierbas en 1d6 Horas es capaz de introducir en un tubo de ensayo o frasco un conjuro que el sepa o un Druida, animista, clérigo, chaman y lanzarlo para su uso. El coste en Puntos de Luz es el x 1,5 hacia arriba el resultado

Se le descontará al usarlo.

## Conjuro Historial

Según tu Historia y aprendizaje quizás has podido aprender otro conjuro distinto de una rama distinta y que no tiene nada que ver a la tuya, lo malo es que te cuesta hacer el conjuro ,un punto más de Luz.

Y +1 de subida a la dificultad.

*Conjuros propios que puede introducir el alquimista en una Pócima ,runa, Objeto, usando métodos dichos antes.*

*Puedes coger para empezar tu propia lista un conjuro de Mago, 2 de Hechicero, 1 de brujo y cada vez que se suba de Niveles dos nuevos de la lista mago.*

# CONJUROS

## LISTA DEL HECHICERO

### Hechicero

Tienes df 12 mismo asalto, df11 siguiente asalto, df10 penúltimo asalto y df9 último asalto.

### Conjuros de Puntos de Luz 2

• **Comunicación a distancia** (personal):

Permite a dos magos comunicarse.

Ambos deben utilizar el hechizo a la vez, pero el segundo recibe un "aviso mental". Durante ese asalto.

• **Convertir agua** (toque): Permite convertir 0,5 litro/nivel de agua en vino, cerveza, aceite o hielo.

• **Luz** (personal): Crea luz sobre un objeto (no vivo) durante 1 hora/nivel. También puede usarse como rayo cegador para paralizar 1 turno (Salv: PER 6).

• **Mano de mago** (distancia): Telekinesia con objetos de hasta 2kl, 1 turno/nivel. No se puede lanzar, ni usar como arma.

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

### Tomo IV

El hechicero puede aprender como favoritos cuatro conjuros de mago del tomo de Piedra Nº IV y mientras tenga el tomo cerca, usarlos sin subida de bonificación ni penalización, si el tomo no es de él ni puede acceder a él diariamente la df le sube en +1 y el coste en puntos de +2.

### Conjuros de Puntos de Luz 3

**Toque eléctrico** (toque): 2d6 daño que ignora armadura. Requiere Habilidad de Pelea. Si se diera un puñetazo eléctrico entonces se añade un +2 por el puñetazo o patada.

- **Amistad animal** (distancia): Convierte cualquier animal en nuestro amigo durante 1d6 (turnos de combate).
- **Caída de Pluma** (distancia): Objeto o criatura cae lentamente durante 1 turno/nivel (9m).
- **Convocatoria** (personal) : Hace que alguien sepa que lo necesitamos y donde estamos. Afecta a una sola persona y a 200 km de radio
- **Curación** (toque): Cura 1d6 pv por 3 puntos de Luz gastado, con un máximo de 2 veces
- **Materializar arma** (personal): Permite invocar un arma no mágica, durante 1 turno/nivel.
- **Pies de araña** (personal): Permite caminar por cualquier superficie negando la gravedad durante 1 turno/nivel (9m).
- **Arma de Fuego** (distancia): Envuelve el arma en fuego realizando 1d6-1 de daño adicional durante 1 turno/nivel.
- **Atravesar** (personal): Permite atravesar cualquier sólido con un máximo de 1m de espesor.
- **Aura de Curación** (personal): Cura 2 puntos a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10m durante 1 turno/nivel.

- **Espejo** (personal): Cualquier hechizo recibido directamente es devuelto a su lanzador. Dura 10h o hasta que se reciba un hechizo.

- **Invisibilidad** (personal): Invisibilidad durante 1d6/nivel o hasta que ataque.

- **Rastro secreto** (personal): El Hechicero debe tocar el objeto o persona a rastrear. Durante 1 hora/nivel verá un hilo imaginario que lo unirá al objetivo.

- **Respirar bajo el agua** (toque): Permite respirar bajo el agua durante 10 min/nivel.

- **Silencio** (personal): Genera un escudo invisible de 1m a nuestro alrededor que impide que salga cualquier sonido durante 1 min/nivel.

- **Amistad** (distancia): En caso de éxito el afectado se convierte en nuestro amigo durante 1 turno/nivel. (Salvación: INT 9)

- **Dardo mágico** (distancia): Nivel conjuro + Inteligencia + dado contra alcance 2d6 daño 5/10/15m

- **Invocar Lobo** (personal): Hace aparecer un lobo que está a nuestras ordenes durante 1 turno/nivel. Máximo 1 Lobo en activo. F3,d3,i2,p3,c2 Ini3 BD 8 pv12+1d6 herido con 12pv perdidos, en coma con -1 y muerto con -5 Ata 3, atletismo 4, buscar 1, rastreo 4, advertir 3

### Conjuro Historial

Según tu Historia y aprendizaje quizás has podido aprender otro conjuro distinto de una rama distinta y que no tiene nada que ver a la tuya, lo malo es que te cuesta hacer el conjuro, un punto más de Luz.

Y +1 de subida a la dificultad.

# CONJUROS

## LISTA DE BRUJO

DF14 mismo asalto, df 13 el siguiente, df 11 el Penúltimo., df 10 el último

### Puntos de Luz 3

- **Lanza de sombras** (distancia): 2d6+1 daño.
- **Relámpago** (distancia): 2d6 daño que ignora armadura.
- **Atar demonio** (distancia): Inmoviliza a cualquier demonio menor o medio, durante 1 turno/nivel (Salv: FIS 10).
- **Tentáculos Negros** (distancia): Tentáculos que agarran todo ser en radio de acción, no permitiendo desplazarse, 10m de radio durante 1 turno/nivel (Salv. DES 9).
- **Infundir terror** (distancia):. En caso de éxito el afectado huirá, o quedará paralizado de terror mientras dure el hechizo, durante 1 turno/nivel (salvación: INT 9)
- **Espejo de Sombras** (personal): Crea imágenes falsas alrededor del lanzador. Los ataques contra él tienen un 50% de fallo durante 1 turno/nivel. 10x10 metros.
- **Sentidos Puros** (personal): +1 a PER durante 1 turno/nivel.
- **Absorción** (personal): +2 Absorción durante 1 turno/nivel.
- **Fuerza sobrehumana** (personal): +1 a FIS durante 1 turno/nivel.
- **Defensa mental** (personal): +2 a salvación contra magia durante 1 turno/nivel.
- **Aura de Poder** (personal): Da un +1 a golpear y daño a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10 metros durante 1 turno/nivel.
- **Baile de viento** (personal): +2 Defensa durante 1 turno/nivel. También aumenta la dificultad para armas a distancia.
- **Caminar entre sueños** (personal): Permite viajar a los sueños de otra persona conocida. (Salv: INT 10).
- **Anticipación** (personal): Prevé los actos del enemigo y da +2 a defensa y ataque durante 1 turno/nivel.
- **Alzar muerto viviente** (personal): Levanta a un muerto que está a nuestras órdenes durante 1 turno/nivel.

### Puntos de Luz 4

- **Bola de fuego** (distancia de alcance máx. 10m):(df 12 a 9 a -2 por punto) Lanza una bola de 3d6 de daño en un radio de 5m.
- **Toque vampírico** (toque): Drena 1d6+2 pv's al objetivo, otorgándoselos al lanzador. Ignora armadura y requiere ataque Pelea por lo que no es necesario tirar df del conjuro.
- **Campo Antimágico** (personal): Nadie puede conjurar magia a menos de 10m del lanzador, durante 1 turno/nivel.
- **Terremoto** (personal): Produce un terremoto 10x10m a la redonda. 2d6 de daño y Salvación DES 9 para no caer al suelo. No afecta al lanzador.

• **Robar identidad** (distancia): Necesita contacto visual con la víctima al ser lanzado, copiaremos su cuerpo durante 1 hora/nivel.

• **Posesión mental** (distancia): Permite manejar el cuerpo de una víctima durante 1 turno/nivel. Salvación INT 11. El cuerpo del lanzador queda inconsciente.

• **Olvido** (toque): Borra de la mente un recuerdo, Salvación INT 9 + nivel de olvido según importancia.

• **Escondarse en las sombras** (personal): Permite fundirse con cualquier sombra durante 1 turno/nivel: +5 sigilo.

### Conjuro Historial

Según tu Historia y aprendizaje quizás has podido aprender otro conjuro distinto de una rama distinta y que no tiene nada que ver a la tuya lo malo es que te cuesta el hacer el conjuro un punto más de Luz.

Y +1 de subida a la dificultad.

### Puntos de Luz 5

y la df sube en +1

• **Cadena de Relámpagos** (distancia): Rayo de 2d6 de daño que salta hasta a 3 objetivos. Ignora armadura.

• **Rayo Solar** (personal): *"si gasta 6 puntos de Luz extra sale automático sin tirar la dificultad."*

Aura de fuego, centrada en el lanzador, quema por 3d6+1 a cualquiera a 5m de distancia.

• **Duplicación** (personal): El personaje se convierte en 2, con la mitad de PVs cada uno. Si uno de los dos llega a 0 o negativos, desaparece, pasando los negativos al que quede.

• **Escudo anti-magia** (personal): Niega la posibilidad de que un hechizo traspase el escudo durante 1 turno/nivel.

• **Ojos de Lince** (personal): Durante 1 turno/nivel permite repetir los hechizos vistos al mismo nivel del lanzador.

**Puntos de Luz 6** y se mantiene la df anterior de +1 de aumento.

• **Tormenta de fuego** (distancia): 4d6 de daño en un área de 10x10m

• **Teleportarse** (personal): Exige conocer la posición de destino con +1 df y 5 puntos de Luz más puede llevar a otra persona.

### Conjuros extras

**Atar animal:** df 12 distancia 15 metros, duración 1 día por Nivel, Se necesita conocer el idioma del animal, El sortilegio te permite dominar un animal grande como un caballo, oso... o tres animales más pequeños como zorros, gatos.. o 30 animales pequeños como murciélagos, palomas, ratas... o 50 insectos como moscas, mariposas...etc el Brujo es su Líder y están a su cuidado y mandato.

• **Explosión:** df 10, El brujo agota todos Sus puntos de luz, (mínimo 16 Puntos de Luz) y 1d6+3 pv. además perderá 1d3 asaltos el sentido y de su cabello le saldrá un mechón canoso y muy blanco, permanente por el esfuerzo, tras realizar el hechizo, saldrá del brujo una terrible

explosión de energía color carmesí en forma de oleadas arrasara desde su centro todo un radió de 7m cuadrados, Causando 1d6 por Impacto + 2d6 por quemadura, +1d6 de electricidad, (todos los que tengan espadas o armadura de metal reciben +2 extra de daño) además en el área se crea una zona muerta de energía durante 1d6 asaltos toda magia queda anulada o repelida por el efecto Onda de poder una vez pasado el efecto de la onda los vínculos con el resto del mundo se restablecen. Otro efecto en un radio de la explosión de 7m que es su limite hasta 3m más es decir 10m, todos los que estén en el radio de esos tres metros demás han de tirar (salv físico 7) para no perder 2 pv Por los residuos tóxicos de la Onda.

**Control:** df 13 Alcance 10 metros, dura 5 Horas, Doblega la mente del otro y lo controla en forma de palabras sutiles, (salvación inteligencia df9). Coste 5 puntos.

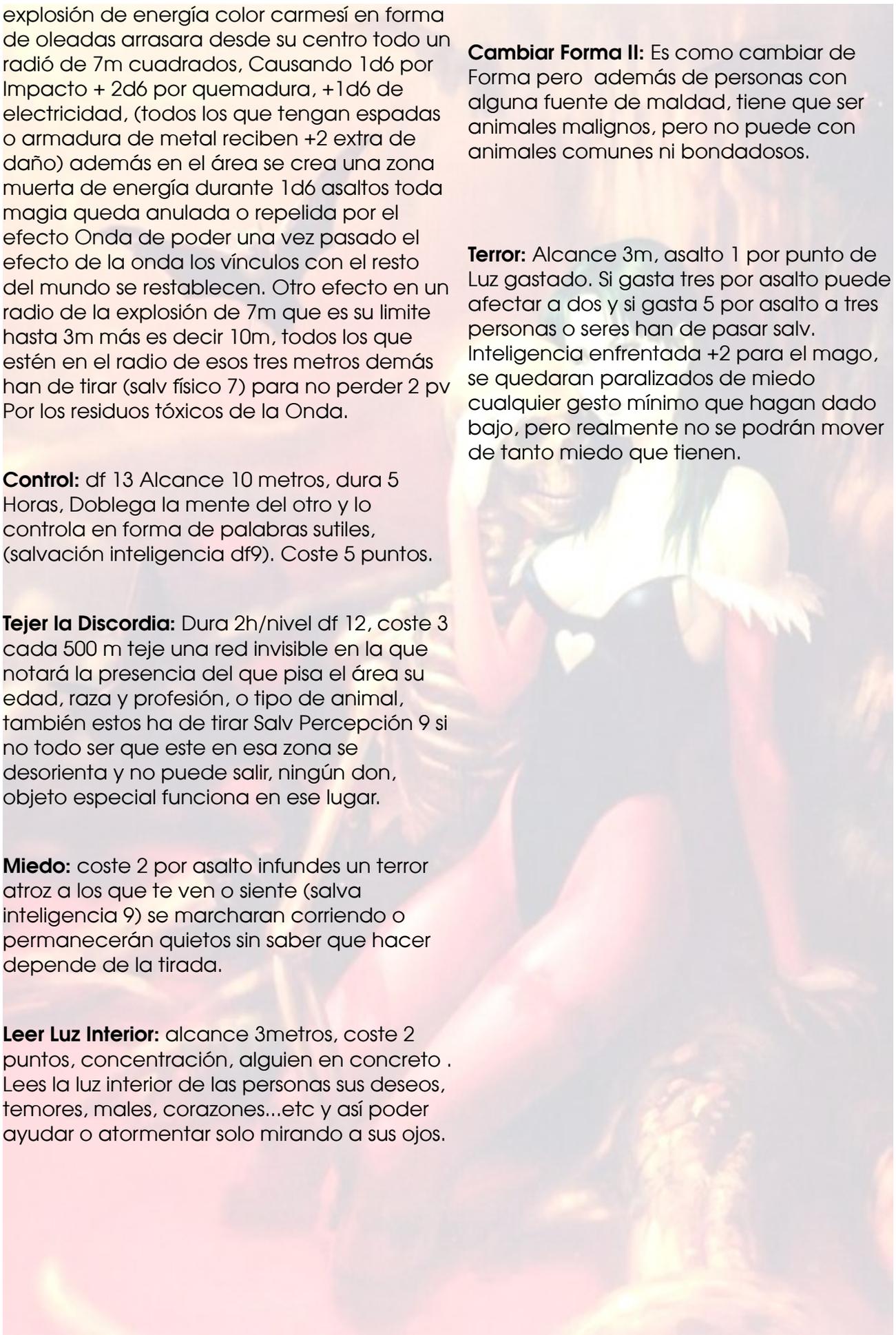
**Tejer la Discordia:** Dura 2h/nivel df 12, coste 3 cada 500 m teje una red invisible en la que notará la presencia del que pisa el área su edad, raza y profesión, o tipo de animal, también estos ha de tirar Salv Percepción 9 si no todo ser que este en esa zona se desorienta y no puede salir, ningún don, objeto especial funciona en ese lugar.

**Miedo:** coste 2 por asalto infundes un terror atroz a los que te ven o siente (salva inteligencia 9) se marcharan corriendo o permanecerán quietos sin saber que hacer depende de la tirada.

**Leer Luz Interior:** alcance 3metros, coste 2 puntos, concentración, alguien en concreto . Lees la luz interior de las personas sus deseos, temores, males, corazones...etc y así poder ayudar o atormentar solo mirando a sus ojos.

**Cambiar Forma II:** Es como cambiar de Forma pero además de personas con alguna fuente de maldad, tiene que ser animales malignos, pero no puede con animales comunes ni bondadosos.

**Terror:** Alcance 3m, asalto 1 por punto de Luz gastado. Si gasta tres por asalto puede afectar a dos y si gasta 5 por asalto a tres personas o seres han de pasar salv. Inteligencia enfrentada +2 para el mago, se quedaran paralizados de miedo cualquier gesto mínimo que hagan dado bajo, pero realmente no se podrán mover de tanto miedo que tienen.



# CONJUROS

## LISTA DEL NIGROMANTE

### Conjuro Historial

Según tu Historia y aprendizaje quizás has podido aprender otro conjuro distinto de una rama distinta y que no tiene nada que ver a la tuya lo malo es que te cuesta el hacer el conjuro un punto más de Luz.

Y +1 de subida a la dificultad.

### Hablar con los muertos

df10,9,8 Puntos de Luz 1 por 1d6 asaltos, te permite hablar con un ser humanoide inteligente después de morir este 1 día después es el límite de poder hablar con él se ha de conocer su lengua.

El muerto solo hará que mover la boca y decir lo que se le pregunte, pudiendo mentir si quiere.

### Traspasar muro

df 11,10,9 Tu espíritu traspasa los muros y lo mandas a escuchar o espiar lo que quieras, pero no podrá coger nada, ni atacar, pero si dar un mensaje corto a alguien. Punto de luz por cada 100m y otro Punto de luz por cada 1d6 asaltos este activo.

### Convocar espíritu

df12,10,9 haces que aparezca el reflejo del espíritu de quien poseía el objeto este te contestará a tres preguntas, pero no tiene por que ser verdad. Punto de Luz por cada asalto 1d6 activado.

### Encadenar.

Df13,12, Haces que cuando alguien muera su alma quede atada al cuerpo y no pueda irse un punto de Luz por 1d6 asaltos luego las cadenas se romperán y el espíritu partirá.

### Sirviente.

Df 11,9 aparecerá un fantasma Incorpóreo que estará a tus servicios, este al ser incorpóreo no puede tocar nada, pero si hablar, asustar, pasar las paredes etc. Puntos de Luz 2 por cada 1pv que se le quiera dar, al minuto nivel se desvanecerá.

### Zombi o Esqueleto.

Df13,12,11 un cuerpo que este cerca y en descomposición podrá ser activado y puesto a tus ordenes.

Físico, Inteligencia, destreza, carisma, percepción tendrá según los puntos de luz que se gasten

Por cada punto de luz es un +1 en un atributo (solo puede haber un atributo en 0, los demás han de tener por lo menos un +1). También se gastará 1 punto de Luz por cada 1d6+1 asaltos activados.

O puede tener la opción de no gastar puntos de Luz y que este activo el muerto durante 1 asaltos Nivel.

### Autopista

df10,9, Puntos de Luz 1 por cada asalto, tu alma abandona el cuerpo para materializarse en las islas entre fronteras, llenas de almas, lo que te pase en esta te repercutirá en el otro plano y en tu cuerpo.

### Muerte de Plantas

\*df 12,11,10,9 Por cada punto de luz haces un radio de 10m de radio

Haces morir en el área de las plantas naturales y árboles no mágicos ni especiales.

### Arma maldita

df 9,8 poder de luz 2 hace que un arma sea maligna para combatir a una criatura determinada dándole +1 a esa arma y un +2 de daño maligno, durante Puntos de Luz 2 por cada 1d6 asaltos.

### Contacto de la muerte (toque):

Por cada 2 puntos de vida quitados a la víctima es uno de Poder de Luz que gastas, contando siempre hacia arriba los impares, es decir, si se quita 5 pv se gastaran 3 punto de luz. daño 2d6+1 este daño ignora armadura. Requiere tirada Pelea.

### Muertos Amigos

(distancia): Inmoviliza a cualquier Zombi o esqueleto menor o medio, durante 1 punto de luz turno (Salv: FIS 8) y piensa que eres uno de ellos.

#### • Olor y terror de muerte

(Distancia):. En caso de éxito el afectado huirá, o quedará paralizado de terror mientras dure el hechizo y olor, durante 1 punto de Luz a turno. (salvación: INT 9)

• **Sombras Fantasmales (personal):** Permite fundirse con cualquier sombra durante 1 punto de luz a 1d6 asaltos da +3 sigilo.

### Onda Sonica

df 11,10, 9, 8./ coste de puntos de luz 3, Lanza una potente onda sónica por la boca, esta onda avanza en forma de lcono < 1m de ancho la parte más estrecha a 3m la parte más ancha, llega hasta 6 metros, (siendo la formada en metros esta :1m +1m 2m+2m+2 +3m) todo lo que esta en esta distancia recibe 1d6+2 de daño.

### Escudo Del Inframundo.

Df10,9,8,7,6 Puntos 1d6 asaltos por cada 2 punto de Luz y persona. Aparece un escudo con forma espectral y traslúcido que se interpondrá entre tus enemigos da a la defensa de C.C +1 y a los de destreza +2.

**Circulo Arcano Conjuro instantáneo**, si se desea pero deja al mago agotado -1 al prox. Asalto en todo **haces** aparecer un círculo de 6m. de radio, todos los que estén dentro del círculo reciben un +3 a la defensa durante 1d6 asaltos Puntos de Luz 5.

### Conjuro activo *Conjuro instantáneo*,

Puntos de Luz tres lanzando, este conjuro te permite junto a el lanzar otro conjuro que sepas, sin tener que pasar la df pero si gastando los puntos de luz que le correspondan al conjuro lanzado. Al cabo de 12h lo tienes que aprender de nuevo. el **Conjuro Activo**

### Condición

Para pasar en un área, una habitación etc tu defines sobre la puerta, marco lugar de acceso una condiciones de quiénes pueden pasar o abrirla, Como "todos los enanos" El que intente forzarla tendrá -3 para abrir y el que pase tendrá una maldición de por ejemplo -2 durante 1d6 días en Inteligencia Se puede anular con otro poder mágico a tirada enfrentada en inteligencia con +1 para el que hizo el conjuro. Coste 3 para hacer el sortilegio, y luego 1 punto de gasto inmediato por cada vez que se intente franquear la zonar. Dura activo un mes por punto de inteligencia que se tenga.

### Leer Luz Interior

alcance 6metros, coste 2 puntos, 1d6 minutos alguien en concretó . Lees la luz interior de las personas sus deseos, temores, males, corazones...etc y así poder ayudar o atormentar

### Tomo IV del Mago.

Puede coger del tomo IV de piedra del mago dos conjuros y aprenderlos como si fuera de él.

### Aumento De Poder *Instantáneo*

Coste 4 aumentas cualquier conjuro su poder doblando el alcance, la duración y disminuye en 3 la df para lanzar conjuros este conjuro luego agota al conjurador durante 1d6 asaltos extra en -1 en sus habilidades y Inteligencia.

### Terror

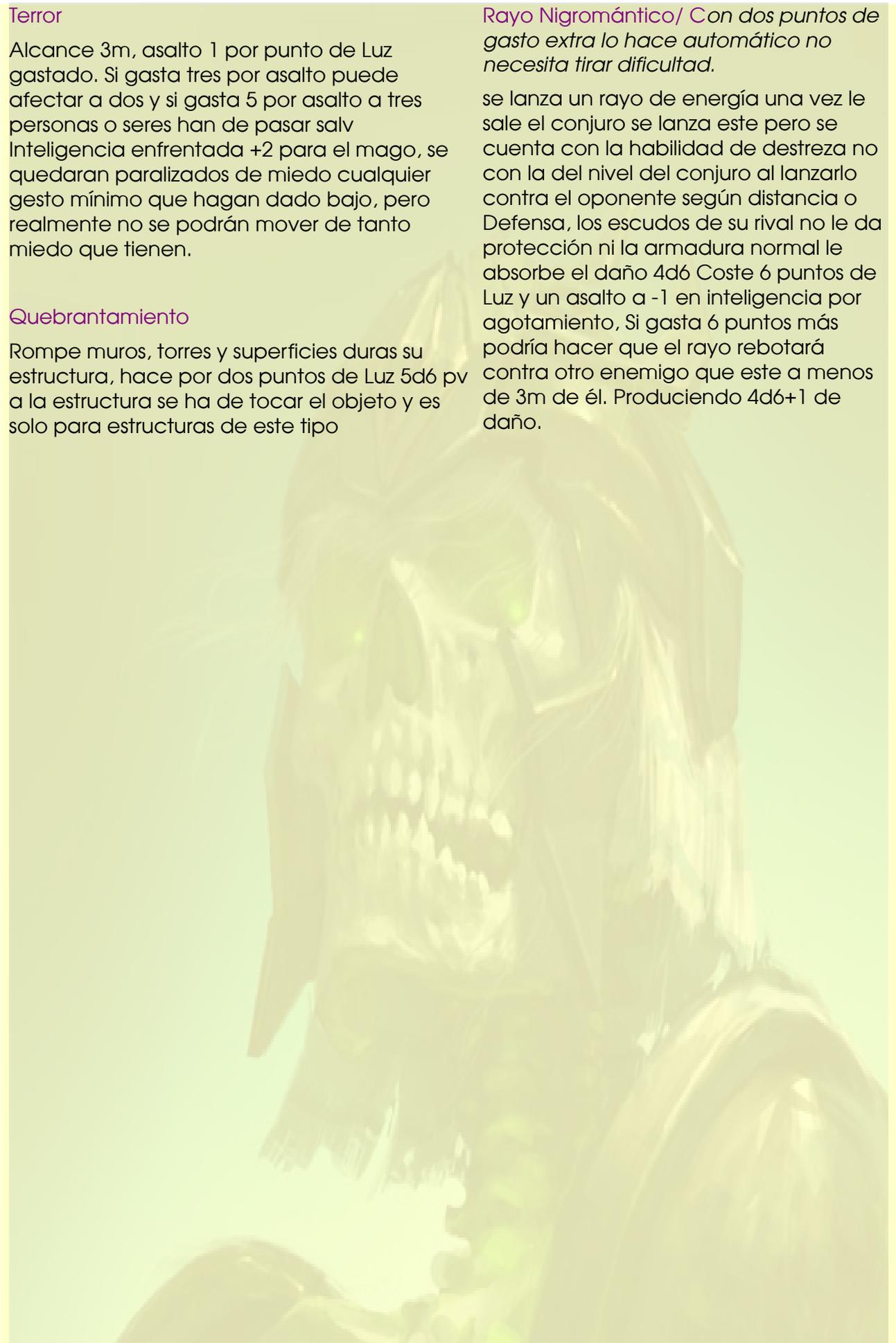
Alcance 3m, asalto 1 por punto de Luz gastado. Si gasta tres por asalto puede afectar a dos y si gasta 5 por asalto a tres personas o seres han de pasar salv Inteligencia enfrentada +2 para el mago, se quedaran paralizados de miedo cualquier gesto mínimo que hagan dado bajo, pero realmente no se podrán mover de tanto miedo que tienen.

### Quebrantamiento

Rompe muros, torres y superficies duras su estructura, hace por dos puntos de Luz 5d6 pv a la estructura se ha de tocar el objeto y es solo para estructuras de este tipo

**Rayo Nigromántico/** *Con dos puntos de gasto extra lo hace automático no necesita tirar dificultad.*

se lanza un rayo de energía una vez le sale el conjuro se lanza este pero se cuenta con la habilidad de destreza no con la del nivel del conjuro al lanzarlo contra el oponente según distancia o Defensa, los escudos de su rival no le da protección ni la armadura normal le absorbe el daño 4d6 Coste 6 puntos de Luz y un asalto a -1 en inteligencia por agotamiento, Si gasta 6 puntos más podría hacer que el rayo rebotará contra otro enemigo que este a menos de 3m de él. Produciendo 4d6+1 de daño.



# CONJUROS

## LISTA DE MAGOS

Un mago de Nivel 1 por ejemplo puede aprender ese día un máximo de 2 sortilegios y lanzarlos, sin tirar dificultad, pero tendrá que esperar por lo menos un asalto para cantarlo y gesticularlo (mirar en Profesión magos).

El mago puede en sus subidas ponerle niveles a los sortilegios que piense que más va a usar y así estos serán cada vez mas efectivos.

El Mago tiene varios Tomos pero empieza llevando solo uno

Nota: los que decidan coger un Sortilegio de mago el Punto de Luz de Gasto es de tres puntos mínimo si no hay marcado lo contrario, más las condiciones que pongan en su aprendizaje. Normalmente los de bola y rayos suelen tener mas dificultad y más coste.



### **Tomo I Es De Piel Y Color De Tapa Negra.**

#### **Conjuro Historial**

Según tu Historia y aprendizaje quizás has podido aprender otro conjuro distinto de una rama distinta y que no tiene nada que ver a la tuya lo malo es que te cuesta el hacer el conjuro un punto más de Luz.

Y +1 de subida a la dificultad.

#### **• Puño de Roca.**

Distancia 30m haces una llama a la tierra y de esta sale una enorme mano que agarrara de sus pies o patas a tu enemigo 2asaltos/nivel. La victima ha de tirar (salv destreza 9) para no verse atrapado.

#### **\*desencantar**

Disipa la magia de la zona 1d6 asaltos o desencanta objetos mágicos es tirada enfrentada de Inteligencia contra el que lo hizo teniendo el mago un +1. O a su efecto pasar d6 9.

#### **\*Esfera del tiempo**

Haces una esfera que comunicará con el lugar que tu conozcas de tu plano (distancia máxima 5000 metros) esta permanecerá abierta 1d6 asalt /por Nivel.

#### **\*transformación**

Te transformas en cualquier criatura pequeña no maligna, como ratas, palomas, lagartos...etc

pero conservar tu Inteligencia, lo demás atributos y habilidades cambian durante 1h/nivel.

### **\*Explosión de Luz**

En un radio de 20 m ciegas a todos durante 1 asalto/nivel (salvo percep 9).

### **\*Reflejo**

crea un muro de gelatina parecido a un espejo no dejando ver el otro lado y manteniéndolo oculto 100m de largo/Nivel, durante un día.

### **\*Conjuro diabólico**

Trasformas a la victima no inteligente en un ser diabólico de 2,20m que te obedece (salvo Inteligencia 8) sus atributos de físico aumentan en +2 y sus habilidades también en +2. durante, 2 asaltos/nivel.

### **\*Niebla**

Desorienta en 30m de radio a toda criatura durante 1d6 asaltos (salvo percep 9).

### **\*Caída**

Los seres, objetos que están a 5m de ti, caen hacia arriba 2m y abajo causando 1d6+1 puntos de daño.

### **\*control Nigromante**

Haces que en una zona de 30m los Zombis y esqueletos no te ataquen, se están quietos esperando 1 Asalto/nivel.

### **\*objeto custodia**

Haces que cualquier objeto mágico custodie un lugar y te avise si llega alguien. Dura 2h/nivel.

### **\*Exorcismo**

Expulsa a la criatura a su plano Sav Inteligencia enfrentadas

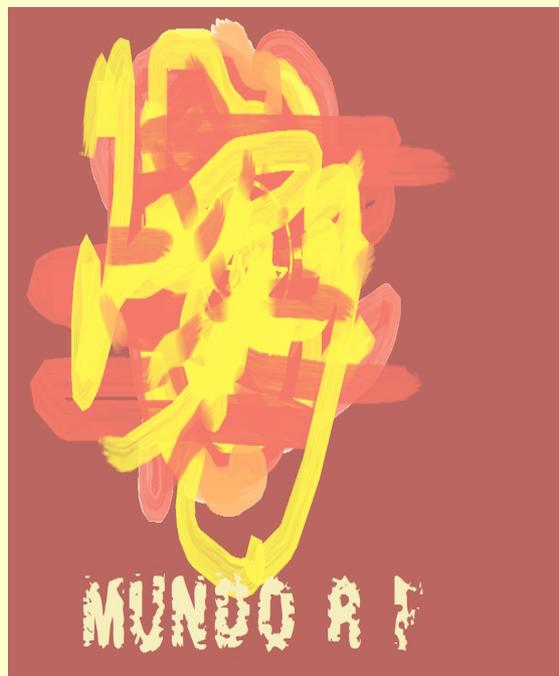
### **\*Mutación de objetos**

Trasformas a un objeto medio de apariencia bien por metamorfosis si es normal o Ilusión si es mágico. 1minuto/nivel.

### **\*Burbuja voladora.**

Haces una burbuja de hasta 7m de radio puedes trasportar un máx 600 kl en ella esta flota y la conduces como quieres 1d6 asaltos.+1 asalto extra por Nivel. Velocidad 12m asalto.

### **\*Control clima**



en un radio de 5000m<sup>2</sup>/nivel decides que temperatura ha de hacer durante 1h/nivel.

### **\*objeto chivato**

Haces que la pertenencias de alguien te conduzca a su dueño 2d6 minutos por nivel.

### **\*Piel de piedra**

Absorbe el daño hasta 2d6 el primer ataque si se esta activado.

### **\* Cobijo**

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

12 Horas/Nivel.

### **\*Ilusión Paisajística**

Un área desértica de un radio de 1200m puedes hacer que parezca un paraíso y al contrario 1h/Nivel.

### **\*Muro de ilusión Máx 6m**

no es real cualquier cosa puede atravesarlo. 1h/Nivel

### **\* Enredadera**

Haces aparecer 8 enredaderas (8 intentos) que atrapen a las victimas (salv dest 8) 1Asalto/nivel.

### **\* Encoger**

Haces que un amigo o alguien que lo desee tenga el tamaño de una rata durante 1 minuto/Nivel  
Sus habilidades F2, I3, D3, P2, C2 Advertir +2, atletismo +2, escalar +2, Buscar +1, At mordisco +1. Pv 10, BD 8, Iniciativa 2, Pellejo y piel no tiene zonas duras da +1 en absorber impactos de aplastamiento

### **\* Vida prestada**

Da 2 pv a tus compañeros en un radio de 8metros tuya.

### **\*Disfraz**

Te da el dado mas alto al disfrazarte y te concede la Habilidad con +1 extra. Durante 1h/nivel

**\*Voz** Lo mismo que disfraz pero con voz

**\*Detectar veneno** un área de 30m

**\*Detectar Magia** área de 30m.

### **\*Puños de fuego**

tus puños se prenden en llamas dándote 1d3 mas al daño del golpe estándar que suele ser de 1d6 durante 1 asalto/nivel



**\*Dardo ácidos.** Es instantáneo si se quiere pero deja al mago agotado -1 en habilidades prox asalto Lanzas a dos victimas cercanas dardos ácidos distancia hasta 15 metros (salv dest12) Son tantos que siempre les da alguno. Hacen 1d6-1 de daño.

#### **\*Alzar**

Alza un objeto no como arma a donde el quiera peso hasta 3k l asalto/Nivel. Distancia máx. Que podrá alcanzar ese asalto 3m no tienen que ser seres vivos.



**Tomo II es de color Verde y esta hecho con materiales vegetales, sus hojas son de papiro.**

#### **Conjuro Historial**

Según tu Historia y aprendizaje quizás has podido aprender otro conjuro distinto de una rama distinta y que no tiene nada que ver a la tuya lo malo es que te cuesta el hacer el conjuro un punto más de Luz.

Y +1 de subida a la dificultad.

#### **Equilibrio**

**Efecto:** Todas las maniobras Lentas (como caminar por una barra de 7cm, pasar por una cornisa de 8 cm etc.) Te da +2.

#### **Resistencia al calor:**

**Efecto:** El blanco queda totalmente protegido contra todo calor natural que no supere lo 93°.

#### **Resistencia al frio:**

**Efecto:** El blanco queda totalmente protegido contra todo frío natural que no supere lo 27°

#### **Levantar objeto:**

##### **Minuto/Nivel**

**Efecto:** Se puede mover un objeto cercano de hasta 90kg de masa a razón de 30cm por segundo sin aceleración. los seres vivos deberán hacer una tirada enfrentada de Inteligencia. Con un +1 a favor del conjurador.

#### **Invisibilidad:**

**Alcance:** 30 cm. de radio del blanco **Duración:** 1 minutos por Nivel o se reciba un golpe o realice un ataque. **Efecto:** Un objeto o ser se hacen invisibles.

#### **Espejismo Gustativo/olfativo:**

**Tiempo de lanzamiento:** 1

**Alcance:** 3m. de radio del blanco **Duración:** Concentración.



**Efecto:** Crea cualquier combinación sencilla e inmóvil de olores y sabores, dentro de dicha área, (ejemplo hacer creer que se quema algo por el olor).

#### **Fantasma:**

**Alcance:** 3m. por Nivel

**Duración:** Concentración o un cambio brusco de temperatura Máx. (1 hora por nivel)

**Efecto:** Crea la imagen de un objeto o ser, se moverá como desee el conjurador mientras mantenga la concentración, su tamaño máximo 3m de radio. Los demás tirar *Sav Perce* df 9 para darse cuenta que no es más que una ilusión.

#### **Desactivar Trampas:**

**Alcance:** Contacto

**Efecto:** Cuando se realice sobre una posible trampa da al conjurador un +3 en desactivar la siempre que sea tipo de caza o campestre y no mecánica. Si es mecánica. Tirar un 1d6 En el que un 1 activa la trampa, un 2 no conoces como desactivarla as de esperar 1Hora. 3 o 4 dan conocimiento sobre la trampa, tiras para desactivarla sin penalización pero tampoco con bonificación. 5 da conocimiento sobre la trampa, tiras para desactivarla con bonificación +2. Un 6 da conocimiento sobre la trampa, tiras para desactivarla con bonificación +3.

Si la trampa es puro sortilegio tira para ver si activas el hechizo "desactivar trampas" y luego prueba enfrentada de Inteligencia.

#### **Sopor II**

**Alcance:** 3 m. por Nivel **Duración:** 1d6 asaltos por Nivel

**Efecto:** Hace que el blanco o blancos se duerma, los blancos deberán de estar a la vista de quien realice el sortilegio. el conjurador deberá de hacer una prueba enfrentada de Inteligencia con un +1, a favor del conjurador. Si tiene éxito extraordinario el efecto de tiempo del sortilegio se x2. Puede intentar dormir tantos como Niveles tenga aumentando la dificultad +2 por cada blanco extra. (Ejemplo un conjurador de Nivel 3, podría intentar dormir a tres enemigos con un +1 a su favor del primero, Un -1 el segundo, y un -3 el tercero.

**Muro de Hielo:** Conjuro instantáneo, pero deja al mago agotado -1 al prox. Asalto en todo

**Alcance:** 1 metros por Nivel **Duración:** Concentración. Máx minuto por nivel

**Efecto:** Crea un muro de hielo apisonado de hasta 3mx3mx( 90 cm en la base y 30 cm en la cima debe de descansar sobre una base sólida, Puede ser picado en 10 asaltos humanos.// se puede usar para atrapar a alguien, Que recibe (1d6 de daño). Tirando el blanco *Sav* destreza df 7 (mientras este atrapado está protegido por el hielo que le sirve de escudo absorbe 4 y resiste este 40 pv. Pero se suele emplear más para impedir el paso, al enemigo. El clima para realizar el sortilegio a de ser fresco y húmedo si no en vez de aguantar 10 asaltos al picar el muro a aguantaría la mitad.

#### **Cuerda encantada:**

**Alcance:** Contacto / 2m por Nivel **Duración:** Concentración, 1 minuto por Nivel.

**Efecto:** Si quien realiza este sortilegio sostiene el extremo de una cuerda, puede hacer que la cuerda





### Rayo Igneo

**Alcance:** 12/20/30 +3 metros por Nivel **Duración:** Instantánea. **Especial:** Fuego

**Efecto:** Un rayo ígneo se dispara desde la palma de la mano de quien realiza el sortilegio, el conjurador debe superar una prueba de destreza o combate a distancia para acertar con el rayo al objetivo, este puede intentar esquivar como si se tratase un ataque de proyectil; si le daña el objetivo recibe 3d6+1 de daño por impacto y calor si lleva armadura, coraza, cota de malla +1 al daño, si lleva cuero -2 al daño, un fallo desastroso (pifia) puede dar a objetivos amistosos. Alcance mínimo en Metros 12/20/30.

### Bola de fuego Demoníaca:

**Alcance:** 3 metros por nivel (por lo que se aconseja tener mínimo 2 niveles) **Duración:** Instantánea.

**Requisitos:** Te deja tan exhausto este potente conjuro que te deja 1d6 asaltos con la mente en blanco -3 en pruebas sociales y académicas. **Especial:** Brujería

**Efecto:** Se lanza una bola de Fuego de 30 cm de diámetro desde la palma del que realiza el sortilegio, Estalla en el punto que lo lance el Conjurador, afecta un área de 5 metros de radio.

A) El conjurador hará un ataque a distancia (de df 12 a 9 -2 por puntos menos de 12) el daño máximo de alcance es: **de 1d6 por Impacto + 2d6 por quemadura + 1d6+1 Por tener un núcleo de Energía de Luz Demoníaca.** Los que estén de 5m a 2m más (7m) han de tirar salv físico 8 si no la onda expansiva les tirara al suelo y les causará 2pv de pérdida. Al Levantarse perderán ese asalto.



### Circulo Flamígero

**Alcance:** centro del conjurador **Duración:** Instantánea, y un minuto Nivel **Especial:** Fuego

**Efecto:** Forma un círculo de calor de 3 metros de radio y 3 de altura con 15cm de espesor alrededor del conjurador. Cualquiera que lo atraviere recibe 1d6+1 de daño.

### Aura de Llamas

**Alcance:** Contacto **Duración:** 1 asalto por nivel. **Especial:** fuego

**Efecto:** El que realiza el sortilegio puede tocar un objeto (como una espada) que ocupe un radio de 150cm y crear un aura de llamas alrededor suyo. La llamas no afectan ni a quien a realizado el sortilegio ni a quien sostiene el objeto, cualquier otro que toque el objeto recibirá un daño de 1d6+1 de calor extra.

### Invocar Llamas

**Alcance:** centro del conjurador o objeto a 4 metros de distancia del conjurador **Duración:** 1 asalto por Nivel.

**Efecto:** Crea un cubo opaco de llamas parecido a una jaula (3x3x3 metros) debe una de las caras reposar sobre una base sólida si lo atraviesan reciben 1d6 de daño.

### Saltar:

**Alcance:** Contacto **Duración:** Instantánea. **Especial:** Aire

**Efecto:** Permite al blanco saltar 15 metros en horizontal y seis metros en vertical. (o una combinación de vertical con horizontal)



*Tomo III es de color Rojo y esta hecho con láminas de cobre y grabadas a relieve con finos pinceles que golpeando con maestría dan forma al gravado en la laminas*

## Caer:

**Alcance:** Contacto **Duración:** Instantánea. **Especial:** Aire

**Efecto:** Permite al blanco reducir el daño a una caída se reduce 3 metros por Nivel.

**Salir:**

**Alcance:** Contacto **Duración:** Instantánea.

**Requisitos:** baja estas 1d6 asalto agotado -1 a todo lo que hagas.

**Efecto:** El que realiza el sortilegio tele porta al blanco a 20 metros de distancia como máximo, Pero no puede haber obstáculos en la línea recta entre el blanco y el punto de envío.

**Portal:**

**Alcance:** Contacto

**Duración:** 2 asalto por Nivel

**Efecto:** Abre un portal de 90x180x90cm en cualquier superficie sólida, podrá atravesarla cualquier persona o criatura, no se aprecia el portal a primera vista solo brilla la zona un poco más de lo normal (tirada de percepción df7 para darse cuenta).

**Condensación**

**Alcance:** 20 metros por punto de Inteligencia

**Duración:** Concentración. **Especial:** Agua

**Efecto:** Condensa 30 dm cúbicos de agua de la atmósfera tarda desde 1 asalto en las zonas húmedas, hasta 10 minutos en las mas secas.

**Muro de agua** *Conjuro instantáneo, si se desea pero deja al mago agotado -1 al prox. Asalto en todo*

**Alcance:** 1 metros por nivel **Duración:** Concentración. ( 1 minuto Nivel) **Especial:** Agua

**Efecto:** Crea un muro de agua de 3x3x(30 centímetros ) debe tener una base sólida o líquida cuando intenten atravesarlo en ese momento tendrán -3 en el movimiento y -5 todo ataque a través suyo tanto por un lado como por el otro.

**Rayo de Agua** *Conjuro instantáneo, si se desea pero deja al mago agotado -1 al prox. Asalto en todo*

**Alcance:** 5/10/15/20 +2 metros por Nivel **Duración:** Instantánea. **Especial:** Agua

**Efecto:** Un rayo de agua sale de la palma de la mano de quien realiza el sortilegio, El conjurador debe superar una prueba de destreza o combate a distancia dif 12 a 9 -2 por debajo -12. para acertar con el rayo al objetivo, si le daña el objetivo recibe 2d6+2 de daño por impacto, si lleva armadura, coraza, cota de malla -2 al daño, si lleva cuero -1 al daño, un fallo desastroso puede dar a objetivos amistosos. Alcance en Metros Mínimo 5/10/15/20

**Purificar agua**

**Alcance:** 30 metros cúbicos por nivel

**Duración:** instantáneo. **Especial:** Agua

**Efecto:** Elimina todos los sedimentos y sustancias sueltas, de un volumen de hasta treinta metros cúbicos por nivel de quien realiza el sortilegio.



## Invocar Lluvia

**Alcance:** 30 metros por nivel **Duración:** 20 minutos por punto de inteligencia **Especial:** Agua  
**Efecto:** Si hay nubes lloverá mientras dure el sortilegio. Al aire libre no dentro de una habitación.  
**Correr**

**Alcance:** conjurador **Duración:** 10 minutos por Nivel **Especial:** Bestias  
**Efecto:** El blanco puede correr (3x la velocidad de desplazamiento normal) Sin cansarse, pero si se para o realiza cualquier otra acción, cesa el efecto del sortilegio.  
**Velocidad**

**Alcance:** conjurador  
**Duración:** 2 asalto, por punto de inteligencia  
**Efecto:** El conjurador puede actuar al doble de su velocidad normal, pero inmediatamente después debe pasar el doble de asaltos a mitad de velocidad (al 50%).  
**Cambio del propio tamaño**

**Alcance:** conjurador **Duración:** 5 minutos Por Nivel  
**Efecto:** El que realiza el conjuro puede reducir su masa a la mitad ( como la estatura) no disminuye la fuerza, También puede en vez de disminuirla aumentar su masa pero no aumenta ni la fuerza ni los atributos excepto a efectos de movimiento.  
**Volar**

**Alcance:** conjurador **Duración:** Concentración. 1 minuto por Nivel **Especial:** aire y tormenta  
**Requisito:** Estará 2d6 asaltos agotado -1 a toda acción que realice  
**Efecto:** Permite al conjurador moverse arriba y abajo y horizontalmente a una velocidad de 23 metros por asalto Unos 8 Km. por hora.

## Invocar Brisa

**Alcance:** uno mismo, cono de 6 metros alrededor **Duración:** Concentración. Tope Un asalto por punto de Inteligencia +1 extra por Nivel **Especial:** Aire  
**Efecto:** Hace que surja una brisa en remolino alrededor de la persona que hace el sortilegio, que soplara en una dirección determinada, alejará cualquier sustancia gaseosa que flote, o polvo, nubes...etc. Y resta -3 a los proyectiles que lo atraviesen, la brisa afecta un cono de 6 m del centro del conjurador, y una base de seis metros de diámetro.

## Muro de Aire *Conjuro instantáneo, si se desea pero deja al mago agotado -1 al prox. Asalto en todo*

**Alcance:** 3 metros por punto de Inteligencia **Duración:** Concentración. Y 1minuto por nivel  
**Especial:** Aire **Requisito:** no hacer otro conjuro en 3 asaltos  
**Efecto:** Crea un muro de aire de 3x3x(90 centímetros de aire que bate Densamente ) cualquier movimiento a través suyo da -2 a la maniobrabilidad ese momento, por lo que los ataques a través del muro etéreo tendrán -2.

ճժժ զմբարբեց զ անգրճեց ըն  
Տընժ անննժ անտժնժ :բո



## Nube aturdidora

**Alcance:** 2 metros por punto de Inteligencia

**Duración:** Concentración. Y Máx. 1 minuto Nivel

**Efecto:** Se crea una nube de partículas de gas haciendo un daño de 1d6+2 los dos primeros asaltos, un daño de 1d6 en el tercer y cuarto asalto y un daño de 1d6-2 en el quinto y sexto asalto o demás asaltos. Tienes un porcentaje que por culpa del viento la nube se dirija hacia a ti o tus amigos (TIRAR 2D DADOS: 2 la nube va hacia ti. 3 La nube va hacia tus compañeros, 4 la nube no se dirige a la zona que tu querías pero no daña a nadie, 5 se dirige hacia tus enemigos pero parte de ella no toda y tienen un +3 en esquivarla) 6 lo mismo pero solo tienen un +1 en esquivar. 7 hacia arriba la mandas justo donde querías. Tus enemigo deberán tirar esquivar o salv. destreza 10 cada asalto por desorientación para ver si consiguen salir de la zona de peligro.

## Canción tranquilizadora

**Alcance:** 1 blanco, a 3 metros por punto de Nivel **Duración:** Concentración

**Efecto:** El blanco se tranquiliza y no puede realizar acciones agresivas ni ofensivas, mientras el conjurador este concentrado, cantando el conjuro y tenga el blanco a la vista o dentro del alcance del sortilegio, ( si se le arremete el hechizo se disipa). Prueba enfrentada de Fuerza de voluntad o de Inteligencia +1 para el conjurador.

## Canción Del miedo

**Alcance:** 1 blanco, a 3 metros por punto Nivel

**Duración:** Concentración.

**Efecto:** El blanco tiene miedo e intenta alejarse dado bajo o a su efecto -2 a toda habilidad que quiera usar. Es el mismo efecto que Intimidar pero más directo. Si sale hacer una prueba enfrentada de fuerza de Voluntad o Inteligencia con +2 para el conjurador.

## Analiza objeto

**Alcance:** Contacto **Duración:** Instantáneo.

**Efecto:** El conjurador tiene un +1 en tasar/comercio en el caso que no tuviera la habilidad la penalización en esta acción se le quitaría. Para saber además si el objeto tiene alguna cualidad maligna o mágica

## Conocimiento

**Alcance:** Uno mismo **Duración:** 3 minuto por punto de Nivel.

**Efecto:** El conjurador no tiene penalización y además se le añade un +2 en un idioma desconocido que intente interpretarlo por los medios de lectura o escuchado (desventaja solo llegará a entender un 30% de su lenguaje ya que no es un idioma aprendido si no que el sortilegio actúa como intuitivo) Tampoco llegará a hablarlo. Ni podrá responder.

## Susurro

**Alcance:** 15 metros por punto de inteligencia **Duración:** Concentración.

**Efecto:** El conjurador puede lanzar un susurro y hacerlo llegar al blanco que el quiera siempre que este en su radio y no este la zona cerrada por completo, Suelen ser palabras sueltas o frases cortas.

## Voz potente

**Alcance:** 6 m2 por Inteligencia **Duración:** 1 asalto

**Efecto:** El conjurador puede gritar un potente mandato a todo blanco que este en su radio y no haya

pasado una tirada de percepción (oído) enfrentada con la fuerza de voluntad o Inteligencia del conjurador (este tiene un +2) recibe 1d6-1 de daño y pierde un asalto por estar intentando taparse los oídos.



### Ley sonora

**Alcance:** 5 metros por Inteligencia **Duración:** Concentración 1 minuto Nivel

**Efecto:** El conjurador puede manipular los sonidos dentro de su radio y puede crear el sonido que quiera afectando los blancos que este en su radio, fuerza de voluntad o Inteligencia enfrentada contra percepción del blanco. Se tiene +1 para el mago.

### Detecta presencia de poder

**Alcance:** 3 metros por Nivel **Duración:** Concentración.

**Efecto:** Puede detectar en un área determinada si hay algún aura con poder que desprenda ser vivo o espectro, o en algún objeto que toque en ese momento, no sabrá si es maligno o benigno o que tipo de poder tiene, pero si sabrá si es poderoso o no.

### Localización

**Alcance:** 100m por nivel **Duración:** Concentración. 1h nivel

**Efecto:** Da la dirección o localización de un lugar o objeto determinado con el que quien realiza el sortilegio esta familiarizado.

### Detecta lo invisible

**Alcance:** 1 metros por Nivel **Duración:** 1 minuto nivel. Concentración

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

### Correr sobre piedra

**Alcance:** uno mismo **Duración:** 2 minutos por punto de Inteligencia

**Efecto:** Permite al conjurador correr sobre una superficie de piedra que tenga un desnivel de hasta 75° como si fuese terreno llano

### Andar por las ramas

**Alcance:** Uno mismo **Duración:** 2 minutos por Nivel. **Especial:** Aire

**Efecto:** El conjurador puede Andar sobre las ramas casi horizontales (que soporten su peso) como si fuese terreno llano.

### Andar Sobre las aguas

**Alcance:** Uno mismo **Duración:** 2 minutos por Nivel. **Especial:** agua

**Efecto:** El conjurador puede Andar sobre las aguas como si se tratase de terreno seco y llano. Si el agua no es tranquila y hay algo de corriente o de olas tirar df6 de destreza o acrobacia por cada asalto que se este andando sobre el agua, si la corriente o el oleaje fuera más fuerte se iría incrementando la dificultad en 2.

*ᄀᄁᄂᄃᄄᄅᄆᄇᄈᄉᄊᄋᄌᄍᄎᄏᄐᄑᄒᄓᄔᄕᄖᄗᄘᄙ*

### Ocultar huella

**Alcance:** Uno mismo ( "Un acompañante" ) **Duración:** Concentración.

**NO de cansancio:** 10

**Efecto:** El conjurador puede ocultar sus huellas para que no lo rastreen otros y además con otro punto extra puede mejorar el conjuro con un acompañante más aumentando la df de rastreo para el que les sigue en un +3

## Alivio de aturdimiento

**Alcance:** Un blanco que este a 1 metro por punto inteligencia. **Duración:** Instantáneo

**Efecto:** Alivia al blanco un asalto de estar aturdido, es decir que el blanco Quedará aturdido un asalto menos, que antes de que se realizase el sortilegio (además de la reducción normal).



## Bendición

**Alcance:** Un blanco, 30m . **Duración:** 2 asalto por nivel

**Efecto:** Si el blanco pasa la fuerza de voluntad o inteligencia del conjurador (este tiene un +3)

Protege al blanco en su Bonificación defensiva dándole un +1, también le da +1 en su ataque, y en su fuerza de voluntad o inteligencia para vencer el miedo o un sortilegio enfrentado

## Desviación

**Tiempo de lanzamiento:** instantáneo, **Alcance:** conjurador **Duración:** instando **Especial:** aire

**Efecto:** Desvía un proyectil lanzado, contra quien realiza este sortilegio dicho proyectil debe estar echo en parte de materia orgánica ,resta -5 al ataque de quien lanza el proyectil.

## Calmar amigo

**Alcance:** un blanco **Duración:** 1 minuto por nivel

**Efecto:** El blanco no realizara ningún movimiento ofensivo ya que piensa que

eres alguien que el conoce, solo si se le ataca este reaccionará. Enfrentado fuerza de voluntad o inteligencia el conjurador tiene un +1. si el blanco tiene un nivel más, superior al del conjurador el +1 de bonificación se pierde.

## Abrir

**Alcance:** contacto **Duración:** instantáneo.

**Efecto:** Este conjuro permite a quien lo utiliza abrir puertas cerradas , lo estén por causas mágicas o mundanas. El conjurador abre automáticamente cualquier cerradura aunque no posea la llave. No obstante, las cerraduras mágicas suelen resultar más difíciles de abrir. El Narrador debe asignarle una dificultad a la cerradura, que normalmente equivale a la Fuerza de voluntad de la persona o Int. que lanzó el conjuro de Cerrar. A continuación, el mago realiza una prueba de fuerza de voluntad, si iguala o supera la df , la puerta se abre. Algunas puertas han sido selladas mágicamente con encantamientos aún más poderosos que se imbuyen en su estructura: La df de la de F voluntad para abrir una de estas puertas puede ascender hasta el máx.

Կ ըւժ ըն ալ ըն՝ ամառացի գեղ գտեղե ջրս ըն եպոպս  
~ ջեռացի ջեռն զգեռեռեռն սգոպս ես ՏՊՕ



*Tomo IV es de color Caqui y esta hecho de piedra. La Df es de 12,11,10 y puntos de Luz para que los no magos se orienten.*

### **Abrir**

*Alcance: contacto Duración: instantáneo.*

*Efecto: Este conjuro permite a quien lo utiliza abrir puertas cerradas, lo estén por causas mágicas o mundanas. El conjurador abre automáticamente cualquier cerradura aunque no posea la Llave. No obstante, las cerraduras mágicas suelen resultar más difíciles de abrir. El Narrador debe asignarle una dificultad a la cerradura, que normalmente equivale a la Fuerza de voluntad de la persona o Int. que lanzó el conjuro de Cerrar. A continuación, el mago realiza una prueba de fuerza de voluntad, si iguala o supera la df, la puerta se abre. Algunas puertas han sido selladas mágicamente con encantamientos aún más poderosos que se imbuyen en su estructura: La df de la de F voluntad para abrir una de estas puertas puede ascender hasta el máx.*

### **Mensajero**

*Contacto, puntos de Luz 1 hace que un insecto volador o un pájaro común te haga de mensajero al que le llegue el mensaje le entenderá.*

### **Apagar Fuego**

*Coste 1 si es tipo vela, 2 si es tipo antorcha, 3 si es una hoguera pequeña, 4 si es una hoguera algo más grande, 5 si es una hoguera enorme, 7 si es un pequeño incendio. El mago puede hacer hasta el cuatro.*

### **Paraguas**

*Hace que el mago y sus cinco compañeros no se mojen mientras este se concentre. Coste 2.*

### **Cerrar**

*Distancia a 1 m o contacto, cierra una puerta mágicamente y no deja que se abra más que con una palabra secreta, el que intente abrirla a la fuerza con magia a de tirar de enfrentamiento de Inteligencia. Coste 1 por semana. Magos 1 semana por Nivel.*

### **Confianza**

*Coste 4 por asalto, magos un asalto por Nivel, todo ser amigo cercano a ti unos 6m le das el dado alto en combate y +1 a la defensa.*

### **Llamada de la Bestia**

*El mago decide que animal a 1000m de él se le ha de presentar el conjuro dura 2d6 asaltos por Nivel o Coste 1 puntos por 1d6 asaltos.*

### **Antorcha mágica**

Durante 20 minutos por nivel el mago hace aparecer en algún objeto una Luz que ilumina un radio de 7m y puede hacer que cambie la intensidad y el color. Coste 1 por cada 20 minutos y otro 1 por cada 7m más de alumbrado.

### **Brasas saltarina**

Hace el mago que de una hoguera empiecen a salir chispas que quemen a los que estén cerca -3m 1d3 de daño. para no magos Coste 1 punto por objetivo.

### **Cegador**

radio de 40m e instantáneo las victimas que estén dentro de radio y sean capaces de ver el destello los cegará durante 1d6 asaltos (salvación percepción 9 para sufrir la mitad del efecto). Coste 2 puntos de Luz.

### **Arma verdecida por el Creador**

Esta arma si se indica el animal al que ha de atacar te da el dado más alto y es capaz de atravesar y disipar sortilegios como los que rompen las espadas de los alquimistas, dañar espectros y seres de ultra mundo 1asalto por Nivel del mago. Para no magos Coste 3 por salto y animal adicional que se elija.

### **Temor**

Este conjuro le da al mago +6 en amenazar y dar temor a los que estén a la vista de el durante ese asalto y la mitad durante 1d6 asaltos, parecerá sombrío y temeroso a los demás ojos. Coste para los no magos 2.

### **Prender Fuego**

Al contacto o a un metro/nivel, al mago puede encender un fuego a pesar de estar Húmedo el objeto tiene que ser inflamable la carne no cuenta, tal vez la ropa. Coste para lo no magos 3 puntos y 1 punto extra por metro de más de distancia que se quiera que llegue . Pero si se usa contra la ropa de una persona o el pelo de un lobo se ha de lanzar nivel del conjuro + Inteligencia + dado contra su Defensa. Puede usarlo para más objetos a la vez máx. 3. daño 1d6 por asalto que no se apague el fuego.

### **Letra Oculta**

El Mago podrá escribir una carta y severa la noche en luna con las condiciones que el quiera. Pero para detectar que en esa carta hay algo sin estar la luna tirar (advertir Poder df 11). Coste para los no magos 1 punto.

### **Runa mensajera**

Coste 1 para no magos, escribe una runa en un muro o lugar y si alguien conoce este mismo conjuro y lo toca lo activa en una noche con luna apareciendo el mensaje deseado.

### **Atadura**

la victima tira salvación Físico df 9 si no la pasa quiere decir que no se desliga del conjuro sus manos son atadas mágicas mente y se le cae lo que porte en las manos dura un asalto/nivel. Si no

eres mago el Coste es el primer asalto dos puntos y luego 1 punto por asalto que se mantenga atado.

### **Habla mental**

solo para personas 1h/nivel o 1d6h cada 2 puntos de luz el mago puede hablar a su interlocutor sin conocer su lengua por medio de la mente con 1 punto extra gastado puede hacer que un amigo suyo le pase lo mismo

### **Habla animal**

lo mismo que habla Mente pero en vez de con las personas con los animales.

### **Hablar por un objeto**

alcance hasta 2km objeto tamaño mínimo el de un puño, dura 1H/nivel el mago puede hablar a través del objeto "tipo comunicador" tiene que hacer como mínimo dos. Coste para no magos 2 puntos por objeto y Hora.

### **Observo**

Con este conjuro en 100 Km. sabes al que lo porte si ha llegado bien o si le pasa algo y necesita de tu ayuda, 4 meses de duración Coste si no eres mago 1 por mes de duración.

### **Ventrilocuo**

Puedes hacer aparecer tu voz y otra distinta a tu elección da +2 por ejemplo a disfraz. 1H/nivel Coste 1 por Hora.

### **Leer Luz**

alcance 5metros, coste para los no magos 1 punto 1d6 asaltos. Lees la luz interior de las personas sus deseos, temores, males, corazones...etc. y así poder ayudar o atormentar

### **Niebla**

Para no magos coste 3 por hora de Niebla alcance 100 metros de radio para hacerla ha de haber mucha humedad o una balsa de agua en la zona, la niebla se mueve según el viento; están densa que toda persona que quiera ver, buscar sentir...etc por ella, será con el dado bajo.

### **Llamarada del Creador**

Coste 1 punto por 1d3 de daño extra que se quiera hacer, Es el nivel del conjuro + Inteligencia + dado contra la df de distancia, Distancia es 30m/70m/100M y coberturas. Solo sirve para seres Malignos o creados por el mal.

Para los magos el daño es 1d3 por inteligencia que se tenga y nivel del conjuro.

### **Cambiar Forma:**

1 hora por Nivel siendo para animales y 1/2h para personas, si eres no mago coste 3 hora, el mago que conozca el conjuro se puede transformar en pájaro, perro o animal común, no mítica ni maligna, cambia todos los atributos y Habilidades menos la Inteligencia, carisma y fuerza de Voluntad en el caso de que haya.

*Tiene que recobrar su forma para transformarse en otra cosa sus artículos vuelven a aparecer a tomar forma Humana a de esperar de un cambio a otro 1d6 asaltos. Si toca una persona se puede transformar en esa persona durante Coste 4 por Hora.*

### **Llamando a los vientos**

*Alcance 50m, dura mientras se concentre el mago a 1h Nivel de tope o coste para no magos 2 por Hora. Recoges los vientos de la zona y los unes para crear fuertes vientos que molesten a tus enemigos y tengan estos que andar inclinados no sirve para el ataque o destruir, pero -1 en ataques de distancia y avanzar, también sirve para navegar.*

### **Cocina**

*Mejora o estropea el puchero o ración de alimento Coste 2*

### **Dibujar sobre el fuego**

*Coste 2 1d6 asaltos, o 1d6/nivel si es para magos cualquier fuego aumenta en 6 veces su fuego para que puedas hacer figuras, y dibujos en el aire es para entretener o asustar +1 en amenazar, no para atacar*

### **Dibujar Humo**

*lo mismo que Dibujar Fuego*

**Dibujar Niebla** *Lo mismo que Dibujar Fuego.*

### **Oscuridad**

*50m/nivel hace un radio de oscuridad para el y sus sicarios. Coste no magos 1 por cada 20m.*

### **Camaleón**

*1d6 minutos/nivel o Coste no magos 2 por 1d6 minutos. Cambia de color si quiere de piel, pelo, ojos, vello, ropa, objetos, tanta veces quiera puede ayudar a camuflajes disfraz +3.*

### **Viento y tierra**

*una capa de tierra y viento de hasta 30m/nivel, cubre a los navegantes los que están dentro pueden correr a máxima velocidad pero cansándose como si fuera velocidad normal. Dura 2h para magos Coste no magos 3 por Hora.*

### **Nombre**

*Le das un nombre a un animal y a partir de ese momento este reconocerá su nombre. Coste 3 permanente.*

### **Terror**

*Alcance 3m, asalto 1 por punto de Luz gastado. Si gasta tres por asalto puede afectar a dos y si gasta 5 por asalto a tres personas o seres han de pasar salv. Inteligencia enfrentada +2 para el mago, se quedarán paralizados de miedo con cualquier gesto que hagan será dado bajo, pero realmente no se podrán mover de tanto miedo que tienen.*

### **Manejo De La Tierra**

radio de 2km 1d6/nivel coste no magos 3 1d6 asaltos, el mago puede mientras este concentrado moldear la tierra que pisa formando muros de obstáculos, figuras y moldearlo con la mente como si fuera barro es más defensivo que ofensivo.

### **Objetos llameantes**

3 Por nivel para magos y no magos coste 1 punto de poder por brasa, hace que una pñia, rama etc arda pudiéndose arrojar como arma con la habilidad de destreza dando haciendo 1d6+1 de daño alcance 3/7/14m

### **El Trueno De Los Creadores / mismo asalto si gastas 2 puntos extras y luego -1 al físico daño corporal**

Coste 4 puntos el mago proyecta desde la palma de su mano un relámpago tan poderoso que no ha de tirar ataque siempre que este a 15m de distancia el objetivo le causa 3d6+1 de daño este puede reducir el daño a lamita tirando salv de destreza df 8.

El mago solo tiene que aprenderlo para lanzarlo, si quiere lanzarlo en el mismo asalto ha de gastar 2 puntos de Luz de alguien o algún objeto que lleve o ponerle nivel 2 al conjuro.

### **Resistir miedo/mismo asalto**

Coste para no magos 1 por asalto, para magos 1d6 por nivel aguantas el miedo de cualquier bestia o conjuro.

### **Romper Lazos. / Mismo asalto**

Mago aprender conjuro no magos coste 2 puntos, rompes las cadenas mágicas que te ataban las manos quedando libre

### **Rostro**

este conjuro modifica tu rostro pareciendo el de alguien cercano da a disfraz el dado alto +1/ 1 minuto Nivel o Coste 2 por 1d6 asaltos.

### **Poder**

1 minuto/nivel o 2d6 por 2 puntos de Coste detecta en una zona de 30m si hay poder de otros conjuradores, criaturas sobrenaturales y mágicas en la zona no el lugar concreto, también puede hacerse una idea del Nivel de ese poder más o menos.

### **Virus del miedo**

toda la zona 100m tiene temor de ti te da +1 a interrogar, amenazar, y liderazgo y han de tirar df7 o sus corazones y Luces internas les desmoralizará y deprimira.

Mago presencia en la zona y 1minuto/nivel No magos coste 2 por 3d6+1 asaltos.

### **Trasformación**

El mago trasforma a alguien en animal o objeto 1h/nivel. Coste 5 por hora (salvación Físico8) conserva sus facultades mentales pero adquiere las facultades del objeto o animal si se trasforma en pergamino sería muy vulnerable al fuego.

### **Ceguez**

El mago esconde su poder ante la magia o detecciones de poderes y razas, es decir parece que no tiene poder mágico al que lo sondee.

Dura 1h/por nivel o Coste de 2 puntos por 6d6+2 minutos.

### **Prismatico**

asalto/nivel o coste de 2 puntos por asalto, ve como si tuviese unos prismáticos sin obstáculos hasta 100km. No puede enfocar en una persona o punto solo en un lugar o zona.

### **Oculto**

El mago puede hacer invisible a a tantos como el quiera según el nivel que tenga durante 1d6 asaltos, Para los no magos el Coste será de 2 puntos por ser de menos de 2m y 3m si es más de los 2m. y por cada 1d6 asaltos que se mantenga la df es de 11, 9, 7

## **TRUCOS PARA LOS CONJURADORES LOS MAGOS NO ENTRAN EN ESTE APARTADO.**

### **Los que usan los puntos de luz pueden hacer los siguientes trucos:**

- \*CADA DOS PUNTOS GASTADOS PUEDEN BAJAR LA DIFICULTAD EN 1 PUNTO.
- \*CADA DOS PUNTOS DE LUZ MENOS LOS MAGOS PUEDEN TRASPASAR 1.
- \*CUANDO TE QUEDES SIN PUNTOS DE LUZ, TIENES PUNTO DE DETERIORO ES DECIR
- \*CADA 4 PUNTOS DE VIDA SE TE DA +1,5 EN PUNTOS DE LUZ CONTADO HACIA ABAJO



## EQUIPO Y PRECIOS EN DRAGMA:

1 MO=100DG

1 MP=10DG

1 MC=1DG.

### Arma Daño Alcance Precio

Alabarda (2M) 2d6 100 pg  
 Arco corto (2M) 1d6+3 15m/30m/60m 100dg  
 Arco largo (2M) 2d6 25m/50m/100m 3000dg  
 Arco de precisión (2m) 1d6+2 30m / 55m / 120m 5000dg  
 Ballesta (2M) 2d6+2 15m/30m/60m 5000dg  
 Ballesta ligera 2d6+1 15m /25m / 50m 500 dg  
 Bastón 1d6+2 n/a 100dg  
 Cachiporra 100 pg 1d6  
 Cimitarra 1d6+3 n/a 1300dg  
 Cuchillo 1d6+1 5/10/15m 30dg  
 Daga 1d6+2 3/6/9m 100dg  
 Dardo 1d3 50 pg  
 Espada corta 1d6+3 n/a 600dg  
 Espada larga 2d6 n/a 1000dg  
 Espadon (2M) 2d6 5000 pg  
 Guantelete Armado 1d3 500 pg  
 Guadaña (2M)1d6+1 1800 pg  
 Katana 2d6 n/a 5700dg  
 Sable 1d6+3 n/a 1800dg  
 Hacha de combate (2M) 2d6+1 n/a 1200dg  
 Hoz 1d6 600 pg  
 Hacha de guerra 2d6+1 n/a 1000dg  
 Honda 1d6+2 5m/15m/30m 10  
 Lanza ligera 1d6+2 15m/30m/60m 800dg  
 Lanza pesada (a caballo) 2d6(3d6) n/a 5000dg  
 Media Lanza 1d6 100 pg  
 Mandoble (2M) 2d6+2 n/a 5000dg  
 Mangual\* 1d6+2 n/a 600dg  
 Maza\* 1d6+3 n/a 900dg  
 Maza Ligera 1d6 500 dg  
 Pica pesada 1d6+1 800dg  
 Sable 1d6+3(1M) 2d6(2M) n/a 1500dg  
 Tridente 1d6+2 1500 dg



Vara 1d6+1 n/a 50dg

Escopeta de mecha(2 asalto recargar) 2d6+2  
 5m/15m/30m 8000dg

Otras Armas:

Nunchakus 1d6 200 pg

Siangham 1d6 200 pg

Kama 1d6 200 pg

Espada Bastarda 1d6+1 3500 pg

Cadena armada 2d3 400 pg

Espada de dos hojas 1d3 + 1d6 10000 pg

Hacha doble Goblin 2d6 6000

Red arrojadizas df 7 distancia 3m 2000

( Tienen tirada de salv destreza 8)

Frasco de acido df7 5m df 7 1200 pg 1d6.

Frasco de agua bendita df7 5m 2d6 a los muertos y vamopiros 2700 pg

Frasco de fuego liquido df7 5m 1d6 2200 pg

Piedra Sonica df7 6m 1d6 3300pg

\* Las armaduras no absorben daño de este tipo de armas

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



### Armadura Absorción Estorbo Precio

Cuero	1	0	700dg
Malla	2	1	7500dg
Placas	3	2	75000dg

### Escudo Def cc/C distancia /Estorbo Precio

Pequeño	+1/+1	0	200dg
Mediano	+2/+2	1	800dg
Grande	+3/+3	3	20000dg

## Varios precios de:



### Armas

- ❖ Balas de onda (10) 10 pg
- ❖ Flecha. 10dg
- ❖ Virote de Ballesta. 10dg
- ❖ Piedra de afilar. 100 dg
- ❖ Vaina sencilla. 10dg
- ❖ Veneno para armas (daño+2, 1 uso) 100 dg



### Ropa

- ❖ Botas altas. 100dg
  - ❖ Capa. 400dg
  - ❖ Mitones. 100dg
  - ❖ Muda campesino. 200dg
  - ❖ Muda aventurero. 500dg
  - ❖ Muda noble. 5000dg
  - ❖ Muda de artista 300 dg
  - ❖ Muda cortesano 3000 dg
  - ❖ Muda erudito 500 dg
  - ❖ Muda de la realeza 20000 pg
  - ❖ Abrigo 800 pg
  - ❖ Vestuario clérigo 500 pg
- Si se dobla el precio, la ropa será de mucha calidad y más vistosa.



### Animales

- ❖ Burro o mula. 1000dg
- ❖ Caballo de granja. 5000dg
- ❖ Caballo de monta. 15000dg
- ❖ Caballo de guerra. 30000dg
- ❖ Elefante de guerra. 60000dg
- ❖ Halcón adiestrado. 100000dg
- ❖ Paloma. 100dg
- ❖ Perro de guerra. 5000dg



### Miscelánea

- ❖ Antorcha. 1 dg
- ❖ Candil o Lámpara. 10 dg
- ❖ Comida para 1 día. 10 dg
- ❖ Cuerda (10 metros). 200 dg
- ❖ Ganzúas (+1 a abrir cerraduras). 30 dg
- ❖ Manta de viaje. 100dg
- ❖ Martillo de herrero. 10 dg
- ❖ Mochila de cuero. 300 dg
- ❖ Papel de liar (50 usos). 10 dg
- ❖ Pipa (50 usos). 100 dg
- ❖ Saco de dormir. 50 dg
- ❖ Tabaco de liar (50 usos). 10 dg
- ❖ Tabaco para pipa (50 usos). 10 dg
- ❖ Tienda de campaña (1 persona). 30 dg
- ❖ Tienda de campaña (4 personas). 100 dg
- ❖ Tienda grande (8 personas o más). 500 dg
- ❖ Vela. 1 dg
- ❖ Vendas, aguja e hilo, en estuche. 60 dg
- ❖ Yesca y pedernal. 100 dg



### Instrumentos

- ❖ Flauta. 10 dg
- ❖ Gaita. 30 dg
- ❖ Guitarra. 50 dg
- ❖ Laúd. 40 dg
- ❖ Lira. 200 dg



### Vehículos

- ❖ Carro. 500 dg
- ❖ Carruaje. 5000 dg
- ❖ Barca con remos. 500 dg
- ❖ Barco pequeño (4 personas). 5000 dg
- ❖ Barco medio (20 personas). 100000 dg
- ❖ Barco grande (100 personas). 750000 dg

*En Zona mas maritimas o comerciales los precios pueden cambiar y los articulos encontrandose*



Objeto	Coste	Peso (kg)
Abrojo	100	
Aceite (por frasco)	700 dg	0,7
Espejo pequeño, metal	1000 dg	*
Ganzúas (juego)	3000 dg	0,5
Instrumento musical	500-10000 dg	0,2-1,5
Aguja de coser	50 dg	
** Jabón (por kilo)	100 dg	1
Anillo con sello / sello personal	500 dg	
* Linterna con capuchón	700 dg	1
Antorcha	1 dg	0,5
Linterna fanolillo	1500 mp	22
Lampara corriente	10 pg	
Piton	10 pg	
Anzuelo	10 dg	
** Linterna ojo de buey	1200 dg	1,5
Linterna sencilla	700 pg	
Aparejo de poleas	500 dg	
Lona (por m2)	400 dg	4
Arcón grande	200 dg	
Manta para invierno	50 dg	1,5
Arcón pequeño	100 dg	4
Mochila	200 dg	1
Arpón	80 dg	2
Objeto sagrado (símbolo, agua,...)	2500 dg	*
Balanza de comerciante	200 dg	0,5
Odre para vino	80	0,5
Olla hierro	200pg	
Barril pequeño	200 dg	15
Paño común (por m2)	700 dg	0,5
Piedra afilar	2 pg	



Bolsa cintura grande	100 dg	0,5
Bolsa para componentes de conjuros	500 pg	
Paño fino (por m2)	5000 dg	0,5
Bolsa de cintura pequeña	70 dg	0,25
Paño suntuoso (por m2)	10000 dg	0,5
Botella de cristal	1000 dg	
* Papel (por hoja)	200 dg	
**Bujía	1pg	
Papiro (por hoja)	80 dg	
papel	40 pg	
**Cadena ligera (por palmo)	300 dg	0,5
Perfume (por frasco)	500 dg	*
pala / azada	200 'g	
Cadena pesada	400 dg	1,5
Pergamino (por hoja)	100 dg	**
Caja de flechas	100 dg	0,5
Palanqueta	200 pg	
Piedra de afilar	2 dg	0,5
Caja de mapas o pergaminos	80 dg	0,2
Pitón	3 dg	0,2
Campana	100 dg	
Pote de hierro	50 dg	1
Carcaj	80 dg	0,5
Red de pesca, 1m2	400 dg	2
Catalejo	1.00000 dg	0,5
Frasco	3 pg	
Grilletes	1500 pg	
Grilletes de calidad	5000 pg	
Jabón	50 pg	
Jarra Taza	2 pg	
Reloj de agua	1.00000 dg	90
Cera para sellos (kg.)	200 dg	1
Reloj de arena	2500 dg	0,5
Cerradura buena	10000 dg	0,5
Saco grande	200 dg	0,2
Cerradura ordinaria	2000 dg	0,5



Saco pequeño 5 dg \*

Cesto grande 30 dg 0,5

Silbato de señales 80 dg \*

Sello 500 pg

Simbolo sagrado 1500 pg

Cesto pequeño 5 dg \*

Cofre 200 dg

Tienda grande 2500 dg

Cristal de aumento 10000 dg

\* Tienda pabellón 10000 dg 20

Cubo 50 dg 1,5

Tienda pequeña 500 dg 4

Cuerda cáñamo (cada 15 m) 100 dg 8

Tinta escribir (por frasco) 800 dg 1,5

Cuerda seda 1000 dg

4 Tiza 1 dg \*

Escalera de cuerda, 3m 5 dg

Estuche para mapas 1000

8 Yesca y pedernal 50 dg\*

Pertiga 20 pg

Pico mineri 300 pg

Herramienta artesanal 3000pg

Herramientas para ladrán 7000pg

Instrumento musical de 50 a 10000 pg

Laboratorio Alquimia 50000 pg

Libro conjuros en blanco 15 pg

Lupa 10000pg

Material curandero 5000 pg

Material disfraz 5000 pg

Material escala 8000pg



### Tachas y arneses

Objeto Coste Objeto Coste Peso(kg.)

d Arneses carro 20 pg 5

Alforjas grandes 400 pg 4

Alforjas pequeñas 300 pg 2

Barda acolchada media 10000 pg 12

Barda cadena 50000 pg 30

Barda cota de mallas media 50000 pg 30

Barda cuero acolchada 15000 pg 27

Barda Escamas completa 1.00000 pg 35

Barda Escamas media 50000 pg 23

Barda placas completa 2.00000 pg 40

Silla de carga 500 pg 7

Silla de monta 1000 pg 15

Brida y bocado 150 1,5

Leña (para un día) 1 pg

Yugo buey 300 pg 9

Yugo caballo 500 pg 7



### Provisiones para casa

Ración viaje día 50 pg

Arroz (por kilo) 50 pg

Azúcar grueso (por kilo) 200 pg

Arenques en salmuera (100) 100 pg

Barril de pescado en salmuera 300 pg por kilo

Ronzal 5 pg \*

Espicias exóticas (p.e. azafrán, clavo) 3500 pg

Espicias raras (p.e. pimienta, jengibre) 500 pg

Espicias poco comunes (p.e. canela) 200 pg

mo

Manta para silla 30 dg 2

Herraduras y ponerlas 100 pg 4

Hierbas (por kilo) 13 pg

Higos (por kilo) 80 pg

Huevos (por 100) 80 pg  
Huevos (por 2 docenas) 20 pg  
Mantequilla (por kilo) 50 pg  
Nueces (por kilo) 200 pg  
Pasas (por kilo) 50 dg  
Raciones secas (una semana) 1000 pg  
Sal (por kilo) 20 dg  
Tonel de sidra (100 litros) 800 pg  
Tonel de vino bueno (100 l.) 2000 pg



### **Trasporte**

Balsa o barcaza pequeña de fondo plano 10000 dg  
Barcaza 50000 dg  
Barco de altura 1000000 dg  
Barco de cabotaje 5.00000 dg  
Canoa de guerra 50000 dg  
Canoa pequeña 3000 dg  
Carabela 1000000 dg  
Carro o carreta 500 dg  
Carroza ornamentada 7.00000 dg  
Carruaje común 15000 dg  
Cuádriga de guerra 50000 dg  
Cuádriga de monta 20000dg  
Currach 50000 dg  
Galeón 5000000 dg  
Gran galera 3000000 dg  
Nave larga 1000000 dg  
Remo común 200 dg  
Remo de galera 1000 dg  
Silla de manos 10000 dg  
Vela 2000 dg  
**Servicio Coste**  
Baño 3 dg  
Escribano (por carta) 20 dg



Guía, en ciudad (por día) 20 dg  
Juglar (por actuación) 300 dg  
Lavandería (por carga) 1 dg  
Linterna o hachero (por noche) 10 dg  
Médico, curandero o sangrador 300 dg  
Mensajero, en ciudad (por mensaje) 10 dg  
Plañidero (por funeral) 20 dg  
Carrero / carro 10 dg/km.  
Alojamiento posada de 20 a 200 pg  
Banquete 1000 pg  
Trozo carne 30 pg  
pan chusco 2 pg  
Queso 10 pg  
vino jarra de 20 a 1000 pg  
Cerveza jarra de 4 a 20 pg



### **Animales**

Asno, mulo o pollino 800 dg  
Buey 1500 dg  
Caballo de guerra ligero 15000 dg  
Caballo de guerra medio 22500 dg  
Caballo de guerra pesado 40000 dg  
Caballo de monta 7500 dg  
Caballo de tiro 20000 dg  
Cabra 100 dg  
Camello 5000 dg  
Capón 3 dg  
Carnero 400 dg  
Cerdo 300 dg  
Cisne 500 dg  
Elefante de trabajo 20000 dg  
Elefante de guerra 50000 dg  
Felino de caza (jaguar, etc.) 5.00000 dg

Ganso 5 dg  
 Gato 10 dg  
 Halcón (entrenado) 1.00000 dg  
 Jabalí 1000 dg  
 Oveja 200 dg  
 Pájaro cantor 100 dg  
 Paloma 1 dg  
 Paloma mensajera 10000 dg  
 Pavo real 50 dg  
 Perdiz 50 dg  
 Perro de caza 1700 dg  
 Perro de guardia 2500 dg  
 Perro de guerra 2000 dg  
 Pollo 2 dg  
 Poni 3000 dg  
 Ternero 500 dg  
 Toro 2000 dg  
 Vaca 1000 dg



\* Esos objetos pesan poco individualmente. Diez de ellos pesan medio kilo.  
 \*\* Esos objetos no tienen peso apreciable y no deben ser tomados en cuenta para la carga a menos que sean llevados a centenares.

**Pocimas**

Se pueden encontrar:

- Pocima de super fuerza +2 al Físico 1d6 turnos
- De Curación
- De destreza +1 durante 1d6 asaltos
- Pocima de recuperar 1d6 de Poder de Luz
- ... etc

\* Կրօնի զՏԵՆՈՒՄԵՆԻ ԵՂԵՆՈՒՄԵՆԸ ՆՅ ԱՅ ՄԵԽԵՏԴԱԳԸՆԸ ԿՂԸՐԸ  
 ԵՎԿ ԲՅԵԸԸՅ՝ Ա՝ ԵՎՄԴԵՂԵՆԴՔ՝ ԿՂՄԸ ԿԵԽԻ՝ ԱԸ ԾԱՄԴՏԸ

# Bestiario

Criatura	Pv	Iniciativa	Ataque	Ataque 2	Defensa	Absorbe	Daño	Especial
Dos Cabezas	34+1d6	7	8	0	9	0	2d6	-----
Dragón 1	60+6d6	6	11 Garra	6 cola	12	4	3d6+1	4y5
Dragón 2	34+3d6	7	9 Garra	4 cola	10	2	2d6+1	4y5
Esqueleto	11+1d6	7	7	0	9	0	1d6+2	-----
Zombi	12+1d6	6	8	0	9	0	2d6	-----
Gargola	26+1d6	9	9	3	9	2	2d6	3 y 4
Goblin	7+1d6	9	8	0	9	1 cuero	1d6+2	-----
Arpía	19+1d6	9	9	0	9	0	2d6	-----
Hombre / Lagarto	14+1d6	8	8	0	8	0	1d6+2	-----
Hombre/ Rata	8+1d6	10	6	0	9	0	1d6+2	-----
Liche	31+1d6	9	8	0	9	0	3d6+2	1
Loba	9+1d6	9	6	0	9	0	1d6+2	-----
Espectro	19+1d6	9	9	0	10	0	3d6	8
Ogro	34+1d6	6	9	0	8	1	3d6	-----

# Bestiario

Criatura	Pv	Iniciativa	Ataque	Ataque 2	Defensa	Absorbe	Daño	Especia
Orco	9+1d6	7	7	0	9	1 cuero	1d6+2	-----
Troll	28+1d6	7	8	0	7	1	3d6	3
Elefante	40+2d6	6	9	0	6	2	3d6	-----
Oso	26+1d6	6	8	0	7	2	2d6	-----
Tigre	18+1d6	8	8	0	9	1	1d6+2	-----
Caballo	15+1d6	6	6 coz	0	6	0	1d6+1	-----
Ladron	9+1d6	6	6	0	6	0	1d6+1	-----
Soldado	10+1d6	6	7	0	7	2 Malla	1d6+2	-----
Demonio	45+1d6	9	8	4	7	1	3d6	8
Gigante	41+1d6	7	8	0	8	2	3d6+1	-----

<b>Criatura</b>	<b>Pv</b>	<b>Iniciativa</b>	<b>Atacaque</b>	<b>Ataque 2</b>	<b>Defensa</b>	<b>Absorbe</b>	<b>Daño</b>	<b>Especial</b>
Araña Gigante	25+1d6	6	7	0	9	0	1d6+1	7
Escorpión Gigante	19+1d6	6	7	0	7	0	1d6	7

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



# AVENTURA DE EJEMPLO:

Los aventureros están en Ciudad SHALI una ciudad con temperaturas extremas mucho frío de noche y calor de día, rodeada de desierto de arena y dunas, al Oeste se encuentra la Ciudad Burguesa (enemigos no declarados) al sur ciudad Independiente y al Noroeste las montañas azules. La ciudad es amplia de casas blancas y ventanales azules, tiene dos mercados públicos (uno es el mercado negro), dos Iglesias: al Semicreador de las nubes y viento, un palacio de cuatro torres terminadas en Copulas rojizas. La ciudad tiene una gruesa muralla 2m de ancho y de 8m. de Alto, con una zanja de 4 metros que siempre hay que limpiar por las dunas y la arena del cercano desierto por lo que hay en los alrededores plantas y captus que se fijan en el suelo y frenan la arena y el viento. Hay animales en la zona como caballos muy blancos, camellos, dromedarios, serpientes, escorpiones...



## 1 Episodio:

Introducción Han robado el Cofre de las siete plagas se ofrece una recompensa (5000dragmas x psj) al que traiga el cofre intacto.



## 2 Episodio:

Investigación El atraco fue en la calle Mayor enfrente de la taberna "El Buen Becerro". El tabernero sabe algo, el dice de un hombre que frecuenta la taberna llamado Hoch el vio todo les

dará la dirección tras un regateo unas monedas.



## 3 Episodio:

Persecución En la casa Hoch este intentará escapar por la ventana, pues piensa que le quieren matar los ladrones del cofre, habrá una buena persecución y costara que confiese lo que sabe

## 4 Episodio:

Confesión al final les dirá que la banda del Minotauro lo robo y les da la dirección

del almacén, donde suelen dejar lo robado van a la zona pero no se ve nada en el lugar pues hay un muro falso ¿lograrán verlo?



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



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

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

**Premio:**  
5000 dragmas

por jugador.  
2 a 4 puntos para subida de las habilidades.  
Poner en la ficha Nivel 2 que querrá decir que ha habido una (la primera) subida de las Habilidades.



\*El Minotauro tenía algún objeto interesante como un mapa del tesoro (*para otra aventura*).

y  $1d6+1 \times 100$  dragmas.

\*Sus Vasallos tienen encima  $3d6 \times 10$  dg y uno de ellos tiene un puñal de  $1d6+1$  envenenada con  $1d3$  extra de veneno 0 - 0 dos dosis. *Nota: se puede gastar a la vez o en dos veces.*



**FIN DE LA AVENTURA DE EJEMPLO.**

---

