

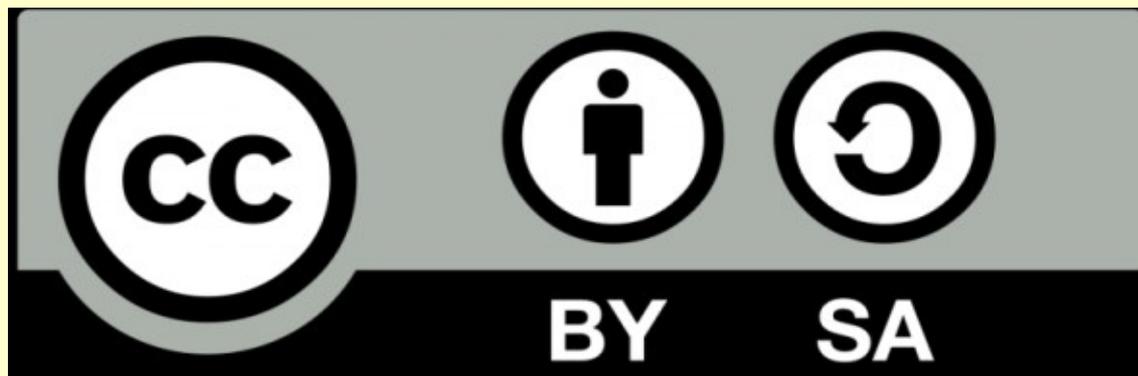


MUNDO A F

** 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.*



CC *Licencia Creative Commons by-sa – Compartir bajo la misma licencia 2.5 España*
Usted es libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- Remezclar — transformar la obra.
- Hacer un uso comercial de esta obra.

Bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
- Compartir bajo la misma licencia — Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

Entendiendo que:

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

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

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

- Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
- Los derechos morales del autor;
- Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

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

Este juego está basado en RyF 3.0 y sus versiones posteriores, con licencia Creative Commons 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 de Magia.....	19
Trucos para Conjuros.....	45
Dones	46
Equipo y Precios	51
Bestiario	58
Aventura de Ejemplo.....	61
Hoja del Psj. en Blanco.....	62
Formula Objetos Especiales.....	63

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 milenios. 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, Orión; La tierra, Andro; La Naturaleza, Antra; El Agua, Yovion; El Fuego Solcan; y El Ocaso, Srocat; También nacieron los Semicreadores y ayudantes también conocidos como Creadores menores, 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 transformarla, 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 transformó 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 se le da vida al resto de los seres del plano; 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. No enferman sino es por Brujería

Solo duermen dos horas.

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

Detectan poder oscuro venido del Ocaso



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. Y Un don extra de Naturaleza



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 o cambiar esto por otro don.

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 ser alérgicos en la 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 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.

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 los hechizos de naturaleza fauna y flora les baja en 1 el coste de PL. 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:

Antes de continuar con la profesiones y habilidades vamos a conocer los mundos en que se desarrolla esta ambientación:

Tipo de profesiones

Montaraz.

Herrero.

Guerrero.

Marinero.

Noble.

Comerciante.

Erudito.

Bardo

Animista

clerigo

Sacerdote Marcial ver lista magos

Druida o Chaman / fusión con la Naturaleza

Alquimista /Objetos/ pócimas

Animista o Clérigo/ Naturaleza curaciones por plantas o templos.

Mentalita o psíquico /poder de la mente

Mago poder esencia se acompaña de objetos, runas, libro de poder.. etc

Brujo / poder de canalización de los Creadores menores y del Ocaso.

Nigromante / son capaces de convocar espectros.

Hechicero es un posible Creadomenor con tiempo teson y estudio suelen tener mucho poder de Luz acompañado con inteligencia y mana altos-

A continuación vamos a explicar un poco los Mundos R F



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 Northable, 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 extraño 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 vuela 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 liquida 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 Pigmeos, 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 Nómadas.

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 Negara.

En Ciudad Negara 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 limite verá únicamente, una Especie de Oscuridad de color negro / rojizo

las brújulas no funcionaran y al traspasar el limite, 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 coste puntos de Luz del sortilegio $\times 3$ =mo Total.

Es decir si hace un conjuro de ejemplo un gasto de 4 PL. $4 \times 3 = 12$ mo unos 1200 drammas. 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 fórmula:

Subir un arma por ejemplo $1d6+1$ a $1d6+3$ nos guiamos por el número 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.

Ακγφηγ φδσζρ

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) //

Cabalgar (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) //
 Objetos/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) //

ժյեմցլժժ տետմցՇյցյ ետ ղյցյ
 ~եմժեբցյդտեբցյ

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, 1 don pueden al N3 saber otro .Son un Don de nacimiento Además tiene la habilidad de oficio Rastreo, si te la has puesto antes la subes en +1,si además tienes el don de Rastreo tiras 2 veces día el dado alto, también supervivencia. Y flora.

Herrero:

Puede coger 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 don de nacimiento a Nivel 4 puedes tener otro don más.

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

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.

Si no te la has puesto te puedes poner la Habilidad de Ataque a Distancia, Pelea. Si la tienes puesta puedes ponerte habilidad distinta según tu historia.

Marinero.

Tiene 1 un Don de nacimiento, además de tener otro al N4, tiene 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 1 habilidad mágica le cuesta un punto de Luz más en acerla por no ser su profesión, se activa si no saca 1,2 en el dado es para ver que no la Pifia, tiene si no se lo ha puesto ya, la habilidad de Liderazgo, Música, Bailar...

Comerciante

Te pones en regateo y comercio si no la tienes puesta. 1don de nacimiento y al N3 puede coger otro, posees plano de la zona que quieras donde estarán las mejores posadas, pueblos y rutas comerciales, empiezas con un carromato con una mula de carga de edad algo avanzada, y algún producto que comercias normalmente valorado en 2d6 x2d6 x10 dragmas. O con una pequeña tienda.

Erudito

sabe dos conjuros distintos de la listas de

Habilidades de conjuros aprendidos en su estudios.

Cuando suba de nivel podrá usar sus puntos de subida para aprender otro conjuro de cualquier otra lista de conjuros, cuando suba de nuevo, el conjuro será tipo de brujo, después de Nigromante, luego de animista y por último del que quiera. Subirá dos veces más cogiendo de la lista de conjuros, antes de poder coger una del tipo 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 Tradición/ Historias si no las tiene y de religión.

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

Además a la 3 y 6 subida podrá coger otra habilidad estandar y no arcana a nivel +1

Bardo

1 don tengan que ver con hurtos, trampas o del oficio. Al nivel 3 puedes tener otro don. Habilidad de desactivar trampas pero en el caso que las tenga te pones un cinto de ganchos 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. Tienes una cuerda especial de 1m que se hace de 15m con un gancho para escalar un poco mejor.

Sacerdote Marcial ⚔️

Un conjuro 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 a Nivel II podrá coger un Don según oficio y historia y al Nivel VII. podrá ponerse por esta vez otro conjuro relacionado con lo suyo, da lo mismo del Creador que sea. Se aconseja para la magia tener Inteligencia

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, atletismo 1, y otras habilidades q con +1; lo puede hacer una vez día activo 1d6 asaltos. Y Además el Nigromante en N3 y N6 podrá coger otra habilidad estandar y no arcana a Nivel +1

Mago 📖

El mago comienza con una runa o pócima según indique su historial y el director, además empieza con una vieja vara o bastón, 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 (5h de lectura mínimo), si lo pierde ha de recuperarlo o conseguir el libro de otro mago. Se apuntan hasta 8 conjuros por tomo.

Lo que diferencia al mago de los otros Arcanos es que no gasta sus puntos de experiencia en aprender conjuros sino que aprende automáticamente uno por subida, menos a nivel 1 que escoges dos conjuros, la desventaja es que no puede aprender más a ese nivel, ejemplo un mago de nivel 4 tendrá cinco conjuros. Sus puntos de subida suele gastarlo en sus estudios de Ocultismo, religión, Criptografía y campos relacionados. Suelen ser buenos tiradores a distancia como arcos, la dificultad suele ser como el conjuro indica no sacar 1,2 es decir no pifiarla, pero si el mago no ha estudiado sus cinco horas en su libro de mago no tiene por que salirle el conjuro o si el director le dejara hacerlo sería con una dificultad de no sacar en el dado 1,2,3 o incluso 4. Por lo que se aconseja tener sus horas de estudio.

Que decir que los conjuros que ha de aprender han de estar relacionados en su campo y no tener que ver con la magia negra, brujería y cosas así.

Druida: UUU: 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.

Habilidades de Fauna y Flora extas con +1

Alquimista: πππ: Empieza con la habilidad de herrería, La de Ocultismo Y criptología si ya las tienes te las subes un punto. Además a la 3 y 6 subida podrá coger otra habilidad estandar y no arcana a N+1

Hechicero σσσ: Leer runas (si no lo tiene ya la ficha) y ocultismo, también con un objeto especial como puede ser un gorro puntiagudo que le da +3 puntos Luz para hacer más conjuros, y Además a la N3 y N6 de subida podrá coger otra habilidad estandar y no arcana a nivel +1

Brujo δδδ: Tiene un broche con una gema oscura le sirve para tener un conjuro extra al día, o tener tres puntos de Luz más o paralizar a un muerto menor 1d3 asaltos, una opción o la otra, puede variar según su historial y directos. También tiene +1 en religión, ocultismo, leyes si no lo tiene ya. Y Además a la 3 y 6 subida podrá coger otra habilidad estandar y no arcana a nivel +1

Clérigos Naturalista γυυ : Tienen un +1 en una habilidad extra llamada Acrobacia y Contorsionismo, coge conjuros relacionados con su profesión, +1 en Pelea marcial (daño 1d6+1+(1/2 nivel de ataque)) para clérigos. Y Además a la N3 y N5 subida podrá coger otra habilidad estandar y no arcana a nivel +1. En el Ataque C.C y distancia no puede pasar de +1, por cada vez que aludas un combate de peligro, te suben en +1 automaticamente hasta tener un máx de +5 teniendo un ataque mortal, luego de usarlo se reduce a +1 el ataque, al acabar con el enemigo o a los 2d6+1 asaltos.

Animista:γγυ: Un +1 en Cocinar; preparar hierbas. +1 habilidad especial en

buscar plantas. Y Además a la 3 y 6 subida podrá coger otra habilidad estandar y no arcana a nivel +1. Tiene un objeto que le da +3 puntos Luz para hacer conjuros

Mentalistas ψψψ Suelen tener: En Labia e interrogar un +1 extra, son muy buenos para sacar información a otros. También tienen leyendas e historias. Y Además a la 3 y 6 subida podrá coger otra habilidad estandar y no arcana a nivel +1

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 16 a 20, si entra Carisma sale una media de 4 Puntos por atributo:

Fisico.

Destreza

Inteligencia

Percepción

Carisma (Opcional)

Habilidades: Van de 1 a 5:

Primera opción. // Segunda Opción

1 de 4 // 2 de 4

3 de 3 // 3 de 3

4 de 2 // 3 de 2

5 de 1 // 3 de 1

Puntos (px) y Nivel: Hay dos subidas:

la primera cada vez que se llegue a los 20 px, es una subida que se pondrá 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 6 puntos; Consejo dar 4 o 1 por episodio.

Para la subida: Mirar TB Coste Ficha.

O usar la tradicional subida de pasar por ejemplo Callejero de nivel 3 a 4 gasto 4 puntos, (consultarlo con el master.)

Otra forma de apuntar los Niveles: Dar de 100 a 300 creditos por partida y a los 1200 Creditos. Canjearlos por una subida de Nivel que les dará 12 puntos para

comprar mejoras en la Tabla de subida

Dinero: *Será de 2d6x1000 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.

Iniciativa

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 15 a 12 con -2 al daño por cada punto que no llegue al 15, sacando un 14 sería 4d6 de daño con -2, 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.*

***Los conjuradores** *no pueden llevar metal si fallan el hechizo pierden el asalto y minimo de 2 puntos de Luz o el coste del hechizo*

MAGIA

Habilidades de Hechizos hay más de 100. Tienes que hablar con tu Director para escogerlos pues depende de tu creador y tu historia podrás coger unos y dejar otros se ha de usar la lógica, si coges otra que no te corresponde tal vez puedas hacerla pero con un coste un poco más elevado del normal, por eso hay que comentarlo con el Master.

Todas las habilidades tienen una dificultad si intentas hacerla y fallas pierdes los puntos de luz.

Esta DF no es más que no sacar pifia: 1 o 2, cuando se lanza el dado, también recordar que se puede ir jugando con los puntos de luz y de vida como por ejemplo para tener más puntos de luz. y por cada asalto que esperes y estes concentrado en tu hechizo, eso también hace que baje la dificultad sobre todo si eres mago. Para las tiradas de Salvación el metodo es si te funciona el conjuro tu objetivo tirará Salv. Y tendrá que pasar una dificultad suele ser de inteligencia, percepción o Físico por lo general.



1) **Grado Emocional**

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 2PL. Y 2PL Para reducir la DF+1 Dificultad de la habilidad segun pasen los asaltos: (1,2)

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

2) **Telepatía**

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 2PL. Y 2PL Para reducir la DF+1 Dificultad de la habilidad segun pasen los asaltos: (1,2)

Mandas un pensamiento a distancia. Nivel de la Habilidad x20 Km, es la cobertura de la Telepatia. Por cada punto de Luz extra que gastes será un mensaje que mandes por asalto de duración (de unas siete palabras aprox.). Ejemplo: estoy en los calabozos de la torre" mensaje primero y me gasto un punto de luz más para decir "me ahorcarán mañana a las 9h."

3) **Control de Voluntad**

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 2PL a 5PL. Y 2PL Para reducir la DF+1 Dificultad de la habilidad segun pasen los asaltos: (1,2)

Obliga a la victima hacer actos en contra de su voluntad (Salvación Inteligencia 9).

Coste por asalto de control: 2 puntos si la victima 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. también para animales; para insectos los puntos de Luz se reduce en 1.

4) **Gran Ataque siónico**

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 2PL por cada ataque.Y 2PL Para reducir la DF+1 Dificultad de la habilidad segun pasen los asaltos: (1,2)

Puntos de luz coste dos por cada punto de Físico que se logre bajar momentáneamente hasta la inconsciencia o muerte. (tirada de Inteligencia del atacante, contra tirada de Inteligencia de la victima).

Si en dos horas no lo mata la victima recupera su estado normal, también sirve para debilitarlo a el o a sus habilidades del atributo Físico.

5) **Teleportación**

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 3PL por cada 111m. Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad segun pasen los asaltos: (1,2)

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 3 puntos de Luz por cada 111 metros extras.

Opción: Puedes hacer lo mismo con otras personas o seres si se dejan pero el gasto de PL va aumentando $\times 2$ el coste es decir para ti y otra persona te gastarías 3PL para ti y 6PL para el segundo si hay un tercero será 9PL más y así

6) Invisible

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 3PL cada 1d6+1. Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (1,2)

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. Puedes hacer lo mismo con otras personas o seres si se dejan pero el gasto de PL va aumentando $\times 2$ el coste es decir para ti y otra persona te gastarías 3PL para ti y 6 para el segundo si hay un tercero será 3PL para ti, 6PL para el segundo y 9PL para el tercero

7) Viaje Lumínico.

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 2PL cada 100km.

Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (1)

Dos Puntos de Luz por cada 100km y asalto, máx. 6000 Km., el cuerpo se queda como dormido y espuesto a posibles peligros, y tu Luz es la que viaja atravesando todo obstáculo a 100 Km/H.

de velocidad por asalto. No podrá actuar, solo hacer acto de presencia en algún lugar.

8) Levitar

Puntos de Luz para hacer la Habilidad 1PL cada Asalto su nivel int. + 4PL 2 personas Y 2PL Para reducir la DF+1 Dificultad de la habilidad según pasen los asaltos: (1,2)

El Personaje podrá levitar a velocidad de 2m su Nivel int. por asalto que tenga en la habilidad. Coste Un Punto de Luz Por asalto. Cuando pase el efecto caerá como una pluma sin daño. gastando 4 pl por asalto/nivel int. puede levitar a otra persona o cosa máx peso 110 kl, siempre que sea voluntariamente si no es así y no se dejase entonces no funcionará la habilidad. Ejemplo: Me gasto 2PL para estar dos asaltos levitando y otros 8PL para que mi compañero Levite conmigo otros dos asaltos. Si solo quiero levitar a mi compañero y no yo me gasto 1Pl para mi aunque no Levite y 8PL para levitar a mi compañero asaltos.

9) Saber de Huellas:

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL/3PL Y 2PL Para reducir la DF+1. Df. según los asaltos (1,2). Se sabe que animal es el que dejó la huella, su peso, edad, sexo y tienes una imagen de este, te da +1 en rastrearlo ese asalto, si te gastas otro punto extra de luz podrás hablar el idioma de ese animal si lo ves antes de .

1 hora.

10) **Dormir**

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad:
2PL

Dificultad de la habilidad segun los asaltos
(1)

Esta habilidad hace dormir a la victima 2 puntos de Luz se duerme un asalto; luego se duerme 1d6 asaltos mas por cada dos puntos de Luz gastado (salvación df 9 Inteligencia).

11) **Alma Suspendida.** * con 2 puntos de Luz extras gastados puedes reducir la df a 1

*Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad:
3PL

*Dificultad de la habilidad segun los asaltos (1, 2)

Con una planta curativa cualquiera el conjurador es capaz de hacer que la victima muerta no abandone su alma del cuerpo (se le aplicará esta habilidad una vez por pj y tipo de herida, no pudiendo volver a hacerlo o intentarlo si no es por otra causa distinta) estará su Alma en el 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.

12) **Camaleón**

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad:
2PL/3PL 1d6 asalto Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad segun los asaltos (1,2). Dos Puntos de Luz por 1d6 asaltos, Tu cuerpo cambia un 33% de aspecto ayudándote

a camuflarte con el terreno o disfrazarte (da un nivel más en el dado para la habilidad de disfraz, ejemplo: si usas dado medio ahora usas el alto.) Tambien y con un punto más que gastes te hace cambiar la voz o imitar animales.

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

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad:
2PL 1d6 asalto Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad segun los asaltos (1,2) o en el acto

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

14) **Mensaje secreto**

Puntos de Luz 2 por día segun su Nivel Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad segun los asaltos (1,2)

Con tu baston o objeto personal que tengas puedes escribir una marca y esta reflejara una Luz azulada intensa cuando el destinatario este cerca, siendo muy difícil de encontrar df 15 para el resto de la gente. Tambien puedes coger una roca o objeto y grabar en este el mensaje cuando el destinatario este cerca lo reproduzca, solo una vez, antes de dejar estar encantado el objeto.

15) **Área Controlada**

Puntos Para Hacer la Habilidad: 2PLx 30m Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad segun los asaltos (1,2)

,Si hay plantas, vegetación ...etc. esta te indica en el radio de 30m x cada 2PL si hay animales, movimientos...etc.

16) Ocultar Huellas

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL x30m Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad segun los asaltos (1/2)

2PL. por cada 30 metros que se quiera Ocultar las Huellas (da -3 al rastreo) si vas acompañado te has de gastar 1PL extra por huella a ocultar extra .

17) Predecir Tiempo

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad segun los asaltos (1,2)

Sabes si en 1d6 días el clima ; si lloviera, nevara, o granizara, el agua no te empaparía durante las primeras 1d6 horas.

18) Invocar Tornado * con 3 puntos de Luz extras gastados aparece en el acto sin tirar la df de pifia

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL el primer asalto, Por cada 1 PL que gastes luego haces que se mantenga activo.

Dificultad de la habilidad segun los asaltos (1,2) o en el acto

Aparece 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.

19) Crecimiento de Plantas *con 2 puntos de Luz extras gastados puedes reducir la df de pifiarla en +1

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

Dificultad de la habilidad segun los asaltos (1,2)

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

Tambien se puede llegar a los 100m de radio por tres puntos de Luz más extras gastados. Luego por cada 3PL más vas aumentando el alcance.

20) Curación por plantas

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad: 2PL regeneras +1 pv extra y Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad segun los asaltos (1,2)

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

A) Aumentas los efectos de la planta curativa por cada 2PL, das un +1 extra de curación a esa planta. **B)** Si careces de Planta entonces necesitas otro camino de curación urgente, necesitas trasferir tus puntos de vida a la otra persona y por cada 2PL te logras quitar un punto de vida a ti, para traspasarlo al herido, es decir deterioras tu estado, para mejorar al herido. **c)** Otro camino secreto de este conjuro es gastarte 6PL 3 de salud entonces tira el herido 2d6+1 para ver cuanto puntos de vida se recupera, pero solo se puede hacer esta medida una vez por persona y semana. Por supuesto y como siempre el dado de seis repite.

21) *Detectar Trampas*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad:
2PL. Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad segun los
asaltos (1,2)

Detecta trampas en un radio de 5m. x 2 de
puntos de Luz, durante 1 asalto; para
reducir la pifia en +1 el coste será de 2
puntos de Luz extras.

22) *Despertar vegetal*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad:
3PL +1... asalto. Y 2PL Para reducir la
DF+1

Dificultad de la habilidad segun los
asaltos (1,2)

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

23) *Cambiar Cielo*

Puntos de Luz Para Hacer la Habilidad:
2PL un asalto y 1PL cada 1d6 H.

Dificultad de la habilidad segun los
asaltos (1)

Haces que en un radio de 100m x cada 2 de
Luz que gastes el clima cambie ese asalto,
y durante 1d6 horas por 1 punto de Luz
extra gastado.

25) *Animal mensajero*

Puntos de Luz Para Hacer la
Habilidad: 1PL por Hora Y 2PL Para
reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad segun los
asaltos (1,2)

mandas a un animal que mande un
mensaje a alguien, este comprendera el
mensaje, un punto de Luz por hora de
control.

26) *Remendar Objeto No mágico*

Puntos de luz Para hacer la habilidad:
2PL para 1d6 asaltos. Y 2PL Para
reducir la DF+1

Dificultad de la Habilidad según
asaltos:(1,2)

Puntos de luz 2, en 1d6 asaltos de
trabajo, se repone el objeto roto este no
ha de tener propiedades mágicas ni ser
especial. Si gastas 2PL extras el dado
será 1d3.

27) *Arma mágica*

Puntos de luz Para hacer la habilidad:
2PL 1d6 asaltos Y 2PL Para reducir la
DF+1

Dificultad de la Habilidad según
asaltos:(1,2)

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

28) *Tallar piedra (2PL)*

Puntos de luz Para hacer la habilidad:
1PL primer asalto + 2PL 1d6 por asalto
extra.

Dificultad de la Habilidad según asaltos: (1) romperse. Una vez que has terminado de hacerlo en hora buena pues has conseguido con tenson y esfuerzo hacer un objeto artesanal de diseño único y gracias a esto podrás intentar insertarle un poder o cualidad mágica, cuando uses esa habilidad el objeto se desará.

Hace que una roca se transforme en el arma que quieras no mágica durante 1 asalto y por cada 2PL lo matendrás 1d6 asaltos, esta será de piedra y pesará más de lo normal esto restará -1 a manejarla y daño. Pero lo puede llevar un mago por no ser de metal, también en vez de un arma puede hacer una figura en piedra humanoide de medio metro.

29) Rayo de agua

Puntos de luz: 4PL

Dificultad: según distancia 5/15/30

+3+Int+dado

Atraes el preciado liquido hacia tí sobre 70cl para luego lanzarlo con una gran presión sobre un blanco haciendo 1d6+3 de daño.

Puedes lanzar con la otra mano dos a la vez teniendo un +2 en el ataque y quedando en 2d6 de daño Pero el coste será de 6PL.

30) Piedra a Metal

Puntos de luz Para hacer la habilidad: 2PL cada 1d6 asaltos Y 2PL Para reducir la DF+1

Df de la Habilidad según asaltos: (1,2)

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

31) Objeto de diseño

Puntos de luz Para hacer la habilidad: 4PL Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la Habilidad según asaltos: (1,2)

Tiras 1d6+1 días, recuerda el seis repite, dejando 4/6 Puntos de Luz por día. Si fallas un día la df has de empezar de nuevo el objeto tendra por fallar un 50% de

32) Embutir Objeto.

Puntos de luz Para hacer la habilidad: Varía más 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la Habilidad según asaltos: (1/2)

Una vez que tengas un objeto de diseño hecho por ti puedes introducirle una habilidad mágica. O una que sepas tu estandar, costara tanto puntos de luz como cueste el conjuro durante 1d6+1 días, puede hacer que alguien que no tiene el conjuro te lo preste este no podrá usar el conjuro mientras estes introduciendo el conjuro y costara 2d6 días y sus correspondientes puntos de luz x1.5. Si fallas puede que se destroce el objeto a 50% y se ha de empezar de nuevo. Si es una runa mágica solo se tiene que tener el conjuro, o pocima.

33) Quebrantar Armas de Metal

Puntos de luz Para hacer la habilidad: 4PL. Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad según asaltos: (1/2)

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

Puntos de Luz 4/6 . Ha de estar a menos de 6m.

34) **Luz** (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 2 PL por hora nivel int y 3PL. Para cegar

Dificultad de la habilidad según asaltos (1)

Crea a 20m luz sobre un objeto (no vivo) durante 1 hora/nivel. Con 3PL. También puede usarse como rayo cegador para paralizar 1 turno (Salv: PER 7)

35) **Mano de mago** (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3 PL por objeto Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad según asaltos (1,2)

Telekinesia con objetos de hasta 4kl, lo puedes atraer hacia ti o hacer que se eleve durante 1 turno/nivel. No se puede lanzar, ni usar como arma. Si te gastas 5PL en vez de 3 pueden ser 8KL.

36) **Detectar magia** (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 2 PL por cada asalto y 5m de radio

Dificultad de la habilidad según asaltos (1)

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

37) **Toque eléctrico** (toque):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 2 PL por cada asalto y golpe va con pelea

Dificultad de la habilidad según asaltos (si es pelea va con esta habilidad.)

2d6 daño que ignora armadura. Requiere Habilidad de Pelea. Das un puñetazo o patada eléctrica. Pero si ese asalto fallas y no das a tu rival el puñetazo o la patada pierdes los 2PL.

Si te gastas 4 PL en vez de 2PL podrás trasladar el toque eléctrico a un daga o puñal si al usar la habilidad de ataque a distancia pegas a tu rival con la daga le haces 1d6 de daño por arma + 2d6 por toque eléctrico el arma sea daga o puñal se sedará al impactar al no resistir tanto poder a no ser que sea algo de un material o diseño especial .

38) **Materializar arma** (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 4PL por 1d6 asaltos Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad según asaltos (1,2).

Permite invocar un arma no mágica, durante 1d6 asalto si es de metal el mago no podrá hacer conjuros mientras la empuñe. Con 2PL extra forma una capa aislante al arma y podría el mago usar la magia. Pero también puede invocar el arma para un amigo o compañero.

39) **Pies de araña** (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 4PL por 1d6 asalto + Nivel , 9 metros. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad según asaltos (1,2).

Permite caminar por cualquier superficie negando la gravedad durante 1d6 asaltos más asalto extra por nivel que se tenga en la habilidad. (9m).

40) Arma de Fuego (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 2 PL

Dificultad de la habilidad según asaltos (1).

Envuelve el arma en fuego realizando 1d3 de daño adicional durante 1d6 asaltos.

41) Atravesar (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3 PL asalto. Y 1PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad según asaltos (1,2).

Permite atravesar cualquier sólido con un máximo de 1.5m de espesor.

Si te gastas 3PL más se podría llegar a los 2,5 metros de espesor.

42) Aura de Curación (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 4 PL Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad según asaltos (1/2)

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

43) Reflejo (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3 PL por 8H o se use. Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad según asaltos (1/2)

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

44) Respirar bajo el agua (toque):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3 PL Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad según asaltos (1,2)

Permite respirar bajo el agua durante 1d6+Físico, minutos.

45) Dardo mágico (distancia):

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

Dificultad de la habilidad según asaltos: según obstáculos y el alcance.

3 + Inteligencia + dado, contra alcance, 2d6 daño Distancia 5/10/15m. Se puede por 3 PL más es decir un total de 7PL.

Lanzar un dardo gemelo, haciendo un total 3d6 de daño y dando +2 al ataque.

48) Invocar Lobo (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3 PL 1d6 asaltos Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad según asaltos (1/2/3)

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 2, rastreo 4, advertir 3

49) Espejo de Sombras (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3 PL 1d6 asaltos Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad según asaltos (1/2)

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

50) **Sentidos Puros** (personal):

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

Dificultad de la habilidad según asaltos (1)

+1 a PER durante 1 turno/nivel. O quizás quieras aumen +1 Físico ó +1 en destreza; tienes que escoger, mientras tienes activado uno, no se puede activar otra.

51) **Relámpago** (distancia):

Puntos de Luz para para la habilidad : 4PL concentrado 1 asalto ,y 5PL en el mismo asalto

Dificultad de la habilidad según distancias: Df10 corta/df13 media y df16 larga según distancia

Tirar Inteligencia + 3 + dado. 2d6+1 daño 11/16/21m que ignora armadura.

52) **Terror**:

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 1/5 PL 3m. Turno nivel int se tenga

Dificultad de la habilidad según asaltos: (1.2) se reduce +1 gastando 2PL más

Alcance 3m y 1PL. turno/Nivel. Si gasta tres por turno/nivel puede afectar a dos y si gasta 5 por turno/Nivel. a tres personas o seres han de pasar salv. Inteligencia enfrentada con +1 para el mago, tira el conjurador y si saca los hechiza y se quedaran paralizados de miedo cualquier gesto mínimo que hagan dado bajo, pero realmente no se podrán mover de tanto miedo que tienen.

53) **Cambiar Forma** :

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 5 PL 1d6 minutos por nivel de la habilidad Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad según asaltos: (1,2)

cambias de Forma pero tiene que ser animales NO malignos, es decir comunes. Mantienes tu Inteligencia, pv, mana, pero las demás cualidades pueden variar.

53) **Tejer la Discordia**:

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3 PL Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad según asaltos: (1,2)

Dura 2h/nivel df 12, coste 3 cada 300 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 si lo requiere el conjurador. 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, pero si otros conjuros. Dura el efecto lo ue dure el sortilegio a 2h nivel

54) **Explosión:**

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 16PL minimo.

Dificultad de la habilidad según asaltos: (0)

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 radio de 7m cuadrados, Causando 1d6 por Impacto + 2d6 por quemadura, +1d6 de electricidad, +1d3 radiación +1d3 herosión (todos los que tengan espadas o armadura de metal reciben +2 extrad 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 7o df+int+raza) para no perder 2 pv Por los residuos tóxicos de la Onda.

55) **Tormenta de fuego (distancia):**

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 6PL.

Dificultad de la habilidad según asaltos: (1) da automaticamente

Su centro será desde donde esta el conjurador. todos amigo y enemigos menos el mago reciben 4d6 de daño en un área de 10x10m por una tormenta de fuego.

56) **Duplicación (personal):**

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 6PL una copia y 9PL. Dos copias Y 2PL Para reducir la DF+1 Durante 1d6 asaltos por nivel habilidad

Dificultad de la habilidad según asaltos: (1,2)

El personaje se convierte en 2. Su copia tendrá: F2, D2, I3, P2, C3 pv la mitad de su copia, mana la mitad de su copia, Defensa 7, Reflejos 1, iniciativa 3 + el resto de las habilidades las mantiene igual que su copia pero basandose en el atributo de la copia. Solo se duplica su ropa y no el resto de objeto que la copia porte.

Puedes duplicarse el original y si tiene suficiente mana otra vez mas, gastando 3PL extras más: Los pv sera la mitad que lo que le quede a la copia original pues se vuelve a dividir hacia arriba,y el mana 0, Atributos todos a 1, defensa 6 iniciativa 2, habilidades como la copia pero basados en los atributos actuales

57) **Escudo anti-magia (personal):**

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 6PL. 8PL sin tirar dado y en el acto

Dificultad de la habilidad según asaltos: (1,2)

Niega la posibilidad de que un hechizo traspase el escudo durante 1d6+1

58) **Ojos de Lince** (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 6PL.

Df. de la habilidad según asaltos: (1)

Durante 1 turno punto de Int. Permite repetir los hechizos vistos al mismo nivel del lanzador.

59) **Cadena de Relámpagos** (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 6PL. Y 2PL Para reducir la DF+ 1 cada vez

Dificultad de la habilidad según asaltos: (1/2/3) da automáticamente

Rayo de 2d6+1 de daño el mismo rayo puede saltar hasta a 3 objetivos que esten máx 20m uno del otro. Ignora armadura.

60) **Rayo Solar** (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 8PL. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad según asaltos: (1/2) da automáticamente

Aura de fuego, centrada en el lanzador, quema por 3d6+1 a cualquiera a 5m de distancia. de radio sea este amigo o enemigo.

61) **Robar identidad** (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 5PL. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad: (1/2)

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

Origen .

62) **Posesión mental** (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 5PL. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad asalto (1/2/3)

Permite manejar el cuerpo de una víctima durante 1 turno int. Salvación INT 11. El cuerpo del lanzador queda inconsciente

63) **Defensa mental** (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3PL. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad (1/2)

+1 a salvación contra magia durante 1 turno Int. O da +1 a la df del conjuro enemigo. Si te gastas otros 2PL más, obtienes otro +1 en Salv.

64) **Aura de Poder** (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3PL. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad por asalto (1/2)

Da un +1 a golpear y daño a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 10 metros durante 1 turno/nivel int.

Si te gastas 4PL más, das otro +1 a tus aliados.

65) **Caminar entre sueños** (personal):

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

Dificultad de la habilidad (1)

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

66) **Anticipación** (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad :
3PL. Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad (1/2)

Prevé los actos del enemigo y da +1 a defensa y ataque durante 1 turno/nivel.

67) **Alzar muerto viviente** (personal)

Puntos de Luz para hacer la habilidad :
3PL. Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad asalto (1/2/3)

Levanta a un muerto que está a nuestras órdenes durante 1d6+1 asalto.

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

Puedes mantener el conjuro 1d6+1 asaltos más con 3PL extras gastado

Con 5PL más de gasto puedes levantar en vez de uno a dos muertos vivientes.

Entonces para mantener a los dos Zombis activos durante más asaltos extras has de gastar 5PL para 1d6 asaltos.

68) **Bola de fuego**

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 5PL.

Dificultad 9 para 10m

Int+1+dado

(distancia de alcance máx. 10m) Lanza una bola de 3d6 de daño en un radio de 5m.

69) **Toque vampírico** (toque):

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

Dificultad de la habilidad (pelea)

Drena 1d6+1 pv's al objetivo, otorgándoselos al lanzador durante 2d6 asaltos. Ignora armadura y requiere ataque Pelea

70) **Campo Antimágico** (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 4PL. Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad asalto (1/2)

Nadie puede conjurar magia a menos de 10m del lanzador, durante 1 turno Int.

71) **Terremoto** (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 5PL. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad (1/2)

Produce un terremoto 10x10m a la redonda. podría producir 2d6 de daño si caes tirar Salvación DES 9 para no caer al suelo. Este conjuro no afecta al lanzador.

72) **Atar demonio** (distancia):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 3PL. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad (1/2)

Inmoviliza Ataque a cualquier demonio menor, durante 1d6 asaltos Este no podrá atacarnos en ese asalto pero si defenderse o escapar..

Si el demonio es mediano los puntos de Luz serán 5PL

73) **Golem**

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 4PL. Asalto Int Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad (1/2/3)

Un diseño en forma Humanoide o Animal cobra vida y esta bajo tu control, este a de ser de piedra, o madera y tener desde medio metro a tres metros.

Puedes usarlo para más figuras a la vez pero la df será de 11 + 1 por figura extra y el punto de luz será de +3 por figura extra.

Cualidades Físico 3, Inteligencia 1, Carisma 2, Percepción 3, Destreza 2. Advertir 1, Atletismo 1, reflejos 1, esquivar 1, salud 5+3d6, defensa 6, absorbe 1, At 3 puño o algo contundente 1d6+1 de daño, arrojadizo At 4 daño 1d6+2..

74) **Conjuro del frío**

conjuro practico, Haces bajar la temperatura hasta -2 grados 4PL df 1, 1d6 minutos más nivel de Inteleigencia , puedes tambien centrar el poder en un Liquido y congelarlo hasta 1Litro por cada 2PL df 1. Puedes concentrar ese poder en tu mano y lanzarlo como si fuera una bola de Hielo dificultad 9 para lanzarlo int+1+dado y 5PL de gasto. distancia 8 m máxima todo lo que esta en esos tres metros x tres metros recibe 3d6 de daño.

75) Convocar espíritu

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 2PL. Por 1d6 asaltos y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilida (1/2)

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.



76) Autopista

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

Dificultad de la habilida (1)

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

77) Muerte de Plantas

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 1PL. Por 10m de radio y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilida (1/2)

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

78) Muertos Amigos

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 2PL. Por asalto int y distancia a 5 metros y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilida (1/2)

Inmoviliza a un Zombi o esqueleto menor, y piensa que eres uno de ellos pero no tiene por que luchar por tí.

79) Sombras Fantasmales (personal):

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 2PL. 1D6 asaltos y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilida (1/2)

Permite fundirse con cualquier sombra durante 1d6 asaltos, da +2 sigilo o disfraz, según situación, dentro de la sombra.

80) Onda Sonica

Puntos de Luz para hacer la habilidad : 4PL. < asalto

Dificultad 10 habilida distancia 6m, a las criaturas sordas les afecta la mitad +3+int+ dado

coste de puntos de luz 3, Lanza una potente onda sónica por la boca, esta onda avanza en forma de Icono < 1m de ancho la parte más estrecha a 3m la parte más ancha, llega hasta 6 metros, todo lo que esta en esta distancia recibe 1d6+2 de daño. Si son sensibles al sonido el daño es de 2d6.

81) Circulo Arcano para Conjuros

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4PL Y 2PL Para reducir la DF+ 1

1D6 asaltos

Dificultad de la habilida (1/2)

Haces aparecer un círculo de 6m. de radio, todos los que estén dentro del círculo reciben un +2 a la defensa contra conjuros, durante 1d6 asaltos

82) Condición

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4PL +1 por día activo Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilida (1/2)

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 minutos en Inteligencia, Se puede anular con otro poder mágico a tirada enfrentada en inteligencia con +1 para el que hizo el conjuro. Coste 4 para hacer el sortilegio, y luego 1 punto de gasto inmediato por cada día que se tenga activo el conjuro . Dura activo como máximo un mes, pero si tienes en inteligencia un +3 por ejemplo podrías estirar la duración hasta 3 meses, pero esto requiere muchos

puntos de luz a gastar a la hora de hacer el conjuro, claro.

83) Aumento De Poder Instantáneo

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 5PL / 8PL Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad (1/2)

Aumentas cualquier conjuro su poder a elegir: o doblando el alcance o la duración o dando 1d3 más de daño, además disminuye en 1 la df para lanzar conjuros automáticamente, este conjuro luego agota al conjurador durante 3 asaltos en -1 en sus habilidades y Inteligencia, pero si gastas 3PL de Luz Anulas este contratiempo . Además se puede tener activo durante 1d6 asaltos antes de usarlo sin perjudicar la concentración del que lo realizo.

84) Quebrantamiento

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2PL por cada 5d6 Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad (1/2)

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

85)• Puño de Roca.

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL. asalto puntosinteligenciaY 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad (1/2)

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 O df+ dest +raza) para no verse atrapado.

86) Explosión de Luz

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PLY 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad (1/2)

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

**Aumento de potencia Con 2PL extras a gastar llegas a 40m y salvación percep df10.*

87) Reflejo

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4PL Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilida (1/2)

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

88) *Exorcismo

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4PL Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilida (1/2)

Expulsa a la criatura a su plano Sav Inteligencia enfrentadas

89)*Mutación de objetos

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4PL minuto nivel Int Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilida (1/2)

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

90) Objeto chivato

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL 2d6minutos por nivel Int.

Dificultad de la habilida (1/2)

Haces que la pertenencias de alguien te conduzca a su dueño 2d6minutos por nivel int.

91) Piel de piedra

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 4PL una vez, y activo 1h

Dificultad de la habilida (1/2)

Absorbe el daño hasta 1d6+1 el primer ataque Activo 1h

92) Cobijo

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL 12h/nivel int

Dificultad de la habilida (1)

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 int.

93) Ilusión Paisajística

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

Dificultad de la habilida (1/2)

Un área desértica de un radio de 1200m puedes hacer que parezca un paraíso y al contrario 1h/Nivel. Para darse cuenta de la ilusión Salv. Df 10 percepción

94)* Encoger

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 5PL minuto nivel int Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilida segun asalto (1/2)

Haces que un amigo o alguien que lo desee tenga el tamaño de una rata durante 1 minuto/Nivel int

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

95)* Vida prestada

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilida asalto(1/2)

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



96) Fantasma:

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL 1h/nivel int Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad (1/2)

Alcance: 3m. por Nivel

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

Efecto: Crea la imagen de un objeto o ser, se moverá como desee el conjurador mientras mantenga la concentración -1 al resto de habilidades, su tamaño máximo 3m de radio.

Los demás tirar Sav Perce df 9 para darse cuenta que no es más que una ilusión.

97) Muro de Hielo:

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad asalto (1/2)

Alcance: 1 metros por Nivel int Duración: . 1D6+1 asaltos.

Efecto: Crea un muro de hielo apisonado de hasta 3m x 3m (90 cm en la base y 30 cm en la cima debe de descansar sobre una base sólida, Puede ser picado // se puede usar para atrapar a alguien, Que recibe (1d6 de daño). Tirando el blanco Salv destreza df 7 (mientras este atrapado está protegido por el hielo que le sirve de escudo absorbe 4 y resiste

este 30 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 con 30pv al picar el muro a aguantaría la mitad.

98) Cuerda encantada:

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2PL minuto nivel int Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad de la habilidad (1/2)

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

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

Gastando 2PL más con estar a menos de 3m activas la cuerda sin tocarla.

99) **Invocar grietas:**

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad (1/2)

Duración: Permanente

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

100) **Detecta lo invisible**

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 2PL Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad según pase los asalto (1/2)

Alcance: 6 metros, Duración: 1 minuto nivel int. 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.

101) **encender Fuego**

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 3PL o más Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad de la habilidad (1/2)

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 3 puntos y 1 punto extra por metro de más de distancia que se quiera llegar . Pero si se usa contra la ropa de una persona o el pelo de un lobo se ha de lanzar 3+ Inteligencia + dado contra su Defensa. Puede usarlo para más objetivos a la vez máx. 3, pero esto incrementa el gasto en puntos de luz. daño 1d6 por asalto que no se apague el fuego.



102) **Habla animal**

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

Dificultad de la habilidad (1)

Hablas con los animales he insectos.

103) Poder del destino del alto Creador:

Puntos de Luz para hacer la habilidad: 6PL 1d6 horas Y 2PL por cada reducion de la DF+ 1

Dificultad de la hábilida (1/2/3)

Se te forma un medallon cristalino, cuando lo necesitas este se ilumina y se trasforma en una salida opcional / en la narración del director/ ejemplo , estamos en una cueba y no hay para encender una antorcha, gasto el amuleto de poder del destino y encuentro algo para encenderla. O estamos atrapados gasto el amuleto del poder del destino y aparece una alternativa. Con sultar con el master antes de narrar lo que se quiere. También lo podrías gastar para añadir un +1 en una tirada que despues de lanzar los dados lo necesites.

~ԿՆԳԹԽԳԿԿ ԸԽ ՆՋԿ

~ԿՆԳԹԽԳԿԿ

ԸԽ ԸԸԽԽ ԽԿԿԽԳԿԿ

ԿԳԸԵ

ԿԿԿ ԿՆԳԹԽԳԿԿ ԸԽ ՆԿԿ

ԸԽԿԿԸԸԵԽԽԽԽ

104) Animales

Puntos de Luz 4PL. Un minuto / Nivel int. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad 1/2

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

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

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

O treinta del tamaño de largatijas, ranas etc

O cincuenta insectos.

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

105) Elastico

Puntos de Luz 3PL por 1d6 asaltos más niveles se tenga en destreza Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad 1/2.

Es una Habilidad Practica y no de ataque, puedes estirar tu cuerpo como si fuese de goma hasta 4 veces más y colarte por lugares de 90% menor de tu tamaño o alcanzar alturas o coger cosas de hasta cuatro veces tu tamaño en ataques de golpe o caídas tienes un +1 absorberlos por tu elasticidad. En zonas de frío de 0 grados o menos no funciona esta habilidad al igual que en zonas de mas de 39 grados. Si estas en un liquido como un lago, rio, etc te ayuda a nadar dandote +1 en la habilidad mientras este activado la habilidad, ten encuenta la temperaturas del agua.

106) Ninja

Puntos de Luz 3PL por 1d6 asaltos más nivel destreza. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad segun asalto 1/2

llenas tu organismo de adrenalina y activas tus chacras puedes hacer tus habilidades de Atletismo, nadar y de lanzar con un +1.

Y Con cada 2PL extras que te gastes una vez activada la habilidad, puedes lanzar una onda de aire con tus manos y los que tengas a tres metros o menos los lanzas a 8 metros de distancia de ti. Estos han de tirar Salv. Físico df 9 si caen del golpe se quitan un punto de salud.

107) Humo y Niebla.

Puntos de Luz 2PL por 1d6 asaltos más nivel int. Y 2PL Para reducir la DF+ 1

Dificultad 1/2

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

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



108) Poder del fuego

puntos de Luz 2PL por asalto Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad 1/2

tienes la opción.

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

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

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

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

Si quieres atrapar a alguien tira un ataque Cuerpo a Cuerpo si funciona le haces 1d6-1 de daño, si además este le sale mal la tirada de Salv. Percepción df 8 un latigo y df10 los dos latigos Lo atrapas mientras dure el conjuro y le haces 1d3 por asalto de daño. Si lo atrapas con los dos latigos será 1d6 por asalto.

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

· ʒccʃ ʒtmdccy clb ʒʧ bccy mʒ dclbcb n mʒ clbccy mʒtad
ccʃ mʒbtbccy ʒt aʒtambd clb ʒycad mʒbtbccy ʒt
mbccydbd adccy tlbccy ddbbccy mb clbt mdcldo

109) Tierra

Puntos de Luz 2 por asalto / nivel int Y 2PL Para reducir la DF+1

Dificultad según asalto 1/2

Tienes las siguientes opciones.

A/ se forma delante de ti un muro defensivo el suelo a de ser de tierra o piedra, no barro o arena el muro de casi 2x2x2 metros protegiéndote de ataques proyectados con +3BD. . No sirve como ataque ni para atrapar a alguien es defensivo.

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

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

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

E/ bola de barro atributo 3+int + dado contra df de distancia lanzas una bola de barro que aparece en tu mano alcance 5/15/25 metros cuando impacta misteriosamente esta cubre a tu adversario como si le callera de golpe un kilo de estiércol cubriéndole por completo. Con esto se consigue que tenga -1 en sus siguientes dos acciones de destreza y tal vez que el director según situación haga una tirada para ver si el animal o ser se marcha asustado.

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



110) *Clima*

Puntos de Luz 2 asalto nivel int y 2PL Para reducir la DF + 1

dificultad 1/2

Opciones:

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

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

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

D/ Fuerte viento, estan fuerte que todos los que estan a 30m han de tirar salv.

Fisico df 9 para no andar inclinado y da - 2 a ataques de flechas, lanzas y similar, A todos por ser ciclar. Puedes ahumentar el alcance por cada 1PL en 10 m por asalto nivel y aumentar la df de andar inclinado a df10 con un +1 PL por asalto nivel no es de ataque es ofensivo.

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

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

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



111) *Tacto ardiente:*

Puntos de Luz 1 vela, 2 antorcha , 4 fogata.y 2PL Para reducir la DF + 1

Dificultad arrojadiza 3+int+dado atraer la llama y si se arroja distancias 5/8/12m

Funcionamiento de los conjuros consultar al master:

Los conjuros para lanzarlos no has de sacar Pifia o el número continuo más bajo en este caso es el 1 y 2 o Quizas 3 Pues necesitas concentrarte para no pifiarla, si te concentras un asalto reduces en 1 este requisito hasta llegar al 1 También puedes reducirla gastando más punto de poder.



Don

Cualidades especiales que tienes por nacimiento o pertenecer a una familia.

*Rastreo: sube un nivel tu tirada de dado, ejemplo si usas dado bajo, ahora usas el dado medio 1 vez día.

* Encuentro: sube un nivel tu tirada de dado en buscar, ejemplo si usas dado bajo por herida, ahora usas el dado medio 1 vez día.

*Detectar trampa te da +2 una vez día. O +1 dos veces día

*Oficio: Dado un nivel más alto 1 vez día si tiene que ver con herrería o minería.

*Tasar arma: comercio+2 y saber su historia, una vez día. O +1 dos veces día

*Concentrado: +1 al daño y +1 al ataque de C.C, o distancia una vez día.

*Tactico Defensor: das con tu energía de luz un +2 a tu escudo o armadura a elegir, 1 vez día. O dando +1 dos veces día.

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

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

*No te mareas en el mar ni enfermas por esto.

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

*Reflejos tienes +1 en iniciativa

* Peligro +1 en advertir los peligros

** Adherir: bajas la df de trepar en un nivel dejando más margen para subir por lugares difíciles, pues se transforman en Moderados y los Moderados en Fáciles...*

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

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

**Agil: tienes +1 a la destreza 1d6 asaltos, una vez día.*

** Anti-Torpes: anulas esta vez la pifia y tiras de nuevo el dado de la pifia, Pero hasta que no saques un critico y lo anules tirandolo de nuevo no podrás volver a usarlo.*

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

** Super velocidad: si no estas en secuencia de ataque o es para escapar doblas x2 los metros en correrer y tienes +1 en atletismo durante 1d6 asaltos y tantas veces como aguante tenga tu organismo es decir físico 1 vez día.*

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

**Agradable: tienes +1 en carisma durante 1d6 asaltos una vez día*

**Ambidiestro: Puedes atacar con las dos manos y se quita la penalización pero no haces dos daños sino que te da un +2 en el ataque, recuerda que al tener las dos manos ocupadas no llevas escudo.*

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

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

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

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

**Diestro: recibes robar y abrir cerradura, un +1 en estas habilidades a la vez tantas veces como puntos en destreza tengas. Luego tienes que descansar y recuperarte 7H.*

**Fantasma: recibes +2 en sigilo, disfraz los dos a la vez durante 1d6 asaltos luego has de*

descansar 8H o +1 pero lo usas dos veces antes de descansar.

**Guapo/a: tienes +1 en seducir.*

**Gran líder tienes +1 en Liderazgo.*

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

. ՃԻՄԵԽ ԱՅԽԱՆԳ



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

** Elocuente tienes un +1 en Labia.*

** Profeta sueñas con algo que pudiera ocurrir.*

**Detective: sabes si te miente alguien 1 vez por punto de carisma que se tenga al día.
Descansar 8h*

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

** Rudo tienes un +1 en interrogar.*

**Voluntad tienes un +1 en ataques contra conjuros, tantas veces como inteligencia tengas al día. Descansar 8h luego*

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

**Sobrevives: tienes +1 en supervivencia*

**Escritos: tienes un +1 en criptografía, y en un papiro de idioma antiguo tener 50% éxito.*

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

* *Naturaleza: Estas comodo con los animales y plantas +1 en fuana ,Flora y montar.*

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

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

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

* *Desprevenido: si pillas a alguien desprevenido tendras además un +1 extra en ataque y +2 en el daño.*

*Կ լժժ լե ռ Կ լե՛ ԿժԼՅԿԵԼ ԿեԿ ԿԿԵԶԵ ԿԿԿ լե եԿԿԿԿԿ
~ ԿԵԵԿԿԿԿ ԿԵԼԵ ԿԿԿԵԵԼԵԵԵ ԿԿԿԿԿԿ ԵԼ Տ՝ԿՕ*



* *Reductor: Si te dañan en un ataque mortal puedes tirar 1d6 para que absorba el golpe del daño, 1 vez cada 8h de descanso continuo.*

* *Deidad: puedes hacer una llamada a tu creador para que te de su bendición: Aprendes un conjuro en la lista de magos a Nivel de +2, pero para hacerlo has de tener al igual que un mago Puntos de Luz y dificultad que podras destinar en tus puntos de subida para ir mejorandola, al igual que los conjuradores, una vez claro el conjuro ue te ha dado tu Creador te lo anotas como habilidad en tu lista, solo se usa una vez este Don pero lo puedes pedir cuando quieras a lo largo de la aventura.*

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

* *Ataque coordinado: tu compañero en su asalto tirara el dado bajo en su acción, si ya tira el dado baja no se podrá hacer, si no ha sacado 1 de pifia, querrá decir que se ha coordinado contigo para engañar a vuestro enemigo y te da en tu ataque tantos puntos como destreza tenga tu compañero dividido por 2 hacia arriba. Tendreis que estar los dos concentrados en vuestro rival. Y no despistarse en otros asuntos. No se podra hacer dos veces al mismo enemigo pues se supone que ya conoce vuestras tácticas.*

* *Ataque Acrobatico: eres muy agíl en tus ataques, es como un baile para ti, saltas das*

volteretas, ruedas esto hace que cada vez golpees a tu enemigo y le produzcas mas de 3 puntos de daño él te atacara con un penalizador en su ataque de -1

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

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

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

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

**Derribo:* Si en tu ataque haces un Critico y le dañas además lo derribas dos metros hacia atras perdiendo este 1 asalto o tirando el dado bajo si atacase en ese asalto.

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

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

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

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

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

**Palabra divina:* Cuando una griatura es mágica tal vez necesites un arma especial para atacarla, diciendo el nombre de tu Creador o Creador menor haces que el arma en ese asalto pueda dañar a la griatura, pero si el arma le llega a tocar esta tiene un 66% de romperse o desacerse. Se aconseja usar la dote sobre armas que no se tengan especial cariño.

** Poder Marcial:* Estas sin arma, es tu última oportunidad. Te concentras este asalto y en tu frente logras que aparezca un tercer ojo. Al siguiente asalto ya puedes lanzar rayos igneos con el tercer ojo: cada vez que lances un rayo tu Inteligencia y Carisma se reduce a uno. Cuando llegue a 0 quedas en estado de Sock tus habilidades quedan afectadas y reducidas.

Estas en ese estado durante 1d6 días recuperandolo poco a poco.

Poder Marcial efecto llega hasta 15m de distancia la dificultad es de 10 y su bonificador es Atributo de Percepción +3+ Dado, Daño 2d6+1. Puedes Lanzar dos rayos Igneos en el mismo asalto a distintos rivales, pero tu Inteligencia bajará en vez de 1 punto 3 de golpe por el sobre esfuerzo.

O Puedes en vez de 1 punto gastarte 3 de golpe en inteligencia y Carisma y aumentas el daño 3d6+2 en un solo rayo y adversario.

Se aconseja tener buen carisma e inteligencia para quedar por lo menos en +1 en el atributo y no quedar en estado comatoso.

** Vapor: ¿estas encerrado?, ¿Necesitar pasar por un lugar difícil?.*

Este don te permite acceder a esos sitios, pues tu cuerpo se deshidrata tanto que te quedas como una pasa seca perdiendo hasta un 70% tu volumen corporal y permitiendote pasar por barrotes y demás sitios estrechos. Tambien te da una gran flexibilidad en tus huesos. Durante tantos asaltos como físico + destreza tengas dividido entre 2 y contando el resultado hacia abajo. Antes que termine el último de los asaltos has de tener una fuente de agua cerca para recuperar tu líquido corporal o quedaras en estado de Shock hasta que te den el preciado líquido, cuidado pues si pasas un día entero sin recibir el líquido mueres por fallo renal.

EQUIPO Y PRECIOS EN DRAGMA:

1 MO=100DG
1 MP=10DG
1 MC=1DG.

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



Vara	1d6+1	n/a	50d
Escopeta de mecha(2 asalto recargar)	2d6+2	5m/15m/30m	8000d
Otras Armas:			
Nunchakus	1d6	200 d	
Siangham	1d6	200 d	
Kama	1d6	200 d	
Espada Bastarda	1d6+1	3500 d	
Cadena armada	2d3	400 d	
Espada de dos hojas	1d3 + 1d6	10000 d	
Hacha doble Goblin	2d6	6000d	
Red arrojadizas df 7	distancia 3m	2000d	
(Tienen tirada de salv destreza 8)			
Frasco de acido df7	5m df 7	1200 d	1d6.
Frasco de agua bendita df7	5m	2d6	a los muertos y vamopiros 2700 d
Frasco de fuego liquido df7	5m	1d6	2200 d
Piedra Sonica df7	6m	1d6	3300d

* 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	700d
Malla	2	1	7500d
Placas	3	2	75000d

Escudo	Def cc/C	distancia	/Estorbo	Precio
Pequeño	+1/+1	0		200d
Mediano	+2/+2	1		800d
Grande	+3/+3	3		20000d

Varios precios de:



Armas

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



Ropa

- ❖ Botas altas. 100d
- ❖ Capa. 400d
- ❖ Mitones. 100d
- ❖ Muda campesino. 200d
- ❖ Muda aventurero. 500d
- ❖ Muda noble. 5000d
- ❖ Muda de artista 300 d
- ❖ Muda cortesano 3000 d
- ❖ Muda erudito 500 d
- ❖ Muda de la realeza 20000 d
- ❖ Abrigo 800 d
- ❖ Vestuario clérigo 500 d

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



Animales

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



Miscelánea

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



Instrumentos

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



Vehículos

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

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



Objeto	Coste	Peso (kg)
--------	-------	-----------

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



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



Saco pequeño 5 d *

Cesto grande 30 d 0,5

Silbato de señales 80 d *

Sello 500 d

Simbolo sagrado 1500 d

Cesto pequeño 5 d *

Cofre 200 d

Tienda grande 2500 d

Cristal de aumento 10000 d

* Tienda pabellón 10000 d 20

Cubo 50 dg 1,5

Tienda pequeña 500 d 4

Cuerda cáñamo (cada 15 m) 100 d 8

Tinta escribir (por frasco) 800 d 1,5

Cuerda seda 1000 d

4 Tiza 1 d *

Escalera de cuerda, 3m 5 d

Estuche para mapas 1000d

8 Yesca y pedernal 50 d*

Pertiga 20 d

Pico mineri 300 d

Herramienta artesanal 3000 d

Herramientas para ladrán 7000 d

Instrumento musical de 50 a 10000 d

Laboratorio Alquimia 50000 d

Libro conjuros en blanco 15 d

Lupa 10000 d

Material curandero 5000 d

Material disfraz 5000 d

Material escala 8000d



Tachas y arneses

Objeto Coste Objeto Coste Peso(kg.)

d Arneses carro 20 d 5

Alforjas grandes 400 d 4

Alforjas pequeñas 300 d 2

Barda acolchada media 10000 d 12

Barda cadena 50000 d 30

Barda cota de mallas media 50000 d 30

Barda cuero acolchada 15000 d 27

Barda Escamas completa 1.00000 d 35

Barda Escamas media 50000 d 23

Barda placas completa 2.00000 d 40

Silla de carga 500 d 7

Silla de monta 1000 d 15

Brida y bocado 150 d 1,5

Leña (para un día) 1 d

Yugo buey 300 d 9

Yugo caballo 500 d 7



Provisiones para casa

Ración viaje día 50 d

Arroz (por kilo) 50 d

Azúcar grueso (por kilo) 200 d

Arenques en salmuera (100) 100 d

Barril de pescado en salmuera 300 d por kilo

Ronzal 5 d*

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

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

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

Manta para silla 30 d 2

Herraduras y ponerlas 100 d 4

Hierbas (por kilo) 13 d

Higos (por kilo) 80 d

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



Trasporte

Balsa, barcaza pequeña de fondo plano 10000 d
Barcaza 50000 d
Barco de altura 1000000 d
Barco de cabotaje 5.00000 d
Canoa de guerra 50000 d
Canoa pequeña 3000 d
Carabela 1000000 d
Carro o carreta 500 d
Carroza ornamentada 7.00000 d
Carruaje común 15000 d
Cuádriga de guerra 50000 d
Cuádriga de monta 20000d
Currach 50000 d
Galeón 5000000 d
Gran galera 3000000 d
Nave larga 1000000 d
Remo común 200 d
Remo de galera 1000 d
Silla de manos 10000 d
Vela 2000 d

Servicio Coste

Baño 3 d
Escribano (por carta) 20 d



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



Animales

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

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



* 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 ԳԵՆՈՒՄԵՆԻ ՆԳ ԱՅ ՄԵԽԵՏԴԱԳԸՆԸ ԿՂԸԸ ԱԸՇԳ ՔՅԵԸԵՂ Խ ԽԿՄԴԵՆԴԸ ԿՄԸ ԿԵԽՆՆ ԸԸ 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	-----

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

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

AVENTURA 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.

Mundos R - F

Pv: Físicox5,(Herido - físico)Muerto x7.
/Defensa: esq+3//Iniciativa: Reflejos+d

Habilidades:
1/4. 3/3. 4/2. 5/1

Imagen

Nombre: *Edad* *Altura:*
Pelo/ojos *Peso:* *Origen:*
Ocupación: *Sexo:* **Descripción:*

Mana: *Puntos Luz:* *Res. Mental(Ix3):*
Aguante(F+I)x3: *Token:* *Raza:*

Físico:

AT. Con Armas:
Pelea:
At 2 Manos -4:
Atletismo:

Destreza:

At. Distancia:
Artillería:
Bailar:
Cabalgar:
Conducir:
Escalar:
Esquivar:
Música:
Herrería:
Prestifigitación:
Pilotar Globo:
Sigilo:
Robar Bolsillo:
Trampas/cerraduras:

Inteligencia:

Comercializar:
Tradición/Historia:
Idiomas:
Criptología:
Fauna:
Flora:
Leyes:
Navegar:
Ocultismo:
Religión:
Supervivencia/caza:
Sanar:

Percepción:

Advertir:
Buscar:
Callejero:
Dísfraz:
Etiqueta:
Nadar:
Rastrear:
Reflejos:
Navegación Vacío:
Rumores

Carisma:

Amenazar:
Interrogar:
Labia:
Liderazgo:
Regateo:
Seducir:

Habilidad Opcional:

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
Iniciativa:
Defensa:
Salud/Pv:
**Buena:*
**Herido:*
**Inconsciente*
**Muerto*

Historia:

Personalidad:

Materia:

Arma:

*
*
*

Armadura:

*

Dinero:

Px:

Nivel:

Tabla	De Objetos	Especiales
Objeto 2000 d	Objeto menor que una Daga 4000 d	Baston 10000
Varita 1000d	Objeto 20% Liger0 x10	Objeto 40% Liger0 x 50
Vara 3000d	Objeto 60% Liger0 x100	Deja hacer 1 sortilegio día x1.2
Deja hacer 2 sort. x2	Deja hacer 3 Sortilegios x4	Objeto da +1 x10
Objeto da +2 x50	Objeto da +3 x250	Objeto con +2 P. Luz 10000d
Objeto +4P.Luz 20000d	Objeto con +6 Puntos de Luz 40000d	Trozo Pergamino 100d
Pocima 1000d	(Precio base+coste adicional)xfactores	Hay sort. Que valen x 1.5

