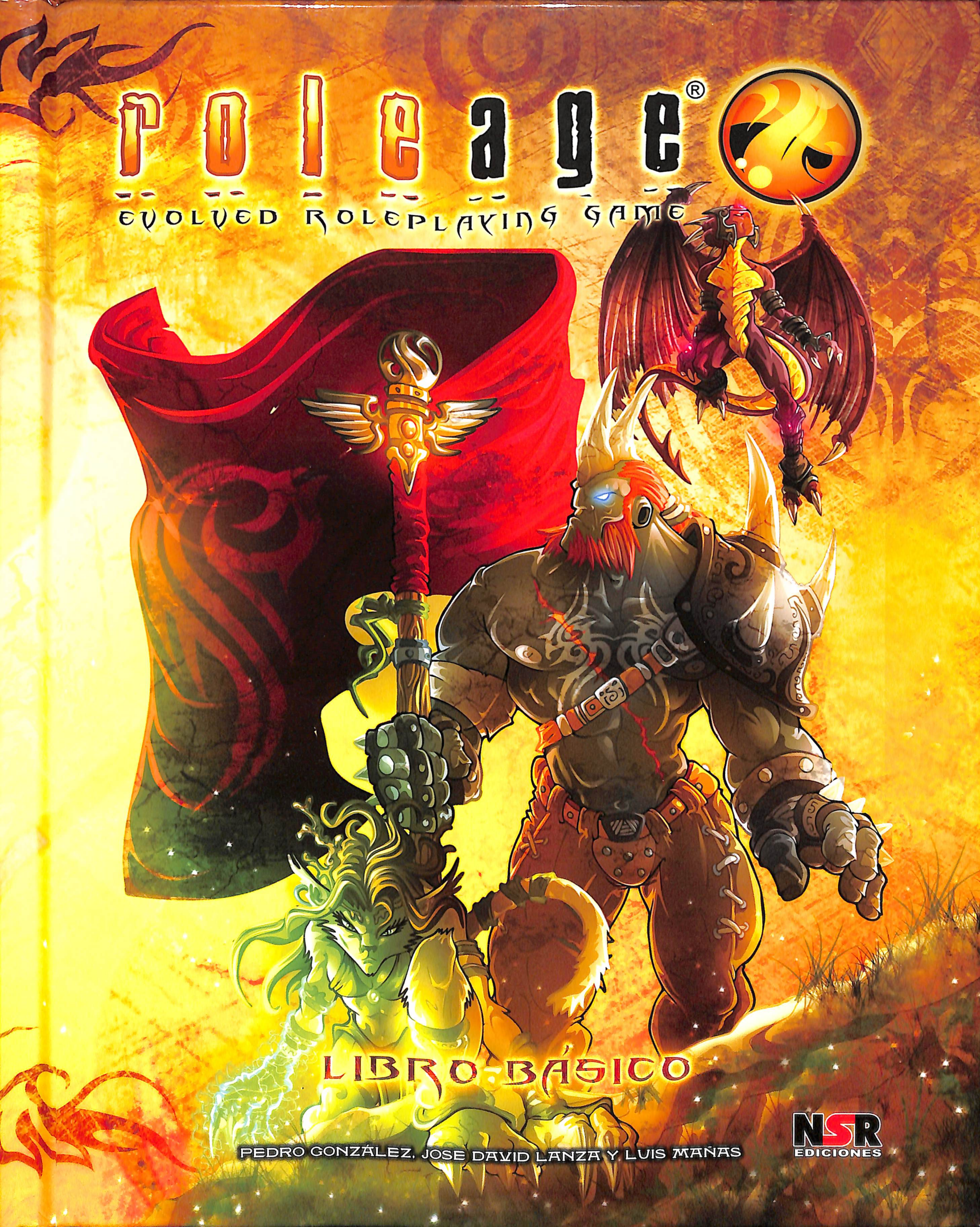
roleage®

EVOLVED ROLEPLAYING GAME



LIBRO BÁSICO

PEDRO GONZÁLEZ, JOSE DAVID LANZA Y LUIS MAÑAS

NSR EDICIONES

roleage®

EVOLVED ROLEPLAYING GAME

LIBRO BÁSICO

El sistema de juego de ***roleage®*** y todo su contenido es propiedad intelectual de sus autores.
Ninguna parte de este libro podrá ser reproducida de ningún modo sin la autorización escrita.
Para más información visita la página web: www.roleage.com

Copyright Pedro González Gutiérrez, Jose David Lanza Cebrián y Luis Mañas Carbonero.
roleage® y su logotipo son marca registrada de Pedro González Gutiérrez, José David Lanza Cebrián y Luis Mañas Carbonero

Copyright de la siguiente edición NOSOLOROL Ediciones.

- CRÉDITOS -

IDEA Y DESARROLLO
Pedro González Gutiérrez
Luis Mañas Carbonero
Jose David Lanza Cebrián

DISEÑO E ILUSTRACIONES
Jose David Lanza Cebrián

RESPONSABLE EDITORIAL
Manuel J. Sueiro Abad

PRUEBAS DE JUEGO
Javier Cortés Miralles
Ángel García Villalobos
Juan Manuel Gómez Hernández
Enrique Jiménez Ruiz
David Ortiz Montesinos
Esther Parras Fonfría
Teresa Solís Vallcanera

EDITADO POR
NOSOLOROL Ediciones
C/ Arquitecto Gaudí 5, 3º 3
28016 MADRID

Web: www.nosolorol.com
mail: ediciones@nosolorol.com

Printed in Spain
ISBN: 978-84-936027-1-0
Depósito legal: Z-3800-2007

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A Calíope Kei Takahashi, Eva Mª González Gutiérrez, Teresa Solís Vallcanera y a nuestros familiares por su estoico aguante en estos duros meses de trabajo.

A Manuel J. Sueiro y la editorial Nosolorol por brindarnos su apoyo en este proyecto.

A los que nos iniciaron en el rol por hacernos descubrir hasta dónde puede llegar la ilusión y la imaginación.

A los amigos que nos han infundido ánimos para continuar.

A los seres queridos que ya no están, en especial a Rafael Lanza Cebrián, compañero y hermano de aventuras tanto en la vida imaginaria como en la vida real. Allá donde estéis, este libro va dedicado a vosotros.

El contenido de este libro al igual que las ilustraciones y todos aquellos elementos que intervienen en la publicación de esta obra se encuentran registrados por ***roleage®***. Queda terminantemente prohibida la extracción, reproducción o distribución de esta obra sin el consentimiento explícito de los autores, emprendiendo los mismos acciones legales contra las supuestas actuaciones fraudulentas. El contenido de esta obra es ficción, y cualquier parecido con la realidad, tan sólo se deberá a una casualidad.

- ÍNDICE -

TABLA DE CONTENIDOS

COMO JUGAR, GUÍA DEL USUARIO 4
Qué es roleage 4
Modalidades de juego 4
Material necesario 4
El director de juego 4
Los jugadores 4

CAPÍTULO 1, CARACTERÍSTICAS DE PERSONAJES 5
Características, definición de un personaje Parte 1 6
Características Primarias 7
Características secundarias 10
Esencia primaria y opuesta 13
Grado de personaje 14
Movimiento 15
Aptitudes innatas 15
Desafío 16
Características, definición de un personaje Parte 2 17
Esfera de protecciones 18
Anatomía según especie 18
Esferas de equipamiento y almacenamiento de objetos 19

PRELUDIO, EL COMIENZO DEL UNIVERSO 20

GRANDES HÉROES, LA LLAMA NOCTURNA ... 22

CAPÍTULO 2, CREACIÓN DE PERSONAJES 23
Creación de personaje 24
Selección de especie 24
Asignación de esencias 24
Asignación de grado de personaje 25
Asignación de puntos extra 25
Asignación de características primarias 25
Asignación de características secundarias 25
Asignación de dados de movimiento 25
Cálculo de desafío 25
Aptitudes innatas 25
Aptitudes o evocaciones iniciales 26
Ejemplos iniciales de especialista 26
Idiomas 28
Durgans 28
Equipo inicial 28
Continentes y capitales 28
Resumen de creación de personajes 29
Resumen sentido por especie 29
Deidades de las especies 29
Resumen aptitudes innatas 29
Ejemplo de creación de personaje 30
Colosos, los hijos del viento 32
Draghos, los guardianes astrales 38
Felinos, la estirpe de hielo 44
Terranos, los nacidos del fuego 50
Tyrlins, los astros opuestos 56
Vulcanos, los señores de la tierra 62
Willens, los primeros evocadores 68
Ficha básica 74

HÉROES LEGENDARIOS, DRACOTHER EL OSCURO 76

CAPÍTULO 3, ACCIONES, COMBATE Y PROGRESIÓN 77
Tipos de acciones 78
Acciones por tiempo 78
Acciones base 78
Acciones de movimiento 79
Combate en asalto 80
Iniciativa 80
Dificultad 81
Desafío 81
Tipos de acciones base 82
Tipos de ataque 82
Ataque cuerpo a cuerpo 82
Ataque con dos armas 83
Ataque a distancia 84
Golpe de gracia 86
Tipos de defensa 86
Defensa base 87
Defensa completa 87
Defensa parcial 87
Defensa por evasión 87
Acciones evocadoras 87
Lanzar una evocación 87
Acelerar una evocación 88
Controlar una evocación 88
Imbuir una evocación 88
Mantener una evocación 88
Recuperación de vitalidad 88
Tipos de acción de movimiento 89
Moverse y moverse en carrera 89
Cabalgar 89
Movimiento de vehículos y monturas 90
Rasgos comunes en vehículos y monturas 90
Maniobras evasivas o de ataque 90
Tiradas especiales 91
Tiradas excepcionales 91
Tiradas patéticas 91
Consideraciones y excepciones 91

HÉROES LEGENDARIOS, YUNHO VADARHÖ 92

CAPÍTULO 4, APTITUDES 93
Tipos de aptitudes 94
Características comunes de las aptitudes 94
Aptitudes genéricas 96
Aptitudes por especie 112
Aptitudes de combate 116
Aptitudes evocadoras 125
Plantilla de aptitudes por progresión 132

ESENCIAS Y SELLOS, VARIANTES Y DISTRIBUCIÓN 134

CAPÍTULO 5, SELLOS EVOCADORES 135
Sellos evocadores 136
Características comunes de los sellos evocadores 136
Lanzar un sello evocador 137
Sellos genéricos 138
Sellos de fuego 151
Sellos de hielo 157
Sellos de luz 163
Sellos de oscuridad 170
Sellos de tierra 177
Sellos de viento 183

HÉROES LEGENDARIOS, DRACCOR DELORIAN 190

CAPÍTULO 6, ESFERAS DE ESENCIA 191
Esferas de esencia 192
Características comunes de las esferas de esencia 192
Lanzar una esfera 193
Esferas de fuego 195
Esferas de hielo 203
Esferas de luz 211
Esferas de oscuridad 219
Esferas de tierra 227

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

Esferas de viento 235
Plantilla de esferas 242
Plantilla de sellos 243

HÉROES LEGENDARIOS, EELDO ERESTOR 244

CAPÍTULO 7, CRIATURAS 245
Tipos de criaturas 246
Características comunes de las criaturas 246
Lista de criaturas por valor de desafío y porcentaje de aparición 248

HÉROES LEGENDARIOS, LAS FURIAS DE GEOS 280

CAPÍTULO 8, EQUIPAMIENTO 281
Tipos de armamento 282
Características comunes del armamento 282
Orfebrear armamento 283
Armas básicas ligeras 284
Espadas 284
Contundentes 288
Hachas 288
De asta 290
Armas a distancia 291
Munición para armas convenionales 292
Tipos de protección 293
Características comunes de las protecciones convencionales 293
Orfebrear protecciones convencionales 294
Modificadores para orfebrear protecciones 295
Armaduras y protecciones onvencionales para la cabeza 295
Armaduras y protecciones convencionales para los hombros 296
Armaduras y protecciones convencionales para el torso 297
Armaduras y protecciones convencionales para los antebrazos 298
Armaduras y protecciones convencionales para las manos 298
Armaduras y protecciones convencionales para la cintura o abdomen 299
Armaduras y protecciones convencionales para los muslos 299
Armaduras y protecciones convencionales para los pies 300
Escudos como protecciones extra convencionales 300
Ropa varia mejorada como protecciones extra convencionales 301
Tipos de material convencional o maravilloso 302
Salarios convencionales 304
Vestimenta convencional 304
Abalorios y bisutería 305
Equipamiento de aventurero 305
Alimentos y sustento 306
Precio por servicios diversos 306
Herramientas de especialista 307
Materiales de especialista 307
Equipamiento para eruditos 308
Equipamiento esencialista 308
Monturas 308
Sillas y defensas para monturas 309
Pócimas y brebajes 309
Venenos 310
Minerales y materiales preciosos 310
Equipo diverso maravilloso 311
Armas, armaduras y cayados maravillosos 311
Anillos maravillosos 311
Vehículos 312
Armamento para vehículos 313
Munición de armamento para vehículos 313
Biblioteca de objetos y equipamiento raros 316
Progresión por especialización de un arma 318
Reparación y mantenimiento de armas, armaduras y objetos que disponen de desgaste o vitalidad 318
Tesoros y tipos de tesoros 320
Reglas y aplicación de tesoros 321

HÉROES LEGENDARIOS, LYOR THE MOOTH . 322

CAPÍTULO 9, GEOGRAFÍA E HISTORIA 323
Las cuatro eras de Geos 325
El Imperio Ígneo 326
Arquitectura terrana 326
Religión 326
Fiestas y costumbres 326
El reino de piedra 327
Arquitectura vulcana 327
Religión 327
Fiestas y costumbres 327
Los hijos del viento 328
Arquitectura colosa 328
Religión 328
Fiestas y costumbres 328
La estirpe del hielo 329
Arquitectura felina 329
Religión 329
Fiestas y costumbres 329
Los primeros evocadores 330
Arquitectura willen 330
Religión 330
Fiestas y costumbres 330
Los astros opuestos, los Tyrlin de luz 331
Arquitectura Tyrlin, especie astral de luz 331
Religión 331
Fiestas y costumbres 331
Los astros opuestos, los Tyrlin de oscuridad 332
Arquitectura Tyrlin, especie astral de oscuridad 332
Religión 332
Fiestas y costumbres 332
Los guardianes astrales 333
Arquitectura dragho 333
Religión 333
Fiestas y costumbres 333
Lagunas y ríos de esencia 335
Regiones 335



- CÓMO JUGAR -

GUÍA DEL USUARIO

QUÉ ES ROLEAGE®

Los juegos de rol llevan ya un largo tiempo en el mercado. Tras estos años de existencia, se puede afirmar que se trata de un sector de ocio asentado y en continua expansión, llegando cada vez a usuarios de distintas edades, potenciando la imaginación y el compañerismo de todos aquellos que han experimentado con los distintos y diversos juegos de rol.

Roleage® es el fruto de largos años de partidas jugadas por apasionados de los mundos de fantasía, con el ánimo de enriquecer toda la magia que envuelve a esta temática, intentando aportar ideas nuevas que ayuden a la evolución de los juegos de rol, de un modo nunca visto hasta el momento.

Lo que nos diferencia respecto a otros juegos es el hecho de que los personajes evolucionan sin clichés como los niveles, de una forma mucho más dinámica y a la vez sencilla, con el añadido de que no existen límites a la hora de mejorar los personajes.

Un jugador puede decidir en cualquier momento hacia dónde va a dirigirse su personaje, no estando atado a categorías o clases preestablecidas. Como en la vida real, cada cual es libre de aprender lo que desee siempre y cuando disponga de los medios necesarios para realizar ese fin.

MODALIDADES DE JUEGO

Dado el carácter abierto del juego, se ha de entender el reglamento que se explicará a continuación como una guía orientativa a la hora de realizar las partidas, pero la última palabra la tendrá siempre la persona que haga uso de este libro como director de juego.

Como ayuda a esa diversidad, se proponen diferentes variantes de juego. Existen diversas modalidades dependiendo del formato que se le quiera dar o del nivel de dificultad que se desee impregnar a la historia. ***Roleage®*** presenta estas alternativas en función de la época en la que se vaya a ambientar el juego. Además de ello, se plantea la opción de jugar en tablero o de la manera tradicional, no obstante las reglas harán referencia en numerosas ocasiones a la opción de tablero ya que implica una explicación más detallada de su uso. Como se ha comentado, la elección de aplicar las mismas quedará a manos del director de juego.

MATERIAL NECESARIO

La mayoría de este material está disponible en este libro, o en tu establecimiento habitual de compra, además de en ***www.roleage.com*** para reglamento y material adicional.

Para los jugadores:

Hoja de personaje. Las hojas básicas están incluidas en este libro.
Juego de dados. Se recomienda el uso de dados de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras además de dados de 100 caras (o en su defecto dos dados de 10 caras).
Un lápiz, una goma de borrar y hojas en blanco para anotaciones.

Para el director de juego:

Libro básico de ***roleage®***.
Opcionalmente, reglamento oficial que apareciera en ocasiones futuras.
Juego de dados. Se recomienda el uso de dados de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras además de dados porcentuales (o dos dados de 10 caras).
Un lápiz, una goma de borrar y hojas en blanco para anotaciones.
Una calculadora.

EL DIRECTOR DE JUEGO

Es la figura encargada de representar mediante sus explicaciones, descripciones, mapas o cualquier método de presentación que estime oportuno, el mundo que rodea a los personajes jugadores según lo descrito en este libro, en cualquiera de sus diferentes épocas.

Toda criatura o ser distintos al personaje jugador deberá ser representada por el director de juego. En este libro se mostrarán numerosos datos explicativos de lugares, costumbres, criaturas y sucesos que le ayudarán a esa labor.

El director de juego será el que decida en última instancia si una regla se habrá de aplicar o no en determinadas situaciones, según su criterio.

Deberá ser buen conocedor del reglamento, para actuar de mediador en las situaciones a las que se enfrenten o los retos que deseen superar los personajes jugadores.

LOS JUGADORES

Si algo le da sentido a la historia desarrollada por un director de juego es, sin duda alguna, el papel que representarán los jugadores.

Los jugadores son los encargados de representar e interpretar a los personajes que hayan creado para participar en dicha historia. Por norma general, un jugador representará a un sólo personaje, pero la naturaleza del juego puede dar pie a que una persona decida llevar más de un personaje si la ambientación lo requiere y el director de juego lo estimase oportuno.

Un jugador serio deberá tener siempre presente que estas reglas son orientativas y que el director siempre tendrá la última palabra, y sobre todo y ante todo, que el objetivo del juego es la diversión de todos los que en él participen.

Desde *roleage®* se desea potenciar el juego limpio, la importancia del compañerismo y la no discriminación de las personas por su raza, sexo o convicción moral o religiosa.

CARACTERÍSTICAS DE PERSONAJE

CAPÍTULO 1



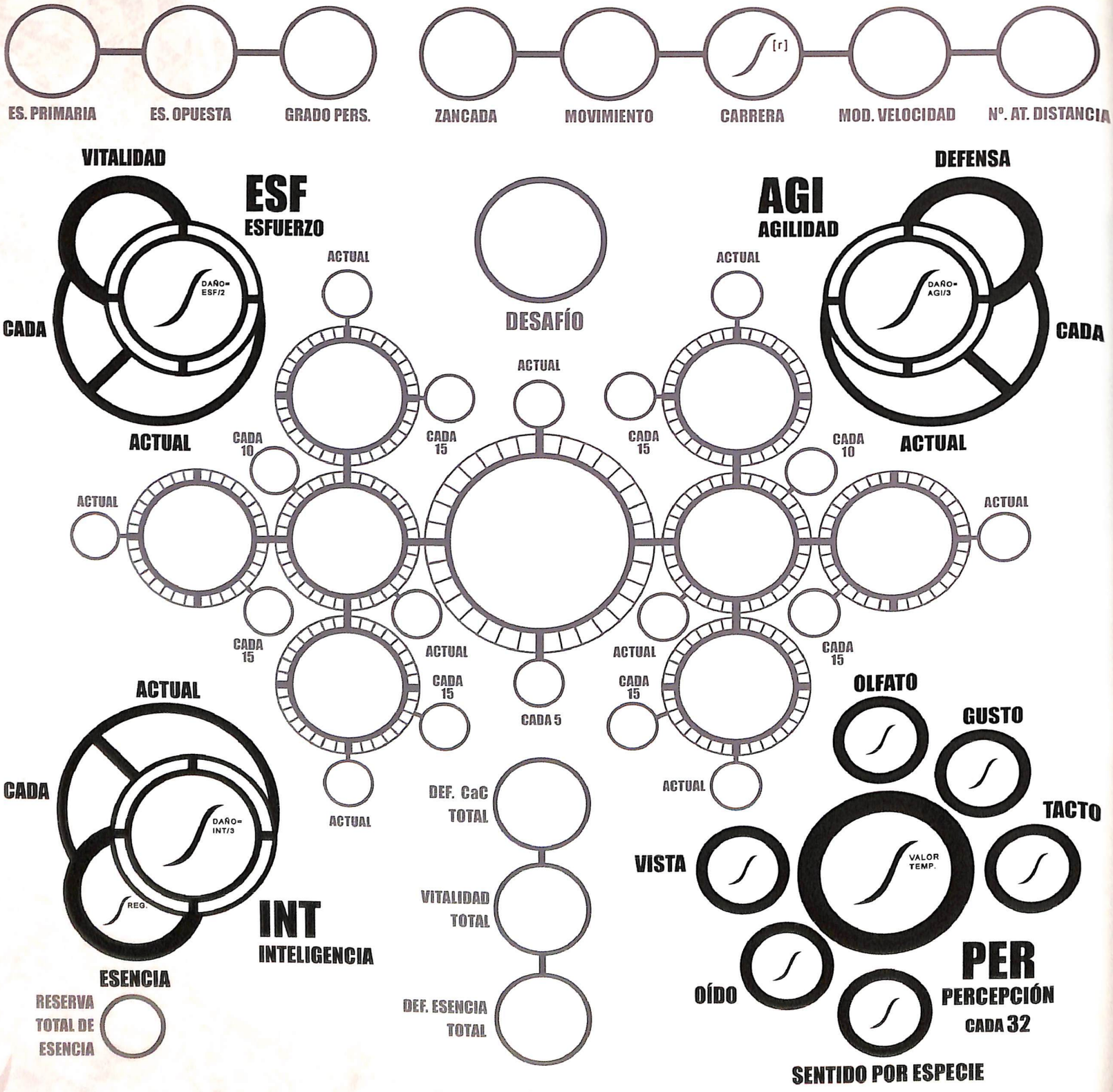


rolcage

- CARACTERÍSTICAS -

DEFINICIÓN DE UN PERSONAJE / PARTE I

En este capítulo se proceden a explicar los rasgos o características que definen a todo personaje jugador de ***roleage®***.
Todas las hojas de personaje incluyen la información mostrada en la imagen de abajo, como página principal.
Cada especie tiene ciertas peculiaridades que le hacen destacar respecto al resto, y quedarán reflejadas en su momento.
En las ocasiones en que se efectúen cálculos, hay que tener presente que si aparecieran decimales habría que redondear a la baja.



CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

Todo personaje o criatura de ***roleage®*** posee ciertas ***características primarias*** que definen su capacidad a la hora de emprender una acción determinada. Estas ***características*** son Esfuerzo, Agilidad, Inteligencia y Percepción, y vienen definidas por un valor numérico.

Para realizar una tirada con éxito utilizando cualquiera de ellas, deberá sumarse su valor al obtenido con una tirada en un dado de 100 caras (o en su defecto dos dados de 10) y superar con el resultado de esta suma al valor de dificultad determinado por el director de juego.

Cuando un personaje realiza una tirada con éxito, adquiere puntos de progresión. Dichos puntos quedan reflejados en la casilla de la ficha llamada *actual*. Cuando el valor llamado *actual* alcanza el mismo valor que se especifica para esa ***característica*** con el nombre *cada*, entonces se aumenta en un punto permanente el valor de dicha ***característica***. El *valor cada* puede variar según la especie del personaje.

Ejemplo:

La situación es tensa. Dorathar el coloso y sus compañeros se encuentran sitiados en unas tétricas ruinas. Numerosos han sido los golpes que el coloso ha tenido que asestar a los enemigos que les han ido saliendo al paso. Afortunadamente ha tenido éxito en la mayoría de sus golpes, y tras el último que ha realizado, se siente con más fuerza que nunca.

El director de juego informa a Dorathar que sus puntos de progresión actuales han alcanzado la cifra de 28, consiguiendo de esta manera igualar el valor "cada" que le permite aumentar permanentemente en 1 su valor de esfuerzo. A partir de este momento, Dorathar tendrá un valor de esfuerzo de 64 en lugar de 63 que tenía hasta ahora. Este cambio es inmediato y se aplicará desde este momento de la sesión de juego en adelante.

Esta forma de progresar en ***roleage®*** ofrece un enorme dinamismo a la hora de ir mejorando los personajes. Al contrario que sucedía en algunos sistemas en los que los personajes aumentaban de nivel al finalizar una sesión de juego tras el recuento de experiencia, ahora los personajes van progresando a medida que están jugando y en tiempo real, sin necesidad de esperar al final de la sesión.

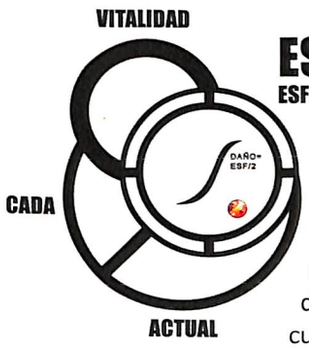
El hecho de no basarse niveles confiere al juego una visión más dinámica, ya que los personajes van evolucionando conforme a las acciones que realizan y no de una manera preestablecida. Esto implica que dos personajes de la misma especie, con los mismos objetos y enfrentándose a los mismos enemigos pueden mejorar sus características de manera completamente diferente, en función del éxito de las acciones que emprendan.

Los puntos de progresión obtenidos tras realizar una acción con éxito varían en función del nivel de dificultad que el director de juego haya decidido para esa situación.

Los puntos de progresión que se obtienen en función de la dificultad superada dependen de la era en la que se juegue, escogida por el director de juego. Estos valores vienen representados en el Capítulo 3. A continuación se procede a explicar el significado de las ***características primarias*** y su aplicación en el ámbito de una sesión de juego.

ESFUERZO

El ***esfuerzo*** determina la capacidad física de un personaje o criatura en ***roleage®***. Este valor se expresa en un formato numérico como el resto de características. Con un valor elevado en ***esfuerzo***, el personaje podrá realizar ataques más devastadores, defenderse de ataques o evocaciones que requieran cierta resistencia física, portar armaduras más pesadas, esgrimir armas de mayor tamaño, etc.



En combate, el valor de ***esfuerzo*** incrementa el daño que produce un arma de cuerpo a cuerpo. El valor de daño que se suma al del arma se calcula como ***esfuerzo/2.***

Como el resto de características, para obtener una tirada con éxito de ***esfuerzo***, se deberá obtener tras sumarlo a la tirada de dados un valor igual o superior a la dificultad establecida por el director de juego.

En ocasiones, el director de juego puede solicitar una tirada de evasión por ***esfuerzo***, lo que implica realizar una tirada de ***esfuerzo*** normal, pero representará un momento en el que el personaje o criatura intente evadir o resistir un daño físico, ayudado por su propia condición física. Cuanto mayor sea su valor de ***esfuerzo***, más posibilidades tendrá de resistir.

Ejemplo:

Dorathar el coloso, se encuentra sitiado junto al resto de sus compañeros atrapados en una lúgubre estancia del interior de un viejo y maltrecho templo en las profundas Montañas Solitarias del Reino de Rissing. El tiempo apremia, y tan sólo un viejo rastrillo de gran tamaño y goznes oxidados les separa de la salida de aquellas viejas ruinas. Toda opción es factible, pero el tiempo en contra de los aventureros hace llevar a Dorathar a emprender una acción para salir de aquel atolladero. Realizando un esfuerzo, se dispone a intentar levantar el rastrillo aparentemente inamovible, para de ese modo poder tener una vía de escape de aquel lugar. Su valor de esfuerzo en estos momentos es 64.

El director de juego establece para este caso que el código de dificultad necesario para emprender dicha acción equivale al de una acción compleja (descrito en la tabla de dificultades), debido al deterioro del rastrillo por el paso del tiempo, su tamaño ...

... y el peso considerable del mismo, informando a Dorathar, que para tener éxito en su acción, este deberá igualar o superar un valor de 125 tras lanzar los dados y sumar el resultado a su valor de esfuerzo.

Dorathar lanza entonces los dados (1D100 o 2D10 en su defecto), y ¡¡¡éxito!!! El resultado de su tirada ha sido de 62, que más su esfuerzo suma 125. Pese a la dificultad más que evidente que implicaba, ha logrado levantar el rastrillo, y él y sus compañeros pueden salir de aquel atolladero. Esta acción compleja le otorgará a Dorathar 2 puntos de progresión ya que se encuentran en la era del Despertar (la seleccionada por el director de juego para su campaña).

Puesto que Dorathar acababa de aumentar su esfuerzo de 63 a 64, no tenía ningún punto en la casilla llamada "actual" en esfuerzo, por lo que tras obtener 2 puntos de progresión, su valor de esfuerzo seguirá siendo 64 ya que el valor "actual" no ha alcanzado al valor "cada", siendo aquel igual a 2 puntos.

AGILIDAD

La ***agilidad*** determina la capacidad de reacción de un personaje o criatura en ***roleage®***. Este valor se expresa en un formato numérico como el resto de características. Con un valor elevado en ***agilidad***, el personaje o criatura podrá realizar ataques a distancia más precisos, defenderse de ataques o evocaciones que requieran cierta capacidad de reacción, aumentar su velocidad de movimiento, aumentar la defensa base, mejorar la velocidad de un arma en combate, etc.



En combate, el valor de ***agilidad*** incrementa el daño que produce un arma a distancia. El valor de daño que se suma al del arma se calcula como ***agilidad/3***.

Para obtener una tirada con éxito de ***agilidad***, se deberá obtener tras sumarlo a la tirada de dados un valor igual o superior a la dificultad establecida por el director de juego.

En ocasiones, el director de juego puede solicitar una tirada de evasión por ***agilidad***, lo que implica realizar una tirada de ***agilidad*** normal, pero representará un momento en el que el personaje o criatura intente evadir una amenaza o daño esquivándolo, ayudado por su propia capacidad de reacción. Cuanto mayor sea su valor de ***agilidad***, más posibilidades tendrá de reaccionar.

El bonificador de velocidad relacionado con el valor de ***agilidad*** de un arma se aplica tanto a armas de cuerpo a cuerpo como a armas a distancia. Se deberá emplear restando el bonificador a la velocidad del arma.

A continuación se detalla la tabla de bonificador a la velocidad en cualquier tipo de arma.

AGILIDAD / *BONIFICADOR A VELOCIDAD DE ARMAS*

VALOR	BONIFICADOR A VELOCIDAD DE ARMAS
75 o menos	0
76 - 100	+10
101 - 125	+20
126 - 150	+30
151- 175	+40
176 - 200	+50
201 o más	+60

Ejemplo:

Tras salir del templo abandonado en Rissing, Turold Hammerhand el vulcano, compañero de Dorathar, no tarda demasiado en adentrarse con paso firme y decidido por la pequeña estribación rocosa que separa el paso estrecho de un acantilado sobre la cumbre de Las Montañas Solitarias.

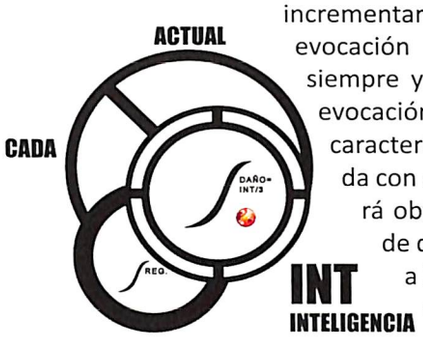
Pero la expedición pronto se ve envuelta en un contratiempo, que de no ser por los rápidos reflejos de Turold, les hubiera hecho precipitarse hacia el vacío. Durante el paso de estos, decididos a cruzar el estrecho paso montañoso, el vulcano encabezando la expedición siente cómo el estrecho suelo que les separa del acantilado y el vacío comienza a quebrarse a sus pies, teniendo que realizar una tirada de evasión de agilidad para eludir de este modo una segura caída por la ribera del acantilado.

En ese momento, el director de juego insta a Turold a realizar una tirada de agilidad, en este caso, de dificultad normal, ya que cree conveniente que el avance del grupo a través de un estrecho paso que les llevaría hacia el vacío, les hace ser cautelosos en la marcha por el estrecho paso. Turold hace rodar los dados en ese momento... ¡¡¡bien!!! el valor obtenido sumando su tirada de dados a su agilidad ha sido 113. El vulcano, con un valor de agilidad de 45, ha logrado eludir lo que seguro hubiera representado la pérdida de uno de los miembros del grupo de aventureros por los pelos, quebrándose el suelo por delante del grupo, obligándolos a buscar otra ruta por la que salir de aquel angosto pasaje.

La tirada de esta maniobra, al ser de dificultad normal y no otra mayor, hace que Turold no añada ningún punto de progresión a la casilla de "actual" en agilidad. El vulcano en estos momentos posee un valor de 45 en agilidad y un valor "actual" en agilidad de 0 puntos, de los 34 que necesita un vulcano para incrementar su valor de característica de agilidad de manera permanente, teniendo en cuenta que se está jugando en la era del Despertar.

Inteligencia

La ***inteligencia*** determina la capacidad mental de un personaje o criatura en ***roleage®***. Este valor se expresa en un formato numérico como el resto de características. Con un valor elevado en ***inteligencia***, el personaje podrá realizar un mejor uso de la esencia, defenderse de ataques de evocaciones que requieran cierta resistencia mental mediante tiradas de evasión, aumentar la reserva de esencia disponible, aumentar la velocidad de regeneración de esencia, etc.



En combate, el valor de ***inteligencia*** puede incrementar el daño producido por una evocación añadiéndole ***inteligencia/3*** siempre y cuando la descripción de la evocación lo permita. Como el resto de características, para obtener una tirada con éxito de ***inteligencia***, se deberá obtener tras sumarlo a la tirada de dados un valor igual o superior a la dificultad establecida por el director de juego.

Como se ha comentado, la ***inteligencia*** determina la cantidad de reserva de esencia disponible, además de la capacidad de regeneración de esencia del personaje o criatura. A continuación se muestra la tabla correspondiente a la reserva de esencia y regeneración de la misma por asalto.

INTELIGENCIA / *RESERVA Y REGENERACIÓN*

VALOR	VALOR DE RESERVA SEGÚN INTELIGENCIA	REGENERACIÓN DE ESENCIA POR ASALTO*
10 o menos	5	1
11 - 20	15	1
21 - 30	25	1
31 - 40	35	2
41- 50	45	2
51 - 60	55	2
61 - 70	65	3
71 - 80	75	3
81 - 90	85	3
91 - 100	95	4
101 - 110	105	4
111 - 120	115	4
121 - 130	125	5
131 - 140	135	5
141 - 150	145	5
151 - 160	155	6
161 - 170	165	6
171 - 180	175	7
181 - 190	185	8
191 - 200	195	9
201 o más	Valor de INT	Valor de INT/20

* *La reserva de esencia se puede aumentar de manera temporal o indefinida mediante el uso de objetos especiales o aptitudes.*

Ejemplo:

Una vez alejado el grupo de aventureros de las proximidades del desfiladero, emprenden el descenso a través de las colinas septentrionales que bordean el viejo templo abandonado, teniendo que sortear el paso montañoso en un descenso más lento, aunque seguro.

Tras unos minutos de descenso habiendo dejado atrás ya los límites territoriales de aquella fortificación abandonada, la duda asalta al grupo de aventureros al toparse de lleno en un dilema para continuar su camino. Normalmente hubieran decidido seguir sin demasiadas contemplaciones, pero el hecho de encontrarse a la entrada de un pasadizo subterráneo que se adentra abruptamente entre las montañas, y sin las antorchas que anteriormente ya habían gastado en las viejas ruinas, hace que se detengan en el camino al ser conscientes de que muchos de los miembros de la compañía que forman no cuentan con buena vista en la oscuridad, y menos aún, en la oscuridad absoluta.

Por otro lado, Lithiel'lan, una willen de capacidades esenciales asombrosas y conocedora de la esencia de luz, no duda en intentar emplear la evocación de luz que aprendió pocos días atrás en la ciudad costera de Rassian, allá donde no hacía demasiadas lunas habían acampado durante unos días, antes de tomar los pasos hacia el norte tras haber aceptado el encargo de una misión que les llevaría muchas millas hacia el interior de aquel reino.

Siendo conocedora de esta evocación recientemente aprendida, sabe que sus posibilidades de éxito pueden ser escasas, pero aún así decide emprender la acción.

El director de juego le informa que al tratarse de una esencia de rango 1 la dificultad a superar para lanzarla con éxito será de 100. Por otro lado, le informa de igual modo que pese a tener aprendida la evocación de crear luz, no la ha practicado por el momento, por lo que sólo tendrá un bonificador de 1 punto a la tirada de inteligencia.

Deberá obtener con éxito un valor igual o superior a 100 tras sumar 1 a su inteligencia, que en este caso correspondería a 56. Lithiel'lan emprende la acción. Una vez lanzados los dados, comprueba que con la resolución de su tirada, y quizá debido a la poca práctica que tiene para lanzar esa evocación, no alcanza el resultado necesario, ya que ha obtenido un valor total de de 68, por lo que falla en el intento. Al fracasar en su lanzamiento no ha llegado a consumir toda la reserva de esencia que requiere la evocación, por lo que tendrá que restar la mitad habitual de ella, pero aún así no le será posible volverlo a intentar de momento.

Viendo el anochecer sobre sus cabezas, los aventureros deciden acampar por esa jornada. Al alba buscarán leños para prenderles fuego o esperarán a que Lithiel'lan haya descansado lo suficiente como para poder intentar lanzar la evocación de nuevo.

PERCEPCIÓN

La ***percepción*** determina la capacidad de sentir todo cuanto rodea a cualquier personaje o criatura en ***roleage®***. Este valor se expresa en un formato numérico como el resto de características, aunque, a diferencia de las anteriores citadas como primarias, el valor de ***percepción*** se ve afectado por los sentidos individuales.

Con un valor elevado en ***percepción***, el personaje podrá realizar un mejor uso de algunas cualidades que le confieren los sentidos, como es el caso de una visión mejorada, un oído más desarrollado, el olfato más acentuado, un gusto más perceptivo o un tacto más sutil.



Además, cada especie tiene un sexto sentido conocido como sentido por especie, que le confiere una aptitud distinta al resto. El valor de ***percepción*** progresa conforme progresan los sentidos , ya que la ***percepción*** es la media de estos. Es la única característica que progresa de un modo diferente al resto de características primarias.

A diferencia del resto de características primarias, para obtener una tirada con éxito en ***percepción***, se deberá sumar el valor de ***percepción*** al valor del sentido a utilizar además de sumarlo a la tirada de dados para obtener un valor igual o superior a la dificultad establecida por el director de juego. Dichos sentidos son vista, oído, gusto, olfato, tacto y sentido por especie.

Como se ha comentado, la ***percepción*** viene determinada por la media de los sentidos. Un sentido progresa independientemente de los demás, como si de una característica primaria se tratase. Esto implica que para subir un punto permanente en ***percepción*** será necesario que la media de sus sentidos suba en un punto.

Ejemplo:

El grupo de aventureros se encuentra descansando próximo a la entrada de la cueva que no habían podido hasta el momento sortear. Tras una cena de escasa calidad al cobijo de las estrellas, han decidido realizar turnos de guardia para poder descansar en intervalos. Nhan'räil, el felino de la expedición, se ha alejado para asegurar el perímetro cercano donde se encuentran.

Dispuesto y siempre alerta debido a su sentido por especie de percibir el peligro, el felino se aleja una docena de metros escrutando la noche en busca de cualquier indicio que pudiera alertarles de problemas. Pese a un oído aceptable, sin lugar a dudas Nhan'räil posee ... una vista bastante buena, incluso en circunstancias de poca visibilidad, debido a la buena visión de la que hacen gala algunos de los miembros de su especie.

El director de juego informa a Nhan'räil que esa noche el cielo se encuentra muy cerrado y los copiosos y abundantes árboles en los que se encuentra inmerso dificultan su visión.

Es por esto que cree oportuno que para que Nhan'räil logre una tirada óptima de dicho sentido, supere una tirada de dificultad compleja para lograr escudriñar entre la noche, intentando de este modo mantener una imagen más nítida de su campo visual. Nhan'räil suma el valor de su característica de percepción que es 25, al sentido de vista que en esos momentos es de 31 teniéndole que sumar el resultado obtenido al lanzar los dados. Disfrutará por tanto de un valor de 56 que podrá añadir a la tirada de 1D100.

Lamentablemente, Nhan'räil no logra ver más allá de la oscura noche, al obtener un valor total de 86. Pero algo le dice que aquel silencio en un lugar como Las Montañas Solitarias no es normal, pese a la ironía del nombre que estas reciben.

Como felino, el sentido de percibir el peligro de su especie le permite poder realizar una tirada de su sentido por especie. Pese a que es joven para su especie y aún no tiene desarrolladas por completo sus aptitudes ni su sentido por especie, es capaz de percibir ciertos aspectos que seguramente pasarían inadvertidos para otras especies.

Por este motivo, el director de juego estudia su petición y decide no aumentar la dificultad a la tirada, ya que al tratarse de una cualidad innata de su especie, y el jugador ha decidido probar por sí mismo, cree conveniente el hecho de no aplicarlo. En esta ocasión vuelven a rodar los dados. Su sentido por especie sólo le ofrece una bonificación de un punto ya que no la ha utilizado en casi ningún momento, por lo que sólo sumará 1 al valor de percepción que es en estos momentos igual a 25.

Gracias a este sentido innato de los felinos, le convierte en un excelente vigilante ya que aumentan sus probabilidades de éxito en estos casos. El felino lanza los dados y obtiene un total de 114 tras sumar su percepción y su sentido innato. Esta vez Nhan'räil logra emplear bien su sentido, aunque lo que descubre, no es lo que hubiera preferido. El director de juego le informa de que hay algo que perturba la tranquilidad del felino. Algo más allá de toda comprensión le eriza los cabellos, sintiendo un peligro inminente.

CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Todo personaje o criatura de ***roleage®*** posee ciertas ***características secundarias*** que se dependen directamente de las características primarias, definiendo ciertos rasgos y valores determinados por la especie y por el valor de la característica primaria a la que pertenezcan.

Estas características, parten de las cuatro primarias, denominadas Esfuerzo, Agilidad, Inteligencia y Percepción. Las características asociadas se denominan Vitalidad, Defensa, Reserva y Sentidos respectivamente.

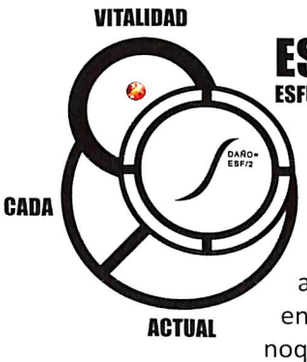
Toda especie o criatura dispone de unos valores distintos en cada una de las ***características secundarias***, además de verse incrementados en función de las características de las que dependan.

El valor de las ***características secundarias*** se puede mejorar conforme se va jugando. A diferencia de las características primarias que aumentaban mediante los puntos de progresión, las ***características secundarias*** adquieren un valor más elevado cuando su característica principal haya aumentado.

A continuación, procedemos a explicar el significado de las ***características secundarias*** y su aplicación en el ámbito de una sesión de juego:

Vitalidad

La ***vitalidad*** determina la cantidad de puntos de daño que un personaje puede llegar a recibir antes de se le considere noqueado. Su valor es el doble del valor de esfuerzo.



Esta característica depende directamente del valor de esfuerzo. La ***vitalidad*** se calcula como el doble el valor que tenga la característica primaria de esfuerzo.

Cuando un personaje o criatura reciba una cantidad de daño igual o mayor a los puntos de ***vitalidad*** que le queden en ese momento, será considerado como noqueado.

Incluso cuando un personaje recibe un golpe que le produce un daño mayor a los puntos de ***vitalidad*** que le queden, estos bajan a cero y el personaje queda noqueado, no sufriendo un daño mayor ni un estado de salud peor. Un personaje noqueado está inconsciente e indefenso y no podrá realizar ninguna acción.

Si se asesta un golpe de gracia a un personaje noqueado, entonces el personaje muere. Para salir de un estado noqueado es necesaria una curación por parte de otro personaje o en caso contrario se puede realizar una tirada por asalto por parte del noqueado para intentar sacar un 95 o más en el dado de cien caras.

Esto equivaldría a que el personaje ha logrado recuperar la consciencia. Si lo consiguiera, se levantaría con 1 ***punto de vitalidad*** y sólo podría realizar acciones parciales hasta que tuviese la ***vitalidad*** al 10% de sus puntos de vitalidad totales.

La ***vitalidad*** que dispone un personaje o criatura, puede encontrarse modificada por ciertas aptitudes, evocaciones u objetos.

En la casilla de ***vitalidad*** total, reflejada en la parte inferior de la plantilla de personaje, se indican los puntos actuales de ***vitalidad***, incluyendo los bonificadores o penalizadores que se hayan de aplicar.



Ejemplo:

Nhan'räil, tras sentir el peligro inminente en su propio pellejo, decide actuar rápido y retroceder sobre sus pasos en dirección donde se encuentran acampados el resto de sus compañeros.

El director de juego, informa a Nhan'räil en esos momentos que el hecho de no haber realizado con éxito la anterior tirada de vista ha significado que pese a percibir su peligro, la dificultad que deberá superar en la tirada de evasión de agilidad no se verá modificada.

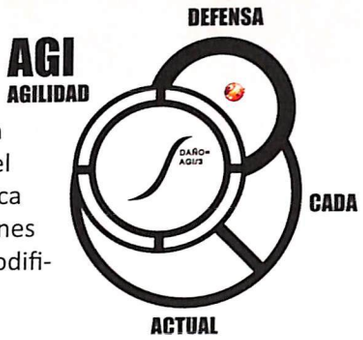
El Orgol lanza una evocación de rango 4 llamada Rayo, por lo que Nhan'räil deberá superar una tirada de evasión clasificada como casi imposible. Desafortunadamente, este no logra superarla.

El director de juego lanza los dados de ataque que son reflejados en la ficha de dicha evocación. Tras aplicar los bonificadores de daño por esencia más la suma del valor de daño del rayo, informa a Nhan'räil que debe restarse de su valor de vitalidad total, 70 puntos correspondientes a la suma total de los valores implicados en el ataque por la evocación.

Nhan'räil, siente sobre su propio pellejo un lacerante dolor que le doblega hasta postrarlo sobre el suelo. El hecho de no haberse podido beneficiar de su acción de evasión al encontrarse desprevenido ha estado a punto de costarle muy caro. Este ataque le ha dejado a pocos puntos de noquearlo, teniendo en cuenta que aún mantiene 20 puntos de los 90 que poseía antes de recibir el impacto.

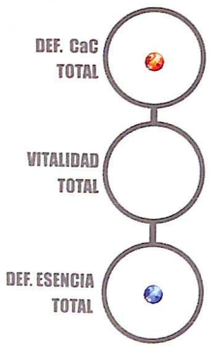
Defensa

La ***defensa*** determina la cantidad de puntos de protección y su capacidad de evasión sobre ciertos ataques a la hora de defenderse de un golpe de éxito de un personaje o criatura en ***roleage®***, pudiendo ser modificado mediante protecciones, aptitudes, evocaciones u objetos. Su valor se calcula como el doble del valor de agilidad.



Esta característica está vinculada al valor de agilidad. La ***defensa*** incrementará su valor mientras los personajes aumenten mediante puntos de progresión el valor que tengan en la característica de agilidad, u obtengan protecciones o cualquier otro elemento que modifique este valor.

Todo personaje o criatura que sea blanco de cualquier amenaza física se encontrará respaldado por su valor total de ***defensa***. En ocasiones un personaje no podrá beneficiarse de toda su ***defensa base*** en función de la situación, aunque siempre dispondrá de la ***defensa*** que le otorgue cualquier objeto especial o evocación que le ayudasen en ese momento, además de poder beneficiarse de reducción de daño portando armaduras o protecciones similares.



En condiciones normales, para que un personaje o criatura pueda defenderse de un ataque físico, el atacante no ha de superar el valor total de ***defensa*** del personaje, especificado en la casilla inferior de la plantilla de personaje, llamada ***defensa C.a.C*** total (defensa cuerpo a cuerpo total). En otras ocasiones, deberá aplicarse el bonificador de ***defensa por esencia***, llamado ***Def. Esencia total*** (defensa esencia total), si la situación requiriese una ***defensa por esencia***.

Ejemplo:

Nhan'räil ha recibido una dura descarga, y presiente que aunque sus compañeros se encuentran cerca y seguramente hayan escuchado el relampagueante efecto de la evocación y su grito de dolor, quizás no llegarán a tiempo de unirse a él sin que antes el maldito evocador que le ha asaltado, intente de nuevo un segundo impacto sobre él.

Levantándose velozmente y virando rápidamente sobre sus pezuñas, Nhan'räil se encuentra en estos momentos contemplando a escasos metros de él la figura de un Orgol evocador, una especie pestilente y salvaje bastante común en aquellas sombrías y angostas tierras. Nhan'räil, decide afrontar el asalto de su oponente, quien con una velocidad mayor que la del felino, en el nuevo asalto de combate, actúa antes que él, y lanza de nuevo un rayo dirigido hacia su ya dolorido cuerpo.

El evocador Orgol, que posee una gran inteligencia, en concreto 121, realiza la tirada correspondiente para poder emplear la evocación de rayo, logrando sacar un valor de 100 en el dado, consiguiendo una tirada excepcional, lo que le hace superar...

...automáticamente la dificultad de 200 ya que se considera un éxito automático, logrando de este modo ejecutar de nuevo la misma evocación que impactó con acierto sobre el felino en el anterior asalto. En ese momento ell director de juego resta los puntos de reserva de esencia que consume la evocación.

Esta vez, ya que se trata de una esencia que permite una tirada de evasión de agilidad, Nhan'räil se dispone a intentar esquivar la evocación de su oponente, que de no lograrlo, acabaría por noquearle con toda seguridad.

Los dados vuelven a rodar. Nhan'räil, con un valor de evasión igual a su característica primaria de agilidad, debe obtener un valor igual o superior a un 200 para eludir el ataque del evocador Orgol, ya que debido al poder de la evocación, se trata de una acción casi imposible. La situación es realmente crítica para el Felino.

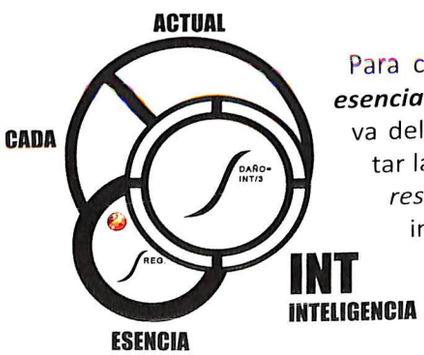
¡¡95!!! ha logrado también una tirada excepcional, parece un milagro pues su desvanecimiento era inminente. Al realizar la evasión con éxito, sumará 6 puntos de progresión al valor llamado "actual" de agilidad, ya que ha superado una evasión de dificultad casi imposible con una tirada excepcional.

Esencia

La ***esencia*** determina la capacidad de reserva de un personaje o criatura en ***roleage®***. Este valor define la cantidad de esencia que puede ser canalizada en cualquier momento por el personaje o criatura a la hora de lanzar una evocación o un sello.

Con un valor elevado en ***esencia***, el personaje podrá ser capaz de lanzar una mayor cantidad de evocaciones o emplear aptitudes que requieran un mayor ***consumo de esencia***.

Cuanto mayor sea la ***esencia*** del personaje, mayor serán sus opciones para hacer uso de aquellas acciones que requieran su consumo. Este valor viene expuesto en la tabla de reserva y regeneración.



Para calcular cuál es la ***reserva de esencia*** y la regeneración de reserva del personaje habrá que consultar la tabla de inteligencia llamada *reserva y regeneración*, donde se indica qué valor de ***reserva de esencia*** corresponde al valor actual de inteligencia.

A pesar de que la ***esencia*** se va regenerando a cada asalto, nunca podrá sobrepasar el valor establecido en la ficha como ***reserva de esencia***, a no ser que se disponga de algún objeto o aptitud que modifique el valor de ***esencia total***, bien sea de manera temporal o permanente.

Ejemplo:

Es el turno de Nhan'räil. A pesar de haber eludido la acometida del evocador gracias a sus rápidos reflejos, es consciente de que cualquier ataque que pudiese recibir del mismo conseguiría hacerle desfallecer al instante.

Por este motivo, cree oportuno que lo mejor que puede hacer en relación a sus capacidades, es lanzar alguna evocación de las que conoce, para intentar ganar el tiempo suficiente de manera que sus compañeros puedan acudir en su ayuda.

Nhan'räil se dispone a lanzar la evocación denominada Distracción de Logsley que aprendió tras estudiar un sello evocador de rango 1 que compró en su ciudad natal.

El director de juego informa al jugador que debe realizar una tirada de inteligencia y superar una dificultad normal para ver si logra lanzar la evocación. Ya que tiene un valor de 50 en inteligencia y que la dificultad de la evocación es normal, deberá igualar o superar un valor de 100 tras sumarle el resultado de la tirada de dados.

¡¡¡Éxito!!! con un 52 en la tirada de dados, el felino logra canalizar un destello de esencia al costado de la criatura. El director de juego informa al jugador que al tratarse de una evocación de rango 1, deberá restarse 15 puntos de reserva de esencia. En ese instante, el Orgol deberá superar una tirada de evasión de inteligencia de dificultad normal, pero obtiene un 5 en su tirada de dados (fallo automático), errando así la tirada de evasión, lo cual le hace girar la vista instintivamente durante un segundo hacia el destello creado por el felino. Gracias a esa distracción, puede que el felino consiga ganar tiempo hasta que lleguen sus compañeros. El hecho de haber logrado lanzar con éxito la evocación, le confiere un punto de progresión al valor llamado actual de inteligencia, ya que el rango de la evocación es 1.

Sentidos

Los ***sentidos*** son aquellas aptitudes naturales que confieren a un personaje o criatura la habilidad de percibir mediante los mismos aquello que sucede su alrededor.

Los ***sentidos*** se encuentran divididos en seis tipos, que son: oído, vista, gusto, tacto, olfato y sentido por especie, tal y como se han explicado en su característica primaria, percepción.

El valor de la característica primaria de percepción será siempre la media de los valores de cada uno de los ***sentidos*** que disponga el personaje o criatura. Cada especie dispone de valores distintos en los ***sentidos*** que serán reflejados en la tabla de creación de personajes del Capítulo 2.



Los ***sentidos*** se pueden incrementar a medida que se obtengan puntos de progresión, anotándose en sus casillas correspondientes.

El aumento de cada sentido será considerado de modo independiente, modificando de igual manera el valor numérico de percepción si el cambio alterase la media.

La necesidad de realizar una tirada de percepción será solicitada en la mayoría de los casos a petición del director de juego. El único sentido que puede emplear un personaje arbitrariamente salvo contraindicación, será el sentido por especie.

A continuación se muestra la tabla que hace referencia a la cantidad de puntos necesarios de cada sentido para aumentar su valor en un punto.

PERCEPCIÓN / *PROGRESIÓN POR SENTIDOS*

SENTIDO	PUNTOS DE PROGRESIÓN REQUERIDOS PARA +1 AL SENTIDO
Oído	32
Vista	32
Gusto	32
Tacto	32
Olfato	32
Sentido por especie *	5

* *El sentido por especie será distinto según la especie a la que se pertenezca, tal y como podrá verse en el Capítulo 2.*

ESENCIA PRIMARIA Y OPUESTA

Todo jugador de ***roleage®*** posee una ***esencia primaria*** y una ***esencia opuesta*** según sea la especie a la que pertenezca. En ocasiones, según la elección del jugador respecto a la especie, y si esta lo permite, existirá la posibilidad de elección de una esencia alternativa que se utilizará en lugar de la primaria.

No obstante, el valor de bonificación de una esencia alternativa será siempre inferior al que se hubiese obtenido con una primaria, puesto que se trata de una excepción en algunos miembros de la especie, ya sea por la región en la que nacieron, o la línea de sangre a la que pertenezca el personaje dentro de su clan o familia.

Se dice que la esencia es un tipo de energía que forma y envuelve todo aquello que existe en el universo, remontándose esta creencia al principio de la creación.

Cada especie es sensible a un tipo de esencia distinta que controla de manera innata. Este hecho ofrece bonificadores de su uso para la esencia a la que pertenezca, pero por contra, dicha especie tendrá un penalizador en aquella esencia que sea considerada como su opuesta. Más adelante se explicará la interrelación entre las esencias y las especies.

Al igual que el resto de valores de característica, los bonificadores o penalizadores por ***esencia primaria*** u ***opuesta*** son numéricos. Las esencias a las que se haga referencia en el Capítulo 2, creación de personajes, dictarán según la especie escogida cuáles son aquellas que reciben un bonificador de 10 puntos (o 5 si son alternativas) a su uso, y cuáles son aquellas que por contra, deberán aplicar un penalizador de 10 puntos por tratarse de sus opuestas.

Estos valores modificarán siempre cualquier tirada relacionada con las esencias, bien sea para la utilización de evocaciones por esencia, las tiradas de evasión, o el uso de cualquier otro elemento, objeto, aptitud o acción que partiese de una ***esencia primaria*** u ***opuesta***.

Estos datos deben reflejarse en la parte superior de la ficha del jugador o personaje, en las casillas que hacen referencia a ellas, llamadas ***esencia primaria*** y ***esencia opuesta***, tal y como muestra el ejemplo situado bajo estas líneas. En el caso de escoger una esencia secundaria, esta se reflejará en la casilla correspondiente a la ***esencia primaria***, aplicándole tan sólo el bonificador que esta clase ofrece.



A continuación procedemos a representar en la siguiente tabla los bonificadores o penalizadores por tipo de esencia.

TIPO DE ESENCIAS / *PRIMARIAS Y OPUESTAS*

ESENCIA	MODIFICADOR A TIRADAS SEGÚN TIPO DE ESENCIA
Primaria	+10
Alternativa*	+5
Opuesta	-10

** Las esencias alternativas sólo se encuentran disponibles en algunas de las especies y se escogen durante el proceso de creación de un personaje.*

GRADO DE PERSONAJE

Todo personaje o criatura de ***roleage®*** pasa desde que nace hasta que acaba por morir o fusionarse a la esencia, por diferentes ***grados de personaje*** que reflejan entre otros valores su situación o eco en el tiempo durante el transcurso de su vida, dando a entender el estado en el que se encuentra. A medida que evoluciona y mejora un personaje, su rango va cambiando de estatus.

El valor asignado a este concepto puede variar desde cría hasta antológico, mostrando cada uno de estos valores un momento o estado del personaje durante la campaña. Este valor debe representarse en la casilla correspondiente a ***grado de personaje***, tal y como se muestra en el ejemplo situado bajo estas líneas.



Por otro lado, esos valores citados son distintos en algunas de las criaturas descritas en este libro, puesto que no todas ellas podrán alcanzar el grado antológico o comenzar siendo de grado joven.

Un personaje jugador comenzará salvo contraindicación del director de juego con un ***grado de personaje*** joven. Esto representa que cualquier personaje recién creado para comenzar a jugar posee el valor de las características primarias igual a la base representada en el apartado que hace referencia al Capítulo 2, creación de personajes. Sólo su evolución durante el transcurso de una campaña, y tras los aumentos necesarios, puede llegar a suponer un incremento de ***grado de personaje***, ya que el cambio de valor de este concepto va en función de la puntuación que suponga la media de sus características primarias, lo cual se ve reflejado también en su valor de desafío.

Hay que tener en cuenta que los multiplicadores por grado sólo se aplican a personajes ajenos o criaturas y no a personajes jugadores, ya que se trata de una herramienta para ayudar al director de juego a establecer el poder de los enemigos.

Por otro lado, a la hora de desarrollar un personaje ajeno o escoger una criatura para utilizar dentro de un módulo de campaña del director de juego, el ***grado de personaje*** facilita al director la creación de seres de mayor o menor dificultad para los jugadores, ya que partiendo de la descripción base, se puede aplicar el bonificador que viene asociado al ***grado de personaje*** para crear una criatura más o menos poderosa.

Todas las especies que están disponibles para los personajes jugadores pueden llegar a alcanzar cualquiera de los rangos dispuestos en ***roleage®***. No obstante, en el apartado que detalla el Capítulo 7, criaturas, podrá apreciarse que ciertas criaturas tienen limitados los grados de personaje, haciendo que algunas de ellas no tengan disponibles todos los valores a los que hace referencia este apartado.

De igual manera, si el director de juego lo creyese oportuno podrá aplicar cualquier rango de los que se muestra en los grados de personaje a una criatura a la que ***roleage®*** no hubiese aplicado. Hay que tener en cuenta que la utilización de esta tabla multiplica los valores base de sus características primarias, lo cual podría generar criaturas de un poder excesivamente alto para enfrentarse a los personajes jugadores. Aquellos grados de personaje que aparezcan descritos en las criaturas,

son los valores que ***roleage®*** cree conveniente aplicar. Los ***grados de personaje*** se encuentran divididos en cría, joven, adulto, experto, legendario y antológico.

A continuación se reflejan en la siguiente tabla los multiplicadores que habría que aplicar en el caso de crear un personaje con un grado determinado.

GRADOS DE PERSONAJE / *MULTIPLICADORES POR RANGO*

GRADO DE PERSONAJE	MULTIPLICADOR POR CARACTERÍSTICA*	VALOR DE DESAFÍO**
Cría (CR)	X0,5	20
Joven (JO)	X1	40
Adulto (AD)	X1,5	60
Experto (EX)	X2	80
Legendario*** (LEG)	X4	160
Antológico *** (ANT)	X8	320

** El multiplicador de característica se aplicará cuando el director de juego desee aplicar un grado de personaje mayor o menor a un personaje ajeno o criatura, para conferirle de un mayor poder que el descrito como base. No se aplica a personajes jugadores.*

*** En la columna de la derecha se especifica cuál debe ser la media de las características principales (valor de desafío) de un personaje jugador, para alcanzar el grado correspondiente. No se aplica a personajes ajenos o criaturas.*

**** Sólo las especies pertenecientes a las especies jugadoras o algunas de las criaturas que aparecerán en el Capítulo de criaturas* podrán alcanzar un rango de personaje como el mostrado mediante el multiplicador asignado a estos rangos.

MOVIMIENTO

Todo ser de ***roleage®***, sea personaje o criatura, posee un índice de **movimiento**, que se encuentra relacionado con el valor de la característica primaria de agilidad. El valor de agilidad confiere a todo personaje una cantidad de dados de ***movimiento*** más un posible bonificador que el personaje deberá aplicar al inicio de cada asalto. El resultado de la tirada indicará el número de metros que el personaje podrá avanzar. El hecho de ser un valor aleatorio cada vez, refleja la situación en la que un personaje puede sentirse agotado temporalmente, o que pueda esprintar en determinados momentos, etc.

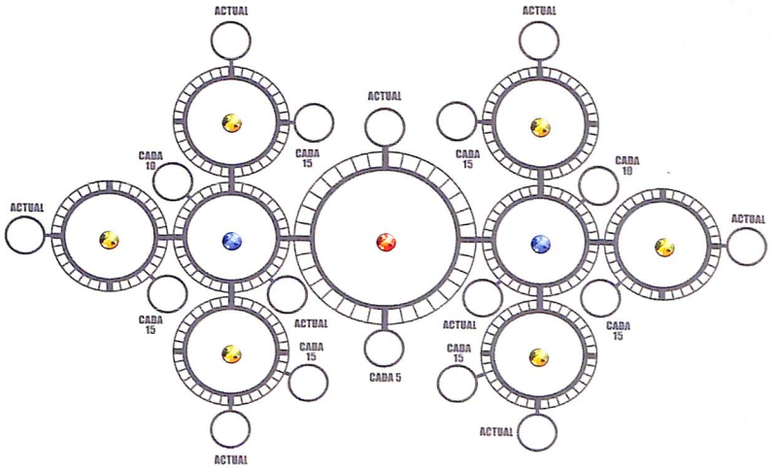
Más adelante se verá que cada especie además puede tener puntos de zancada debido a la longitud de sus piernas o patas, lo que habrá que sumarlo al resultado de la tirada de ***movimiento***. En este concepto deberá anotarse el índice de dados dependientes de la agilidad.



APTITUDES INNATAS

Todo personaje jugador de ***roleage®*** posee ciertas ***aptitudes innatas*** que son distintas de una especia a otra. Estas aptitudes representan en parte las capacidades naturales de las que dispone cada una de las especies de manera innata, o bien influenciadas por su historia o costumbres, haciéndoles más competentes en algunas habilidades que otras especies.

Las aptitudes de esta clase se encuentran vinculadas a la especie escogida por el jugador, y en ellas se representa el ***sentido por especie*** como elemento central de sus aptitudes, dejando a la derecha las que podría acabar por desarrollar en relación a las aptitudes físicas si las tuviese, y a la parte izquierda si las tuviera las relacionadas con la esencia, teniendo siempre presente que la esfera central y de mayor tamaño siempre será la misma que el sentido por especie de la especie escogida, como podrá apreciarse en las fichas personalizadas por especie para jugadores.



Las cualidades que estas aptitudes confieran al personaje jugador son progresivas y aumentan a medida que un personaje va acumulando puntos de progresión que se obtienen utilizando dichas aptitudes con éxito, es decir, tras superar la dificultad establecida con la suma de la tirada de dados más la de la característica primaria de la aptitud añadiéndole el valor actual de la propia aptitud. Inicialmente todo personaje comenzará con el ***sentido por especie*** activado. Esto se representa rellenando una de las 8 casillas que rodean al primer sector de la esfera. Toda ***aptitud innata*** consta de 32 casillas de progresión que se encuentran divididas en cuatro sectores. Cada casilla del sector representa un punto permanente en la aptitud. Para aumentar un punto, y por tanto una casilla, habrá que acumular los puntos de progresión necesarios para la aptitud concreta, indicados por el valor *cada*. Conforme se va progresando se va avanzando de sector. El bonificador de estas aptitudes por especie será equivalente a los puntos permanentes (las casillas) que se tenga, reflejados como un valor en la esfera actual.

El valor de dificultad asignado por el director de juego para la utilización de las aptitudes innatas será aquel que determine la cantidad de puntos de progresión que se obtendrán en función de la era de la campaña hasta poder rellenar las 32 casillas que comprenden cada ***aptitud innata***.

Inicialmente sólo se encontrará activada la aptitud base, de modo que para que cualquier personaje pueda hacer uso de las ***aptitudes innatas*** adyacentes a esta primera, deberá haber progresado al menos un 24 puntos en la esfera, o lo que es lo mismo, tres de las cuatro partes representadas para que pudiera comenzar a emplear las dos esferas posteriores correspondientes a otras ***aptitudes innatas***.

Una vez que en estas ***aptitudes innatas*** el personaje hubiera progresado las 3/4 partes de su esfera, pasaría a poder emplear aquellas ***aptitudes innatas*** que mediante las líneas de expansión, se uniesen a ellas.

DESAFÍO

Todo ser de ***roleage®***, sea personaje o criatura, posee un ***valor de desafío*** que se encuentra relacionado directamente con las características primarias. Este valor llamado ***desafío*** en la ficha de personaje como sirve para calcular el poder y las capacidades de un personaje o criatura frente a otros.

Si la diferencia entre los ***valores de desafío*** de dos contendientes es significativa, se obtendrán más puntos de progresión al realizar ataques o acciones, ya sean físicas o esenciales, realizados con éxito sobre el ser que tenga un valor numérico mayor.

El ***valor de desafío*** de cada ser o criatura en ***roleage®*** se obtiene aplicando la suma de todas las características primarias divididas a su vez entre cuatro, o lo que es lo mismo, el valor de la media de las características, lo que brinda al director de juego la oportunidad de poder comparar la capacidad global del personaje o criatura en cuestión frente a otros seres.

El ***valor de desafío*** es el dato determinante para definir cuál es el grado de personaje o criatura en cuestión.



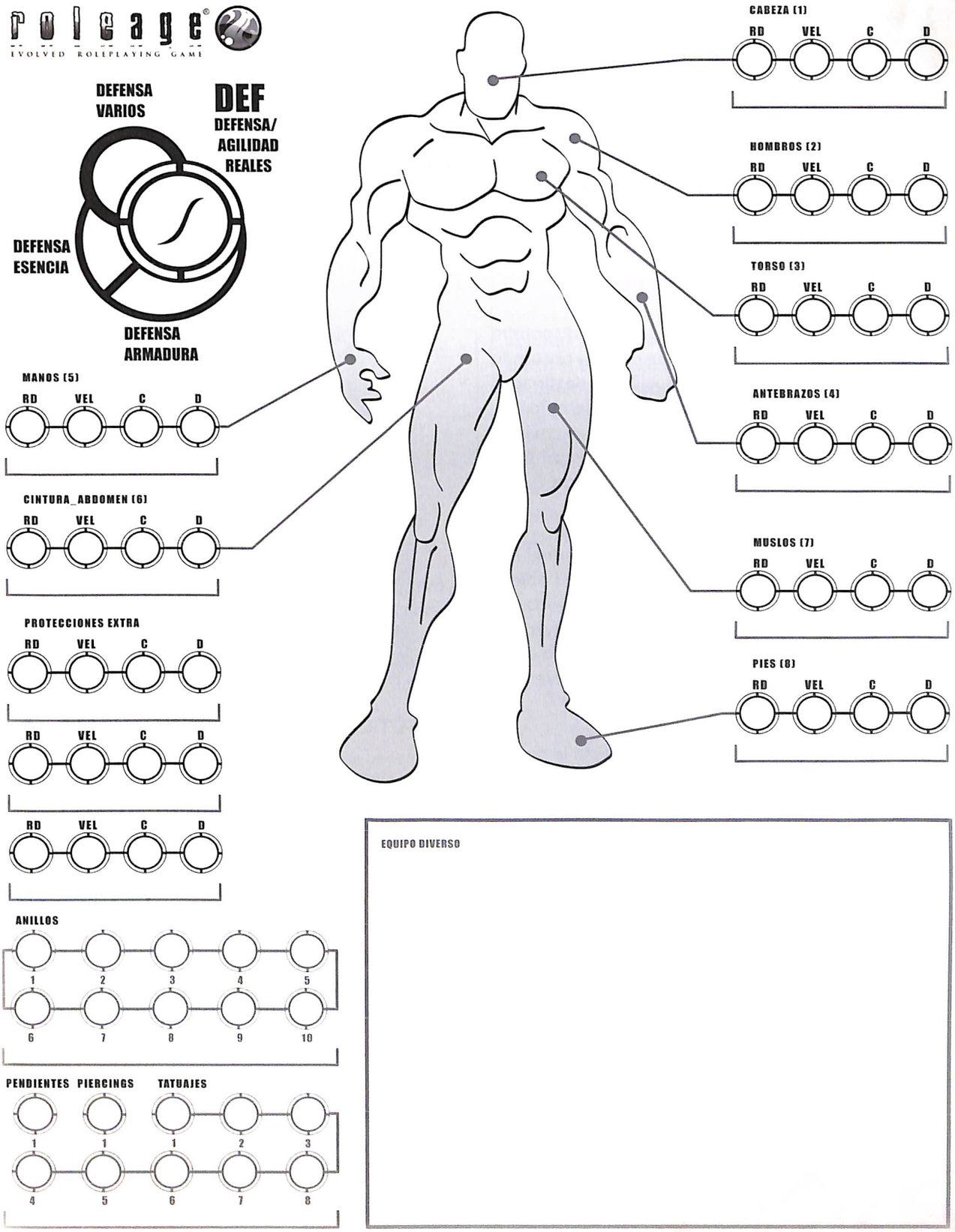
DESAFÍO



- CARACTERÍSTICAS -

DEFINICIÓN DE UN PERSONAJE / PARTE 2

En la segunda parte de este capítulo se explicará aquellos elementos que comprenden el reverso de una hoja de personaje.
Este reverso de la ficha de personaje se encuentra escogida como ejemplo, puesto que cada especie posee una ficha trasera personalizada.



ESFERA DE PROTECCIONES

Todo personaje jugador de ***roleage®*** puede equiparse con una diversa serie de ***protecciones*** para reducir el daño sufrido por un ataque o aumentar su defensa para determinadas situaciones.

La ***esfera de protecciones*** resume la defensa de la que dispone un personaje o criatura debido a factores muy diversos. En primer lugar se hace referencia a la defensa obtenida por la agilidad , así como la reducción de daño total proporcionada por las posibles piezas de armadura que el personaje o criatura pueda llevar en ese momento .

En el apartado de defensa de esencia se debe especificar la ***protección*** que se disponga frente a ataques de evocaciones, ya que al no tratarse de ataques físicos no es posible defenderse de los mismos con armaduras convencionales.



Normalmente se dispondrá de defensa de esencia portando objetos maravillosos destinados a ese fin, como por ejemplo anillos de protección de esencia, o estando bajo los efectos de alguna evocación de protección frente a esencia.

Hay que tener presente que dependiendo de la naturaleza del objeto puede que tan sólo proteja al portador frente a ataques de una esencia determinada, como por ejemplo, sólo frente a hielo y no frente al resto de esencias, aunque estas posibles limitaciones siempre estarán definidas en la propia descripción del objeto.

Cuando un personaje o criatura esgrime un arma, esta le puede proporcionar en ocasiones una defensa extra descrita en las características de la misma que se anotará en el apartado de defensa por armas .

En el caso en que se disponga de defensa adicional por cualquier otro motivo, el jugador podrá anotarlo en el apartado de defensa varios .

Ejemplo:

La situación es difícil. Nhan'räil sabe que sus posibilidades en esos momentos contra el evocador Orgol son escasas.

Una decisión errónea podría llevarle a caer noqueado e incluso a fusionarse por siempre con la esencia, de no ser cauteloso con su próximo movimiento. Un error cometido en una fracción de segundo podría costarle muy muy cara, por lo que ...

... sabe que su próximo acto es decisivo para conseguir mantenerse en pie y con vida.

Nhan'räil no lleva ningún objeto maravilloso o armadura de protección esencial que pudiera conferirle una defensa contra esencia. Esto hace que las evocaciones lanzadas contra él tendrán una alta probabilidad de acierto. Aún así, y dependiendo de la evasión que se viera obligado a emplear, en función de la evocación que pudiera lanzarle el evocador Orgol, ninguna de las tiradas para lograr alcanzar al felino recibirían un penalizador, tal y como se muestra en la parte delantera de la ficha como "defensa esencia total", o en la parte posterior de la misma, como "defensa esencia". Si el evocador Orgol lograra lanzar una evocación y esta le impactara, sería el fin para Nhan'räil.

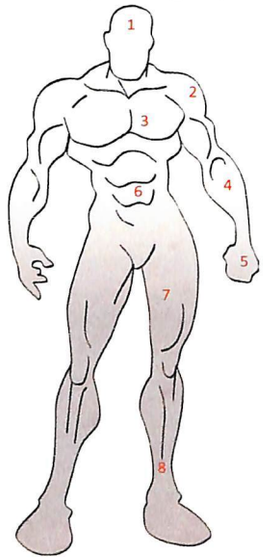
El felino, dada la situación, sabe que debe ser más rápido que su oponente, pues lo único que puede inclinar la balanza a su favor es el hecho de que, además de ser seguramente más rápido que su adversario, si se enzarzasen en un combate cuerpo a cuerpo, y contando con dos anillos de alta defensa que aumentan aún más su capacidad defensiva, podría ganar el tiempo suficiente como para que sus compañeros llegasen a auxiliarle.

El director de juego informa a Nhan'räil que su valor de defensa por agilidad que es 110, se encuentra incrementado gracias a dos anillos que le proporcionan un bonificador adicional de defensa de +10, ubicados en la zona de protección 5, es decir, en sus garras. Por lo tanto, Nhan'räil dispone de un valor total de defensa cuerpo a cuerpo de 120.

Nhan'räil, teniendo claras sus posibilidades, y sabiendo que aguantará más en combate cuerpo a cuerpo, declara que atacará cuerpo a cuerpo a su oponente en el siguiente asalto.

ANATOMÍA SEGÚN ESPECIE

Todo personaje de ***roleage®***, según sea la especie que el jugador haya escogido, tendrá reflejado en la parte posterior de la ficha de personaje un dibujo anatómico de la fisionomía correspondiente a su especie escogida.



Aquí se muestra un ejemplo de anatomía, en concreto la de un terrano, ya que obviamente es distinta para cada especie. Algunos personajes podrán equiparse con un mayor número de anillos, pendientes o equipo en general en función de lo que les permita su anatomía.

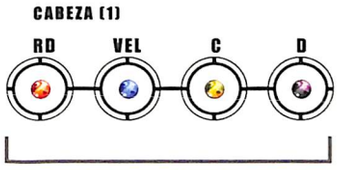
Las protecciones, al igual que todos aquellos elementos que comprenden el equipamiento de un personaje, deben ubicarse en las distintas partes de la ***anatomía de una especie***.

ESFERAS DE EQUIPAMIENTO Y ALMACENAMIENTO DE OBJETOS

Todo personaje jugador de ***roleage®*** podrá ***equiparse*** de objetos que le otorguen o bien reducción de daño o bien un bonificador a la defensa. La reducción de daño es el caso más habitual, aunque hay que tener en cuenta que será válida sólo contra ataques físicos, ya que los ataques basados en esencia no se verán afectados.

Algunos objetos maravillosos consiguen aumentar la defensa contra ataques basados en esencia. Como se ha comentado, dependiendo de la anatomía propia de cada especie, un personaje podrá tener ***equipados*** más o menos objetos. Por ejemplo, un Dragho sólo podrá llevar puestos tres anillos por mano ya que sus garras están compuestas únicamente por tres dedos.

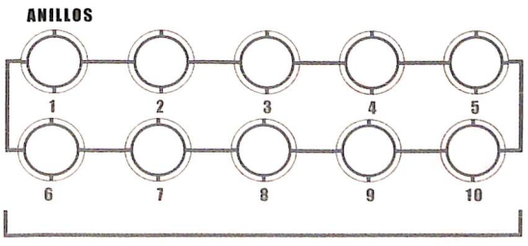
Para cada zona protegida se dispone en el reverso de la ficha un apartado en el que el jugador podrá anotar todos los valores relevantes del objeto protector que tenga equipado.



Como se puede apreciar en la imagen superior, los datos a los que se hace referencia son: Ubicación (en el ejemplo es *Cabeza (1)*, lo que se refiere al nombre de la zona protegida y su numeración abreviada), reducción de daño (*RD*) , penalizador a la velocidad (*VEL*) , calidad del objeto (*C*) , desgaste actual del objeto (*D*) y por último un espacio debajo donde anotar el nombre del objeto o lo que el jugador estime oportuno.

De manera similar, existe un apartado dedicado a los anillos maravillosos. Dado que no se trata de objetos normales y no tienen las mismas cualidades que los objetos convencionales de protección, en la ficha tan sólo se anotará el valor de defensa que proporcionen si son de defensa o se marcará con una X el dedo o falange donde se hayan puesto para saber cuántos se han ocupado y cuántos quedan libres para poner otros anillos.

En la siguiente imagen se muestra el caso de los Terranos, que tienen la posibilidad de portar hasta diez anillos entre sus dos manos.

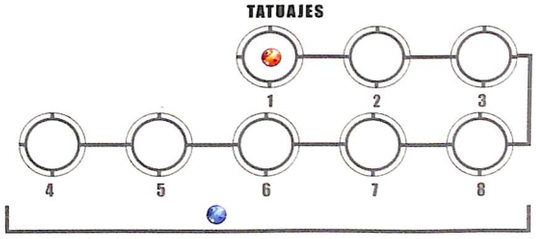


Al igual que sucede con los anillos maravillosos, existe un apartado destinado a otros objetos que ciertas especies pueden portar, como es el caso de los piercings maravillosos y los pendientes maravillosos . El hecho de que en la ficha aparezca un sólo hueco para cada uno implica que en realidad lleva equipado un conjunto de ellos. También se deberá anotar o bien el valor de defensa proporcionado o bien una X para saber que está siendo utilizado para otro fin.

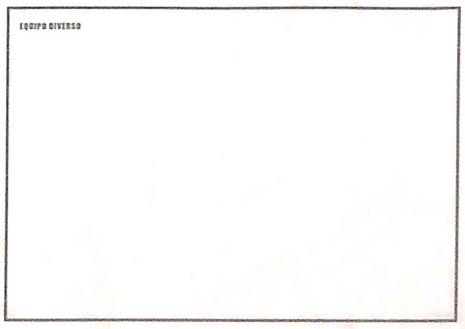


La mayoría de las especies pueden llegar a grabarse tatuajes en el cuerpo, aunque en ocasiones por su propia fisionomía no puedan cubrir las mismas zonas que otras especies.

Algunos tatuajes pueden llegar a absorber la esencia si son grabados con la ayuda de poderosos evocadores, haciendo que adquieran propiedades maravillosas gracias a su fusión con la esencia. Si el efecto absorbido fuese de defensa, lo será probablemente de defensa contra esencia. En ese caso, el jugador anotará en la ficha el valor de defensa proporcionado así como la esencia primaria de la que se pueda defender entre las esferas dedicadas a ello como en el espacio de escritura libre . Si se tratase de un tatuaje convencional o de uno que no proporcionase defensa, se marcará con una X al igual que en otros casos para indicar que dicha zona ya se encuentra tatuada.



Por último, se destina una amplia zona para que el jugador pueda anotar en detalle el resto del equipo que lleve encima. En esta casilla se pueden anotar otros objetos que en ese momento no se lleven equipados como por ejemplo otras armas o protecciones, además de los objetos convencionales como alimentos, antorchas, cuerdas, monedas, etc. así como objetos maravillosos que no tengan por qué ser de defensa.



PRELUDIO

EL COMIENZO DEL UNIVERSO

En el principio de los tiempos, antes de toda existencia o forma de vida, el todo y la nada se encontraba albergado en un lugar llamado Hammah.

La gran Hammah, como ahora es conocida, era el núcleo de toda existencia de esencia, un lugar incorpóreo donde tan sólo la energía de la esencia se encontraba encerrada.

Pero de esa misma esencia, en algún momento del tiempo y el espacio, nació por propia voluntad un ser supremo, de naturaleza incorpórea. Su poder no conocía límites, y su esencia alcanzaba todo aquello que se extendía a lo largo y amplio del lugar conocido como Hammah.

Ese ser, era llamado Nhul, dios y señor de la existencia.

Nhul, un ser supremo nacido del poder de Hammah, creó el universo a partir de la nada, y junto al mismo, al cual denominó Thar, extendió su poder a través de él, sin poner límites a su creación, envolviendo a Thar entre pequeños soles y estrellas, diversos y distantes en un remoto e infinito universo astral.

Durante milenios, su poder se extendió sin límites en los confines Thar, pero fue en algún momento de aquellos alejados y distantes milenios, cuando Nhul, quiso llevar más allá su poder de todo cuanto había conseguido. Fue entonces cuando concibió a los seis Astros, dotándolos de forma y esencia, a los que concibió como sus propios hijos.

Thyreel, señor de la esencia del fuego, Hannel, señor del viento, Ugran, señor de la tierra, Eranar, señor del agua, Anthalas, señor de la luz, y Galvian, señor de la oscuridad. Los hijos de Nhul, recibieron el don y el poder de cada una de sus esencias, juntándose todos y comenzando a crear la vida a su paso, durante un proceso que llevó milenios.

Muchos fueron los mundos y lunas que crearon a su paso. Muchos fueron los lugares que dotaron de vida en la gran Hammah, bajo la supervisión de Nhul, su creador.

Los mundos que crearon fueron concebidos por los hijos del Creador, dotándolos de toda la esencia necesaria para que estos pudiesen llegar a dar paso a la vida.

Es por este motivo por lo que los mundos de Hammah, se encuentran inmersos y creados directamente de las esencias de los seis hijos de Nhul, y siendo considerados durante los largos milenios en los que la vida fue concebida, como los dioses y creadores de mundos, las manos de Nhul.

No obstante, en algún momento de la creación de toda forma de vida, durante los milenios en los que trabajaron juntos, unidos, formando y dando pie a la vida, los seis señores de las esencias pugnaron por el control sobre el resto, ansiando llegar más allá de las directrices por las que fueron creados, enfrentándose abiertamente a Nhul y pensando que de este modo, podrían alimentarse de su propia esencia, teniendo el poder superior de concebir toda creación.

Aquellos que osaron enfrentarse a Nhul, señor de Hammah, fueron desterrados y exiliados a los lugares más alejados de Thar, más allá de todo lugar conocido, encerrándolos por siempre y enviados a un infinito tiempo de exilio.

Galvian, señor de la Oscuridad, ayudado por Thyreel, señor del fuego y Hannel, señor de los vientos, fueron desterrados por siempre a los imperecederos confines del universo, lugar que se conoce como el Último Astro.

Anthalas, señor de la Luz, apoyado por Ugran, señor de la tierra y Eranar, señor del Agua, fueron quienes libraron batalla contra sus

iguales, en una lucha que se extendió durante eras, llevando este acontecimiento a la desaparición de gran cantidad de mundos y creaciones a lo largo de Thar.

Como iguales, en una pugna por el poder absoluto sobre el universo, hubieran combatido hasta llegar al completo extermino del mismo, pero por este mismo motivo, Nhul, padre de los seis señores de las esencias, tomó partido inconscientemente hacia Anthalas y su alianza, exiliando a Galvian y sus hermanos aliados a los confines más alejados de toda su creación.

Pero aquello, fue el comienzo del fin. En toda creación y forma de vida, toda esencia es necesaria para un perfecto equilibrio y armonía.



Aquellos lugares que fueron creados y a la vez despojados de la oscuridad, del fuego y del viento, fueron reducidos a la nada, perdiéndose y resquebrajándose en el tiempo y el espacio. Todo cuanto se había conocido, llegaba a su fin. Todos aquellos milenios y eras de creación, comenzaron a disiparse, dando paso a los grandes agujeros negros del universo de Thar, y engullendo a su paso todo aquel mundo que no lograba mantenerse en equilibrio.

Como consecuencia de ello, el propio Nhul, señor y creador de Hammah, comenzó a disiparse, siendo absorbido por el gran agujero negro, su opuesto, el opresor y devorador de Esencias, Mornhath, la gran Devoradora.

Al igual que una vez Nhul fuera concebido por la nada, Mornath fue creada por la propia Hammah, para exterminar de cualquier modo todo tipo de esencia opresora, engullendo todo cuanto existía a su alrededor. Mornath liberó a los proscritos hijos de Nhul, Galvian, Thyreel y Hannel, y los dejó sueltos por Hammaah, con la única intención de que se expandieran por cada rincón del universo, evitando de este modo que pudieran volver a quedar cautivos.

Esto llevó a Mornath, la gran Devoradora, a seguir engullendo mundos, soles y estrellas a su paso, ya que al no permanecer las esencias en equilibrio y armonía, sus mundos se iban marchitando, apagándose, y perdiéndose en el olvido.

Pero Nhul, en un último intento por arreglar lo sucedido, decidió enviar a Anthalas, Ugran y Eranar en busca de sus iguales, para de este modo equilibrar las esencias, y lograr salvaguardar aquellos mundos que todavía permanecían en el universo.

Nadie sabe cuántos milenios fueron necesarios para que estos hechos sucediesen. Nadie sabe cuántos mundos, soles y estrellas habían sido engullidos por la gran Devoradora, ni cuantos más se resistieron a ello.

Pero mientras el equilibrio entre esencias logre mantenerse en toda creación, el universo que conocemos perdurará. De no ser así, la gran Devoradora acabaría absorbiendo toda esencia, acabando con los pocos mundos que aún se mantuviesen en equilibrio.

Sólo aquellos quienes verdaderamente conciben y forman parte de la vida, aquellos seres que forman parte del universo de Hammah, son capaces de mantener y manejar las esencias a voluntad, intentando de un modo u otro, y quizás guiados instintivamente por las mismas esencias que los rodean, a luchar por un equilibrio de las mismas en el mundo que habitan.

Pero tras largas eras y milenios pasados, todo mundo ha sido engullido por la Gran Devoradora.

Sólo uno, Geos, se mantiene firme, en una pugna constante por la supervivencia de sus especies.

Este destino le ha sido impuesto a aquellos quienes habitan en este mundo. Durante largas eras, algunos se han alzado como héroes, mitos y leyendas, quedando sus nombres grabados en el tiempo. Ser uno de ellos, es tu oportunidad.

-GRANDES HÉROES-

LA LLAMA NOCTURNA

Algunos manuscritos han permanecido en las grandes bibliotecas que guardan las historias de héroes legendarios que han marcado el paso de las eras en Geos.

Estos son algunos de esos héroes de leyenda...

Tras finalizar la Era de la Conquista, la amenaza de las criaturas oscuras asoló Geos envolviéndola en una era de Oscuridad Absoluta.

Fue en aquellos tiempos cuando varias organizaciones secretas lideradas por grandes evocadores decidieron hacer frente a las sombras.

La Llama Nocturna libró una guerra sin tregua bajo la tutela de Claus Prycta, aquel que les inició en los secretos del mundo que les rodeaba, mostrándoles la verdadera naturaleza de todas las criaturas que habitan aquellas tierras. Sus actos marcarían la nueva llegada de los Tyrlins Sombríos a las tierras de Geos, tras su desaparición en la Era de la Conquista, para restablecer el equilibrio entre las especies. En la Era del Despertar, el recuerdo de estos héroes aún permanece entre las especies, donde algunos de sus miembros yacen en Santuario,

La Llama Nocturna, formada por Heredrick Retarck el Terrano, Zadrhäs Kaelend el Tyrlin Oscuro, Näyade Glaistig , Sindorf Andrathil y Elarvith, Tyrlins de Luz, arrojaron un halo de esperanza mientras Rezziel, el primer nacido, una criatura ligada a una eterna maldición, asolaba toda Geos con sus ejércitos de condenados. Durante varios años,

la abadía que largos siglos atrás levantaran sobre las Montañas Solitárias en el continente de Rissing, la cual guardá con recelo toda la historia de estos grandes héroes. En la biblioteca de Santuario, se protegen todos aquellos documentos que en su día redactara Zadrhäs Kaelend, el Evocador Oscuro.



CREACIÓN DE PERSONAJES

CAPÍTULO 2

En las próximas páginas se encuentran descritas todas aquellas especies que los jugadores podrán escoger como personajes para la campaña del director de juego. En ellas se encuentran descritos todos aquellos rasgos, aptitudes y valores de características con las que inicialmente se desarrollará la hoja básica del personaje. El desarrollo de la misma deberá ser llevado a cabo junto al director de juego, para cualquier consulta o duda que pudiera aparecer durante el proceso de creación del personaje. Habrá que tener en cuenta que todos los valores que en estas páginas se aplican se encuentran desarrollados para un grado de personaje joven. Todas las especies que aparecerán en las próximas páginas son aquellas que en la historia de ***roleage®*** *se conocen como especies astrales.*





roleage

CREACIÓN DE PERSONAJE

A continuación se procede a explicar los pasos que deberá seguir cada jugador para el proceso de ***creación de su personaje***. Este proceso deberá ser llevado a cabo bajo la supervisión del director de juego.

CREACIÓN DE PERSONAJE / *PROCESO DE CREACIÓN*

PROCESO DE CREACIÓN	PASO
Selección de especie	1
Asignación de esencias	2
Asignación de grado de personaje	3
Asignación de puntos extra	4
Asignación de características primarias	5
Asignación de características secundarias	6
Asignación de dados de movimiento	7
Cálculo de desafío	8
Aptitudes innatas	9
Aptitudes o evocaciones iniciales	10
Durgans y equipamiento	11

SELECCIÓN DE ESPECIE

En ***roleage®*** existen siete ***especies*** disponibles a elección de los jugadores. Cada una de estas ***especies*** poseen valores, ***aptitudes innatas*** y rasgos que les hace en gran medida distintas al resto. En las páginas que comprenden cada una de las ***especies*** se encontrará toda clase de información que ayudará al jugador a realizar la elección de una u otra ***especie*** en relación a sus gustos y preferencias. En las páginas que describen las ***especies***, se podrá encontrar para cada una de ellas las hojas personalizadas de personaje por ***especie***. Las ***Especies Astrales*** disponibles para personajes jugadores y su relación con las esencias son mostradas en la siguiente tabla.

SELECCIÓN DE ESPECIE / *ESENCIA PRIMARIA Y OPUESTA*

ESPECIE	ESENCIA PRIMARIA	ESENCIA ALTERNATIVA	ESENCIA OPUESTA
Coloso	Viento	Fuego	Tierra
Dragho	Elección*	-	Opuesta**
Felino	Hielo	-	Fuego
Terrano	Fuego	-	Hielo
Tyrlin	Luz / Oscuridad***	-	Luz / Oscuridad***
Vulcano	Tierra	Fuego	Viento
Willen	Elección*	-	Opuesta**

** Esta especie permite al jugador escoger la esencia primaria que desee de las siguientes: Fuego, Hielo, Tierra, Viento, Luz y Oscuridad.*

*** La esencia opuesta de estos personajes será la esencia considerada como opuesta para la esencia primaria escogida.*

**** Los Tyrlin pueden escoger entre estas dos esencias que son opuestas entre sí.*

ASIGNACIÓN DE ESENCIAS

En ***roleage®*** existen ***seis esencias*** que comprenden y rodean todo aquello que existe en el universo, y el mundo en el que se encuentran los personajes.

Las ***esencias*** se encuentran asignadas a las especies, proporcionándoles bonificadores para su uso cuando son primarias (o alternativa si la tuviese), y penalizadores cuando se trate de su esencia opuesta.

A continuación se detalla una tabla con las ***esencias*** existentes y sus opuestas, al igual que los bonificadores o penalizadores que estas pueden ofrecer a los personajes .

ASIGNACIÓN DE ESENCIAS / *BONIFICACIÓN Y PENALIZACIÓN*

ESENCIA	BONIFICADOR POR ESENCIA*	ESENCIA OPUESTA	PENALIZADOR POR OPUESTA**
Fuego	+10	Hielo	-10
Hielo	+10	Fuego	-10
Viento	+10	Tierra	-10
Tierra	+10	Viento	-10
Luz	+10	Oscuridad	-10
Oscuridad	+10	Luz	-10

** Estas bonificaciones son aplicadas a todas aquellas tiradas que impliquen un uso de dicha esencia, ya sea por la utilización de una evocación, sello evocador, o cualquier dato descrito en este libro haciendo referencia al bonificador por esencia.*

*** Estos penalizadores son aplicados a todas aquellas tiradas que impliquen un uso o defensa de dicha esencia, ya sea por la utilización de una evocación, sello evocador, o cualquier dato descrito en este libro haciendo referencia al penalizador por esencia.*

Estos valores son aplicados a todas las ***esencias*** consideradas como primarias y opuestas, a excepción de las dos ***esencias alternativas***, disponibles para las especies de los *Vulcanos* y *Colosos*, mostrándose sus bonificaciones por esencia alternativa y opuesta en la siguiente tabla.

ESENCIAS ALTERNATIVAS / *BONIFICACIÓN Y PENALIZACIÓN*

ESPECIE	BONIFICADOR POR ESENCIA ALTERNATIVA*	PENALIZADOR POR ESENCIA OPUESTA**
Coloso***	+5	-10
Vulcano***	+5	-10

** Este valor puede aplicarse en los mismos casos que en los descritos en el * de la tabla anterior situada en esta misma página.*

*** Este valor puede aplicarse en los mismos casos que en los descritos en el * * de la tabla anterior, situada en esta misma página.*

**** Ambas especies seguirán teniendo como esencia opuesta la misma que se define en la tabla de selección de especie aunque haya seleccionado la alternativa, ya que estas son consideradas como un caso excepcional.*

ASIGNACIÓN DE GRADO DE PERSONAJE

La asignación de ***grado de personaje*** durante el proceso de creación, deberá ser siempre a decisión del director de juego, aunque se recomienda que se aplique a todos los jugadores un ***grado de personaje*** joven, ya que de este modo no serán muy poderosos desde el principio y así podrán evolucionar más hacia donde ellos decidan, y se prolongará de este modo el tiempo de juego. Por ese motivo, a lo largo de este capítulo todas las especies serán descritas con los datos referentes a un ***grado de personaje*** joven.

ASIGNACIÓN DE PUNTOS EXTRA

En la creación de un personaje, se le otorga un total de 16 ***puntos extra*** a repartir entre las cuatro características primarias. Esta ***asignación*** viene a reflejar un despunte en ciertas características en su evolución desde cría hasta joven. Por cada punto que se reparta a percepción habrá que repartir 6 puntos entre sus sentidos. Si algún punto se reparte al sentido por especie, también se deberá anotar en el círculo central de las aptitudes innatas.

Cuantos más puntos se asignen a una característica, mayor será la probabilidad de éxito en las situaciones en las que se deba utilizar, y que cuantas más veces se obtenga una tirada de éxito referente a una característica, más puntos de progresión se obtendrán para mejorarla. Un jugador por lo tanto deberá decidir qué características querrá desarrollar con mayor rapidez que las otras en el momento del reparto de los ***puntos extra***.

ASIGNACIÓN DE CARACTERÍSTICAS PRIMARIAS

Una vez que ya se ha seleccionado la especie y se haya seguido paso a paso el proceso hasta este punto, se procederá a rellenar aquellos campos de la hoja de personaje que aparecen destinados a la inserción de los valores para las ***características primarias (esfuerzo, agilidad, inteligencia y percepción)***, incluyendo en estos valores según la especie, los puntos extra que el jugador haya decidido otorgar en el proceso de asignación de puntos.

En las páginas que comprenden cada una de las especies, podrán encontrarse los valores base por grado joven que se otorgan a cada una de ellas.

ASIGNACIÓN DE CARACTERÍSTICAS SECUNDARIAS

Al igual que las características primarias, en las páginas que comprenden la explicación de cada especie, se podrán encontrar los valores base de las ***características secundarias*** referentes a cada una de las especies. Estos valores base, tendrán que recalcularse en la creación del personaje ya que la modificación de los valores de las características primarias afectan proporcionalmente a los de las ***características secundarias***.

El cálculo de las ***características secundarias*** vendrá siempre reflejado en la propia hoja de personaje correspondiente, y como se ha comentado siempre se obtendrá de un cálculo dependiente de la característica primaria correspondiente. Conviene recordar que por cada punto extra destinado a la caracteristica percepción, deberán repartirse 6 puntos entre los sentidos del personaje.

ASIGNACIÓN DE DADOS DE MOVIMIENTO

Los ***dados de movimiento*** definen la capacidad de movimiento que tiene un personaje. Este valor variará en función de la puntuación que se tenga en la característica primaria de agilidad, y será mayor cuanto mayor sea esta. Dicha relación se describe al detalle en el siguiente capítulo, pero baste decir que inicialmente un personaje podrá mover entre 1D4 y 1D4 +1 si su agilidad está entre 40-49 o 50-59 respectivamente, lo que corresponde a un grado joven dependiendo de la especie seleccionada.

CÁLCULO DE DESAFÍO

Una vez escritos y expuestos todos los valores que en los pasos anteriores se citan, se procederá al cálculo que determina el ***desafío de un personaje***. Como se describió en el primer capítulo, el ***desafío de un personaje*** se calculará como la media de todas sus características primiarias. El hecho de haber asignado previamente todos los puntos extra a las características seleccionadas alterará el ***desafío de un personaje***, ya que al final la media se verá incrementada independientemente de dónde se hayan asignado. En concreto, el valor de desafío de un personaje recién creado será de 47. Por último hay que hacer mención de que el ***desafío de un personaje*** hará que obtenga más o menos puntos de progresión cuando vaya a enfrentarse a otro personaje o criatura.

APTITUDES INNATAS

Cada especie en ***roleage®*** dispone de unas ***aptitudes innatas***, de las que sólo la central se encontrará activa para su uso inicialmente con un punto en dicha aptitud. Las aptitudes que por especie se encuentren ubicadas en las casillas de aptitudes innatas por progresión, podrán desarrollarlas progresivamente a partir de la esfera central sin necesidad de cumplir con los prerrequisitos necesarios habituales de las aptitudes, ganando además en todas ellas un punto extra de progresión cuando se utilizan con éxito incluso en las tiradas con dificultad normal.

Hay que tener en cuenta que todo personaje podrá comenzar a hacer uso de las mismas cuando haya alcanzado un mínimo de tres cuartas partes de progresión en una aptitud (24 de 32 puntos en la aptitud), para poder comenzar a emplear incluso sin puntos de progresión adquiridos, cualquiera de las aptitudes adyacentes a la misma. En función de donde se encuentren ubicadas, estas aptitudes necesitarán de diferentes ***valores cada*** con los que convertir los puntos de progresión en puntos de aptitud.

APTITUDES O EVOCACIONES INICIALES

Un personaje recién creado tendrá automáticamente aprendido el idioma de la esencia primaria a la que pertenezca, la aptitud de esencia de su primaria, y su aptitud de sentido por especie a 1. Como excepción, los Willens conocen todos los idiomas y las esencias, ya que son los más diestros en el manejo de la esencia. Además de ello, y para representar las experiencias vividas hasta ese momento, podrá seleccionar una de las siguientes variantes:

APTITUDES/EVOCACIONES INICIALES / *VARIANTES*

	Nº DE APTITUDES	Nº DE EVOCACIONES (ESFERAS O SELLOS)
Opción 1	3	0
Opción 2	2	1
Opción 3	1	2
Opción 4	0	3

En cualquiera de los casos el personaje deberá cumplir con los prerrequisitos de las aptitudes, esferas o sellos que haya decidido tener aprendidos en el momento de la creación de su personaje. Estas aptitudes no requerirán tiradas de aprendizaje ni gasto de Durgans ya que se suponen aprendidas a lo largo de la vida del personaje hasta el mismo momento en el que se va a representar la primera sesión de juego. Las aptitudes, sellos o esferas de evocación que no muestren un valor fijo de bonificación y sean por puntos de progresión, tendrán automáticamente 1 punto de los 32 puntos totales de aprendizaje.

EJEMPLOS INICIALES DE ESPECIALISTA

En ***roleage®***, todo personaje puede evolucionar en la dirección que le interese, ya que no existen clichés o profesiones que le limiten a la hora de desarrollar las habilidades o aptitudes que el jugador desee para su personaje. A pesar de ello, y debido en parte a la gran cantidad de aptitudes que se describen en este libro, pasamos a describir algunos casos de posibles perfiles o especializaciones que haya podido tener el personaje desde su nacimiento hasta este momento, haciendo hincapié en que el jugador puede seleccionar otras libremente siempre que cumpla con los prerrequisitos de las mismas.

Estos son algunos ejemplos propuestos (los valores entre paréntesis son los prerrequisitos que se deben cumplir):

ARTISTA

Puede tratarse desde un bailarín hasta un bardo cuentacuentos, un ilusionista o un acróbata circense. Inicialmente no suele tener aprendida ninguna evocación y ha preferido desarrollar más aptitudes (hasta un maximo de 3) a no ser que decida hacerse ilusionista. Sus aptitudes iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Canto (INT. 55), Cocinar (INT. 55), Danza (AGI. 55), Domar (INT. 65), Equilibrio (AGI. 60), Geografía (INT. 60), Heráldica (INT. 60), Saltador (AGI. 55), Historia (INT. 60), Juego de cartas (AGI. 60, INT. 60), Malabarismos (AGI. 65).

ASESINO

Mata para vivir, vive para matar, siempre por un buen precio. Inicialmente no suele tener aprendida ninguna evocación y ha preferido desarrollar más aptitudes (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Desactivar mecanismos (AGI. 55), Escalador (AGI. 55, ESF. 60), Saltador (AGI. 55), Equilibrio (AGI. 60), Forzar cerraduras (AGI. 55, INT. 40), Geografía (INT. 60), Heráldica (INT. 60), Herboristería (INT. 60), Idioma de oscuridad (INT. 55), Afinidad con armas ligeras (ESF. 75), Rastrear (PER. 35), Sigilo (AGI. 65), Puntería (AGI. 70), Desenvainar rápido (AGI. 65), Finta (AGI. 65), Reflejos mejorados (AGI. 70).

BARRIOBAJERO

Experto en trapicheos y juegos, criado en suburbios y barrios bajos. Inicialmente no suele tener aprendida ninguna evocación y ha preferido desarrollar más aptitudes (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Robo (AGI. 60), Sigilo (AGI. 65), Heráldica (INT. 60), Tasación (INT. 65), Regateo (INT. 60), Desactivar mecanismos (AGI. 55), Escalador (AGI. 55, ESF. 60), Forzar cerraduras (AGI. 55, INT. 40), Juego de cartas (AGI. 60, INT. 60), Juego de dados (AGI. 60, INT. 55), Juego de dardos (AGI. 65, INT. 50).

COMBATIENTE EVOCADOR

Se trata de personajes que suelen aprender esferas de esencia orientadas a los enfrentamientos contra otros personajes o criaturas (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes, sellos y evocaciones iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Acelerar (INT. 70), Controlar (INT. 70), Defensa contra fuego (INT. 65), Defensa contra hielo (INT. 65), Defensa contra oscuridad (INT. 65), Imbuir (INT. 70), Invocar (INT. 65), Mantener (INT. 70), Mejorar fuego (INT. 65), Mejorar hielo (INT. 65), Mejorar oscuridad (INT. 65), Mejorar tierra (INT. 65), Mejorar viento (INT. 65), Resistencia mental (INT. 65), evocación de Crear fuego (INT. 31), sello de Arma esencial de oscuridad (INT.31)

DEPORTISTA

Es un personaje de excelente condición física. Inicialmente no suele tener aprendida ninguna evocación y ha preferido desarrollar más aptitudes (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Constitución atlética (ESF. 65), Equilibrio (AGI. 60), Reflejos mejorados (AGI. 70), Montura (AGI.

50), Finta (AGI. 65), Natación mejorada (ESF. 55, AGI. 55), Escalador (AGI. 55, ESF. 60), Saltador (AGI. 55), Gran saltador (AGI. 65, Saltador), Puntería (AGI. 70), Resistencia física (ESF. 75).

Estudiante de la esencia

Se trata de personajes que suelen aprender sellos (hasta un máximo de 3). Pueden seleccionar cualquiera de las variantes. Sus aptitudes y sellos iniciales típicos pueden seleccionarse de entre:

Acelerar (INT. 70), Controlar (INT. 70), Esencia de fuego (INT. 65), Esencia de hielo (INT. 65), Esencia de luz (INT. 65), Esencia de oscuridad (INT. 65), Esencia de tierra (INT. 65), Esencia de viento (INT. 65), Imbuir (INT. 70), Idioma de fuego (INT. 55), Idioma de hielo (INT. 55), Idioma de luz (INT. 55), Idioma de oscuridad (INT. 55), Idioma de tierra (INT. 55), Idioma de viento (INT. 55), Invocar (INT. 65), Mantener (INT. 70), Historia (INT. 60), sello de Rosa de los vientos (INT.31), sello de Aura de intenciones (INT.31).

Experto en proyectiles

Se trata de un personaje que ha preferido utilizar siempre armas a distancia o arrojadizas. Inicialmente no suele tener aprendida ninguna evocación y ha preferido desarrollar más aptitudes (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Afinidad con armas ligeras (ESF. 75), Alta defensa (AGI. 70), Artillería (AGI. 60), Desenvainar rápido (AGI. 65), Finta (AGI. 65), Reflejos mejorados (AGI. 70), Montura (AGI. 50), Ebanistería (ESF. 40, AGI. 55, INT. 55), Puntería (AGI. 70).

Guerrero

Puede tratarse desde un soldado del Imperio Ígneo hasta un bárbaro de una tribu o por ejemplo un mercenario a sueldo. Inicialmente no suele tener aprendida ninguna evocación y ha preferido desarrollar más aptitudes (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Afinidad con espadas (ESF. 75), Afinidad con hachas (ESF. 75), Afinidad con martillos (ESF. 75), Alta defensa (AGI. 70), Constitución atlética (ESF. 65), Desenvainar rápido (AGI. 65), Embestida (ESF. 70), Finta (AGI. 65), Reflejos mejorados (AGI. 70), Montura (AGI. 50), Resistencia física (ESF. 75), Heráldica (INT. 60).

Jinete explorador

Es un personaje experto en moverse por la naturaleza. Inicialmente no suele tener aprendida ninguna evocación y ha preferido desarrollar más aptitudes (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Domar (INT. 65), Equilibrio (AGI. 60), Geografía (INT. 60), Montura (AGI. 50), Rastrear (PER. 35), Afinidad con armas ligeras (ESF. 75), Afinidad con espadas (ESF. 75), Alta defensa (AGI. 70), Desenvainar rápido (AGI. 65), Reflejos mejorados (AGI. 70).

Maestro de herramientas

Es un habilidoso fabricando cosas. Inicialmente no suele tener aprendida ninguna evocación y ha preferido desarrollar más aptitudes (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Carpintería (ESF. 50, AGI. 45, INT. 45), Constitución atlética (ESF. 65), Resistencia física (ESF. 75), Desactivar mecanismos (AGI. 55), Ebanistería (ESF. 40, AGI. 55, INT. 55), Forja (ESF. 50, INT. 35), Herrería (ESF. 55, AGI. 45, INT. 50), Ingeniería (INT. 60), Tasación (INT. 65).

Pirata

Es un amante del mar y los tesoros. Inicialmente no suele tener aprendida ninguna evocación y ha preferido desarrollar más aptitudes (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Cocinar (INT. 55), Constitución atlética (ESF. 65), Artillería (AGI. 60), Equilibrio (AGI. 60), Escalador (AGI. 55, ESF. 60), Geografía (INT. 60), Cartografía (INT. 60), Natación mejorada (ESF. 55, AGI. 55), Navegación (AGI. 50, ESF. 50, INT. 60), Finta (AGI. 65), Desenvainar rápido (AGI. 65), Reflejos mejorados (AGI. 70), Puntería (AGI. 70), Tasación (INT. 65).

Sanador esencialista

Se trata de personajes que suelen aprender principalmente esferas o sellos de esencia de luz para sanar (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes y sellos evocadores iniciales típicos pueden seleccionarse de entre:

Defensa contra oscuridad (INT. 65), Esencia de luz (INT. 65), Primeros auxilios (INT. 50), Curación (INT. 60, Primeros auxilios), Idioma de luz (INT. 55), Herboristería (INT. 60), Alquimia (INT. 65, Herboristería), Mejorar luz (INT. 65), esfera de Crear luz (INT.31), sello de Cauterizar heridas (INT.31).

Tendero mercante

Es un personaje que se dedica al comercio bien sea en una tienda o bien viajando por las distintas regiones de Geos. Inicialmente no suele tener aprendida ninguna evocación y ha preferido desarrollar más aptitudes (hasta un máximo de 3). Sus aptitudes iniciales típicas pueden seleccionarse de entre:

Tasación (INT. 65), Regateo (INT. 60), Geografía (INT. 60), Montar (AGI. 50), Idioma de fuego (INT. 55), Idioma de hielo (INT. 55), Idioma de luz (INT. 55), Idioma de oscuridad (INT. 55), Idioma de tierra (INT. 55), Idioma de viento (INT. 55).

IDIOMAS

En ***roleage®***, todo personaje o criatura se encuentra relacionado en cuanto al ***idioma*** en torno a su Astro Creador, o esencia primaria, con lo que criaturas de distintas especies pero de la misma esencia primaria podrán comunicarse. Existe además un ***idioma en común*** para todas las especies, denominado ***Langeo***.

IDIOMAS / *IDIOMA SEGÚN ESENCIA Y ESPECIE*

IDIOMA*	ESENCIA	Especie
Langeo	-	Todas las especies Astrales**
Piros	Fuego	Terranos
Gelian	Hielo	Felinos
Eolan	Viento	Colosos
Rockan	Tierra	Vulcanos
Lúmina	Luz	Tyrlins de Luz
Tenerban	Oscuridad	Tyrlins Sombríos

** Toda especie o criatura no considerada Especie Astral, poseerá el idioma base según la esencia a la que pertenezca la criatura.*

*** Este idioma tan sólo es conocido por especies que se puedan seleccionar como personaje jugador (Especies Astrales).*

DURGANS

En ***roleage®***, la moneda de mayor valor conocida es el ***Durgan de sangre*** que equivale a otras monedas de menor tamaño. Estas monedas de menor valor son ***Durgans oscuros, dorados y cobrizos***. A continuación se detalla una tabla con el dinero inicial de un personaje.

DINERO INICIAL / *VALOR INICIAL DE DINERO POR ESPECIE*

Especie	DURGANS DE SANGRE	DURGANS OSCUROS	DURGANS DORADOS	DURGANS COBRIZOS
Colosos	0	1D6	1D20	1D10
Draghos	0	1D4	2D8	1D6
Felinos	0	1D6	1D20	1D10
Terranos	1	1D10	3D10	1D20
Tyrlins	1	1D8	3D10	1D10
Vulcanos	1	1D10	1D20	1D10
Willens	1	1D8	3D10	1D10



DURGANS DE SANGRE
1 DS=10 DO

DURGANS OSCUROS
1 DO=10 DD

DURGANS DORADOS
1 DD=100 DC

DURGANS COBRIZOS
DC

EQUIPO INICIAL

Cualquier personaje recién creado en ***roleage®***, comienza con la ropa distintiva de cada una de las siete Especies Astrales. Se recomienda que el director de juego deje invertir el dinero inicial del personaje para la compra del ***equipo*** que desee, siempre y cuando el personaje cumpla con todos los posibles prerrequisitos que el ***equipo*** pudiera necesitar.

CONTINENTES Y CAPITALES

En el apartado de creación de personajes de cada especie se muestra una zona ampliada de los ***continentes*** que comprenden las regiones que habita cada una de ellas. Existen miembros de casi todas las especies expandidos por toda Geos, aunque lo habitual es que se concentren en ciertas localizaciones geográficas en mayor medida que en el resto.

Se recomienda al director de juego y al jugador que haya escogido el personaje revisar con cierto detenimiento el apartado de Geografía e Historia para decidir cuál ha sido su lugar de nacimiento y residencia, ya que se mostrarán y reflejarán datos que pueden serle de utilidad para definir qué equipo podrá llevar inicialmente, las esencias y evocaciones que desee aprender, y para ser conocedor de aquellos elementos geográficos, cultura y costumbres que según la especie, cuenta en una zona u otra de Geos.



RESUMEN DE CREACIÓN DE PERSONAJES

A continuación se muestra una tabla con el resumen de todos aquellos valores que comprenden las características primarias y secundarias de un personaje en ***roleage®*** en función de su especie.

RESUMEN CREACIÓN DE PERSONAJES / *VALORES BASE DE LAS ESPECIES ASTRALES*

Especie	ESENCIA PRIMARIA	ESENCIA ALTERNATIVA*	ESENCIA OPUESTA	ESFUERZO VITALIDAD	AGILIDAD DEFENSA	INTELIGENCIA RESERVA DE ESENCIA	VISTA	OÍDO	GUSTO	TACTO	OLFATO	POR ESPECIE
Colosos	Viento +10	Fuego +5	Tierra -10	60 / 120	45 / 90	45 / 35	20	40	20	20	50	1
Draghos	Elección *	-	Opuesta elección	55 / 110	45 / 90	50 / 35	40	30	20	20	40	1
Felinos	Hielo +10	-	Fuego -10	45 / 90	55 / 110	50 / 35	20	40	20	20	50	1
Terranos	Fuego +10	-	Hielo -10	50 / 100	50 / 100	50 / 35	30	30	30	30	30	1
Tyrlins	Elección *	-	Opuesta elección	50 / 100	50 / 100	50 / 35	30	30	20	50	20	1
Vulcanos	Tierra +10	Fuego +5	Viento -10	55 / 110	45 / 90	50 / 35	40	50	20	20	20	1
Willens	Elección *	-	Opuesta elección	45 / 90	50 / 100	55 / 40	20	40	50	20	20	1

** Para la selección de esencias marcadas como alternativas se debe mirar la tabla de selección de especie, esencia primaria y opuesta.*

RESUMEN SENTIDO POR ESPECIE

En la próxima tabla se resume el ***sentido por especie inicial*** de las especies para jugadores (Especies Astrales).

RESUMEN SENTIDOS POR ESPECIE / *SENTIDO INICIAL POR ESPECIE*

ESPECIE	SENTIDO POR ESPECIE*
Coloso	Localizar
Draghos	Sentir elemento
Felino	Sentir el peligro
Terrano	Intuición
Tyrlins	Detección
Vulcano	Orientación
Willen	Sentir la esencia

** Todos los sentidos por especie permiten a los personajes el uso de ellos aunque comenzarán con un valor de 1 punto, pudiendo incrementar su valor mediante puntos de progresión.*

DEIDADES DE LAS ESPECIES

DEIDADES / *NOMBRE POR EL QUE SON RECONOCIDOS LOS ASTROS CREADORES*

ESPECIE	ESENCIA PRIMARIA	NOMBRE DEL ASTRO CREADOR
Coloso	Viento	Hannel
Draghos	Supremo*	Nhul*
Felino	Hielo	Erannar
Terrano	Fuego	Thyreel
Tyrlins	Luz / Oscuridad	Anthalas / Galvian
Vulcano	Tierra	Ugran
Willen	Supremo*	Nhul*

** La deidad considerada como Suprema hace referencia a Nhul, señor de Hammah.*

RESUMEN DE APTITUDES INNATAS

En la tabla que se muestra a continuación, se citan las ***aptitudes innatas*** que un personaje podrá desarrollar según su especie. Además podrá obtenerlas mediante progresión sin necesidad de cumplir con sus prerrequisitos.

APTITUDES INNATAS POR ESPECIE / *APTITUDES MEDIANTE PROGRESIÓN*

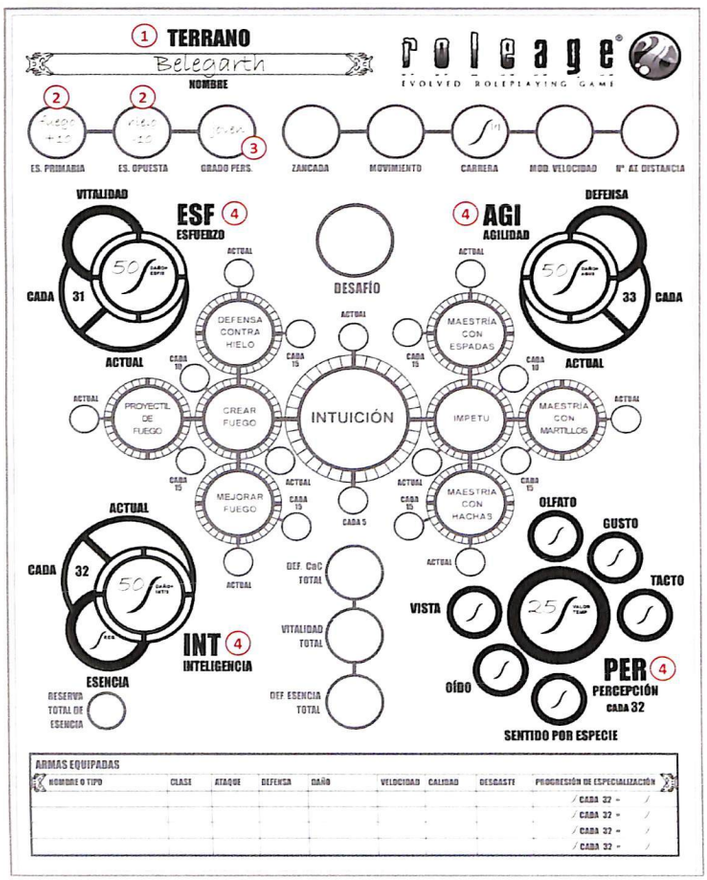
ESPECIE	APTITUDES MEDIANTE PROGRESIÓN*
Coloso	Localizar, grito de guerra, maestría con armas, maestría con armaduras, vibrogolpe, crear viento, defensa contra tierra, mejorar viento, alta defensa.
Draghos	Sentir elemento, visión esencial, defensa contra esencia (su opuesta), creación de runas, aliento esencial, despegar, golpe del cielo, golpe del aire, volar.
Felino	Sentir el peligro, reflejos mejorados, sigilo, maestría con armas ligeras, mordedura felina, crear hielo, defensa contra fuego, mejorar hielo, alta velocidad.
Terrano	Intuición, ímpetu, maestría con espadas, maestría con hachas, maestría con martillos, crear fuego, defensa contra hielo, mejorar fuego, proyectil de fuego.
Tyrlin	Detección, reflejos mejorados, protección veloz, maestría con arcos, agilidad mejorada, invocar, controlar invocación, mejorar invocación, desvanecer.
Vulcano	Orientación, brazo fuerte, cuerpo de piedra, piernas enraizadas, golpe aturdidor, ingeniería, forja, constructor, orfebrería.
Willen	Sentir la esencia, crear oscuridad, crear fuego, crear viento, mejorar esencia, crear luz, crear hielo, crear tierra, defensa contra esencia.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE DE ESPECIE TERRANO

Tal y como se describe en la tabla de creación de personajes en este mismo capítulo, se va a explicar el proceso de creación de un personaje mediante un ejemplo.

① Siguiendo el primer paso descrito en la tabla, lo primero será seleccionar la especie del personaje. De entre las siete especies disponibles se ha decidido seleccionar a un Terrano, por lo que la plantilla de personaje por especie a utilizar será la de los terranos, ya que existen elementos en la hoja de personaje que varían según la especie.

** Ejemplo de ficha básica de un personaje Terrano antes de asignar puntos extra*

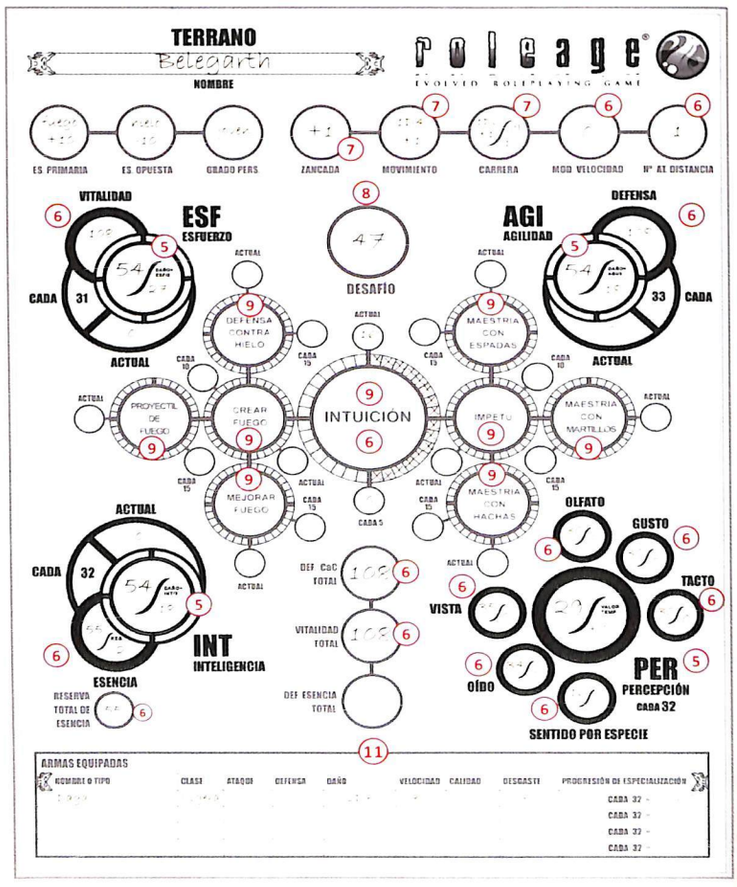


② Siguiendo el proceso, y según el paso dos, debemos elegir cual será su esencia primaria. Miramos la tabla de selección de especies y vemos que los terranos sólo pueden elegir la esencia primaria de fuego, por lo que su esencia opuesta será la del hielo. Hay casos como el de los Draghos, Tyrlins o Willens, en los que se permite elegir de entre varias esencias primarias. Una vez determinada las esencias primarias y opuestas, comprobamos en la tabla de asignación de esencias qué bonificadores y penalizadores se tendrán que anotar en la hoja de personaje para cada una (en este caso +10 a fuego y -10 a hielo).

③ Acto seguido se asigna el grado de personaje, que siguiendo la recomendación de este libro, será joven, anotando este dato en la casilla correspondiente de la hoja de personaje.

④ El director de juego nos indica que debemos repartirnos 16 puntos extra entre las cuatro características primarias (esfuerzo, agilidad, inteligencia y percepción). En la imagen anterior se muestran los valores iniciales de un Terrano antes de asignarle los puntos extra. El hecho de aumentar cualquier característica primaria puede suponer el aumento de características secundarias e incluso de dar el acceso a nuevas aptitudes o evocaciones debido a sus prerrequisitos, por lo que este punto debe resolverse pensando ya cómo querrá el jugador evolucionar su personaje. En ocasiones, en pleno proceso de creación de la hoja de personaje se suele volver a este punto para ajustar el personaje a las necesidades del jugador. En este caso, el jugador ha decidido repartir 4 puntos a esfuerzo, 4 a inteligencia, 4 a agilidad y 4 a percepción para hacerlo más equilibrado.

⑤ El hecho de asignar estos puntos nos permite calcular los valores que se tendrá inicialmente en las características primarias, con los que se calcularán el resto de puntuaciones. Los valores añadidos al daño de un personaje dependerán de la característica primaria en la que se encuentre basado un tipo de ataque determinado, mientras que en el caso de la percepción, su incremento hará aumentar el valor de las características secundarias asociadas como los sentidos. El valor de daño por esfuerzo, será igual a esfuerzo/2, o lo que es lo mismo, 54/2=27. En el caso de agilidad será de agilidad/3, o lo que es lo mismo, 54/3=18 y en inteligencia, el mismo valor de inteligencia/3, que también da como resultado 18. Los puntos asignados a percepción afectarán directamente a sus características secundarias (sentidos), por lo que se explicará en el siguiente paso.



⑥ En este paso se procede a calcular las características secundarias. En el caso de esfuerzo, se trata de la vitalidad, que se calcula como esfuerzo x2, o lo que es lo mismo, 54 x2=108. Anotaremos ese valor tanto en la casilla de vitalidad como en vitalidad total. En el caso de agilidad se trata de defensa, que se calcula como agilidad x2, o lo que es lo mismo, 54 x2=108. Anotaremos este valor tanto en la casilla de defensa como en defensa total. En el caso de inteligencia se trata de la reserva de esencia y su regeneración por asalto. Para ello habrá que mirar la tabla de inteligencia correspondiente a esencia y regeneración del capítulo 1 para saber cuales son estos valores en función del valor de inteligencia. En nuestro caso, con una inteligencia de 54, corresponde una reserva de 55 puntos y una regeneración de 2 puntos por asalto. Anotaremos estos valores en las casillas correspondientes de inteligencia. En el caso de la percepción, el hecho de haber asignado 4 puntos extra nos permite repartir por cada punto asignado 6 puntos a desginar entre los sentidos, ya que la media de estos debe ser igual al valor de percepción. En total se deberán repartir 24 puntos entre los sentidos para que la media de percepción sea igual a 29. Estos puntos se añadirán a los que vienen definidos en la tabla de resumen de creación de personajes. En nuestro caso hemos decidido asignar 5 puntos adicionales a vista, 4 a oído y 15 a sentido por especie. Inicialmente, según la tabla de resumen de creación de personajes, un Terrano tiene 30 en todos los sentidos a excepción del sentido por especie que comienza con 1. En el caso del sentido por especie, hay que marcar tantas casillas como puntos en la esfera central de la hoja de personaje (aptitudes innatas), ya que esta siempre equivale al sentido por especie. Por lo tanto marcaremos 16 casillas en la esfera de intuición, y anotaremos el mismo valor en la casilla "actual" de la misma esfera. Los valores "cada", donde se anotan los puntos de progresión adquiridos durante el juego, serán inicialmente 0.

⑦ Una vez que ya sabemos cuál es el valor de agilidad definitivo, podemos calcular los valores relacionados con el movimiento. Según las páginas que describen a una especie, en este caso, un Terrano, anotamos su valor fijo de zancada que en esta ocasión es +1. Tal y como se describe en este capítulo el movimiento, anotaremos 1D4+1, ya que su valor de agilidad se encuentra entre 50 y 59. Si se hubiera asignado un valor mayor de 59 a agilidad habría que consultarlo en la tabla correspondiente de movimiento en el capítulo 3. La carrera, modificador de velocidad y el número de ataques a distancia que un personaje podrá realizar en base a su agilidad se describen en el siguiente capítulo, ya que se tratan principalmente de acciones de movimiento y combate. En nuestro caso tendremos una carrera de 1D6+1 con un gasto de reserva de esencia de 10 puntos por asalto en carrera, un modificador a velocidad de 0 y un número de ataques a distancia igual a 1.

⑧ Llegado a ese punto se puede calcular ya el valor de desafío de nuestro personaje. Inicialmente, en las páginas que describen a cada especie se dice que es igual a 43, pero tras asignar los puntos extra se quedará siempre con un valor de 47 indistíntamente de la especie.

⑨ Todas las aptitudes marcadas de la hoja de personaje con el punto 9 corresponden a aptitudes innatas. Inicialmente sólo se podrá utilizar la central a no ser que ésta tenga 24 puntos o más (3 cuartas partes) con lo que se tendría acceso a sus adyacentes con un bonificador de 0, aunque estas podrían utilizarse. En nuestro caso sólo podremos utilizar la aptitud de intuición que siempre será igual al valor del sentido por especie.

⑩ En este punto del proceso podrían consultarse todas las aptitudes, sellos y esferas de evocación que aparecen en este libro para seleccionar algunas de ellas, siempre y cuando cumpliésemos con los prerrequisitos. Todo personaje posee inicialmente varias aptitudes por pertenecer a una especie determinada. En nuestro caso, y como sucede para todas las especies excepto en los Willens, tendremos aprendidas automáticamente nuestra esencia primaria (esencia de fuego), nuestro idioma de esencia primaria (idioma de fuego conocido como Pyros), además del idioma común (conocido como Langeo), tal y como se cita en el apartado de aptitudes y evocaciones iniciales de este mismo capítulo. Siguiendo las indicaciones de la tabla de aptitudes/evocaciones iniciales de este mismo capítulo, vamos a crear a nuestro personaje según la opción 3 de dicha tabla, por lo que obtendremos una aptitud extra y dos esferas o sellos (vamos a elegir un sello y una esfera). No obstante vamos a optar por seguir un ejemplo inicial de especialista por que ya nos aconseja algunas de ellas. Con todo lo dicho, y basándonos en el ejemplo inicial de especialista de "Maestro de herramientas", ya que nos gustaría ser capaces en un futuro de poder forjar nuestras propias armas y reparar acorazados voladores, seleccionamos una de sus aptitudes de la que cumplimos sus prerrequisitos, que en este caso se trata de carpintería. Además seleccionamos el sello genérico de "Remendar" (rango 1) para poder reparar objetos de leves desperfectos dejándolos como nuevos, y por último seleccionamos la esfera de evocación de "Crear Fuego" (rango 1), ya que sólo podemos elegir esferas de fuego al no conocer más esencias e idiomas. Además, esta evocación nos vendrá muy bien para crear fuegos en nuestras futuras forjas e incluso alumbrarnos a modo de antorchas. Estas aptitudes, sellos y evocaciones deberán rellenarse en las plantillas destinadas para ello que se encuentran dispuestas en este libro en los capítulos en los que se les hace referencia.

⑩

NOMBRE: Carpintería
TIPO: Aptitud Genérica
APRENDIZAJE: 4 días, Dif. Compleja
BONIFICADOR: Puntos de progresión
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: Esfuerzo
COSTE EN DURGANS: 60 a 80 DD.
GASTO POR RESERVA DE ESENCIA: Ninguno
PRERREQUISITOS: Esf.50, Agi.45,
REGIONES: 1, 2, 5, 6.
SIN ENTRENAR/APRENDER: +50 a dificultad
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Varía

POSIBLE BON | CADA 15 | PUNTOS DE APTITUD
0 | 1

⑩

NOMBRE: Remendar
ESENCIA: Sello genérico
RANGO: 1
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15
PRERREQUISITOS: Inteligencia 31
APRENDIZAJE: 2 días, dif. normal
COSTE EN DURGANS: 465 a 697 DD.
ALCANCE: 2 metros
DAÑO: Ninguno
EVASIÓN: Ninguna
DURACIÓN: Permanente
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 5 asaltos
ZONA AFECTADA: Objeto 1m cúbico
ACELERAR: No se puede
CONTROLAR: [r12]/m cúbico
IMBUIR: No se puede
MANTENER: No se puede

POSIBLE BON | CADA 15 | PUNTOS DE SELLO

⑩

NOMBRE: Crear fuego
ESENCIA: Esfera de fuego
RANGO: 1
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15
PRERREQUISITOS: Inteligencia 31
APRENDIZAJE: 2 días, dif. normal
COSTE EN DURGANS: 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 metros
DAÑO: Ninguno
EVASIÓN: Ninguna
DURACIÓN: 2 asaltos
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto
ZONA AFECTADA: Amenaza de lanzador
ACELERAR: No se puede
CONTROLAR: No se puede
IMBUIR: [r7]
MANTENER: [r5]/asalto

POSIBLE BON | CADA 15 | PUNTOS DE ESFERA
0 | 1

⑪ A continuación, terminamos el proceso de creación de personajes calculando el dinero inicial y comprando con él lo que estimemos oportuno. En el caso de los Terranos según la tabla de dinero inicial de este capítulo, nos corresponde 1 Durgan de sangre, 1D10 Durgans oscuros, 3D10 Durgans dorados y 1D20 Durgans cobrizos. Tras lanzar los dados hemos obtenido el equivalente a 151 DD (Durgans dorados) y 2 DC (Durgans cobrizos. Con esos Durgans vamos a comprar una daga (20 DD) y unas muñequeras de cuero (60 DD). El resto de dinero preferimos guardarlo para posibles imprevistos. Los datos de la daga se anotan en la hoja de personaje delantera en el apartado de armas, mientras que los datos de las muñequeras se anotan en el apartado del reverso de la joja de personaje referente a la zona del cuerpo que protegen.

ANTEBRAZOS (4) ⑪

RD	VEL	C	D
1	0	0	3

Muñequeras de Cuero

-COLOSOS-

LOS HIJOS DEL VIENTO



Geos es el último mundo donde los hijos de Nhul, señor de Hammah, depositaron sus esencias, dando pie con ellas a la existencia de este alejado planeta, en los confines más septentrionales de Thar.

La Gran Devoradora, la opuesta de Nhul, liberó a aquellas esencias que se alzaron contra el Creador. Hannel, señor del viento, fue uno de los exiliados en los confines de Thar. Tras su liberación, recorrió todo Hammah huyendo, esparciendo su esencia a lo largo y amplio Thar. Pero finalmente, todas las esencias volvieron a converger en el último mundo que todavía no había engullido Mornhath, la gran Devoradora.

Geos, el último mundo conocido sin desaparecer en el olvido, fue el lugar donde las Esencias Astrales volvieron a coincidir, mientras que Nhul, encontrándose próximo a la desaparición junto a todo Thar, encadenó a sus seis hijos, las Esencias Astrales a este mundo, evitando así el que pudieran volver a escapar de la prisión etérea donde había desterrado a las esencias que intentaron absorberle, para de este modo, lograr alcanzar el poder de toda creación.

Hannel, señor del viento, cautivo como sus iguales de nuevo en un mundo, desató todo su poder, dando paso a la creación de los Colosos, la especie Astral del Viento, aquellos nacidos para afrontar a sus iguales, y desestabilizar el equilibrio de las esencias.

En el principio de las eras, los Colosos fueron los cuartos nacidos bajo la atenta mirada de Hannel, señor del viento. Una especie dotada de una fuerza sobrenatural y un tamaño asombroso, respecto al resto de las especies astrales. Fue concebida por el Astro de Viento, para sembrar el desequilibrio en Geos, y de este modo, tal y como les prometió en el pasado la Gran Devoradora, recibir la recompensa eterna de los dominios de Nhul.

Pero el capricho del destino hizo que esta especie de naturaleza casi salvaje, buscara más allá de todo aquello que por instinto les había sido impuesto en el momento de su creación. Durante eras, salvajes y dispersos a lo largo del continente de Fadres y la gran Isla árida de Merlo, los Colosos asaltaron y arrasaron todo aquello que encontraron a su paso durante la Era de la Conquista, la misma en la que el resto de especies astrales comenzaran a buscar más allá de sus designios, en una búsqueda que llevó miles de años.

Pero para sorpresa de Hannel, señor del viento, su especie Astral comenzó a distanciarse de aquella búsqueda que durante siglos, había sido su sino. Un golpe del destino, llevó a los Colosos a encontrarse en medio de un aciago acontecimiento. Con las especies astrales sitiadas e incapaces de desequilibrar durante eras el equilibrio del mundo, el nacimiento de las especies oscuras, iniciadas por Galvian, tras recibir el poder de la gran Devoradora, llevó a todas las especies Astrales a defenderse de las continuas oleadas y mareas de criaturas oscuras, salidas desde cualquier rincón del Geos.

Junto a los Orgol, creados por también por Hannel, señor del viento, para ver cumplidos los designios que por instinto no habían logrado los Colosos, las especies oscuras desataron toda su ira contra toda criatura que se encontrase en su camino. Esto incluyó del mismo modo a los Colosos quienes se vieron al borde de la extinción ya que su cultura les hacía encontrarse dispersos en tribus a lo largo y amplio continente de Fadres. Finalmente, recibirían ayuda por parte de los Terranos, quienes fueron los primeros en alzar un gran Imperio por la lucha contra las especies oscuras, uniéndose a estos en alianza, y dando paso después de miles de años al comienzo de una nueva era, la Era de las Sombras.

Actualmente, los Colosos siguen viviendo en tribus, aunque son muchos los que recorren las amplias extensiones de Geos para librarla de las especies oscuras.


Lanza07

COLOSO

NOMBRE

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ES. PRIMARIA | ES. OPUESTA | GRADO PERS. | ZANCADA | MOVIMIENTO | CARRERA [r] | MOD. VELOCIDAD | Nº. AT. DISTANCIA

VITALIDAD

ESF
ESFUERZO

CADA 28 — DAÑO=ESF/2 — ACTUAL

DESAFÍO

DEFENSA

AGI
AGILIDAD

CADA 34 — DAÑO=AGI/3 — ACTUAL

DEFENSA CONTRA TIERRA — ACTUAL — CADA 15 — CADA 10

MAESTRÍA CON ARMAS — ACTUAL — CADA 15 — CADA 10

ALTA DEFENSA — ACTUAL — CADA 15

CREAR VIENTO

LOCALIZAR — ACTUAL — CADA 5

GRITO DE GUERRA

VIBROGOLPE — ACTUAL — CADA 15

MEJORAR VIENTO — ACTUAL — CADA 15 — ACTUAL

MAESTRÍA CON ARMADURAS — ACTUAL — CADA 15 — ACTUAL

INT
INTELIGENCIA

CADA 34 — DAÑO=INT/3 — REG. — ACTUAL

ESENCIA

RESERVA TOTAL DE ESENCIA

DEF. CaC TOTAL

VITALIDAD TOTAL

DEF. ESENCIA TOTAL

PER
PERCEPCIÓN
CADA 32

OLFATO | GUSTO | TACTO | VISTA | OÍDO | VALOR TEMP.

SENTIDO POR ESPECIE

ARMAS EQUIPADAS

NOMBRE O TIPO	CLASE	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD	DESGASTE	PROGRESIÓN DE ESPECIALIZACIÓN
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

- COLOSOS -

CREACIÓN DE PERSONAJE

DATOS POR ESPECIE

Los Colosos, tras la alianza con los Terranos varias eras atrás, acabaron por defender aquellas tierras de las oleadas de criaturas de esencia de tierra, lo que les llevó a desarrollar una especial vulnerabilidad hacia las mismas, durante los años que envolvieron a la Era de las Sombras. Poderosos e increíblemente fuertes, forman una especie dispersa a lo largo del mundo de Geos, aunque la gran mayoría de ellos viven en el continente Áspero, llamado así porque el viento golpea con fuerza en él.

COLOSOS:

Esencia Primaria: *Viento +10*

Esencia Alternativa: *Fuego +5*

Esencia Opuesta: *Tierra -10*

Altura: *1'80/2'45 m* ***Peso:*** *90 Kg/180 Kg* ***Edad:*** *130/160.*

Cabello: *Los Colosos suelen poseer cabellos de tonalidades rojizas, desde el color intenso del fuego, hasta sus tonalidades más oscuras y apagadas. En ocasiones, algunas de sus hembras pueden poseer cabellos de tonalidad azulada, de un tono similar al cielo que se alza sobre Fadres.*

Ojos: *Un intenso resplandor de color azulado emana de los ojos de todo coloso. Se dice que estos reciben la fuerza y su arrojo del mismo arropo del viento, dotándolos así de un imponente aspecto amenazador.*

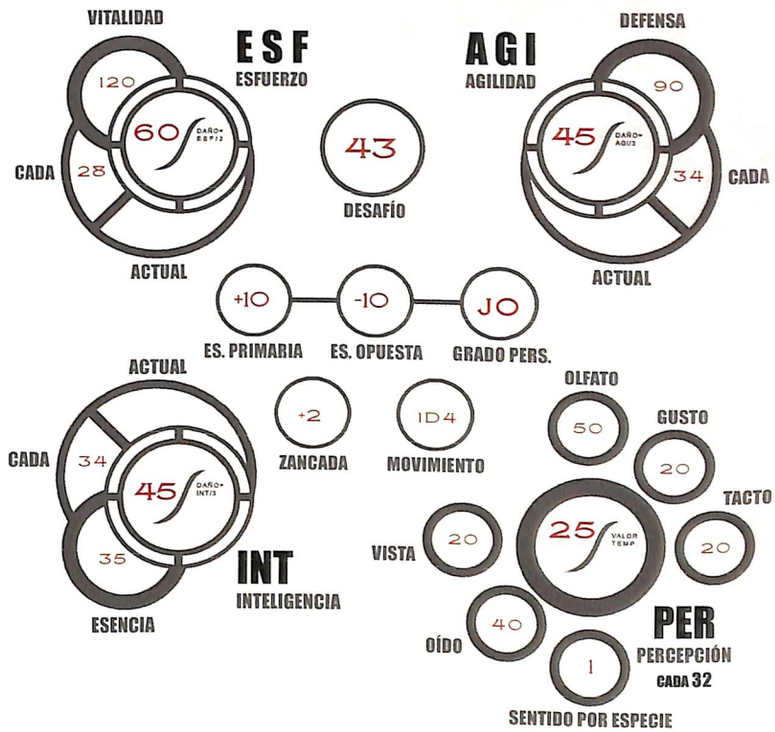
Rasgos físicos: *Aparte de su increíble tamaño, fuerza y resistencia, los Colosos están dotados de un cuerno doble en la base frontal del Cráneo, y de varios huesos a forma de pinchos en sus nudillos. Las hembras poseen además varias hileras de cuernos más pequeños recubriendo su cráneo hasta bien entrado el nacimiento del cabello.*

Rasgos de personalidad: *Los Colosos no son una especie de muchas palabras, más bien de acción. Tras su paso por las eras en Geos, donde inicialmente era una especie salvaje destinada a conquistar y erradicar todo cuanto hubiera a su paso, la alianza formada con los Terranos llevó a los Colosos a relacionarse con las demás especies en los años y eras venideras. Aunque no suelen ser demasiado comunicativos, los Colosos siempre están dispuestos a afrontar cualquier riesgo por aquello que crean justo o pueda beneficiarles.*

Jerarquía: *El continente de Fadres guarda en sus angostas tierras la gran mayoría de tribus que forman esta especie. Por norma general, un caudillo, quien suele ser el más fuerte y poderoso de todos, es quien gobierna la tribu. Su cuerno mayor es muestra de honor y gloria entre los suyos.*

CARACTERÍSTICAS (PRIMARIAS Y SECUNDARIAS)

Estos son los valores aplicados por base a la creación de un personaje de especie Colosos, basado en el grado de personaje joven. Estos valores variarán una vez aplicada la asignación de puntos extra, y durante el desarrollo de la campaña realizada por el director de juego, aplicando los puntos de progresión requeridos expuestos en los *valores cada*.



SENTIDO POR ESPECIE (LOCALIZAR)

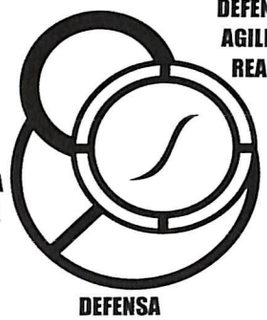
Los Colosos poseen un ***sentido por especie*** increíble que les confiere la capacidad de poder seguir casi cualquier rastro, incluso en las condiciones más adversas. Este se llama ***Localizar***. Su vida entre las tribus y en un continente en el que el viento azota con fuerza, les ha hecho desarrollar un increíble sexto sentido para rastrear casi cualquier cosa, incluso cuando las condiciones normales no lo permitiesen, como puede ser al seguir un rastro con lluvia todavía sobre las cabezas, seguir a un ser o criatura sobre la misma roca sin que en esta haya rastros de pisadas, etc. Esta acción podrá ser solicitada por el director de juego, del mismo modo que un personaje podrá intentarlo siempre y cuando el director de juego crea oportuna o conveniente su uso.

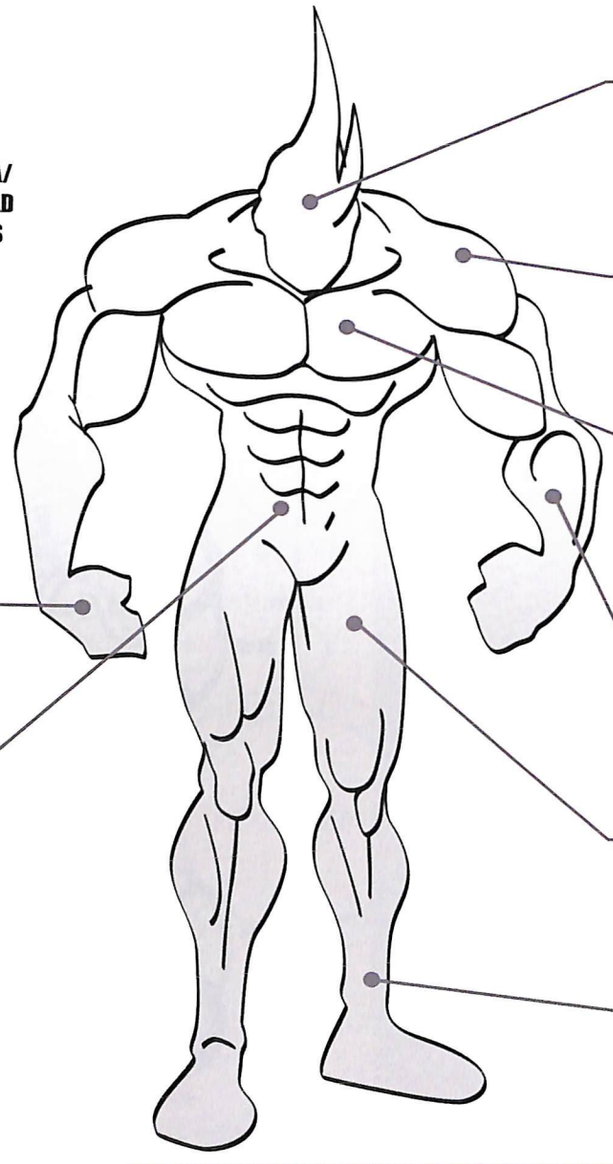
APTITUDES INNATAS

Localizar, grito de guerra, maestría con armas, maestría con armaduras, vibrogolpe, crear viento, defensa contra tierra, mejorar viento, alta defensa.

rolcage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

DEF
DEFENSA/ AGILIDAD REALES





CABEZA (1)
RD VEL C D

HOMBROS (2)
RD VEL C D

TORSO (3)
RD VEL C D

ANTEBRAZOS (4)
RD VEL C D

MANOS (5)
RD VEL C D

CINTURA_ABDOMEN (6)
RD VEL C D

MUSLOS (7)
RD VEL C D

PIES (8)
RD VEL C D

PROTECCIONES EXTRA
RD VEL C D
RD VEL C D
RD VEL C D

EQUIPO DIVERSO

ANILLOS
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

PIERCINGS
1
4 5 6 7 8

TATUAJES
1 2 3

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

-LAS TIERRAS ÁSPERAS-

OCUPACIÓN COLOSA/FADRES





FRONTERAS CONTINENTALES

CORRIENTES MARÍTIMAS

RUTAS MARINOMERCANTES

- *CIUDAD CAPITAL DE INTERIOR*
- *CIUDAD CAPITAL MARÍTIMA*
- *CIUDAD DE INTERIOR*
- *CIUDAD MARÍTIMA*

- DRAGHOS -

LOS GUARDIANES ASTRALES



Cuando los Astros Esenciales dotaron de su poder a Geos para concebir toda creación, los Astros de Fuego, Hielo, Viento, Tierra, Luz y Oscuridad crearon a la primera Especie Astral, a la que denominaron Draghos.

A esta especie, la primera en aparecer en Geos, antes de cualquier otra creación y forma de vida, fue a la que se le encomendó la protección de todos las esencias. Criaturas excepcionales capaz de sobrevolar los cielos, y sentir los elementos a los que esta especie, y cada una de sus líneas de sangre, eran sensibles.

Durante eras, los Draghos sobrevolaron Geos, siendo los únicos habitantes del alejado planeta en los confines de Hammah. Su naturaleza Astral les convertía en una de las mayores creaciones de los hijos de Nhul. Durante milenios, esta gran especie se expandió y pobló todo el mundo conocido, manteniendo el equilibrio de toda esencia, hasta que se les encomendó el deber de proteger al resto de especies Astrales, una vez fueron creadas y depositadas sobre el mundo.

Hace miles de años, en las primeras Eras de Geos en las que las especies Astrales comenzaban a evolucionar y a desarrollarse en el mundo conocido, los Draghos velaban por todos ellos, siempre alertas y distantes en el cielo. Durante milenios, Terranos, Felinos, Vulcanos, Colosos, Willens y Tyrlins consideraron a estas criaturas dioses sobre Geos, representantes directos de los seis Astros Esenciales. Draghos de Fuego, Viento, Hielo, Tierra, Luz y Oscuridad sobrevolaban los límites del cielo en un mundo, cada vez más cercano al aciago destino que les esperaba.

Después de que los Astros Esenciales se dividiesen y pugnaran por el poder de toda creación, los Draghos fueron despojados involuntariamente del poder que sus Astros Creadores les habían otorgado.

Dotados de una vida inmortal, la gran mayoría de ellos perecieron al ser despojados del poder que se les había entregado. Sólo unos pocos lograron sobrevivir a los cientos de años que separaron el abandono de aquel mundo a su suerte. Una especie casi astral, con un poder en antaño ilimitado, llevada casi a la extinción, puesto que no habían sido creados para la procreación y la evolución.

Cerca de 10.000 Draghos llegaron a poblar en su día el mundo de Geos, pero tras la disputa por el poder de toda creación, su número quedó reducido apenas a un centenar de estos. El destino creyó oportuno que las seis líneas astrales lograran sobrevivir al despojo de su poder, aunque estos se verían envueltos en una era siniestra.

En la Era de la Conquista, los escasos supervivientes de esta especie fueron rechazados por sus creadores, librándoles de toda comunicación con ellos, arrojándolos a sus suerte a un mundo que se encontraba al borde de todo desequilibrio, creyendo próximo el final de Geos.

Pero su instinto les llevó a tomar partido en la Era de la Conquista. Héroes de aquellos tiempos de adversidad, casi todos los supervivientes que habían logrado mantenerse con vida, acabaron por formar alianzas con las demás Especies Astrales.

Al final de aquella era los Draghos eran una especie casi extinta, y se hubieran extinguido de no ser porque cada una de sus líneas de sangre, sentenció que un miembro de cada Astro, se mantuviese al margen de todo cuanto aquella guerra supuso. Estos se arroparon en un conjunto de islas situadas al norte de Geos, según su centro geográfico, un poco más al Noroeste del continente de Rizzär, el único continente libre que por aquel entonces se conocía.

Con la llegada de las nuevas eras, el destino creyó oportuno que esta especie destinada a la capitulación, evolucionara hasta el punto de poder concebir huevos de Draghos, algo que les salvó de la extinción.


Lanza07

DRAGHO

NOMBRE

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ES. PRIMARIA | ES. OPUESTA | GRADO PERS. | ZANCADA | MOVIMIENTO | CARRERA [r] | MOD. VELOCIDAD | Nº. AT. DISTANCIA

VITALIDAD

ESF
ESFUERZO

CADA 31 — DAÑO= ESF/2 — ACTUAL

DESAFÍO

AGI
AGILIDAD

DEFENSA

CADA 32 — DAÑO= AGI/3 — ACTUAL

GOLPE DEL CIELO — ACTUAL — CADA 15 — CADA 10

DEFENSA CONTRA ESENCIA — ACTUAL — CADA 15 — CADA 10

VOLAR — ACTUAL — CADA 15

DESPEGAR — CADA 10

SENTIR ELEMENTO — ACTUAL — CADA 5

VISIÓN ESENCIAL

ALIENTO ESENCIAL — ACTUAL

GOLPE DE AIRE — ACTUAL — CADA 15 — ACTUAL

CREACIÓN DE RUNAS — ACTUAL — CADA 15 — CADA 15 — ACTUAL

CADA 33 — DAÑO= INT/3 — REQ. — ACTUAL

INT
INTELIGENCIA

ESENCIA

RESERVA TOTAL DE ESENCIA

DEF. CaC TOTAL

VITALIDAD TOTAL

DEF. ESENCIA TOTAL

OLFATO | GUSTO | TACTO | VISTA | VALOR TEMP. | OÍDO

PER
PERCEPCIÓN
CADA 32

SENTIDO POR ESPECIE

ARMAS EQUIPADAS

NOMBRE O TIPO	CLASE	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD	DESGASTE	PROGRESIÓN DE ESPECIALIZACIÓN
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

- DRAGHOS -

CREACIÓN DE PERSONAJE

DATOS POR ESPECIE

Los Draghos, criaturas ancestrales consideradas como los Guardianes Astrales, son una especie en extinción. Siendo en la antigüedad verdaderas representaciones de las esencias, esta especie tuvo un peso de vital importancia en la creación de Geos, el último mundo conocido sin engullir por la Gran Devoradora. Actualmente en la Era del Despertar los únicos supervivientes de su estirpe son aquellos quienes se escondieron en la Era de la Conquista. Hoy en día, han evolucionado hasta poder procrear mediante huevos.

DRAGHOS:

Esencia Primaria: *Elección**

**(ver tabla de Selección de Especie)*

Esencia Opuesta: *Opuesta Elección* **

***(ver tabla de Selección de Especie)*

Altura: *1'75/2'10 m* ***Peso:*** *85 Kg/120 Kg* ***Edad:*** *230/270.*

Cabello: *Los Draghos no poseen cabello ni pelaje que les cubra el cuerpo, aunque sí que poseen un pequeño mentón o barbilla que encuentra poblado por un espeso pelaje. El color del mismo varía en función de la línea de sangre del Dragho.*

Ojos: *Los ojos de esta especie poseen un color intenso y avivado. Sin pupilas, y con una mirada penetrante, sus colores varían desde los naranjas avivados como el fuego hasta las tonalidades verdes intensas.*

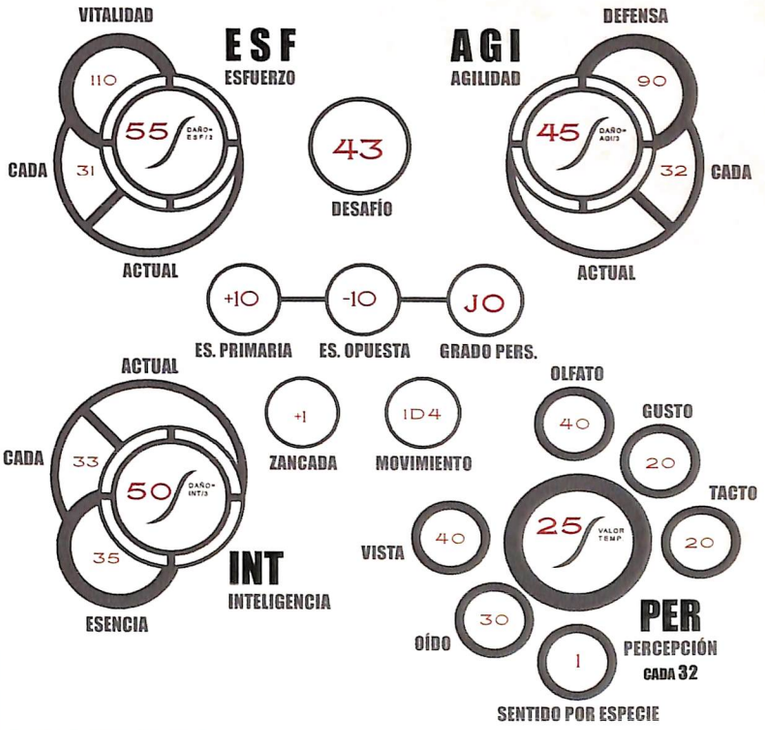
Rasgos físicos: *Sus grandes alas les permitieron volar en el pasado, aunque ahora sólo los más experimentados han logrado alcanzar la aptitud que sus ancestros poseían de forma innata. Un cráneo repleto de cuernos envuelve su cabeza. Poseedores de tres dedos en sus manos y patas, esto les confiere una gran movilidad en ciertas regiones.*

Rasgos de personalidad: *Los Draghos poseen una fuerte personalidad, muestra de un pasado en el que fueron los guardianes de toda especie Astral, y de las esencias vinculadas a ellos en Geos. Actualmente, menos arrogantes y excéntricos, esta especie suele ser reservada, y raras veces se deja ver entre multitudes o grupos numerosos.*

Jerarquía: *En las primeras eras de Geos, esta especie vivía dispersa por todo el mundo, sobrevolando toda la tierra y jamás permaneciendo demasiadas lunas en un mismo lugar. En la actualidad, en la Era del Despertar, y tras que tomaran parte en la Era de la Conquista, esta especie ahora reducida vive en jerarquías de líneas de sangre, cada una de ellas vinculada a pequeños grupos de su Astro Creador, en las islas del continente de Raashyth. Sólo algunos miembros nómadas de sus congregaciones se alejan de su exilio voluntario en busca de los principios por los que fueran creados en la antigüedad.*

CARACTERÍSTICAS (PRIMARIAS Y SECUNDARIAS)

Estos son los valores aplicados por base a la creación de un personaje de especie Dragho, basado en el grado de personaje joven. Estos valores variarán una vez aplicada la asignación de puntos extra, y durante el desarrollo de la campaña realizada por el director de juego, aplicando los puntos de progresión requeridos expuestos en los *valores cada*.



SENTIDO POR ESPECIE (SENTIR ELEMENTO)

Los Draghos poseen una cualidad innata que les hace especialmente sensibles a la hora de ***sentir***, ver y detectar, aquel ***elemento*** al que se encuentran vinculados por línea de sangre. Una fina membrana, como si de un segundo párpado situado opuestamente a los párpados naturales se tratase, envuelve los ojos, proporcionándoles la capacidad de ver en diferentes versiones cromáticas según su Astro Creador, toda aquella emanación de esencia del mismo astro al que pertenecen. El director de juego podrá solicitar al personaje Dragho una tirada de sentir elemento cuando lo crea oportuno, aunque por norma general, deberá ser el personaje quien decida emprender este sentido, siempre y cuando tenga la aprobación del director de juego.

APTITUDES INNATAS

Sentir elemento, visión esencial, defensa contra esencia (su opuesta), creación de runas, aliento esencial, despegar, golpe del cielo, golpe del aire, volar.

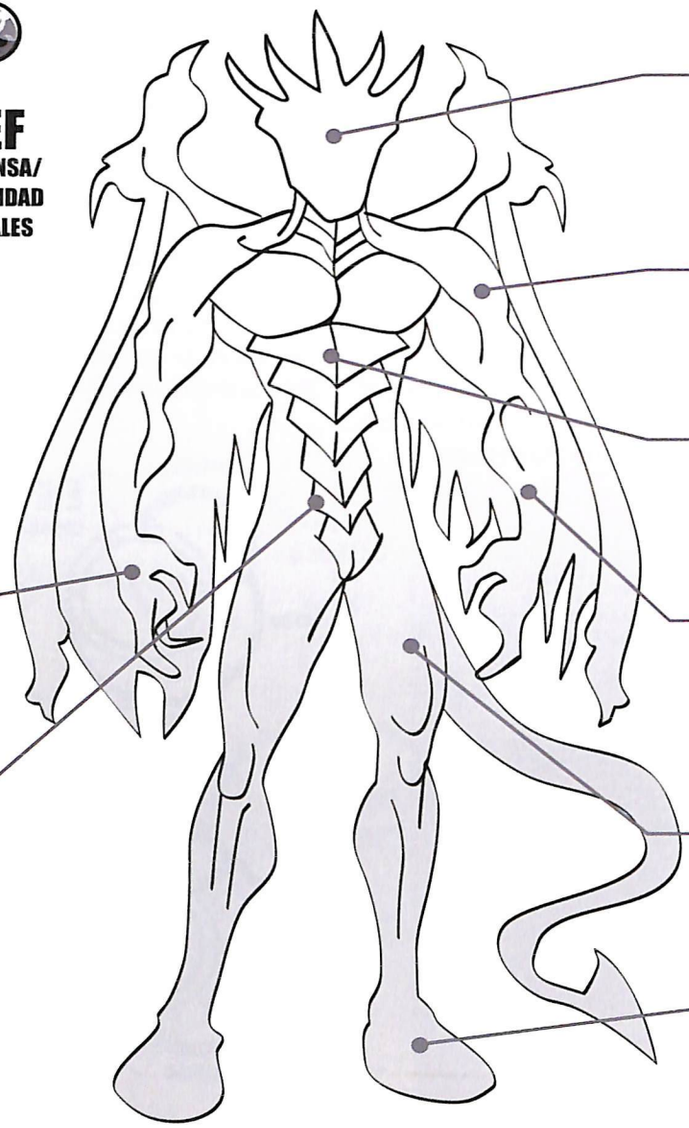
rolcage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

DEFENSA VARIOS

DEF
DEFENSA/ AGILIDAD REALES

DEFENSA ESENCIA

DEFENSA ARMADURA



CABEZA (1)
RD VEL C D

HOMBROS (2)
RD VEL C D

TORSO (3)
RD VEL C D

ANTEBRAZOS (4)
RD VEL C D

MANOS (5)
RD VEL C D

CINTURA_ABDOMEN (6)
RD VEL C D

MUSLOS (7)
RD VEL C D

PIES (8)
RD VEL C D

PROTECCIONES EXTRA
RD VEL C D
RD VEL C D
RD VEL C D

EQUIPO DIVERSO

ANILLOS
1 2 3 4 5
6

PIERCINGS
1

TATUAJES
1 2

4 5 6 7 8

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

-LAS ISLAS DE SOMATRHAS-

OCUPACIÓN DRAGHO/RAASHYTH



-FELINOS-

LA ESTIRPE DE HIELO



El comienzo de Geos vino dado a raíz de un núcleo de oscuridad, seguido por la implosión de una gran luz. Galvian y Anthalas, señores esenciales de ambos Astros, fueron aquellos quienes en inicio dotaron a este mundo de la energía necesaria para dar paso a la vida. Tras ellos, Eranar, señor del hielo envolvió a toda aquella energía con su esencia, manteniéndolas cautivas con el flujo de su esencia, y ayudados por el resto de los Astros durante las eras que siguieron a este proceso hasta el momento en el que Geos tomara forma, y fuera considerado un planeta.

Pero los acontecimientos que se sucedieron con el paso de las eras, mucho tiempo después de que fuera creado este mundo, llevaron de nuevo a los Astros Esenciales a este mismo planeta, en un último intento por equilibrar las esencias, tras que la gran Devoradora liberara a los cautivos hijos de Nhul de sus prisiones etéreas.

Eranar, señor del hielo fue quien junto a Anthalas y Ugran, señores de la luz y la tierra, volvieron de las profundidades de Thar, instados por Nhul, su padre y creador, para dar alcance a sus hermanos astrales, y volver a intentar equilibrar las esencias en Hammah.

El Astro de Hielo, dio forma y vida a los segundos nacidos, la estirpe de hielo, una especie que acabaría por ser conocida como Felinos. Ellos deberían salvaguardar los secretos de la creación, y todo aquello que envolvía el poder de los Astros Esenciales, albergados y protegidos en el continente de Renoth que al comienzo de los tiempos estaba formado por una impenetrable columna de hielo, aleando de este modo la presencia de las restantes especies astrales.

Los Felinos, una especie dotada de una agilidad asombrosa, y unas aptitudes sensoriales increíbles, vivieron durante eras en aquel continente, en armonía con la naturaleza que les rodeaba como nómadas. Los árboles, grutas y montañas, bosques y cuevas, era todo cuanto esta especie necesitaba para existir. Los primeros Felinos salvaguardaron durante eras el secreto de las Esencias, al igual que el secreto que aguardaban las mismas, denominadas como las Evocaciones Esenciales.

Estos fueron salvaguardados en las primeras runas esenciales, pero al comienzo de la Era de la Conquista, y encontrándose los Felinos al margen de todo cuanto se sucedía, los Terranos llegaron a su continente, empleando todo el poder que su Astro les había entregado para quebrar las grandes murallas de hielo que envolvían al continente, adentrándose en sus tierras, y enfrentándose a los Felinos en una guerra épica que duró casi 300 años, un tiempo insignificante en toda una existencia, pero suficiente como para dar un vuelco a la historia de todo un mundo, y a aquellos quienes residen en él.

Entre los Felinos, seis clanes componían toda su especie, cada uno de ellos protegiendo el secreto de todas las esencias y sus evocaciones. Los Felinos, aquellos quienes habían recibido el don del Astro de Hielo, no lograron su cometido.

Los Terranos acabaron por llevar al exterminio a casi la totalidad de esta especie, destruyendo todos sus clanes y reduciéndolos hasta el punto de que los secretos que dotarían de poder ilimitado a toda criatura fueron destruidos por el último de los grandes jinetes gélidos, el último monarca que se mantuvo vivo de los seis clanes, antes de perecer en la última batalla junto a las costas de Llanto de Mar. Aquellas costas recibieron tal nombre a raíz de esta épica guerra, con el fin de la misma en sus aguas, pues se dice que en decenas de kilómetros a la redonda podían escucharse y sentirse los llantos de todos aquellos que participaron en aquel enfrentamiento.

Actualmente, los Felinos han aceptado su derrota, y viven en conjunción con otras especies, aunque siempre evitan las multitudes, y prefieren la tranquilidad de aquel continente que marcó el pasado y el futuro de toda Geos.


Lanza07

FELINO

NOMBRE

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ES. PRIMARIA | ES. OPUESTA | GRADO PERS. | ZANCADA | MOVIMIENTO | CARRERA | MOD. VELOCIDAD | Nº. AT. DISTANCIA

ESF ESFUERZO

VITALIDAD
CADA 34
DAÑO= ESF/2
ACTUAL

AGI AGILIDAD

DEFENSA
CADA 28
DAÑO= AGI/3
ACTUAL

DESAFÍO

DEFENSA CONTRA FUEGO — ACTUAL — CADA 15
ALTA VELOCIDAD — ACTUAL — CADA 15
CREAR HIELO — CADA 10
MEJORAR HIELO — ACTUAL — CADA 15
SENTIR EL PELIGRO — ACTUAL — CADA 5
SIGILO — ACTUAL — CADA 15
REFLEJOS MEJORADOS — CADA 10
MORDEDURA FELINA — ACTUAL — CADA 15
MAESTRÍA CON ARMAS LIGERAS — ACTUAL — CADA 15

INT INTELIGENCIA

ESENCIA
CADA 34
DAÑO= INT/3
REG.
ACTUAL
RESERVA TOTAL DE ESENCIA

DEF. CaC TOTAL
VITALIDAD TOTAL
DEF. ESENCIA TOTAL

PER PERCEPCIÓN

CADA 32
OLFATO
GUSTO
TACTO
VISTA
OÍDO
VALOR TEMP.
SENTIDO POR ESPECIE

ARMAS EQUIPADAS

NOMBRE O TIPO	CLASE	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD	DESGASTE	PROGRESIÓN DE ESPECIALIZACIÓN
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

- FELINOS -

CREACIÓN DE PERSONAJE

DATOS POR ESPECIE

Los Felinos han sido considerados siempre por el resto de Especies Astrales como seres honorables que tuvieron un peso importante en el pasado. Sencillos y respetuosos, las nuevas eras han llevado a los miembros de esta especie a evolucionar para adaptarse a los tiempos que se viven en la Era del Despertar. Largas eras después de que fueran concebidos por Eranar, y perdieran las primeras runas esenciales, los Felinos viven bajo los instintos por especie de sus alejados parientes, solitarios, buscando el equilibrio.

FELINOS:
Esencia Primaria: *Hielo +10*

Esencia Opuesta: *Fuego -10*

Altura: *1'70/2'15 m* ***Peso:*** *60 Kg/110 Kg* ***Edad:*** *90/130.*

Cabello: *Los Felinos varones cuentan con una abundante y espesa cabellera que puede variar desde colores castaños a negros, mientras que las hembras, poseen una cabellera que nace más pegada hacia la nuca, y por norma general menos espesa, aunque sí más larga.*

Ojos: *Los ojos de todo Felino se encuentran rasgados, como si de una criatura nocturna se tratase. Pueden encontrarse Felinos con ojos de colores miel, amarillos, o incluso azules y verdes, mostrando una amplia gama de colores en sus rasgos y miradas.*

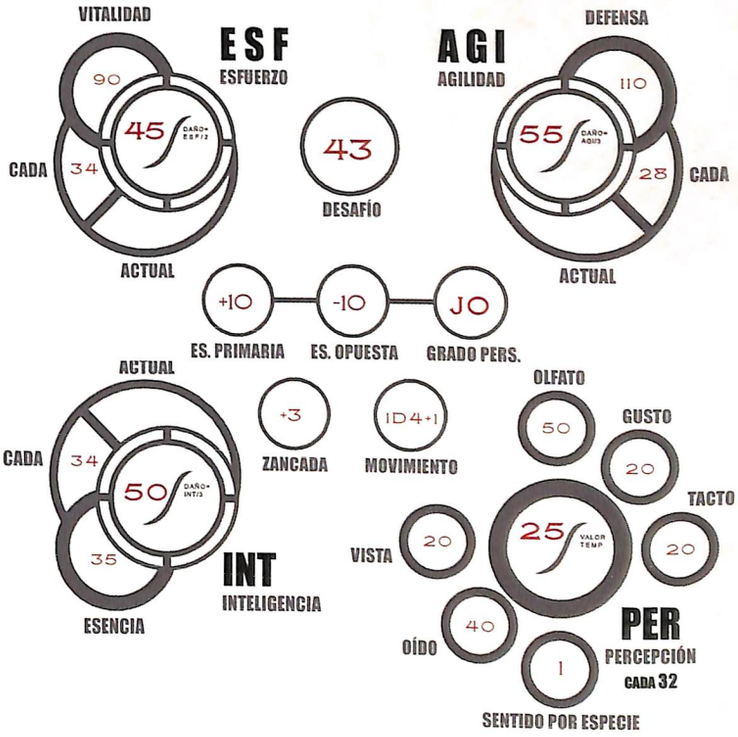
Rasgos físicos: *De orejas agudizadas, manos con garras retráctiles, y un semblante de rasgos animalescos, el rasgo más característico y que les hace únicos es el pelaje corporal que recubre sus cuerpos. Aunque generalmente su pelaje es de color tostado, existen casos en los que este pelaje puede encontrarse tintado de pequeños matices de otros colores, franjas, manchas, o incluso pelajes de color completamente oscuros, blancos, o colores cálidos. No obstante estos suelen ser raros de ver.*

Rasgos de Personalidad: *Los Felinos sacrificaron todo cuanto tenían por la creencia y el deber de salvaguardar el secreto de toda esencia, para mantener el equilibrio en Geos. Esto casi les llevó al exterminio, y pese a todo, con el paso del tiempo, han logrado enterrar el pasado, aunque no olvidan. Amables en la mayoría de los casos, pueden encontrarse especímenes distantes de su sociedad que no muestren los mismos valores que hace tan honorables a los miembros de esta especie.*

Jerarquía: *En el principio de los tiempos los Felinos se encontraban dispersos por Renoth, su continente de origen, en seis clanes familiares. En la actualidad, son criaturas solitarias en el extranjero, o comunidades de miembros supervivientes de la Era de la Conquista, tras el paso de las eras.*

CARACTERÍSTICAS (PRIMARIAS Y SECUNDARIAS)

Estos son los valores aplicados por base a la creación de un personaje de especie Felino, basado en el grado de personaje joven. Estos valores variarán una vez aplicada la asignación de puntos extra, y durante el desarrollo de la campaña realizada por el director de juego, aplicando los puntos de progresión requeridos expuestos en los *valores cada*.



SENTIDO POR ESPECIE (SENTIR EL PELIGRO)

Los Felinos poseen una aptitud increíble que les permite en ocasiones ***sentir el peligro*** a su alrededor. De un modo instintivo, esta cualidad les hace sensibles a cualquier amenaza que pudiese representar un riesgo hacia el Felino. Sus cabellos se erizan sintiendo una lacerante punzada en sus músculos, alertándoles al instante de todo peligro cercano. El director de juego podrá solicitar esta tirada al personaje Felino siempre que lo considere oportuno, incluso cuando este hubiera fallado una tirada de otro sentido, siempre y cuando pudiera representar un peligro. Por otro lado, siempre y cuando el director de juego aceptara, el personaje Felino podrá solicitar emplear esta aptitud.

APTITUDES INNATAS

Sentir el peligro, reflejos mejorados, sigilo, maestría con armas ligeras, mordedura felina, crear hielo, defensa contra fuego, mejorar hielo, alta velocidad.

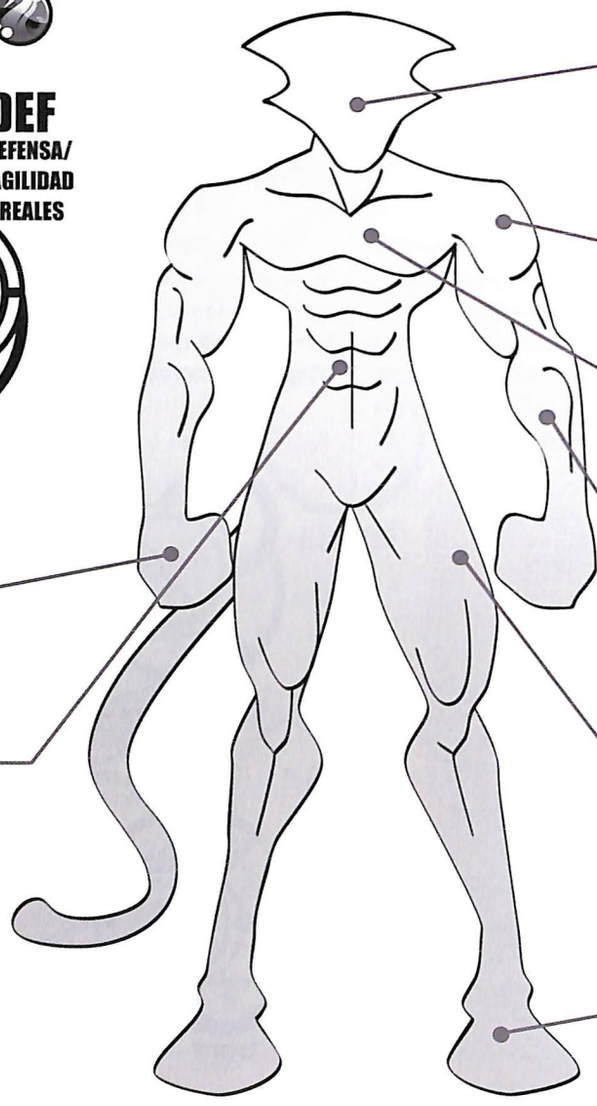
roleage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

DEFENSA VARIOS

DEF
DEFENSA/ AGILIDAD REALES

DEFENSA ESENCIA

DEFENSA ARMADURA



CABEZA (1)
RD VEL C D

HOMBROS (2)
RD VEL C D

TORSO (3)
RD VEL C D

ANTEBRAZOS (4)
RD VEL C D

MANOS (5)
RD VEL C D

CINTURA_ABDOMEN (6)
RD VEL C D

MUSLOS (7)
RD VEL C D

PIES (8)
RD VEL C D

PROTECCIONES EXTRA
RD VEL C D
RD VEL C D
RD VEL C D

EQUIPO DIVERSO

ANILLOS
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

PENDIENTES 1
PIERCINGS 1 5
TATUAJES 3

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

-LA COSTA DE DIAMANTE-

OCUPACIÓN FELINA/RENHOTH





FRONTERAS CONTINENTALES

CORRIENTES MARÍTIMAS

RUTAS MARINOMERCANTES

- *CIUDAD CAPITAL DE INTERIOR*
- *CIUDAD CAPITAL MARÍTIMA*
- *CIUDAD DE INTERIOR*
- *CIUDAD MARÍTIMA*

- TERRANOS -

LOS NACIDOS DEL FUEGO



Siete fueron las especies que fueron creadas por los hijos de Nhul, las 6 esencias creadoras.

Thyreel, señor del fuego fue aquel quien impregnó con su esencia el mundo que hoy en día se conoce como Geos. Desde lo más profundo del núcleo del mundo, hasta los volcanes más altos de su geografía, Thyreel cubrió todo cuanto existía con el arropo de su calor y con toda la fuerza de su esencia.

Fue en ese momento, cuando el mundo ya se había formado, cuando los hijos de Nhul, crearon a las primeras especies del mundo. Los Terranos fueron la tercera especie que pisó el mundo de Geos. Creados por Thyreel, señor del fuego, este les concedió como regalo el astro de fuego.

Este astro concedía a todo Terrano el don de su esencia, naciendo los primeros de ellos, y siendo protegidos por su creador. Durante los primeros milenios de existencia, los terranos permanecieron en aquel continente que les viera nacer, cobijándolos en sus parajes, y protegiéndolos de todo cuanto existía a su alrededor.

Con el paso del tiempo, los Terranos lograron desarrollar gran cantidad de aptitudes, acabando finalmente por descubrir el fuego, logrando de este modo el poder que les otorgaba el astro que les protegía, la Esencia de Fuego.

Dotados de inteligencia, los Terranos fueron creciendo como pueblo, llegándose a consolidar durante el paso de las eras como una de las especies más asentadas en el mundo, durante el transcurso de toda su existencia.

Grandes guerreros y evocadores de renombre han garantizado durante eras el prestigio de esta especie, afianzándolos en el mundo que conocemos, y llevándoles siempre al continuo progreso, buscando el modo de alcanzar todo aquello que estuviera o no en sus manos.

Los Terranos lograron establecerse en el Reino de Rissing, el territorio que les vio nacer. Su poder llegó a ser tal, que toda población Terrana acabó por unirse en un gran alianza, llamada el Imperio Ígneo. Pero el paso de las eras, acabó por empujar a esta especie a una lucha que marcó toda una era.

Los Terranos, impredecibles y de naturaleza siempre altiva, acabaron por enfrentarse en una épica guerra contra los Felinos, la especie creada por Eranar, señor del hielo.

Esta guerra enterrada ya en el pasado se libró en la Era de las Conquistas, llamada así porque en ese tiempo las especies que habitaban el mundo conocido comenzaron a salir de sus continentes, mirando más allá de todo cuanto conocían.

Quizás guiado por los propios designios de sus astros, Terranos y Felinos se enfrentaron en una guerra que llevó a estos últimos al exilio, y casi a su exterminio.

Los Terranos fueron los primeros en enfrentarse a otra especie primogénita de las esencias, y esto se consideró como un enfrentamiento entre las propias esencias, convirtiéndolas desde entonces como opuestas, evolucionando con el paso de los años, hasta el punto de que sus evocaciones se especializasen en contrarrestarse la una a la otra.

Hoy en día, la Era del Despertar, tras largas eras en el mundo y después de gran cantidad de acontecimientos, ha llevado a estas dos especies a convivir con cierta calma entre ambas, habiendo olvidado ya los actos que acometieron en el pasado. No obstante, el pasado siempre permanece en el recuerdo, y sus relaciones son frías y distantes en la mayoría de las ocasiones.

Ser un Terrano representa honor, gloria y poder, concedido a esta especie por todos aquellos que forjaron las leyendas e historias de esta estirpe. Equilibrados física y esencialmente, esta especie siempre ha permanecido al pie de todas las eras, sea cual sea los acontecimientos que estas conllevaran.


Lanya07

TERRANO

NOMBRE

rolegage® EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ES. PRIMARIA | ES. OPUESTA | GRADO PERS. | ZANCADA | MOVIMIENTO | CARRERA [r] | MOD. VELOCIDAD | Nº. AT. DISTANCIA

VITALIDAD

ESF ESFUERZO

CADA 31 — DAÑO= ESF/2 — ACTUAL

DESAFÍO

AGI AGILIDAD

DEFENSA

CADA 33 — DAÑO= AGI/3 — ACTUAL

ACTUAL — DEFENSA CONTRA HIELO — CADA 15

CADA 10 — ACTUAL — PROYECTIL DE FUEGO

CREAR FUEGO — CADA 15 — ACTUAL

MEJORAR FUEGO — CADA 15 — ACTUAL

ACTUAL — INTUICIÓN — CADA 5

ACTUAL — MAESTRÍA CON ESPADAS — CADA 15

CADA 10 — ÍMPETU — ACTUAL — MAESTRÍA CON MARTILLOS — CADA 15

ACTUAL — MAESTRÍA CON HACHAS — CADA 15

ACTUAL

INT INTELIGENCIA

CADA 32 — DAÑO= INT/3 — REG.

ESENCIA

RESERVA TOTAL DE ESENCIA

DEF. CaC TOTAL

VITALIDAD TOTAL

DEF. ESENCIA TOTAL

OLFATO | GUSTO | TACTO | VISTA | OÍDO | VALOR TEMP

PER PERCEPCIÓN CADA 32

SENTIDO POR ESPECIE

ARMAS EQUIPADAS								
NOMBRE O TIPO	CLASE	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD	DESGASTE	PROGRESIÓN DE ESPECIALIZACIÓN
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

- TERRANOS -

CREACIÓN DE PERSONAJE

DATOS POR ESPECIE

Los Terranos son una de las especies con más diversidad de complexiones de las siete especies existentes y escogidas por las seis esencias como los hijos de los Astros Esenciales. En Geos, sea cual sea la era de juego en la que se establezca la campaña, un Terrano destaca notoriamente sobre el resto debido a la gran diversidad de la que esta especie hace gala.

TERRANOS:

Esencia Primaria: *Fuego +10*



Esencia Opuesta: *Hielo -10*



Altura: *1'55/2'00 m* ***Peso:*** *50 Kg/110 Kg* ***Edad:*** *80/110.*

Cabello: *Los Terranos disponen de una gran variedad de tonalidades de cabello, desde castaños, rubios, rojizos, cobrizos y blancos a cualquier otro color de cabello.*

Ojos: *Al igual que con su cabello, disponen de una gran variedad de color de ojos, combinados con cualquier tipo de tonalidad de cabello, sea cual sea la región o reino en el que residan.*

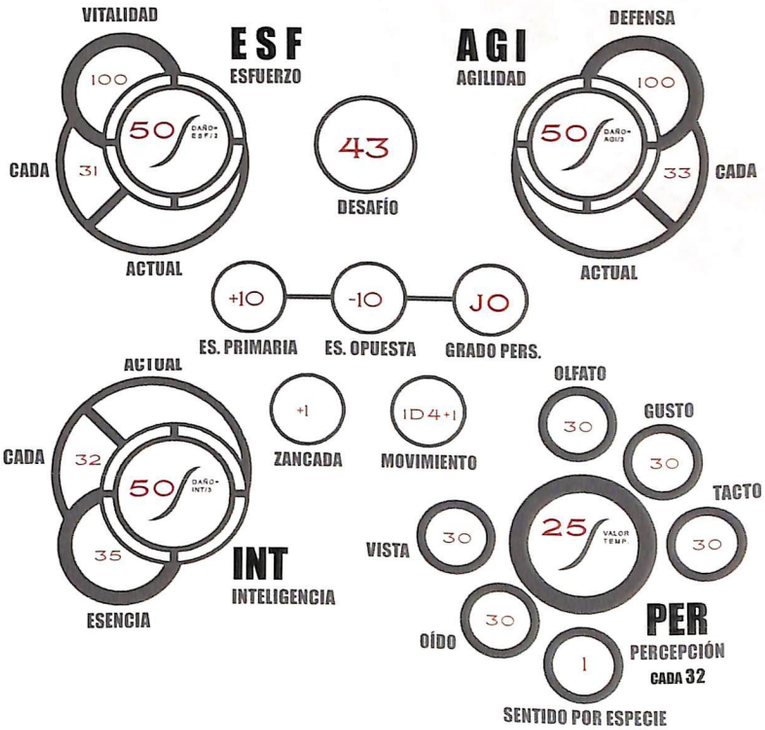
Rasgos físicos: *Los Terranos suelen tener rasgos muy marcados y definidos tanto en ellos como en ellas, aunque también pueden encontrarse terranos con rasgos más delicados y cuidados. De complexión fuerte por norma general, el reino que habitan les ha llevado a desarrollar una condición física generalmente cuidada, ya que la supervivencia en Rissing, su Reino de origen, ha marcado durante eras la existencia de estos en los angostos y abruptos parajes que componen este reino, lleno de grandes y majestuosas montañas, las extensas llanuras del sur, o incluso las peligrosas inmediaciones del gran lago Rissel.*

Rasgos de personalidad: *Siempre consolidados y considerados por las demás especies, esto les hace ser conscientes del peso que han tenido en el mundo durante el transcurso de las eras. Por norma general, un Terrano posee una lealtad casi inquebrantable hacia aquellos que considere sus aliados, independientemente de la especie que sean, puesto que han permanecido en muchas ocasiones aliados a muchas de las especies astrales en todo tipo de contiendas.*

Jerarquía: *Actualmente, y desde el principio de las eras, los Terranos forman parte del Imperio Ígneo, una gran Nación consolidada a esencia y acero, bajo la mirada atenta de su Rey.*

CARACTERÍSTICAS (PRIMARIAS Y SECUNDARIAS)

Estos son los valores aplicados por base a la creación de un personaje de especie Terrano, basado en el grado de personaje joven. Estos valores variarán una vez aplicada la asignación de puntos extra, y durante el desarrollo de la campaña realizada por el director de juego, aplicando los puntos de progresión requeridos expuestos en los *valores cada*.

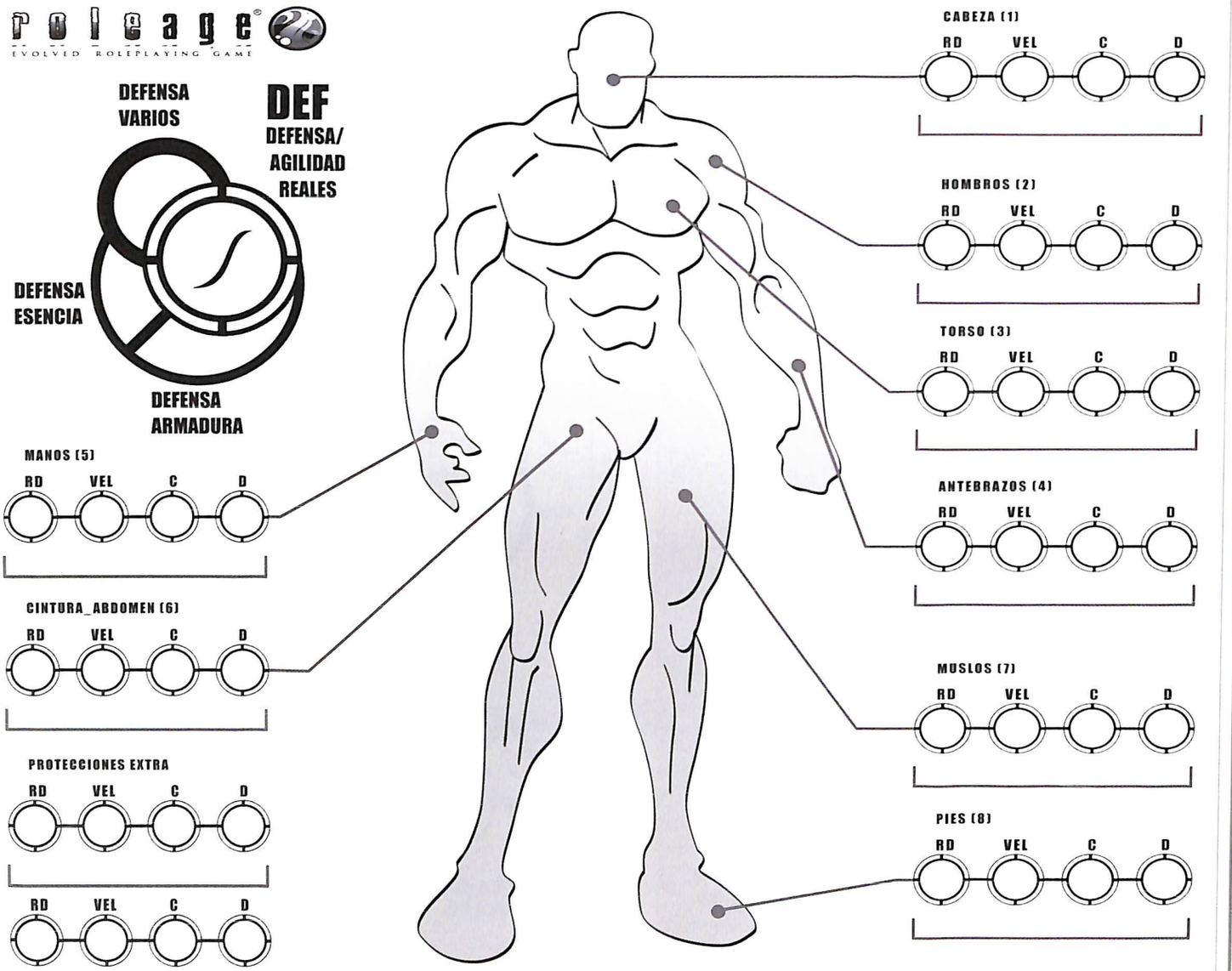


SENTIDO POR ESPECIE (INTUICIÓN)

Los Terranos poseen el ***sentido por especie*** de la ***intuición***. Inicialmente, esta aptitud se encontrará activada para todo personaje Terrano. Los bonificadores de esta aptitud confieren al Terrano la capacidad de poder intuir a veces aquello que vaya a ocurrir a continuación, la elección de un camino a tomar, la sensación de que alguien esté mintiendo o diciendo la verdad, la sensación de que una acción va a salir bien o mal, o cualquier caso en el que el director de juego crea conveniente que pueda hacer uso de dicha aptitud. Un jugador podrá hacer uso voluntariamente de ella, siempre y cuando el director de juego se lo permita.

APTITUDES INNATAS

Intuición, ímpetu, maestría con espadas, maestría con hachas, maestría con martillos, crear fuego, defensa contra hielo, mejorar fuego, proyectil de fuego.



Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

-EL IMPERIO ÍGNEO-

OCUPACIÓN TERRANA/REINO DE RISSING





FRONTERAS CONTINENTALES

CORRIENTES MARÍTIMAS

RUTAS MARINOMERCANTES

- *CIUDAD CAPITAL DE INTERIOR*
- *CIUDAD CAPITAL MARÍTIMA*
- *CIUDAD DE INTERIOR*
- *CIUDAD MARÍTIMA*

- TYRLINS -

LOS ASTROS OPUESTOS



Seis Astros Esenciales enfrentados en los confines de Hammah. Anthalas, señor de la Luz, y Galvian, señor de la Oscuridad, los dos Astros mellizos, lideraron a sus iguales en una cruenta guerra que perduró hasta la Era del Despertar. Estos Astros fueron los que desde los orígenes de toda creación formaban el vacío y dotaban todo mundo del poder de sus Esencias.

Galvian, tras su destierro y exilio a los confines más alejados de Thar, forjó un tratado con la Gran Devoradora, para que él y sus hermanos Astrales, aquellos que habían formado alianza con el Astro de Oscuridad, quedaran en libertad, a cambio de lo único que interesaba Mornarth, el desequilibrio de las Esencias Astrales.

Pero antes de que el paso de las Eras desencadenara la aparición de la Gran Devoradora, cuando Geos fue creada, los Astros de Luz y Oscuridad dieron vida a la segunda especie Astral, los Tyrlins, la única de las 7 especies a excepción de los Willen, en aquel entonces todavía por aparecer sobre el mundo, con la capacidad de dominar cualquiera de estas dos esencias. De una naturaleza excepcional, los Tyrlins fueron creados para proporcionar luz y oscuridad en Geos, al principio de todas sus Eras.

Inicialmente, Galvian y Anthalas, como los únicos Astros Mellizos, combinaban sus esencias, siendo considerados por el resto de sus hermanos y por el propio Nhul, como los más poderosos de los 6 Astros.

Pero tras que Galvian decidiera emprender su cruzada contra Nhul, aliándose con dos de sus hermanos para lograr el poder absoluto de toda creación, los poderes de estos dos Astros se quebraron, quedando sus fuerzas mermadas, y dividiéndose el poder de ambas, equiparándose entonces al poder de sus hermanos esenciales. Esta ruptura no sólo conllevó catastróficas consecuencias en todo Hammah, sino que repercutió en toda forma de vida, perdiendo de este modo el equilibrio que ambas esencias aportaban a toda forma de vida entre la luz y la oscuridad.

Los Tyrlins, la única especie que había sido formada por estos dos Astros, pura, noble y leal, sufrió su mismo enfrentamiento. Durante un proceso de cientos de años, los Tyrlins comenzaron a desestabilizar aquellas creencias y convicciones que les habían convertido en la especie más evolucionada de todas, al principio de los tiempos.

No obstante, la Era de las Conquistas marcó el comienzo de una Era, aciaga para todas los seres, donde todas y cada una de las especies Astrales fueron llevadas por sus impulsos, saliendo de aquellos continentes donde sus Astros Creadores los habían concebido.

Los Tyrlins fueron los únicos que libraron batalla incluso entre sus iguales. Con Galvian y Anthalas en una pugna por el equilibrio Astral, esta especie se quebró, viéndose empujada casi al extermino.

Dos linajes partieron a esta noble especie, dividiendo sus pensamientos y sus poderes. Los Tyrlins de la Luz, seres de una belleza inigualable, con cabellos claros y cristalinos, puros de corazón y de una bondad casi inigualable por cualquiera de las demás especies creadoras, y los Tyrlins sombríos, aquellos quienes se opusieron a sus iguales, alzándose en armas, y renegando del Astro Anthalas. Una especie de rasgos igualmente delicados, pero de una tez grisácea, y de naturaleza sombría, independiente y poderosa.

Los Tyrlins fueron, por tanto, la única especie Astral que con el paso de los años se uniría a las especies Oscuras, llegadas de las profundidades de Geos.

Ambas líneas de sangre se enfrentaron en Gartha, su continente de origen, pero aquello provocó un genocidio, llevando al extermino a casi toda su especie. Ahora, en la era del Despertar, los Tyrlins de Luz y Oscuridad vuelven a convivir con recelo y reparo, tras la culminación de una era difícil para todas las especies.


Lanza07

TYRLIN

NOMBRE

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ES. PRIMARIA | ES. OPUESTA | GRADO PERS. | ZANCADA | MOVIMIENTO | CARRERA [r] | MOD. VELOCIDAD | Nº. AT. DISTANCIA

ESF ESFUERZO

VITALIDAD
CADA 33
DAÑO= ESF/2
ACTUAL

AGI AGILIDAD

DEFENSA
CADA 31
DAÑO= AGI/3
ACTUAL

DESAFÍO

- CONTROLAR INVOCACIÓN — ACTUAL; CADA 10; CADA 15
- PROTECCIÓN VELOZ — ACTUAL; CADA 15; CADA 10; ACTUAL
- DESVANECER — ACTUAL; CADA 15
- INVOCAR — ACTUAL; CADA 15
- DETECCIÓN — ACTUAL; CADA 5
- REFLEJOS MEJORADOS — ACTUAL; CADA 15
- AGILIDAD MEJORADA — ACTUAL; CADA 15
- MEJORAR INVOCACIÓN — ACTUAL; CADA 15; ACTUAL
- MAESTRÍA CON ARCOS — ACTUAL; CADA 15; ACTUAL

INT INTELIGENCIA

ACTUAL
CADA 32
DAÑO= INT/3
REG
ESENCIA
RESERVA TOTAL DE ESENCIA

DEF. CaC TOTAL
VITALIDAD TOTAL
DEF. ESENCIA TOTAL

PER PERCEPCIÓN

OLFATO | GUSTO | TACTO | VISTA | OÍDO
VALOR TEMP.
CADA 32
SENTIDO POR ESPECIE

ARMAS EQUIPADAS

NOMBRE O TIPO	CLASE	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD	DESGASTE	PROGRESIÓN DE ESPECIALIZACIÓN
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

- TYRLINS -

CREACIÓN DE PERSONAJE

DATOS POR ESPECIE

Los Tyrlins son la única especie que desde el principio de las eras fue concebida para salvaguardar toda creación, ligando al resto de Especies Astrales a un equilibrio. De una naturaleza sobrenatural, esta especie posee una cultura inigualable, encontrándose entre ellos los mejores grabadores, artesanos, y evocadores de sus Astros Creadores. Tras la Era de la Conquista, los Tyrlins se quebraron en dos linajes: los Tyrlins de Luz y los Sombríos.

TYRLINS:
Esencia Primaria: *Elección**
**(ver tabla de Selección de Especie)*

Esencia Opuesta: *Opuesta Elección** **
***(ver tabla de Selección de Especie)*

Altura: *1'40/1'80 m* ***Peso:*** *45 Kg/75Kg* ***Edad:*** *160/220.*

Cabello: *Los Tyrlins de Luz poseen cabellos claros, desde rubios platinos hasta blancos nacarados o plateados, mientras que los Sombríos poseen cabellos de color blanco en la mayoría de ocasiones, con variaciones de color a tonalidades grisáceas o azuladas.*

Ojos: *Esta especie posee una gran diversidad de gamas en el color de sus ojos, incluso más amplia que la de los propios Terranos, pudiendo ver gran cantidad y diversidad de tonos y matices en esta especie.*

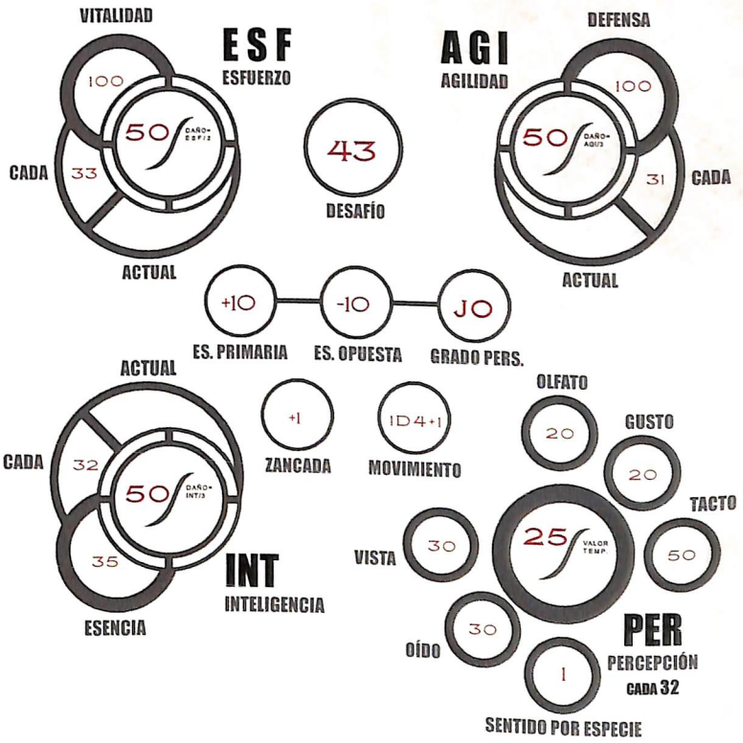
Rasgos físicos: *De una estatura media, la complexión de todo Tyrlin suele ser definida, atlética y de rasgos delicados y suaves. Sus orejas puntiagudas y largas les diferencian rápidamente del resto de especies, pese a las ciertas similitudes que pudieran tener con los Terranos. Algunos varones poseen vello facial, sobretodo en el caso de los Sombríos, aunque suelen ser casos excepcionales. Estos últimos también poseen unos ojos más profundos y marcados.*

Rasgos de personalidad: *Como el día y la noche, los Tyrlins de Luz son criaturas de naturaleza noble y leal, atentas y bondadosas, mientras que por el contrario, los Sombríos son obstinados y oscuros, astutos y despiadados, en busca de su propio interés.*

Jerarquía: *Antes de la Era de las Conquistas vivían en ciudades nacaradas en el Archipiélago de Gartha, bajo la supervisión del Consejo Esencial, máxima orden de autoridad en Gartha. Tras la guerra que les llevó a enfrentarse a sus hermanos Sombríos, los Tyrlins de Luz viven en la isla de mayor tamaño del archipiélago, en varias ciudades que constituyen las viejas ruinas de los grandes templos del pasado. Por contra, los Tyrlins Sombríos han acabado por vivir como seres solitarios, a veces embarcados en pequeñas comunidades nómadas.*

CARACTERÍSTICAS (PRIMARIAS Y SECUNDARIAS)

Estos son los valores aplicados por base a la creación de un personaje de especie Tyrlin, basado en el grado de personaje joven. Estos valores variarán una vez aplicada la asignación de puntos extra, y durante el desarrollo de la campaña realizada por el director de juego, aplicando los puntos de progresión requeridos expuestos en los *valores cada*.



SENTIDO POR ESPECIE (DETECCIÓN)

Los Tyrlins poseen un sentido sobrenatural para encontrar todo aquello que aparentemente se encuentra oculto, llamado ***detección***. Donde por norma general otra especie no vería más que una pared de rocas, un Tyrlin presiente a su alrededor ligeras imperfecciones, matices y sutilezas que en muchas ocasiones pueden ofrecerle el descubrimiento de una puerta secreta, una trampa, o cualquier mecanismo oculto a los ojos de todo personaje. El director de juego podrá optar por solicitar esta tirada al personaje. De otro modo, este sentido podrá ser solicitado por el personaje siempre y cuando el director de juego lo estime oportuno.

APTITUDES INNATAS

Detección, reflejos mejorados, protección veloz, maestría con arcos, agilidad mejorada, invocar, controlar invocación, mejorar invocación, desvanecer.

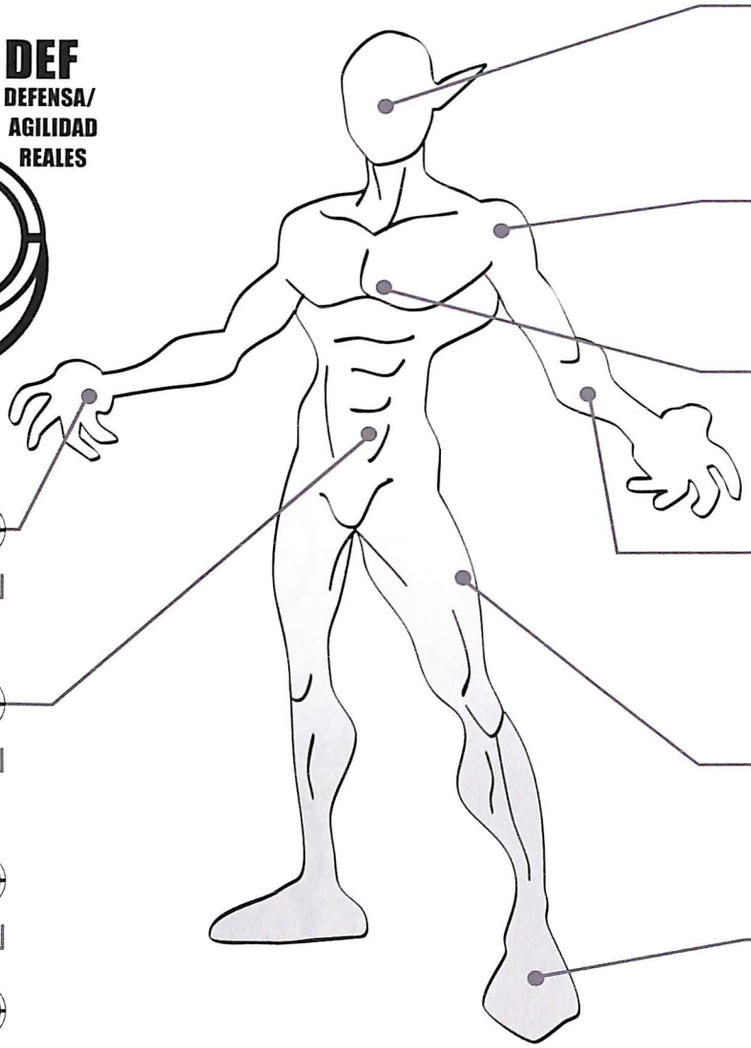
roleage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

DEFENSA VARIOS

DEF
DEFENSA/ AGILIDAD REALES

DEFENSA ESENCIA

DEFENSA ARMADURA



CABEZA (1)
RD VEL C D

HOMBROS (2)
RD VEL C D

TORSO (3)
RD VEL C D

ANTEBRAZOS (4)
RD VEL C D

MANOS (5)
RD VEL C D

CINTURA_ABDOMEN (6)
RD VEL C D

MUSLOS (7)
RD VEL C D

PIES (8)
RD VEL C D

PROTECCIONES EXTRA
RD VEL C D
RD VEL C D
RD VEL C D

ANILLOS
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

PENDIENTES PIERCINGS TATUAJES
1 1 1 2 3
4 5 6 7 8

EQUIPO DIVERSO

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

-LA TIERRA PROHIBIDA-

OCUPACIÓN TYRLIN/GHARTHA



FRONTERAS CONTINENTALES

CORRIENTES MARÍTIMAS

RUTAS MARINOMERCANTES

- *CIUDAD CAPITAL DE INTERIOR*
- *CIUDAD CAPITAL MARÍTIMA*
- *CIUDAD DE INTERIOR*
- *CIUDAD MARÍTIMA*

- VULCANOS -

LOS SEÑORES DE LA TIERRA



En el principio de los tiempos, cuando el mundo no era todavía mundo, y el Creador concibió a sus seis hijos, los hijos de Nhul fueron los que crearon y dieron vida al mundo de Geos.

En su inicio, y con el paso de las eras, cada uno de los hijos del creador concibió todos aquellos elementos que se combinan con sus esencias, dando paso a la creación de toda forma de vida. Cada esencia creó una primera especie astral, quienes fueron los primeros en habitar los mundos a los que las esencias dotaron de vida. Ugran, señor de la tierra, el creador de rocas y montañas, fue quien dio vida a los Vulcanos, criaturas nacidas de la Esencia de la Tierra bajo el Astro Esencial que les amparaba y protegía.

Con el paso del tiempo y las eras, los Vulcanos evolucionaron como el resto de especies, siendo los segundos en habitar el mundo de Geos. Una especie dotada de una gran capacidad física, laboriosa y a la misma vez ingeniosa, aunque recelosa por naturaleza. Tal llegó a ser su recelo, que estos, conocedores de todas aquellas virtudes que la propia tierra de Geos les concedía, acabaron por exiliarse voluntariamente al interior de las grutas y montañas, siempre buscando el lugar más profundo donde nadie les encontrase, pudiendo de este modo trabajar continuamente, elaborando con el paso de los siglos grandes ciudades subterráneas en todo el continente que les fue entregado por Ugran, su Astro Esencial y creador, para que en él vivieran en paz.

Todos los Vulcanos originalmente formaban parte de una sola especie, llamada Vulcanos de Dazna, como era conocido inicialmente por ellos al Astro de la Tierra.

Pero esta especie, tras llevar durante siglos trabajando la tierra y todos aquellos elementos que la rodean, solicitaron a su Astro Esencial en sus plegarias, el poder tener la capacidad de trabajar con más arrojo la tierra y la piedra para, de este modo, poder contentar los deseos más profundos de su creador. Sin duda, Vulcania fue uno de los continentes más evolucionadas como sociedad en Geos desde su creación, ya que trabajan la tierra como nadie y esto les llevó a crear ciudades subterráneas dignas de un Astro Esencial.

Creen firmemente que cualquier obra será recompensada en el tiempo, y más cuanto más grande y mejor acabada, y que tras fundirse con la esencia, por su dios, cada piedra que moldean y trabajan pasará a formar parte del templo de Ugran, el señor de la tierra. El deseo que solicitaron a su astro, al parecer les fue concedido a cambio del sacrificio de dos de sus dedos, un precio alto a pagar por artesanos y trabajadores como ellos en la piedra. No obstante, este hecho supuso una mayor mejora en la elaboración y trabajo de la piedra, proporcionándoles unas manos amplias y fuertes, dotándolos así de una fuerza por encima de la media de las especies existentes en Geos.

Pero su recelo, el mismo que les había empujado a las entrañas del mundo, acabó por pasarles factura durante el transcurso de las eras. Aislados del mundo bajo un continente aún mayor de lo que hoy día en la Era del Despertar se muestra, el resurgir de las criaturas profundas de las entrañas de Geos les empujó a alzarse por primera vez en toda su existencia a la guerra, defendiéndose de una especie mezquina y despreciable, nacida del Astro del Viento, a la que se le concedió el nombre de Orgol,abominaciones pseudointeligentes de gran tamaño y poder, codiciosas y mezquinas por naturaleza.

Los Vulcanos, una especie que voluntariamente se había exiliado a las profundidades del mundo, tuvieron que hacer frente a la marea de Orgols que salieron de las corrientes subterráneas de viento, un entresijo de túneles y bóvedas que se expanden a lo largo y amplio del mundo por donde se cree, fluyen los ríos de esencia. Finalmente lograron expulsar a aquellas criaturas de sus confines, pero a un precio demasiado alto. Los Vulcanos, tras largas eras, son ahora una especie minoritaria, habiendo desarrollado aptitudes y evolucionando el conocimiento de su esencia para afrontar a sus opuestos.

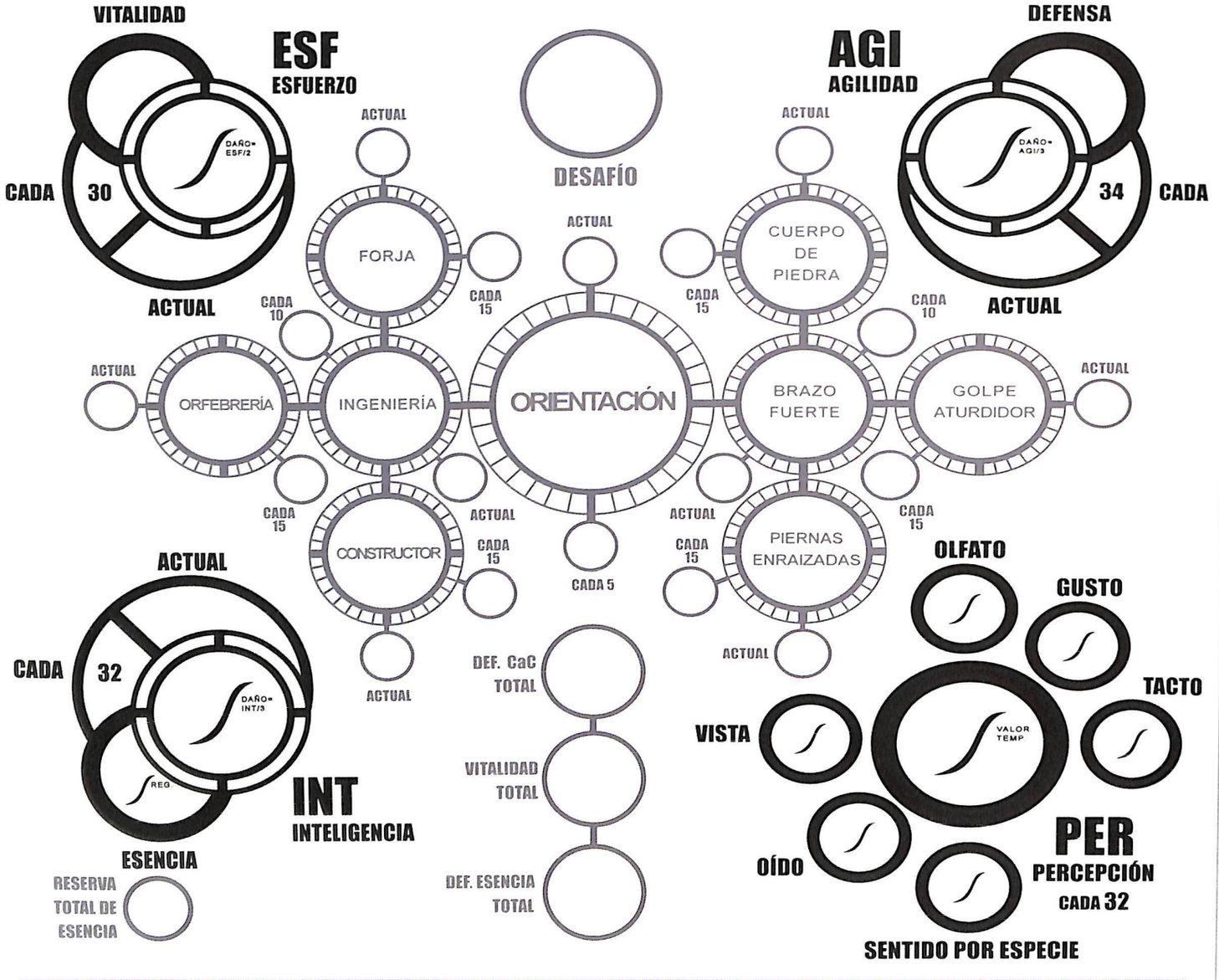

Lanza07

VULCANO

NOMBRE

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ES. PRIMARIA | ES. OPUESTA | GRADO PERS. | ZANCADA | MOVIMIENTO | CARRERA | MOD. VELOCIDAD | Nº. AT. DISTANCIA



ARMAS EQUIPADAS

NOMBRE O TIPO	CLASE	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD	DESGASTE	PROGRESIÓN DE ESPECIALIZACIÓN
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

- VULCANOS -

CREACIÓN DE PERSONAJE

DATOS POR ESPECIE

Los Vulcanos son una son una especie minoritaria en el mundo de Geos. Exiliados desde la primera era en las profundidades del mundo, llegaron a ser una majestuosa nación, antes de que Vulcania, su continente, quedara quebrada y sumergida casi en la totalidad bajo las profundas aguas del océano. Dotados de una fuerza superior a la media, y de una inteligencia y astucia increíbles, los Vulcanos son considerados por las otras especies como los mejores ingenieros, orfebres y forjadores de toda Geos.

VULCANOS:

Esencia Primaria: *Tierra +10*

Esencia Alternativa: *Fuego +5*

Esencia Opuesta: *Viento -10*

Altura: *1'35/1'70 m* ***Peso:*** *40 Kg/85 Kg* ***Edad:*** *120/160.*

Cabello: *Los Vulcanos, por norma general, poseen cabellos de tonalidades oscuras, aunque aquellos que habitan en sus ciudades sobre las montañas, pueden poseer colores claros o rojizos.*

Ojos: *Por norma general, su color de ojos suele ser de un azul o verde intenso, aunque existen excepciones en algunos de ellos con colores que varían desde castaños a negros, siendo estos una minoría en su población.*

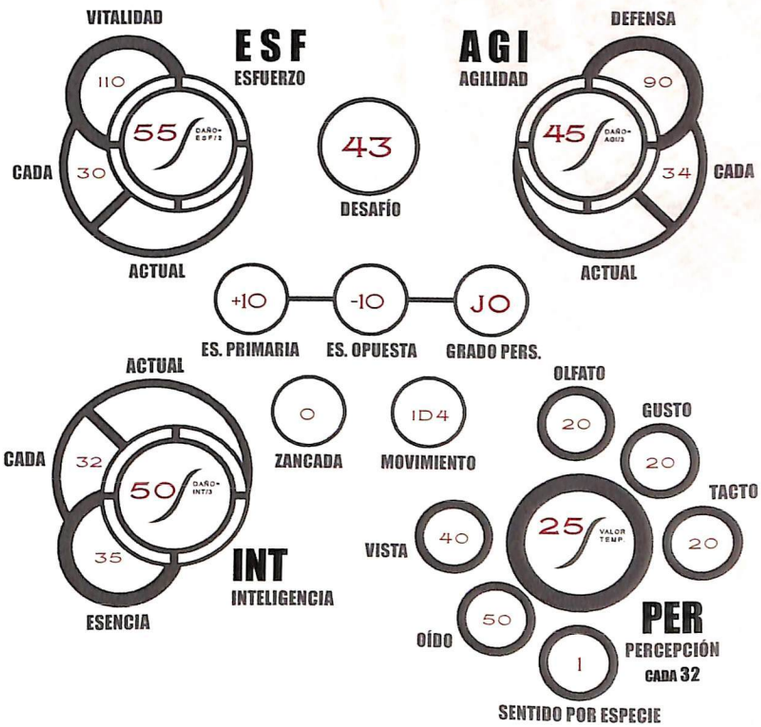
Rasgos físicos: *El continuo trabajo de la piedra, y toda una existencia entregada a ella, hacen que esta especie posea un increíble desarrollo físico. Las tierras abruptas de Vulcania, un continente que emerge del mar como un gran risco, han llevado a dotar a esta especie de una increíble resistencia, aunque por ello y su complexión, quizás son menos ágiles que otras especies Astrales.*

Rasgos de personalidad: *Recelosos por naturaleza y hoscos en apariencia, la imagen que presenta un Vulcano no siempre es del agrado de aquellos quienes no le conocen. De hacerlo, sabrían de antemano que un Vulcano es leal a los suyos, y a aquellos quienes consideran sus aliados. Un Vulcano no tiene prejuicios raciales de consideración hacia otras especies astrales, aunque se dice que en antaño, los Vulcanos se exiliaron a las profundidades del mundo, para no compartir con el resto de especies los secretos que las entrañas de Geos aguardan en su seno.*

Jerarquía: *Anteriormente vivían sin líderes definidos durante las primeras eras de existencia. Tras que Vulcania quedara casi en su totalidad sumergida en el mar, los Vulcanos se extendieron en las tierras que quedaron, formando clanes familiares.*

CARACTERÍSTICAS (PRIMARIAS Y SECUNDARIAS)

Estos son los valores aplicados por base a la creación de un personaje de especie Vulcano, basado en el grado de personaje joven. Estos valores variarán una vez aplicada la asignación de puntos extra, y durante el desarrollo de la campaña realizada por el director de juego, aplicando los puntos de progresión requeridos expuestos en los *valores cada*.



SENTIDO POR ESPECIE (ORIENTACIÓN)

Los Vulcanos poseen inicialmente el ***sentido por especie*** de la ***orientación***. Inicialmente, esta aptitud se encontrará activada para todo personaje Vulcano. Los bonificadores de esta aptitud confieren al Vulcano la capacidad de poder orientarse prácticamente sobre cualquier terreno, independientemente de que este se encuentre bajo tierra o sobre la propia superficie. Su conocimiento sobre la tierra y los poderes que esta le confieren debido a su Astro Esencial, hacen que su orientación se convierta en una cualidad innata, muy superior a la media. El director de juego podrá solicitar si lo cree conveniente el uso de esta aptitud por parte del jugador. De la misma manera, un jugador podrá hacer uso voluntario de ella si el director de juego se lo permite.

APTITUDES INNATAS

Orientación, brazo fuerte, cuerpo de piedra, piernas enraizadas, golpe aturdidor, ingeniería, forja, constructor, orfebrería.

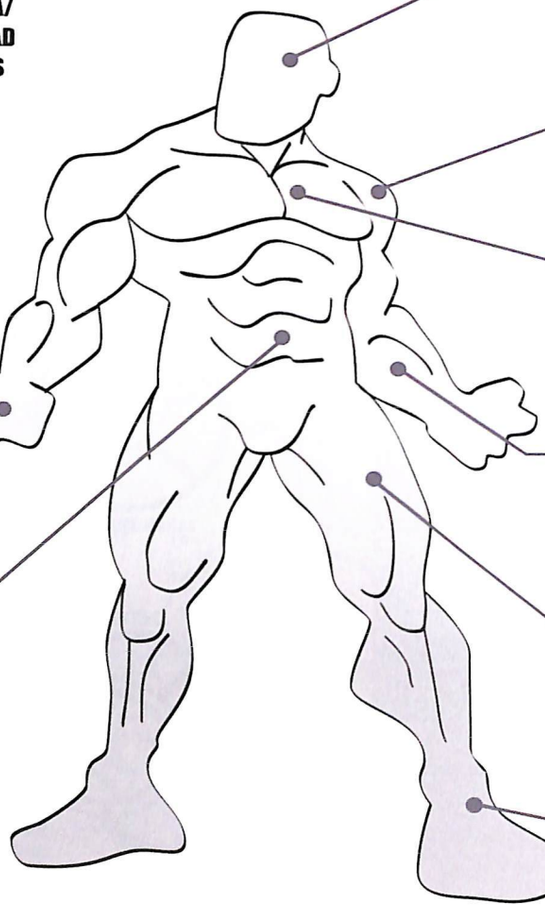
roleage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

DEFENSA VARIOS

DEF
DEFENSA/ AGILIDAD REALES

DEFENSA ESENCIA

DEFENSA ARMADURA



CABEZA (1)
RD VEL C D

HOMBROS (2)
RD VEL C D

TORSO (3)
RD VEL C D

ANTEBRAZOS (4)
RD VEL C D

MANOS (5)
RD VEL C D

CINTURA_ABDOMEN (6)
RD VEL C D

MUSLOS (7)
RD VEL C D

PIES (8)
RD VEL C D

PROTECCIONES EXTRA
RD VEL C D
RD VEL C D
RD VEL C D

ANILLOS
1 2 3 4 5
6 7 8

PENDIENTES PIERCINGS TATUAJES
1 1 1 2 3
4 5 6 7 8

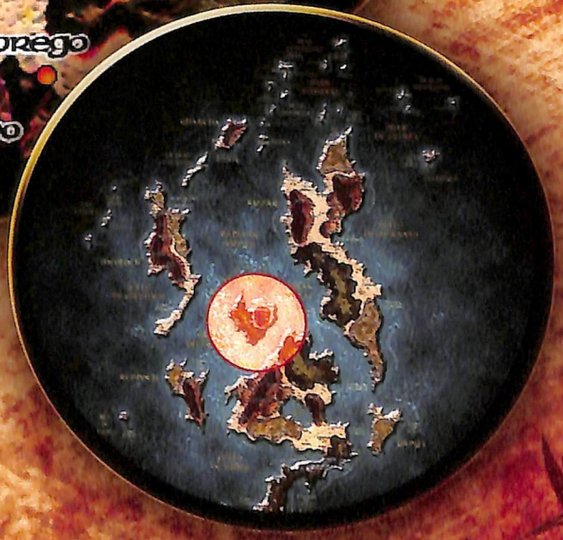
EQUIPO DIVERSO

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

-EL REINO DE PIEDRA-

OCUPACION VULCANA/VULCANIA





FRONTERAS CONTINENTALES

CORRIENTES MARÍTIMAS

RUTAS MARINOMERCANTES

- *CIUDAD CAPITAL DE INTERIOR*
- *CIUDAD CAPITAL MARÍTIMA*
- *CIUDAD DE INTERIOR*
- *CIUDAD MARÍTIMA*

- WILLENS -

LOS PRIMEROS EVOCADORES



Las Esencias Astrales, creadoras de toda forma de vida en Hammah bajo la mirada siempre atenta de Nhul como su padre y creador, fueron las mismas que llevaron a todo cuanto habían creado a su casi total desaparición.

Los Astros de Oscuridad, Fuego y Viento, sedientos del poder que Nhul, como máximo creador de toda esencia poseía, fueron embriagados por el poder que lograrían alcanzar, si absorbían todo el poder del Astro Creador.

Tras su exilio, la aparición de Mornhath, la Gran Devoradora, y la desaparición de los soles y estrellas, engullidos por el sobrenatural poder de este Astro, sólo Geos se mantiene buscando un equilibrio entre las Esencias Astrales.

Una lucha albergada en el propio corazón del mundo, expuesto a la desaparición. Miles de años separados por largas eras han servido a este mundo, para mantener una constante lucha por el equilibrio de las esencias.

Muchas fueron las especies creadas por los 6 Astros Esenciales, aunque las 7 primeras especies fueron aquellas quienes habitaron por primera vez el mundo. tan solo una de esas especies fue fruto de la propia evolución de Geos al margen de toda voluntad Astral.

Los Willens, una especie surgida por el poder de toda Esencia. Una especie capaz de dominar todas ellas, libres de cualquier Astro esencial.

Esta fue la última especie Astral en aparecer en Geos. Al margen de toda voluntad, los Willens aparecieron sobre el mundo en medio del gran continente de Menloch, una de las mayores extensiones de tierra de este pequeño planeta, en lo más profundo y alejado Hammah.

Esta especie de naturaleza aparentemente apacible logró desenvolverse durante el transcurso de las eras, llegando a establecerse en el mundo, formando gran cantidad de ciudades y reinos internos, durante el transcurso de toda su existencia.

Tras la Era de las Conquistas, y con la aparición de las especies oscuras, surgidas de las entrañas del mundo, los Willen se dieron a conocer al resto de especies Astrales, descubriendo el resto de especies que el dominio de las esencias y sus evocaciones no tenía secretos para ellos.

Algunas otras especies han creído durante el transcurso de las eras que los Felinos, antes de verse expuestos a su destrucción, entregaron las Runas Esenciales que Hannel les entregara para salvaguardar el secreto de toda creación. Otros han llegado a manifestar que su extraña aparición en este mundo no se debe a un capricho del destino, sino que fue el propio Nhul, padre y creador de todas las Esencias Astrales, quien en un último suspiro de desesperación, entregó a Geos una nueva forma de vida, al margen del conocimiento de sus 6 hijos, capaz de dominar todas y cada una de las Esencias Astrales. Una última esperanza para equilibrar el poder que estas habían desatado en los confines de toda Hammah.

Nadie sabe la verdad de los orígenes de esta especie de pequeño tamaño, aunque bien conocen el peso que han tenido durante el transcurso de las Eras en las que Geos se ha visto envuelta. Pues durante toda la existencia de Geos, los evocadores de mayor prestigio, han contado muchas veces con la tutela de esta enigmática especie, aparentemente apacible, y de naturaleza reservada.

Todo Willen es consciente del recelo de otras especies por su enigmática naturaleza, aunque bien saben que su conocimiento Astral les ha llevado a ser respetados incluso por aquellos que les temen o recelan. Actualmente, en la era del Despertar, los Willen siguen consolidados como una gran nación, viviendo en el Continente Astral, un lugar donde reside toda Esencia. La Era del Despertar ha empujado a muchos Willen a aventurarse en los designios de otras especies creadoras, en busca del equilibrio.

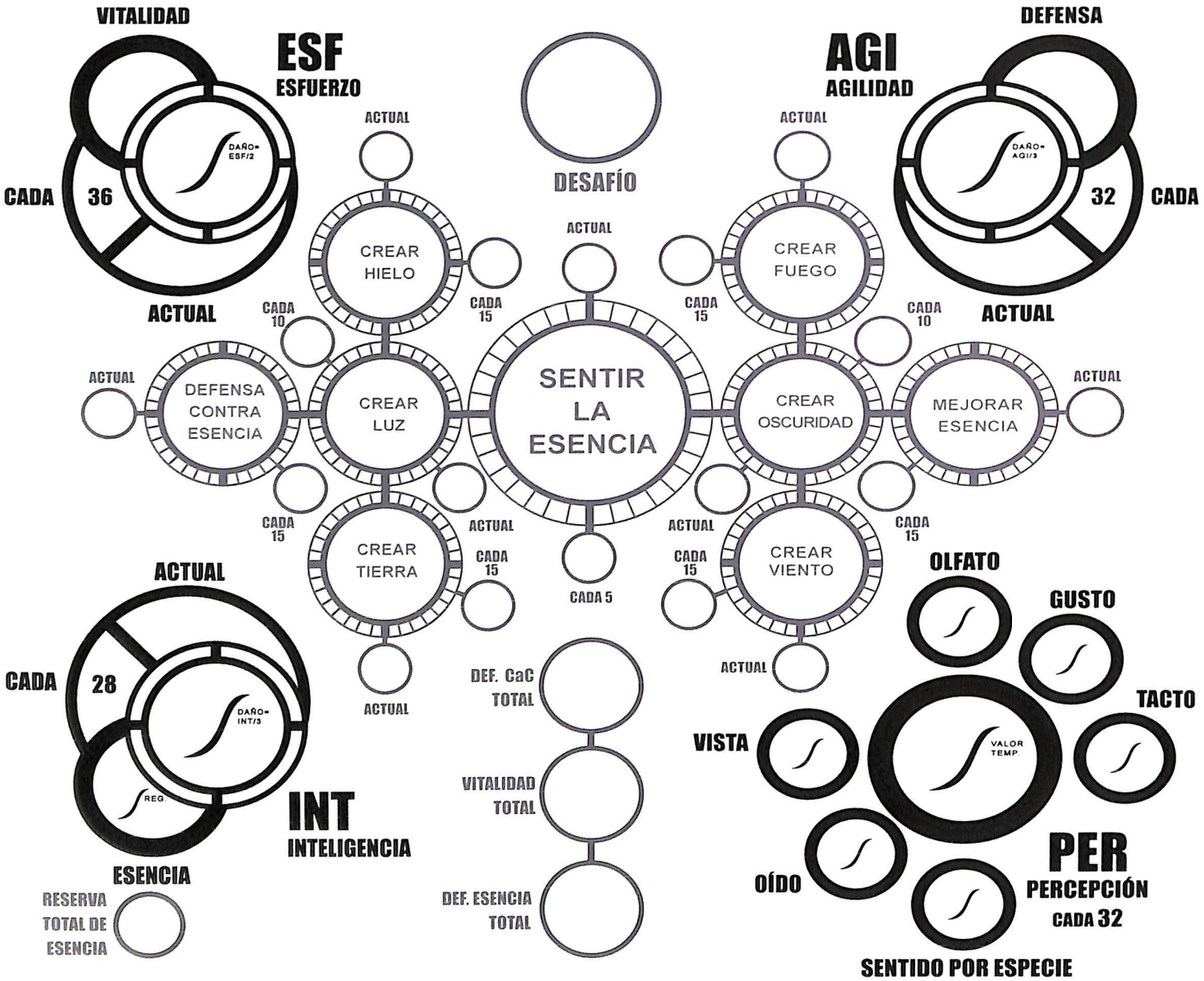

Lanza07

WILLEN

NOMBRE

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ES. PRIMARIA | ES. OPUESTA | GRADO PERS. | ZANCADA | MOVIMIENTO | CARRERA | MOD. VELOCIDAD | Nº. AT. DISTANCIA



ARMAS EQUIPADAS

NOMBRE O TIPO	CLASE	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD	DESGASTE	PROGRESIÓN DE ESPECIALIZACIÓN
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /
								/ CADA 32 = /

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

- WILLENS -

CREACIÓN DE PERSONAJE

DATOS POR ESPECIE

Los Willen han acabado por asentarse y establecerse en uno de los continentes más grandes del mundo de Geos. Su naturaleza reservada y su conocimiento de las Esencias Astrales les ha llevado a ser respetados dentro de un mundo en el que la continua lucha por el equilibrio de las esencias ha desembocado en oscuras eras y duros tiempos. Una especie con un pasado oculto de quienes se dice, fueron los primeros evocadores sobre Geos. Se cree que acabaron por descubrir los secretos de las Esencias Astrales.

WILLENS:

Esencia Primaria: *Elección**

**(ver tabla de Selección de Especie)*

Esencia Opuesta: *Opuesta Elección***

***(ver tabla de Selección de Especie)*

Altura: *1'10/1'60 m* ***Peso:*** *35 Kg/70 Kg* ***Edad:*** *100/140.*

Cabello: *De unos rasgos similares a los Terranos, los Willens cuentan con una gran diversidad de tonalidades capilares, pasando por colores oscuros y negros, hasta los rubios más claros y relucientes.*

Ojos: *Esta especie posee una gran diversidad de colores y gamas en el color de sus ojos, incluso más amplia que la de los propios Terranos, pudiendo ver gran cantidad y diversidad de colores .*

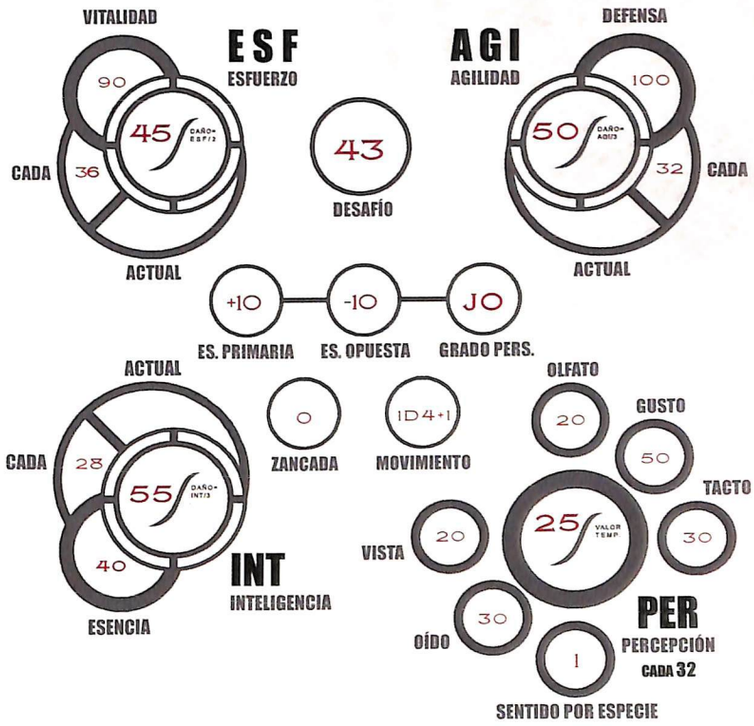
Rasgos físicos: *De escasa estatura, aunque los más altos de ellos podrían medir casi la altura de un Vulcano, sus rasgos más característicos son unas pequeñas orejas puntiagudas bastante redondeadas, una complexión por norma general delgada, y unas pobladas cejas largas y amplias que resaltan notablemente en su rostro. Su estatura les impide portar armas y armaduras pesadas.*

Rasgos de personalidad: *Los Willens son por norma general reservados, cautelosos y bastante prudentes, llegando incluso a la idea generalizada de que son tímidos y poco sociables. No obstante, los Willens son atentos y prácticos, bromistas, y buenos consejeros en la mayoría de las ocasiones. Carismáticos por norma general, un Willen llegado el momento puede convertirse en uno de los miembros más serios o distantes, siempre y cuando la situación en la que se vea inmerso requiriese de una especial atención por su complejidad.*

Jerarquía: *Los Willens viven en Menloch bajo el arropo de una gran nación, dividida por Reinos independientes, ciudades, aldeas y pueblos, aunque por norma general, todos ellos se encuentran al servicio o a la voluntad del Consejo de Evocadores, una organización formada por los evocadores de mayor prestigio dentro de su especie, ubicada en el corazón de su continente, y oculta a los ojos del mundo.*

CARACTERÍSTICAS (PRIMARIAS Y SECUNDARIAS)

Estos son los valores aplicados por base a la creación de un personaje de especie Willen, basado en el grado de personaje joven. Estos valores variarán una vez aplicada la asignación de puntos extra, y durante el desarrollo de la campaña realizada por el director de juego, aplicando los puntos de progresión requeridos expuestos en los *valores cada*.



SENTIDO POR ESPECIE (SENTIR LA ESENCIA)

Los Willens poseen una capacidad sensorial increíble a la hora de ***sentir*** toda emanación de ***esencia*** fuera de los límites normales. Las evocaciones, runas esenciales y sellos evocadores, consumen y generan grandes corrientes de esencia, a las que esta especie son bastante sensibles. El director de juego podrá solicitar al jugador que emplee este sentido por especie para percibir ciertas evocaciones o emanaciones de esencia para advertirle de su presencia, o ser el mismo jugador quien solicite realizar la tirada de este sentido, siempre y cuando el director de juego lo estimase oportuno. Este sentido podrá verse modificado por objetos, evocaciones o aptitudes que permitieran un bonificador o penalizador adicional a una tirada para sentir la esencia.

APTITUDES POR ESPECIE

Sentir la esencia, crear oscuridad, crear fuego, crear viento, mejorar esencia, crear luz, crear hielo, crear tierra, defensa contra esencia.

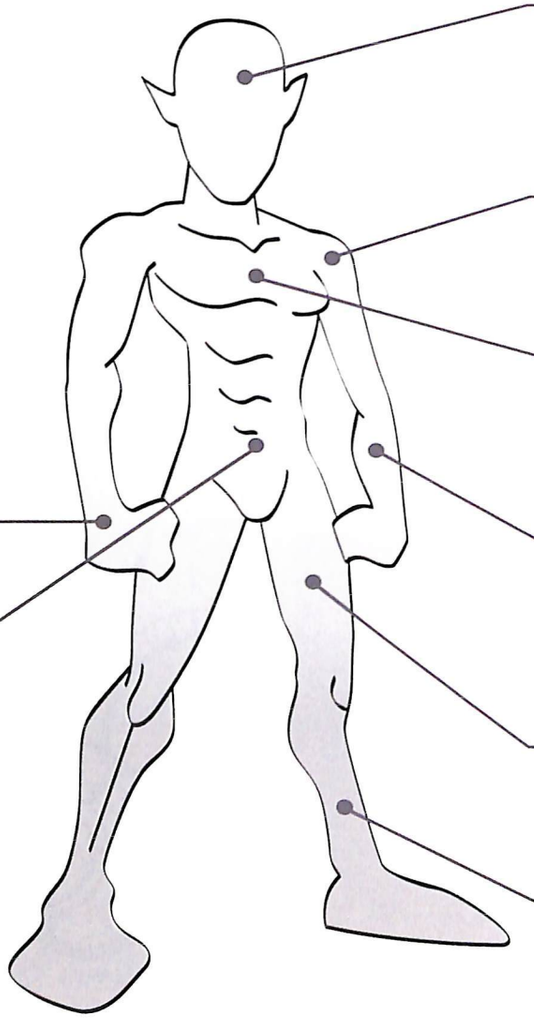
roleage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

DEFENSA VARIOS

DEF
DEFENSA/ AGILIDAD REALES

DEFENSA ESENCIA

DEFENSA ARMADURA



CABEZA (1)
RD VEL C D

HOMBROS (2)
RD VEL C D

TORSO (3)
RD VEL C D

ANTEBRAZOS (4)
RD VEL C D

MANOS (5)
RD VEL C D

CINTURA_ABDOMEN (6)
RD VEL C D

MUSLOS (7)
RD VEL C D

PIES (8)
RD VEL C D

PROTECCIONES EXTRA
RD VEL C D
RD VEL C D
RD VEL C D

ANILLOS
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

PENDIENTES PIERCINGS TATUAJES
1 1 1 2 3
4 5 6 7 8

EQUIPO DIVERSO

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

-EL CONTINENTE ASTRAL-

OCUPACIÓN WILLEN/MENLOCH





FRONTERAS CONTINENTALES

CORRIENTES MARÍTIMAS

RUTAS MARINOMERCANTES

- CIUDAD CAPITAL DE INTERIOR
- CIUDAD CAPITAL MARÍTIMA
- CIUDAD DE INTERIOR
- CIUDAD MARÍTIMA

FICHA BÁSICA

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

NOMBRE

ES. PRIMARIA | ES. OPUESTA | GRADO PERS. | ZANCADA | MOVIMIENTO | CARRERA [r] | MOD. VELOCIDAD | Nº. AT. DISTANCIA

ESF
ESFUERZO

CADA | ACTUAL | VITALIDAD | DAÑO= ESF/2

DEF. CaC TOTAL | DEF. ESENCIA TOTAL | VITALIDAD TOTAL

AGI
AGILIDAD

CADA | ACTUAL | DEFENSA | DAÑO= AGI/3

DESAFÍO

INT
INTELIGENCIA

CADA | ACTUAL | ESENCIA | REG | RESERVA TOTAL DE ESENCIA | DAÑO= INT/3

PER
PERCEPCIÓN
CADA 32

VALOR TEMP.

VISTA | OÍDO | OLFATO | GUSTO | TACTO | SENTIDO POR ESPECIE

ARMAS, PROTECCIOINES Y EQUIPO

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

FICHA BÁSICA REVERSO

NOMBRE

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

APTITUDES
GENÉRICAS
POR ESPECIE
DE COMBATE
EVOCADORAS

SELLOS	RANGO

-HÉROES LEGENDARIOS-

DRACOTHER EL OSCURO



Dracother The Breeth, "El Oscuro", como ha sido conocido a lo largo de los tiempos, fue y es una de las figuras más enigmáticas y oscuras de la Era de las Sombras. Príncipe heredero del Abismo de Hannader en las Islas Tenebrosas en Malvania, este Tyrlin Sombrío fue uno de los héroes legendarios que en aquellos oscuros tiempos marcaron la diferencia entre las criaturas de las sombras y las Especies Astrales.

Tocado por una terrible maldición, antes de nacer su padre selló su destino, ofreciendo su vida y su alma a una criatura ancestral, un dragón negro llamado Ulveldris, siervo del Astro Oscuro Mornarth, y señor de todos los dragones negros, a cambio de su propia salvación.

Tras largos años, una vez adiestrado y convertido en un terrible enemigo y conquistador, junto a sus sables gemelos, "Los Tiburones de Tierra" Dracother fue uno de los Tyrlins Sombríos más temidos en el Norte de Geos, aunque el destino parecía tenerle preparada una vida muy distinta a la que había conocido hasta la fecha.

Tras asesinar a su padre y convertirse de este modo en el general de las fuerzas de élite de Malvania, Dracother acabó por descubrir su terrible maldición, en manos de la misma criatura Ancestral que reclamaba su alma.

Un alma destinada a servir al Astro Oscuro. Un alma maldita y consumida sin voluntad propia.

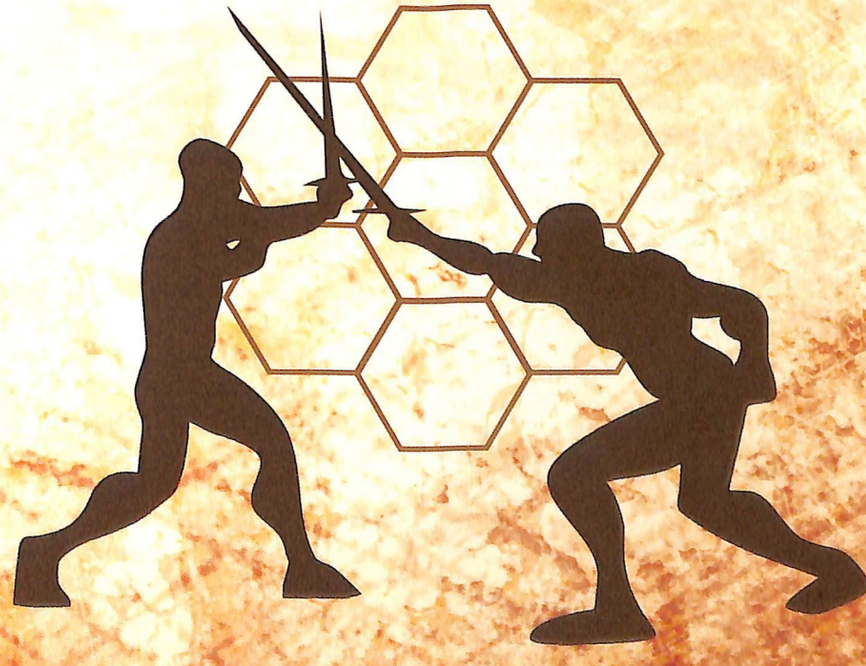
Negando su propio destino, y cayendo preso de su propia condición, Ulveldris acabaría librando batalla contra él, cayendo ambos en las profundidades del abismo, y comenzando desde entonces una interminable búsqueda por parte de "El Oscuro", para dar con aquella criatura y poner fin de una vez por todas a su terrible maldición.

Si uno de los dos moría, el otro yacería con él en las sombras. Dracother desde aquel mismo momento viajó durante toda su existencia en busca de aquella criatura. Sus servicios de asesino, siendo una de las figuras más letales en la Era de las Sombras, le llevarían a combatir en incontables guerras al lado de otros héroes legendarios. Nadie sabe qué fue de él. Nada se sabe de Dracother desde los últimos tiempos de la Era de las Sombras, aunque algunos dicen, que aún sigue buscando a aquella ancestral criatura.

ACCIONES, COMBATE Y PROGRESIÓN

CAPÍTULO 3

Este capítulo describe todas las acciones que el personaje jugador y las criaturas o seres llevados por el director de juego podrán realizar durante los turnos establecidos para todo personaje durante una sesión de juego. En las siguientes páginas destinadas a la explicación del sistema de juego, se podrán encontrar toda clase de datos en relación al movimiento, capacidad de acciones que podrá realizar un personaje, el sistema de combate tanto para asalto cuerpo a cuerpo, distancia o evocación, además de un sistema completamente revolucionario para los asaltos desde monturas, ya sea por tierra, mar o aire.



TIPOS DE ACCIONES

Todo ser de ***roleage®*** puede realizar una cantidad determinada de ***acciones*** que se encuentran vinculadas al concepto temporal de asalto. La resolución de estas acciones será llevada a cabo realizando una tirada de 1D100 más el valor de la característica primaria a la que haga referencia la acción, más los posibles bonificadores y penalizadores que pudieran existir por el uso de armas, aptitudes, sellos y evocaciones, o cualquier otro modificador temporal o permanente que pudiera existir para llevar a cabo una acción con éxito en base a su dificultad. Salvo que se indique lo contrario todas las acciones se resolverán con el mismo tipo de tirada de dados.

El asalto es una medida de tiempo en la que se encuentran divididas todas aquellas ***acciones*** que los personajes o criaturas decidan realizar (siempre y cuando cumplieran con los requisitos necesarios si los hubiese). Dentro de un asalto, el personaje podrá optar por iniciar una de las ***acciones*** que se muestran en la tabla de acciones por tiempo.

ACCIONES POR TIEMPO

Toda acción que desempeñe un jugador o criatura conllevará un ***tiempo*** de ejecución. Muchas veces será descrito en el tipo de acción a realizar. A continuación se muestra la tabla que describe las ***acciones posibles por asalto***. El tiempo determina que en un asalto se puede realizar una acción de movimiento (completa o dos parciales) más una acción base (completa o dos parciales) o viceversa.

ACCIONES DE ASALTO / *TIPO DE ACCIONES Y TIEMPO*

TIPO DE ACCIÓN	ACCIÓN POR TIEMPO*
ACCIONES BASE	
Ataque	Completo / Parcial
Defensa	Completo / Parcial
Evocación	
Lanzar	Completo
Acelerar	Completo / Parcial
Controlar	Completo / Parcial
Imbuir	Completo
Mantener	Completo
Uso de Aptitudes	Inmediato / Parcial /Completo
Usar objeto	Parcial
Uso de característica primaria	Completo / Parcial
Interactuar	Inmediato / Parcial /Completo
Tirada enfrentada	Completo
ACCIONES DE MOVIMIENTO	
Moverse	Completo / Parcial
Cambio de arma o desenvainar	Completo
Cabalgar	Completo / Parcial
Maniobra	Completo / Parcial

ACCIONES BASE

Como se ha dejado ver en la tabla anterior, en el transcurso de un asalto es posible realizar diferentes acciones. En ocasiones el hecho de realizar una acción determinada puede suponer la no realización de otra de las posibles, en función del tiempo requerido. Durante una ***acción base***, el personaje o criatura podrá hacer uso de ***dos acciones parciales o una completa.*** A continuación se explica brevemente el significado de cada una de esas acciones y su relación en cuanto a la acción por tiempo.

ATAQUE

Esta acción base permite al personaje o criatura emprender la ejecución de un ***ataque cuerpo a cuerpo*** o un ***ataque a distancia.*** El ***ataque*** deberá declararse al inicio de la acción de asalto. Las reglas de combate, serán explicadas en este mismo capítulo en el apartado que hace referencia al combate en asalto.

Una vez llevada a cabo esta acción, el personaje o criatura ya no podrá realizar ni declarar ninguna acción base más si es un ataque completo, mientras que si realiza un ***ataque parcial*** podrá realizar otra acción base parcial, por ejemplo, una defensa parcial. El uso de un ataque parcial supondrá que tan sólo se dispondrá de la mitad de los valores de ataque y daño.

DEFENSA

La ***defensa*** no requiere de una tirada de 1D100 y se utiliza de manera automática cuando un personaje o criatura es atacado sin necesidad de decirlo por parte del jugador o el director de juego. Por otro lado, la ***acción base de defensa*** permite declarar la ***defensa parcial*** o ***completa*** al inicio del asalto. Una ***acción base de defensa completa*** hará que el personaje pueda beneficiarse de 50 puntos adicionales a su ***defensa total cuerpo a cuerpo***, para protegerse del ataque de un adversario u oponente hasta el siguiente asalto, reduciendo su siguiente movimiento a la mitad de su valor normal. Una ***defensa parcial*** declarada por el personaje al inicio de su acción implicará un incremento de ***defensa total*** de 25 puntos, permitiéndole realizar cualquier otra acción base siempre que sea parcial. La ***defensa parcial*** tan sólo podrá realizarse cuando un personaje o criatura empuñe dos armas.

EVOCACIÓN

Cuando un personaje o criatura declare como ***acción base evocar***, este procederá a utilizar la esencia para realizar el ***lanzamiento de una evocación*** realizando una tirada de 1D100.

Dependiendo de la acción que quiera emprender podrá lanzar una nueva ***evocación*** o modificar el efecto de alguna ***evocación*** que haya sido lanzada previamente y todavía se encuentre activa en ese momento, ya sea lanzada por el mismo u otro evocador.

USO DE APTITUDES

Las ***aptitudes*** confieren a los personajes o criaturas capacidades especiales que mejoran los valores para las acciones base, de movimiento, evocadoras, evasiones de resistencia física, de agilidad o mentales, o le confieren habilidades nuevas. El uso de estas

aptitudes debe declararse justo antes de decidir otra acción de asalto a realizar, ya que pueden modificar el valor de la tirada de los dados en algunas ocasiones (1D100 más el modificador de aptitud más el valor de la característica primaria de la misma). El tiempo para realizar esta acción puede variar. Del mismo modo, podrá seguir ejecutando el resto de acciones base o de movimiento, si la aptitud lo permite. El éxito en el uso de la aptitud (si requiere una tirada de dados), otorgará puntos de progresión en función de la dificultad superada.

Usar objeto

Cualquier jugador podrá hacer uso de su ***inventario*** durante su acción base. En los casos que un personaje o criatura decidiera llevar a cabo esta acción, podrá hacer uso de objetos convencionales, maravillosos, pócimas y brebajes o cualquier otro objeto de su inventario que en ocasiones podrán proporcionarles bonificaciones.

Uso de característica primaria

Todo personaje o criatura podrá hacer uso durante su acción base de sus ***características primarias*** con una tirada de 1D100. Estas serán consideradas completas cuando la dificultad de la acción requiera un rango superior de dificultad normal, como puede ser el caso de levantar un rastrillo de gran peso, que se considera su uso de característica primaria de esfuerzo como completa. Cuando la dificultad se califica como normal, el tiempo del uso de característica es parcial.

Interactuar

Cualquier personaje podrá ***interactuar*** durante su acción de asalto. Esto servirá para que un personaje pueda relacionarse con cualquier ser de ***roleage®***. En la mayoría de las ocasiones esta acción será considerada como inmediata, pudiendo desempeñar después cualquier otra acción base. El ejemplo más claro de esta acción inmediata sería gritar *"¡Cuidado!"* a tus compañeros.

Tirada enfrentada

Cuando se desee realizar una acción que implique un pulso entre dos personajes, por ejemplo para intentar empujar, hacer una zancadilla, desequilibrar o realizar una presa, intentar controlar una evocación ajena, ambos personajes deberán realizar una ***tirada enfrentada*** de la característica primaria implicada sumándoles todos los bonificadores y penalizadores que pudiesen existir, haciendo que quien obtenga una valor mayor será el vencedor en la tirada enfrentada.

Acciones de movimiento

Estas acciones determinan la capacidad de ***movimiento*** según el valor de agilidad, la montura o vehículo que posea el personaje a través de los diferentes territorios, pasajes, grutas, templos o mazmorras que haya dispuesto el director de juego para el desarrollo de la sesión de juego o campaña. Como se ha dejado ver en la tabla anterior, en el transcurso de un asalto es posible realizar diferentes acciones. En ocasiones el hecho de realizar una acción determinada puede suponer la no realización de otra de las posibles, en función del tiempo requerido. Antes o después de una ***acción de movimiento***, el personaje o criatura podrá hacer uso de dos acciones base parciales, o una completa. A continuación se explican las diferentes ***acciones de movimiento***.

Moverse

Todo personaje o criatura de ***roleage®***, podrá realizar en cualquier acción de asalto una acción de ***movimiento***. Esta acción puede ser realizada antes o después de las acciones base, siempre y cuando no exista contraindicación al respecto. En algunas circunstancias, este tipo de acciones se encontrarán limitadas o inactivas en función de algunas de las acciones que hubiera podido realizar antes del ***movimiento***, como puede ser una acción evocadora de tiempo completo, o el fracaso en una tirada para salir de una zona de amenaza. El ***movimiento*** de cualquier personaje o criatura vendrá determinado por su agilidad. El ***movimiento*** podrá ser de tiempo completo o parcial. Un ***movimiento*** de tiempo completo declarado al principio de la acción será tomado como carrera. Primero habrá que invertir un gasto de reserva de esencia y después habrá que multiplicar la agilidad por 1,5 para averiguar cuál será el dado de ***movimiento*** que le vaya a corresponder al personaje o criatura mientras esté en carrera. Esta acción de tiempo completo a diferencia de otras acciones de ***movimiento*** anulará cualquier acción base.

Lo normal es realizar un ***movimiento*** parcial, lanzando los dados en función al valor de agilidad para determinar la cantidad de metros o casillas a avanzar. En ocasiones una tirada de ***movimiento*** podrá representar un fracaso para el personaje, como al fallar un intento de salida de la zona de amenaza de un oponente, en cuyo caso perdería su acción de ***movimiento***, incluso aunque este no hubiera declarado una acción de ***movimiento*** completo. El esquema de ocupación por casillas que representará a todo personaje o criatura para su desplazamiento será distinto en función al tamaño que este represente, considerándose su desplazamiento el total del área que ocupa. Toda especie destinada a los jugadores tendrá el valor de 1 m de ocupación (1 casilla). En el caso de algunas criaturas este valor será distinto y se encontrará reflejado en el apartado que muestra su tamaño.

Cambio de arma o desenvainar

Toda acción de movimiento invertida para ***cambiar de arma o desenvainar*** cualquier arma será considerada como una acción de movimiento de tiempo completo. Al realizar una acción de esta clase, el personaje o criatura no podrá realizar más acciones de movimiento en ese asalto. No hace falta una resolución de tirada de dados para llevar a cabo esta acción.



CABALGAR

Durante una acción de movimiento en la que el personaje pudiera beneficiarse del uso de una montura para su desplazamiento, se puede emplear esta acción completa o parcial. Una acción de movimiento parcial implicará el desplazamiento habitual de la montura, pudiendo hacer uso igualmente de acciones base si posee las aptitudes necesarias para ello. Una acción de movimiento completa de ***cabalgar*** declarada al principio del asalto ofrecerá al personaje o criatura la capacidad de correr con la montura, incrementando en 50 puntos el valor de característica primaria de agilidad de la misma para representar la cantidad de metros o casillas que podrá recorrer. Sólo aquellos personajes que posean aptitudes de especialización por montura podrán ***cabalgar*** corriendo o al trote. Para poder ***cabalgar*** sin penalizaciones o limitaciones un personaje deberá contar con aptitudes destinadas para ello. En los casos que ***cabalgar*** una criatura implique una dificultad, ya sea por realizar una carrera o saltar un obstáculo, se deberá efectuar una tirada de 1D100 más bonificadores o penalizadores con los que realizar con éxito la acción.

MANIOBRA

Durante una acción de movimiento el personaje podrá ejecutar ***maniobras*** como acción completa o parcial. Este tipo de acción sólo puede emplearse cuando un personaje o criatura disponga de vehículos o monturas que le confieran una capacidad de ***maniobra***. En ***roleage®*** pueden ***maniobrarse*** diferentes tipos de navíos, submarinos, vehículos terrestres e incluso monturas aéreas. Una acción de ***maniobra*** completa será aquella en la que se realice la tirada normal que requiera el vehículo para su uso. La realización de una ***maniobra*** como acción parcial proporcionará al personaje o criatura la opción de realizar una segunda acción parcial de movimiento, además de poder hacer uso de las acciones base. En función de la dificultad de la acción que el personaje quiera realizar en su vehículo o montura, el director de juego establecerá si es necesaria o no una tirada de ***maniobra*** e indicará cuál será el grado de dificultad a superar. Para llevar a cabo una acción de maniobra el personaje deberá realizar una tirada de 1D100 más los bonificadores que pudiesen existir.

COMBATE EN ASALTO

En ***roleage®*** el ***combate en asalto*** reflejará todas aquellos ataques que un personaje o criatura podrá realizar durante un combate, así como la explicación y el uso de los valores de características necesarios para poder realizar el ataque deseado. Llegado el momento, el uso de ciertas aptitudes durante el combate proporcionará al personaje o criatura bonificadores para su ataque o defensa, en función de su descripción. Mientras que un personaje no disponga de aptitudes que modifiquen su valor para atacar al oponente, este deberá llevar a cabo la resolución de su acción base de atacar mediante el método tradicional (1D100+característica de esfuerzo/agilidad+bonificadores varios), y superar la defensa total de su oponente. A la hora de iniciar un ***combate en asalto***, se deberá seguir esta secuencia.

COMBATE EN ASALTO / *ORDEN DE EJECUCIÓN PARA EL ASALTO*

ORDEN	RESOLUCIÓN
Iniciativa	1D100 + AGI. - velocidad arma.
Cambio de decisión	+20 a la dificultad
Dificultad	Según acción
Desafío*	Comparativa entre oponentes
Tipo de acción (ORDEN INDIFERENTE)	
Base	Según acción
Movimiento	Según acción
Puntos de progresión	Según resultado y desafíos

** El director de juego deberá calcular la diferencia de valor de desafío ente los personajes y las criaturas involucrados para determinar los puntos de progresión que se obtendrán en cada caso.*

El director de juego siempre deberá tener en cuenta esta tabla para llevar un control de todos aquellos valores que intervienen en el ***combate en asalto***. Algunas de estas acciones no tienen por qué efectuarse si no es necesario, ya que el valor de desafío, la dificultad o los puntos de progresión se utilizan sólo en determinadas situaciones.

INICIATIVA

La ***iniciativa*** se empleará en numerosas ocasiones durante el transcurso de la sesión de juego, ya que determinará en qué orden actuarán los personajes y criaturas implicados en la situación.

Los personajes y criaturas deberán lanzar los dados para determinar cuál será el orden a seguir. El que obtenga el valor más elevado de ***iniciativa*** actuará primero, y el resto lo hará en orden decreciente.

Si el personaje o criatura decide atacar en ese momento, deberá restar a la tirada de ***iniciativa*** el valor que tenga como velocidad del arma y de la armadura, ya que en función de las mismas pueden ralentizarse sus movimientos considerablemente.

Un personaje con una agilidad elevada será probablemente más rápido que el resto y además reducirá la velocidad de su arma y armadura con lo que el penalizador será menor.

Cuando le llega el turno a un personaje, puede decidir actuar después con un aumento de dificultad de 10 puntos a sus tiradas por cada turno de otro personaje que decida retrasarse, con lo que deberá sopesar si merece realmente la pena la espera para una mejor estrategia o actuar justo cuando le ha correspondido.

INICIATIVA / *FACTORES RELEVANTES*

CÁLCULO DEL VALOR DE INICIATIVA
Iniciativa = 1D100 + AGI. - vel. arma - vel. armadura + bonificadores

DIFICULTAD Y PROGRESIÓN / *OBTENCIÓN DE PUNTOS DE PROGRESIÓN EN FUNCIÓN DE LAS ERAS Y LA DIFICULTAD*

TIPO	DIFICULTAD	ERA DE LA CREACIÓN	ERA DE LA CONQUISTA	ERA DE LAS SOMBRAS	ERA DEL DESPERTAR
	VALOR A SUPERAR	PUNTOS DE PROGRESIÓN A CARACTERÍSTICA *	PUNTOS DE PROGRESIÓN A CARACTERÍSTICA *	PUNTOS DE PROGRESIÓN A CARACTERÍSTICA *	PUNTOS DE PROGRESIÓN A CARACTERÍSTICA *
Normal	100	0	0	0	0
Compleja	125	1	1	0	1
Muy compleja	175	2	2	1	2
Casi imposible	200	2	3	2	3
Imposible	250	3	4	3	5

** Estos puntos de progresión se ganarán tras el éxito en una tirada de 1D100 sumando la característica primaria utilizada y los posibles bonificadores asociados a una aptitud, evocación u objeto. Si se tratase de una aptitud innata, siempre se ganará un punto extra adicional incluso en los casos de dificultad normal, donde se ganaría un punto en lugar de ninguno.*

DIFICULTAD Y PROGRESIÓN

Toda acción que se desee emprender implica superar una tirada de dificultad, ya sea por una acción cotidiana como por un ataque, el uso de una aptitud o el lanzamiento de un sello o esfera de evocación. Las Eras de juego condicionan los puntos de ***progresión*** que se obtendrán al superar con éxito una tirada de ***dificultad***. El director de juego determinará si se trata de una ***dificultad*** normal, compleja, muy compleja, casi imposible o imposible.

Los valores de dificultad deberán superarse sumando el valor de la tirada de 1D100 más el valor de la característica primaria a emplear y añadiendo los bonificadores o penalizadores que pudieran modificar esta tirada de dados por puntos de aptitudes , sellos, esferas u objetos. Las eras de juego son muy distintas entre sí, y en ellas los acontecimientos que marcaron el transcurso de su historia reflejan el hecho de que no siempre la esencia se encontró igual de diversificada por Geos. Por este motivo, en algunas épocas cuesta más obtener puntos de ***progresión***, por lo que es como si aumentase el nivel de ***dificultad***.

El valor de ***dificultad*** no variará según la era, aunque sí los puntos de ***progresión*** obtenidos. En la tabla que se muestra arriba se pueden determinar los valores de ***dificultad*** asociados a las eras de juego y los puntos de ***progresión*** que se obtienen en ellas. Sin embargo, el hecho de jugar en una era distinta no afectará a la cantidad de puntos de ***progresión*** ganados al golpear con éxito a un oponente.

Una acción exitosa siempre proporciona puntos de ***progresión*** a la característica implicada. Además, si la acción involucra un sello o una esfera, el dominio del sello o la esfera recibe igualmente los puntos de ***progresión*** correspondientes. En el caso de acciones que involucren una aptitud, si se trata de una aptitud cuyo bonificador depende de la ***progresión***, entonces la aptitud recibe también los puntos de ***progresión***. Las aptitudes que proporcionan un bonificador fijo no reciben puntos de ***progresión***.

DESAFÍO

El ***desafío*** determina la dificultad de un adversario frente a otro. Las criaturas y personajes del director de juego no adquieren puntos de progresión. Sin embargo, si el director de juego desea que un villano especialmente importante evolucione en sus diversos enfrentamientos con los personajes, puede otorgarle dichos puntos tratándole como si fuera un personaje de los jugadores.

El ***desafío*** de un personaje o criatura sirve para hacer un balance del poder que esta pueda tener, por lo que es muy fácil sopesar la dificultad de un número de criaturas o de una criatura frente al grupo de personajes que formen el papel de los jugadores. El valor de ***desafío*** se obtiene fácilmente teniendo tan sólo en cuenta la media de las características primarias. En la siguiente tabla se muestra la fórmula para obtener el ***desafío*** de cualquier personaje o criatura.

DESAFÍO / *VALOR DE DESAFÍO DE CRIATURA O PERSONAJE*

ESFUERZO + AGILIDAD + INTELIGENCIA + PERCEPCIÓN /4 = *DESAFÍO*

Al igual que la dificultad implica una cantidad de puntos de progresión, el ***desafío*** de un personaje o criatura proporciona según la diferencia entre los valores de ***desafío*** una cantidad de puntos de progresión por el éxito frente al adversario en situaciones como ataques, evocaciones, tiradas enfrentadas de características, o cualquier otra acción que representara un éxito contra el oponente, rival o adversario.

Ejemplo:

Ya es hora de un poco de acción. Nhan'räil ha decidido emprender un ataque con todas sus fuerzas contra el evocador Orgol.

El director de juego cree oportuno que tras el momento de respiro producido por ambos tras la evocación, emprendan de nuevo tiradas de iniciativa para determinar quien declarará primero la acción base o de movimiento a tomar.

Ruedan los dados. Nhan'räil, con una agilidad mayor que la de su oponente, saca un 81 en los dados, que sumado a su agilidad de 110, le proporcionan una iniciativa de 191, frente al 156 del evocador orgol resultado de la suma de su tirada más el valor de su característica primaria. Nhan'räil se encuentra de suerte, ya...

...que al actuar antes se asegura unos segundos cruciales frente a su adversario. En ese instante, declara que va a proceder a atacar a su adversario, por lo que el director de juego le informa del desafío del evocador Orgol. Su esfuerzo es 55, su agilidad es 77, su inteligencia es 121, y su percepción base es 27. La suma de todas sus características primarias es igual a 280, a dividir entre 4, dando un valor total de desafío de 70.

El director de juego pregunta en ese instante a Nhan'räil qué valor de desafío posee para determinar la diferencia entre ambos. Esta diferencia le mostrará en la tabla de puntos de progresión por desafío aquellos puntos que obtendrá si logra emprender con éxito una acción base de ataque contra el evocador Orgol.

En la tabla reflejada a continuación, pueden observarse los puntos de progresión que se dan al personaje por lograr emprender una acción de éxito frente a una criatura o personaje, en función de la diferencia entre sus ***desafíos*** (el del atacado menos el del atacante).

Cada vez que se obtenga éxito en una tirada frente a un adversario o rival se obtendrán puntos de progresión. Derrotar a un oponente duplicará el valor de puntos de progresión obtenidos. Normalmente con dejar a un oponente noqueado se le considera como derrotado. Cuando se ataque a un enemigo que dé 0 puntos por su diferencia de desafío, podrá obtenerse 1 punto de progresión a la característica y a la especialización del arma si se obtiene una tirada excepcional de ataque.

PROGRESIÓN POR DESAFÍO / *DIFERENCIA DE VALORES*

DIFERENCIA ENTRE VALORES DE DESAFÍO (Atacado-Atacante)	PUNTOS DE PROGRESIÓN * POR ÉXITO EN ACCIÓN
- 36 o menos	0*
-35 a -6	1
-5 a 14	2
15 a 34	5
35 a 64	8
65 o más	11

** Se obtendrá de todos modos 1 punto si la tirada de ataque es excepcional.*

TIPOS DE ACCIONES BASE

Al inicio del capítulo se ha hecho un breve resumen de todas las ***acciones base*** que un personaje puede realizar durante su turno en un asalto. Este tipo de acciones requieren a veces la resolución de tiradas de 1D100 más el valor de características primarias modificadas o no por aptitudes, dificultades, evocaciones, protecciones, o todo aquel valor que el director de juego decida para el momento. A continuación se procede a explicar detalladamente todas aquellas acciones y su aplicación al sistema de juego.

TIPOS DE ATAQUE

Un jugador que haya declarado ataque como acción base, deberá tener en cuenta diferentes aspectos para su acción. Estos aspectos comprenden la defensa del objetivo al que pretenda impactar, todos aquellos modificadores que por aptitudes, evocaciones u objetos pudieran variar el valor de su tirada positiva o negativamente, y según el arma, a qué distancia debería encontrarse para emprender el ataque frente al adversario. Una vez declarado el ***tipo de ataque***, ya sea parcial o completo, el jugador deberá realizar una tirada de 1D100 más el valor de esfuerzo o agilidad, más todos los posibles bonificadores y penalizadores para superar la defensa total de su adversario. El ataque podrá ser cuerpo a cuerpo o a distancia, en función del arma que se emplee para el asalto. Si se consigue impactar al oponente, se lanzarán los dados de daño descritos en las características del arma y se le sumarán los modificadores por daño de la característica primaria asociada (esfuerzo/2 o agilidad/3).

Cada éxito obtenido en una tirada de ataque frente a un oponente o adversario proporcionará al jugador un punto de progresión para especializarse en el arma empleada, al igual que puntos de progresión para la característica primaria que haya empleado, según la diferencia que exista entre sus valores de desafío, anotándose estos puntos en la barra destinada a la especialización del arma en la ficha frontal del personaje. Estos son los cálculos según el ***tipo de ataque***.

ATAQUE / *SEGÚN TIPO DE ATAQUE*

TIPO	SUPERIOR A (PARA ÉXITO)
Cuerpo a cuerpo: 1D100 + Esfuerzo + Aptitudes + Varios	Defensa total del objetivo
A distancia: 1D100 + Agilidad + Aptitudes + Varios	Defensa total del objetivo

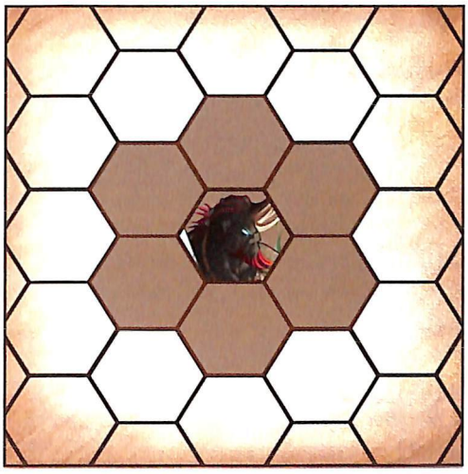
Si se obtiene en la tirada de ataque una tirada excepcional en ataque (95 o más en 1D100, independientemente de las aptitudes o valores varios que modificasen este valor), aumentará los puntos de progresión que se otorgan a la característica primaria empleada para el ataque y a la especialización del arma.

ATAQUE CUERPO A CUERPO

Por norma general, en un ***ataque cuerpo a cuerpo*** el personaje sólo podrá atacar a todas aquellas criaturas que se encuentren en un metro cuadrado desde su posición (una casilla perimetral alrededor del personaje). Esto será lo normal en casi todas las armas de ***cuerpo a cuerpo***, a excepción de aquellas que por su tamaño o longitud modifiquen este valor.

En el gráfico mostrado a continuación, el área representada con una tonalidad más oscura en torno a Dorathar el Coloso representa lo que se llama zona de control de amenaza. Esta zona determinará qué casillas o metros tiene un personaje o criatura bajo control, y le otorgará cierta ventaja frente a los rivales que se encuentren en ella a la hora de que estos intenten entrar o salir de la misma.

Algunas armas proporcionan una zona de control de amenaza mayor debido a su alcance potencial, como puede ser el caso de una lanza. Las armas a distancia sin embargo son un caso excepcional, ya que a corta distancia son inútiles, por lo que su zona de control de amenaza será en realidad un círculo situado a la distancia mínima de disparo, por lo que ni las casillas interiores a ese círculo ni las exteriores contarán como zona de control de amenaza. A continuación mostraremos un ejemplo de una tirada de ***ataque cuerpo a cuerpo*** y una representación de la zona de control de amenaza.



Ejemplo:

Una vez que el director de juego y Nhan'räil han estimado la diferencia de valores por desafío, el Felino, con una velocidad mayor que su oponente orgol para el ataque, procede a asestarle un golpe con la espada que previamente había desenvainado.

Nhan'räil, tras realizar primero su acción de movimiento (paso 1) como parcial, ha alcanzado a su oponente para efectuar la tirada de ataque. El director de juego informa en ese momento al jugador de que el evocador orgol se encuentra tras su movimiento dentro de la zona de control de amenaza del Felino (paso 2). Ahora debe efectuar la tirada de dados (paso 3).

Nhan'räil deberá sumar su valor de esfuerzo que es de 45 a la tirada de 1D100, debiendo superar la defensa del evocador orgol. En esta ocasión, el Felino no cuenta con ninguna aptitud ni objeto que pudieran modificar su tirada de ataque, por lo que deberá superar la defensa total de su oponente con sólo esta tirada si pretende impactarle.

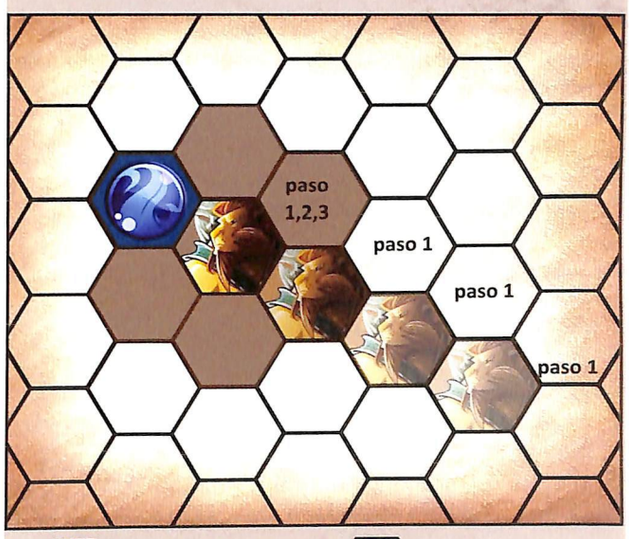
¡¡Logrado!! Con una tirada de 71 más los 45 por esfuerzo, Nhan'räil ha superado la defensa total de su adversario cuyo valor es de 105 puntos.

Ahora, habiendo tenido éxito en su tirada de ataque, el director de juego informa a Nhan'räil que anote los puntos de progresión por haber impactado a su oponente en la característica primaria de esfuerzo, y en los puntos de especialización por arma.

Tras haber anotado los puntos que por su diferencia de valores se establece, procede a realizar la tirada de daño, que es igual a la mitad de su valor de esfuerzo, más el daño base del arma que es 2D6. Con un esfuerzo de 45, su bonificador al daño es de 22,5 con lo que, según el reglamento de ***roleage®***, se redondeará hacia abajo, convirtiéndose en un valor de 22, más la suma de los dados de daño por el arma, para restárselos a la vitalidad total de su oponente.

Tras la tirada, obtiene un 11 en los dados, que sumados al valor de daño por esfuerzo, restan un total de 33 puntos de vitalidad al evocador. Nhan'räil ha logrado golpearle, aunque no lo suficientemente fuerte como para noquearlo. Al menos, encontrándose cuerpo a cuerpo, podrá ofrecer una mayor resistencia frente al evocador, pudiendo así quizás el librarse de sus terribles evocaciones de ataque.

Situación de ejemplo:



 *Nhan'räil (Felino)*  *Evocador Orgol*

ATAQUE CON DOS ARMAS

Un personaje con dos armas cuerpo a cuerpo realizando una acción base de ataque podrá elegir entre una acción completa, y atacar con ambas armas, o una acción parcial, lo que le permitirá realizar otra acción base parcial como, por ejemplo, ponerse a la defensiva.

Para atacar con dos armas es necesario cumplir los prerequisitos del arma más restrictiva más la mitad de los prerrequisitos de la segunda arma.

Existen aptitudes que mejoran el ***ataque con dos armas***, haciendo por ejemplo que el personaje sólo tenga que cumplir con los prerrequisitos del arma más exigente, en lugar de añadir también la mitad de prerrequisitos de la segunda.

Un ***ataque con dos armas*** no implica la ejecución de dos golpes contra un adversario. Esta acción ofrecerá al personaje la capacidad de aumentar el daño realizado al oponente, que será igual al bonificador por daño de característica primaria de esfuerzo, más los dados de daño del primer arma, y tan sólo los dados de daño de la segunda arma empuñada. Para ***combatir con dos armas***, el personaje deberá contar con armas de un mismo tipo de ataque, es decir, o dos armas de cuerpo a cuerpo, o dos armas a distancia (en este caso haciendo uso del sentido común, no se podrá usar dos arcos, pero sí dos ballestas pequeñas). Del mismo modo, la penalización por velocidad en el combate de las armas esgrimidas será mayor de lo normal debido a la complejidad que implica el manejo de dos armas.

Para determinar la velocidad de combate con una acción base de ***ataque con dos armas***, deberá sumarse el valor de velocidad del arma esgrimida más lenta más la mitad de la velocidad de el otro arma. En la tabla que se muestra a continuación se detalla cómo afecta utilizar dos armas a la vez a la hora de atacar.

ATAQUE CON 2 ARMAS / *PENALIZADORES AL ATAQUE*

TIPO DE ARMA	AUMENTO DE DIFICULTAD
Ligera	+10
Intermedia	+25
Pesada	+50

Para poder ***atacar con dos armas***, ninguna de ellas puede ser un arma a dos manos ya que esto imposibilita su sujeción con una sola mano. El penalizador se aplica en función del tipo de arma más pesada de entre las dos que esté esgrimiendo el personaje o criatura.

El valor de daño que infringirá un personaje tras un ataque cuerpo a cuerpo variará en función de si es un ataque parcial o completo. Un ataque parcial hará la mitad de daño.

ATAQUE CON 2 ARMAS / *CÁLCULO DE DAÑO*

TIRADA DE DADOS ESPECIFICADOS EN CADA ARMA

DAÑO COMBATIENDO CON 2 ARMAS*:
Bonificador al daño por ESF. o AGI. + daño del primer arma + daño del segundo arma + aptitudes + varios

ATAQUE A DISTANCIA

Una vez declarado un ***ataque a distancia***, un personaje equipado con un arma a distancia podrá efectuar uno o más disparos sobre un oponente, en función de su bonificador según su valor de agilidad. Un ***ataque a distancia*** podrá ser ejecutado del mismo modo que un ataque cuerpo a cuerpo, considerándose un ataque completo si se efectúa la tirada de modo habitual, o como un ***ataque a distancia*** parcial, si se ha empleado anteriormente o se desea realizar una segunda acción base parcial. En este caso se consideraría que no ha empleado el suficiente tiempo para apuntar con precisión. En ocasiones las acciones de movimiento que impidiesen la resolución de un ataque completo harán que no pueda llevarse a cabo este tipo de ataque.

Según el arma empleada para el ***ataque a distancia***, el personaje o criatura que efectúe la tirada de ataque deberá tener en cuenta la distancia que según la descripción del arma puede alcanzar por metros o casillas. En cualquiera de los casos, la distancia mínima a la que se puede disparar un arma a distancia será de 3 metros para arcos o similares y 2 metros para ballestas, ya que el proyectil debe salir con cierta aceleración para que resulte efectivo. Algunos personajes con mayor agilidad podrán realizar varios ataques a distancia o lanzar varios proyectiles en un disparo, aunque recibirán por ello penalizadores ya que cada vez será más complejo acertar al oponente por la presteza requerida para cargar y disparar. No obstante el jugador decidirá si hará uso de dicha posibilidad o si por lo contrario disparará un solo proyectil en un único ataque sin recibir penalizador alguno.

Si se utiliza un arco o similar, lo que se representa es la carga simultánea de varios proyectiles en un solo ataque, mientras que si se trata de una ballesta se lanzará un solo proyectil cada vez pero se podrán realizar varios ataques en el mismo asalto.

NÚMERO DE ATAQUES A DISTANCIA

AGILIDAD	ATAQUES O PROYECTILES SIMULTÁNEOS POSIBLES POR ASALTO
75 o menos	1
76 - 150	2
151 o más	3

En la siguiente tabla se resumen los penalizadores acumulativos por cada disparo o proyectil adicional realizado por el personaje que ejecuta una acción base de ***ataque a distancia***.

PENALIZADOR POR ATAQUES A DISTANCIA

ATAQUES A DISTANCIA O PROYECTILES SIMULTÁNEOS	AUMENTO DE DIFICULTAD POR ATAQUES O PROYECTILES ADICIONALES
1	0
2	+25
3	+50

El valor necesario para impactar a un personaje o criatura siempre deberá ser igual o mayor que el valor de defensa total del objetivo. En ocasiones, aptitudes, evocaciones, objetos o algún otro modificador vario, podrán alterar el valor base por característica

primaria de agilidad a favor o en contra para impactar sobre el objetivo. Un éxito de ***ataque a distancia*** supondrá un incremento de puntos de progresión, en función del desafío del oponente. Estos puntos de progresión deberán sumarse al valor llamado *cada* de agilidad en este caso, y un punto de progresión por mejora del arma con la que se haya realizado con éxito el ataque de esta clase.

Al igual que sucede con un ataque cuerpo a cuerpo, el ***ataque a distancia*** puede ser completo o parcial, reduciendo a la mitad el valor de porcentaje total de ataque y daño cuando se realiza el ataque parcial. A esta técnica se la conoce como un ataque a la defensiva, suele suceder cuando un arquero dispara flechas mientras retrocede para ponerse a cubierto.

A continuación, se muestran valores añadidos a la dificultad de una acción base de ***ataque a distancia*** en función de aquella situación en la que pueda encontrarse un oponente.

MODIFICADORES A DISTANCIA / *SEGÚN CIRCUNSTANCIAS*

CIRCUNSTANCIA*	MODIFICADORES A LA DIFICULTAD DE UN ATAQUE A DISTANCIA
Dentro de su alcance	0
Fuera de su alcance	+100
A cada cambio de objetivo	+20
Sin cobertura	0
Con cobertura	+20
Objetivo rodeado en su zona de control de amenaza	+20 por cada integrante en en la zona de control
Lanzador rodeado en su zona de control de amenaza	+10 por cada integrante en en la zona de control
Objetivo en carrera	+20
Objetivo en montura	+20
Objetivo en ocultación	+75
Con viento en contra	+20
Con viento a favor	-20
Objetivo de tamaño pequeño	+20
Objetivo de tamaño grande	-10
Objetivo de tamaño muy grande	-30
Objetivo de tamaño gigantesco	-50
Objetivo de tamaño colosal	-100

** El director de juego estimará cuándo es oportuno hacer uso de esta tabla en función del detalle y la velocidad que quiera darle al juego. No obstante, se recomienda hacer uso de la misma por su componente táctico.*

Todo personaje o criatura que efectúe un ***ataque a distancia*** deberá poder alcanzar a su objetivo dentro de la distancia que marca el arma. Además, el personaje o criatura deberá tener un campo visual libre trazando una línea recta, para determinar si su objetivo se encuentra tapado por una cobertura o no.

Del mismo modo, incluso teniendo al objetivo en línea visual clara, en determinadas ocasiones (como cuando este se encuentre dentro de una zona de control de amenaza de otro personaje) podrá recibir penalizadores a la tirada de ataque por encontrarse enzarzado junto a otro oponente. Si al lado de su objetivo hubiese más personajes o criaturas y se lanzase una tirada patética (0 a 5 en 1D100, independientemente de los modificadores que existiesen), el proyectil o proyectiles impactarán en uno de ellos al azar.

Ejemplo:

Tras el golpe propinado por Nhan'räil sobre el evocador orgol, el Felino sabe que no podrá detener la siguiente acción de su oponente. No obstante, justo antes de que el evocador lograra reaccionar, el silbido de un proyectil les alerta de cambios en los acontecimientos.

Inmoriel, una Tyrlin de Luz, compañera de Nhan'räil, efectúa una acción base de ataque a distancia sobre el evocador orgol antes de que este logre actuar por su valor de iniciativa.

El director de juego informa a Inmoriel de que el evocador orgol se encuentra en la misma zona de control de amenaza que Nhan'räil, por lo que la dificultad para realizar ese ataque será mayor de lo habitual.

Los compañeros del Felino se encuentran demasiado lejos todavía como para efectuar acciones base de ataque cuerpo a cuerpo. Inmoriel, aprovechando su buena agilidad y puntería, no duda en disparar desde la lejanía al incauto orgol. Sabe que un solo proyectil seguramente no acabará con su oponente, pero cuenta con un as en la manga. Su agilidad, superior a la media, le permite efectuar una cantidad de disparos más elevados de lo que sería capaz de efectuar un personaje de grado joven. Sus aventuras en Geos le han llevado a desarrollar una agilidad superior a la de sus compañeros.

El director de juego informa a la Tyrlin de que su valor de agilidad es de 86, por lo que según la tabla de ataques a distancia, Inmoriel cuenta con 2 disparos por acción base de ataque al utilizar una ballesta.

Por otro lado, el evocador orgol se encuentra dentro de su alcance de tiro, pero está pegado a Nhan'räil, por lo que según la tabla de modificadores a distancia según circunstancias se determina que su oponente está dentro de una zona de control de amenaza, por lo que deberá aumentar en 20 la dificultad a sus tiradas de ataque por la complejidad de la acción base. Inmoriel, en su acción base, declara los 2 disparos sobre el evocador orgol, siendo esta una acción a tiempo completo. Con una defensa del orgol de 105 más el penalizador que le otorga la zona de control de amenaza y más 25 por los dos disparos, plantea a la Tyrlin que la tirada de ataque para impactarle debe ser de 150 o más.

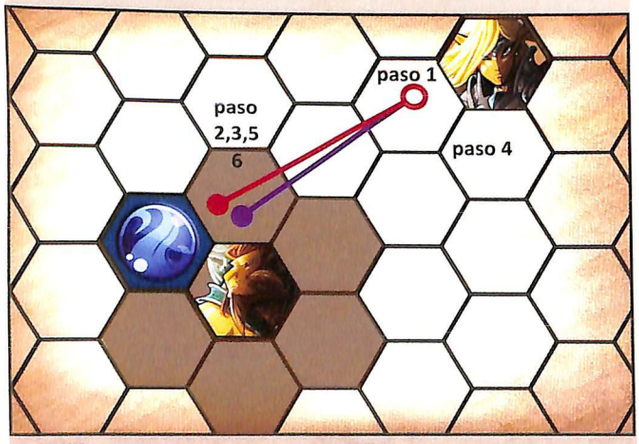
Ruedan los dados. ¡¡Éxito!! Una tirada de 71 (paso 1), más su agilidad base de 85, le proporcionan un total de 156, superando de este modo la defensa total de su objetivo (paso 2). Inmoriel...

...se anota en ese instante los puntos de progresión obtenidos tras haber calculado las diferencias de desafío entre ambos contendientes, en el valor "cada" de la característica primaria de agilidad. De la misma manera, se anota un punto de progresión obtenido para la especialización del arma con la que ha ejecutado ese ataque a distancia. El daño que recibe el orgol es igual a agilidad/3 más los valores de dado de daño que determina el arma empleada (paso 3).

Tras su primer disparo, ahora Inmoriel se dispone a ejecutar su segundo, dentro de la misma acción base de asalto debido a su bonificador por agilidad. En esta ocasión, Inmoriel deberá efectuar una tirada mucho más certera y precisa, ya que además de aplicar los mismos penalizadores por la zona de control de amenaza en la que se encuentra su objetivo, la ejecución del segundo disparo aumenta la dificultad del disparo en 25 puntos, tal y como describe la tabla de ataques a distancia, penalizador al ataque. El director de juego informa a la Tyrlin de que ese penalizador será aplicado directamente a la defensa del evocador orgol, aumentando su defensa en 20 por estar rodeado por un compañero y en 25 por el segundo disparo. Esto determina que Inmoriel deberá superar su valor total de defensa establecido por circunstancias adversas en un 150. Con su valor de 85 en agilidad, debe sacar un 75 como mínimo para impactar contra su oponente (paso 4). De nuevo, los dados caen sobre el tapete...¡¡Por los pelos!!

Con un total de 162, la Tyrlin vuelve a impactar sobre su oponente (paso 5) que tras realizar la tirada de daño (paso 6) queda noqueado en el suelo, incapaz de moverse y encontrándose completamente indefenso. El director de juego informa a Inmoriel que anote aquellos puntos de progresión obtenidos en las casillas correspondientes al valor "cada" en su característica primaria de agilidad, y de nuevo un punto de progresión de mejora del arma con la que ha efectuado el disparo. La suerte ha estado de cara para el grupo de aventureros. Quizás las próximas guardias serán establecidas en turnos de a dos.

Situación de ejemplo:




Nhan'räil (Felino)


Evocador Orgol


Inmoriel (Tyrlin de Luz)

GOLPE DE GRACIA

Cuando un personaje o criatura yace en el suelo noqueado, un adversario puede efectuar un ***golpe de gracia*** sobre él siempre que se encuentre en su zona de amenaza. Para ello debe emplear una acción base de ataque completo y con éxito superando la defensa del oponente menos 200. Si el ***golpe de gracia*** se realiza con éxito, el personaje o criatura muere.

TIPOS DE DEFENSA

Todo personaje o criatura en ***roleage®*** siempre dispondrá de su ***defensa base*** para protegerse de toda acción de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, independientemente de si ha ejecutado una acción base completa o no para defensa.

La ***defensa base*** corresponde al valor de agilidad multiplicado por dos, y en ocasiones podrá ser mayor en función de las aptitudes que hubiera podido aprender el personaje o criatura. Por otro lado, los ataques de evocación, trampas, o cualquier otro factor que decida el director de juego, harán que este valor no deba aplicarse a la hora de protegerse de dichas situaciones.

En ocasiones la casualidad, posición o cobertura, podrán otorgar bonificadores o penalizadores a la ***defensa***, como se puede apreciar en la tabla que se muestra a continuación.

DEFENSA BASE / *BONIFICADORES Y PENALIZADORES POR SITUACIÓN*

SITUACIÓN *	MODIFICADOR DIVERSO AL VALOR BASE DE DEFENSA
Atacado por acción base de ataque	0
En cobertura	+20
Tras cambio de objetivo del atacante	+20
Por ser objetivo de tamaño inferior	+10
Aturdido	-50
Inmovilizado o paralizado	-150
Noqueado	-200
Atacado desde una montura	-20
Atacado desde una montura en carrera	-50
En ocultación	+75
Ambiente con poca visibilidad	+20
En situación a favor de 2 contra 1	+20
En situación en contra de 1 contra 2	-20

** El director de juego decidirá su posible aplicación. Algunos casos vienen a reflejar lo mismo que en la tabla de penalizadores al ataque pero desde el punto de vista del atacado.*

Tal y como se ha mencionado al principio de este capítulo, la defensa declarada como acción base podrá ser escogida como defensa completa o parcial. La defensa completa proporcionará 50 puntos extra a la ***defensa total*** del personaje o criatura, sacrificando de este modo el resto de sus acciones base, ya que emplea para esta acción todo el tiempo del que dispone en el asalto. Con una ***defensa*** de esta clase el personaje o criatura tampoco podrá eje-

cutar acciones de movimiento, ya que se quedará quieto preparando una ***defensa*** superior. Por otro lado, la utilización de una ***defensa*** parcial, llamada ***combate a la defensiva***, proporcionará al personaje una ***defensa*** adicional de 20 puntos, aunque del mismo modo cualquier acción que realice como base, quedará reducida a la mitad, como por ejemplo el movimiento, un ataque parcial, o cualquier acción que implicara una resolución de tirada por característica primaria, ya que su concentración se encuentra mermada para realizar cualquier acción adicional a esta.

El modo de aplicar la ***defensa*** base, la ***defensa*** completa o la defensa parcial, podrá verse reflejado en la tabla que se muestra a continuación.

TIPOS DE DEFENSA Y RESOLUCIÓN DE TIRADAS

TIPO / VALOR	APLICACIÓN
DEFENSA BASE: Agilidad X2 + Aptitudes + Varios	No frente a evocaciones
Defensa completa: Defensa base +50	Sólo se puede ejecutar esta acción en todo el asalto
Defensa parcial: Defensa base +20	Sólo se puede ejecutar esta acción junto a otras acciones base parciales
Defensa por evasión:	
Evasión por esfuerzo	
ESF+1D100 para superar la Dificultad	Frente a evocaciones, venenos y resto de ataques
Evasión por agilidad	
AGI +1D100 para superar la Dificultad	
Evasión por inteligencia	
INT +1D100 para superar la Dificultad	

Los tipos de ***defensa parcial*** o ***defensa completa*** sólo podrán utilizarse si el personaje o la criatura no ha realizado en ese mismo asalto ninguna acción completa o parcial, que imposibilitara su uso tras la misma. De ningún modo cualquier acción ya sea completa o parcial podrá ser realizada ni antes ni después de una declaración de defensa completa. El uso de una defensa parcial reduce el movimiento a la mitad. En ocasiones, todo personaje o criatura podrá aumentar su ***defensa*** según el arma o armas empuñadas, además de las protecciones que pudiese llevar equipadas. El valor añadido a la ***defensa*** será anotado en la ficha de personaje en su casilla correspondiente dentro de los datos del arma empleada como habitual o equipadas, y en aquellas zonas de ***defensa*** que tuviera equipadas el personaje. Estos valores pueden encontrarse dentro de este libro en el capítulo que hace referencia a equipamiento para personajes.

DEFENSA BASE

Se considera ***defensa base*** a la defensa normal frente a cualquier ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, siempre que no se trate de una evocación, veneno o una reacción instintiva. Ciertas armaduras, protecciones, armas o equipamiento pueden modificar este valor aumentando de este modo el valor de defensa del personaje. Si un oponente realizase una tirada de ataque considerada como patética frente al jugador (1 a 5 en 1D100), el personaje ganará automáticamente 1 punto de progresión al valor *cada* de agilidad.

DEFENSA COMPLETA

Se considera ***defensa completa*** a aquella que se prepara antes de ser atacado. Una ***Defendsa completa*** supone no poder realizar ninguna otra acción base en ese asalto. Un personaje deberá declarar esta acción base antes de realizar cualquier otro tipo de acción, por lo que impide también la ejecución de cualquier acción de movimiento. El uso de una defensa de este tipo otorga al personaje o criatura un bonificador de 50 puntos a la defensa base que tuviera.

DEFENSA PARCIAL

Se considera ***defensa parcial*** a aquella que permite al personaje o criatura compaginarla con otra acción base parcial, como puede ser el combate a la defensiva, el uso de un objeto, uso de ciertas aptitudes, etc. Esta defensa otorgará al personaje una bonificación de 20 puntos a su defensa base.

DEFENSA POR EVASIÓN

Se considera ***defensa por evasión*** a toda aquella tirada que un personaje deberá realizar para resistir venenos, evocaciones, intentar esquivar algún objeto dirigido hacia él, librarse del mecanismo activado de una trampa, etc. En función de la naturaleza de la evasión, la tirada deberá ser de esfuerzo, agilidad o inteligencia.

ACCIONES EVOCADORAS

Si el personaje o criatura decide realizar una ***acción evocadora*** como acción base, este tendrá distintas alternativas según su tiempo de ejecución. Si es el primer asalto que se va a hacer uso de la evocación, se deberá lanzar la misma. Esta primera acción consume todo el tiempo de acción base en ese asalto. A partir del siguiente asalto, el personaje puede decidir modificar las propiedades de esa evocación bien sea acelerándola, imbuyéndola en un objeto, controlando su dirección o prolongando la duración de su efecto, entre otras.

LANZAR UNA EVOCACIÓN

Cuando un personaje decide utilizar una evocación, deberá ***lanzarla***. ***Lanzar*** una evocación implicará un gasto de reserva de esencia y en ocasiones puede requerir una tirada para saber si acierta en un adversario. Otras veces el efecto de este lanzamiento podrá verse alterado frente a una esencia primaria u opuesta, o por cualquier otro modificador que afecte a la evocación. Lanzar una evocación requiere de 1D100, más bonificadores y menos penalizadores, teniendo que superar la dificultad asignada por su rango. Realizar con éxito una evocación otorgará puntos de progresión a inteligencia y a la evocación lanzada.

Acelerar una evocación

En ocasiones, un personaje que hubiera lanzado una evocación en el anterior asalto de combate podrá decidir realizar una acción base de ***acelerar*** sobre ella. ***Acelerar una evocación*** puede efectuarse mediante una acción base parcial o completa, siempre y cuando esta evocación permita su aceleración. Para poder hacer uso de esta acción base, el personaje deberá tener la aptitud evocadora de ***acelerar***. Para realizar con éxito la tirada deberá efectuarse una tirada de 1D100 más el valor de inteligencia más varios, y superar el valor de dificultad por aceleración que algunas evocaciones pueden emplear. Un éxito en esta acción otorgará puntos de progresión a la característica primaria de inteligencia en función del rango de la evocación.

Acelerar una evocación consumirá un gasto de reserva de esencia descrito en las características de esta. Servirá para reducir el tiempo de lanzamiento, influirá en el aumento de la evasión contra esta o incrementará su daño, según lo permita la evocación. A continuación se muestra una tabla donde se hace referencia a aquellos valores y efectos que influyen en la ***aceleración*** de una evocación según su tiempo de ejecución.

EFECTO DE ACELERAR EN EVOCACIONES

EFECTO DE ACELERAR	PARCIAL	COMPLETA
Por lanzamiento. 2 asaltos de lanzamiento o más	No	Reduce el tiempo de lanzamiento Movimiento no permitido
Por evasión	Dificultad +10 y movimiento permitido	Dificultad +20 y movimiento no permitido
Por daño	Incremento de daño Movimiento permitido	Incremento de daño Movimiento no permitido

El efecto de acelerar variará según se describa en la evocación. El aumento de dificultad de evasión se podrá hacer sólo si lo describe la evocación y siempre que la duración de la misma sea mayor de un asalto, ya que el aumento de dificultad se aplicará a partir del segundo asalto. Se podrá repetir la operación hasta que finalice el efecto de la evocación.

Controlar una evocación

En ocasiones, un personaje que hubiera lanzado una evocación en el anterior asalto de combate, o si ya existiese una evocada anteriormente incluso ajena, podrá decidir realizar una acción base de ***controlar*** sobre ella. ***Controlar una evocación*** puede efectuarse mediante una acción parcial o completa, siempre y cuando esta evocación permita su ***control***. Para poder hacer uso de esta acción base, el personaje deberá tener la aptitud evocadora de ***controlar***. ***Controlar una evocación*** consumirá un gasto de reserva de esencia descrito en las características de la misma. ***Controlar una evocación*** servirá para modificar la dirección de una evocación o ampliar su área de efecto, alcance o número de objetivos de esta en función de su descripción. Una tirada de éxito en esta acción proporcionará puntos de progresión a inteligencia en función de rango de la ***evocación controlada***. En ocasiones, esta tirada será enfrentada si se intenta ***controlar*** una evocación ajena.

Imbuir una evocación

En ocasiones, un personaje puede utilizar evocaciones para ***imbuir*** sus propiedades en un objeto (siempre que este lo permita según sus características). En ocasiones podrá ***imbuirse*** durante un tiempo determinado. El que se trate de un tiempo determinado o por cargas variará en función de los objetos en los que se haya realizado esta acción. La acción de ***imbuir*** consistirá en una acción base completa debido a la concentración que esta requiere. Esto hará que el personaje o criatura no pueda realizar ninguna otra acción base, mientras que su acción de movimiento quedará reducida a acciones parciales. Para poder hacer uso de esta acción base, el personaje deberá tener la aptitud evocadora de ***imbuir***.

El uso de esta acción consumirá un gasto de reserva de esencia descrito en las características de la evocación. Una tirada con éxito en esta acción otorgará al personaje puntos de progresión a inteligencia y a la evocación que haya empleado para utilizar la aptitud de imbuir en función del rango de la evocación.

Mantener una evocación

En ocasiones, un personaje que hubiera lanzado una evocación en el anterior asalto de combate podrá decidir realizar una acción base de ***mantener*** sobre ella. ***Mantener*** una evocación siempre es una acción base completa, siempre y cuando esta evocación permita esta acción. Para poder hacer uso de esta acción base, el personaje deberá tener la aptitud evocadora de ***mantener***. ***Mantener*** una evocación consumirá un gasto de reserva de esencia descrito en sus características. ***Mantener*** una evocación servirá para prolongar la duración de aquellas evocaciones que dispongan de una duración superior a un asalto de combate.

El uso de esta aptitud no permitirá que un objeto imbuido sea permanente. Para hacer permanente un objeto, este deberá poder ser imbuido y el personaje deberá tener aquellos elementos que se precisen para su combinación así como utilizar un sello de permanencia. El uso de esta acción consumirá un gasto de reserva de esencia descrito en las características de la evocación y otorgará puntos de progresión a inteligencia en función del rango de la evocación ***mantenida***.

Recuperación de vitalidad

Cuando un personaje o criatura haya sufrido heridas y haya perdido puntos de vitalidad podrá ***recuperarse*** en ocasiones mediante evocaciones u objetos destinados a ese fin. En cualquier caso, todo personaje o criatura en ***roleage® recuperará puntos de vitalidad*** cuando descanse por las noches. Cuantas más heridas haya sufrido, menos puntos de vitalidad recuperará en esa ocasión.

Tan sólo se ***recuperará*** la misma cantidad de puntos de vitalidad que se tuviese antes de descansar, o lo que es lo mismo, tras descansar el personaje o criatura contará con el doble de puntos que antes, aunque en ningún caso se podrá ***recuperar*** más allá del máximo de puntos que se tenga.

TIPOS DE ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Al inicio de este capítulo se ha hecho un breve resumen de todas aquellas ***acciones de movimiento*** que un personaje puede realizar durante su acción de asalto. Este tipo de acciones confieren al personaje o criatura todas las distintas formas en las que un ser podrá moverse y desenvolverse durante una sesión de juego o campaña, siempre y cuando pueda hacer uso de sus ***acciones de movimiento***, ya sean parciales o completas.

A continuación se explican las diferentes opciones a la hora de realizar ***tipos de acción de movimiento***.

MOVERSE Y MOVERSE EN CARRERA

Según lo citado al inicio de este capítulo, la acción de ***moverse*** puede efectuarse como una acción parcial o completa. Como se había citado, la acción parcial de ***moverse*** implica el ***movimiento*** normal de un personaje en relación a la agilidad para determinar el número de dados de ***movimiento*** o metros que este podrá desplazarse durante su asalto, mientras que la acción de ***movimiento*** completa se considerará ***moverse*** en carrera. Un personaje podrá escoger un valor inferior a su agilidad para gastar menos reserva de energía durante su acción de ***movimiento en carrera***.

Por otro lado, la ejecución de una acción completa de ***movimiento*** implicará calcular la agilidad del personaje multiplicada por 1,5 para incrementar la distancia que este pueda recorrer, siempre y cuando disponga del gasto de reserva de esencia que implica esta acción considerada como ***carrera***.

A continuación se muestra una tabla resumiendo la relación que tiene el ***movimiento*** con la agilidad.

MOVERSE/ *RELACIÓN AGILIDAD/MOVIMIENTO*

AGILIDAD	METROS ANDANDO	METROS EN CARRERA	GASTO DE RESERVA EN CARRERA
19 o menos	1	1D2	2
20-29	1D2	1D4	4
30-39	1D2+1	1D4+1	6
40-49	1D4	1D6+1	8
50-59	1D4+1	1D8	10
60-69	1D6	1D10	12
70-79	1D6+1	1D10+1	14
80-89	1D8	2D6	16
90-99	1D8+1	2D6	18
100-109	1D10	2D6+1	20
(CONTINUACIÓN) AGILIDAD	METROS ANDANDO	METROS EN CARRERA	GASTO DE RESERVA EN CARRERA
110-119	1D10+1	2D8	22
120-129	1D12	2D8+1	24
130-149	2D6	2D10	26
150-169	2D6+1	2D10	28
170-189	2D8	2D10+1	30
190-209	2D8+1	2D10+1	32
210 o más	2D10	2D12	34

CABALGAR

Según lo citado al inicio de este capítulo, la acción de cabalgar puede efectuarse mediante una acción parcial o completa. Cabalgar como acción parcial implica el movimiento normal de una montura mientras que cabalgar como acción completa supondrá calcular su agilidad multiplicada por 1,5 para calcular la distancia que esta pueda recorrer, siempre y cuando realice el gasto de reserva de esencia correspondiente en carrera. El uso de ***cabalgar en carrera*** y algunas de las acciones realizadas desde una montura se verán limitadas en función de las aptitudes que el personaje tenga. Inicialmente todo personaje puede hacer uso de una montura con un aumento de dificultad de 50 a la tirada de 1D100. No obstante, si un personaje no dispone de aptitudes iniciales o mejoradas para esta acción, no podrá realizar ataques desde la misma, cargas, saltos o quiebros. Un personaje con la aptitud de ***cabalgar*** avanzado podrá efectuar una tirada de maniobra para reducir la velocidad de la montura, de modo que esta consuma menos reserva de esencia en carrera.

CABALGAR/ *RELACIÓN AGILIDAD DE LA MONTURA/CABALGAR*

AGILIDAD DE LA MONTURA	METROS PASO NORMAL	METROS EN CARRERA	GASTO DE RESERVA EN CARRERA
19 o menos	1D2	2D2	2
20-29	2D2	2D4	4
30-39	2D2+2	2D4+2	6
40-49	2D4	2D6+2	8
50-59	2D4+2	2D8	10
60-69	2D6	2D10	12
70-79	2D6+2	2D10+2	14
80-89	2D8	4D6	16
90-99	2D8+2	4D6	18
100-109	2D10	4D6+2	20
110-119	2D10+2	4D8	22
120-129	2D12	4D8+2	24
130-149	4D6	4D10	26
150-169	4D6+2	4D10	28
170-189	4D8	4D10+1	30
190-209	4D8+2	4D10+1	32
210 o más	4D10	4D12+2	34

MOVIMIENTO DE VEHÍCULOS Y MONTURAS

Durante una sesión de juego o campaña, el personaje podrá hacer uso en su acción de movimiento de ***vehículos o monturas*** que tenga a su disposición. Antes de poder hacer uso de los mismos, se deberá comprobar en las cualidades del ***vehículo o montura*** cuáles son los requisitos necesarios y los posibles penalizadores a aplicar.

Existen tres tipos de ***vehículos y monturas*** que son terrestres, marítimos y aéreos. Hay dos tipos de ***vehículos*** marítimos, los que van por la superficie del mar y los subacuáticos. Los subacuáticos pueden realizar maniobras de evasión cambiando de profundidad. Al igual que los subacuáticos, los aéreos permiten realizar maniobras de evasión, pero mucho más rápidas que las subacuáticas, con lo que se pueden aprovechar más para el combate.

En algunos casos, el aprendizaje de ciertas aptitudes conferirá al personaje la capacidad de utilizar un ***vehículo o montura*** determinado, o conferirle bonificadores para ciertas acciones.

RASGOS COMUNES EN VEHÍCULOS Y MONTURAS

En las fichas de vehículos o monturas se detallan una serie de características que definen los atributos de los mismos. En función de la naturaleza del vehículo o montura, habrá ***rasgos*** que no se apliquen.

A continuación se detallan todos aquellos ***rasgos comunes*** que les definen.

VEHÍCULOS Y MONTURAS/ *CARACTERÍSTICAS*

Velocidad: mediante tirada de dados, se define cuánto avanza en ese asalto.

Aceleración: se aplica la primera vez que se pone en movimiento, o cuando se desee despuntar a un adversario. El resultado de la tirada se sumará a la tirada de velocidad.

Manejabilidad: se aplica cuando se efectúen maniobras que impliquen dificultad, por ejemplo, intentar acelerar en marcha.

Cobertura al personaje: el ir en una montura o vehículo implica que es más difícil ser alcanzado por un enemigo, ya que lo más probable es que el golpe se lo lleve la montura o vehículo.

Ventaja por montura: implicará un bonificador de ataque frente a una criatura que no vaya en una montura o vehículo.

Defensa: la del animal o del vehículo.

Vitalidad: la del animal o la de los materiales del vehículo.

Esfuerzo: representa la posibilidad de que efectúe un ataque si su fisonomía o equipamiento lo permiten.

Inteligencia: en criaturas vivas puede afectar a la capacidad de tomar sus propias decisiones como huir, esquivar, atacar, etc.

Percepción: sólo para criaturas vivas.

Tripulantes: indica el número de personajes que se necesita para manejar el vehículo o criatura.

Pasajeros: indica el número de personajes que puede albergar, incluyendo a los tripulantes.

MANIOBRAS EVASIVAS O DE ATAQUE

Se aplica a monturas o vehículos en movimiento. Habrá que realizar una tirada enfrentada de manejabilidad entre ambos. El que supere al otro en la tirada logrará su objetivo y podrá disponerse a atacar o evitar el ataque en ese asalto.

Ejemplo:

Tras que el grupo de aventureros se hubieran librado del evocador orgol, y habiendo pasado ya las escasas horas que les separaban del alba, es hora de que la compañía vuelva a ponerse en camino. Una vez adentrados en la gruta que les había llevado a detenerse en la noche anterior, iluminados ahora por las evocaciones de la esencia de luz a manos de la Willen, el grupo se mueve a través del entresijo angosto de túneles y pasadizos buscando la salida a aquella gruta subterránea. Unas horas más tarde, los miembros del grupo sobrepasan el umbral de la salida de aquella gruta. A la salida, tal y como les había prometido aquel quien les había contratado para tal misión, un Malvarraptor se encuentra atado a los correajes, y estos a unas ramas transversales de los árboles cercanos.

Es la hora de partir hacia la ciudad en busca de la recompensa prometida, aunque tal y como acordaron, se verían en las inmediaciones de la misma, para no levantar sospechas, acudiendo tan sólo uno de los miembros de la compañía. Belegarth el Terrano, no duda ni un solo instante en emprender la marcha. Apenas transcurridas unas horas desde su marcha a través de los angostos pasajes de aquellas laderas montañosas, comienza a advertir gracias a su intuición que algo no marcha según lo previsto. Aparentemente, su Malvarraptor se encuentra intranquilo, y algo le dice al Terrano que no se encuentran solos en las inmediaciones. El director de juego informa a Belegarth el Terrano que, gracias a su sentido de la intuición, este no ha sido sorprendido en medio de la espesura, pero del mismo modo le informa que logra advertir justo a tiempo a una criatura voladora acercándose desde lo alto, cayendo en picado sobre el mismo, mientras intenta efectuar un ataque sobre el jinete terrestre.

Belegarth declara que va a intentar realizar una maniobra de evasión con la intención de eludir la maniobra de ataque del jinete aéreo. La posición de la Mantaérea y su jinete le confieren una posición privilegiada para el ataque, por lo que la dificultad de la tirada de maniobra en evasión se verá incrementada para Belegarth por estar en posición de desventaja. Ambos jinetes deberán realizar una tirada enfrentada de manejabilidad, reflejado el bonificador o penalizador base de esta en las características de la criatura. Una vez aplicado el penalizador por altura para el Terrano, si este logra una tirada de maniobra defensiva mayor que la maniobra ofensiva del atacante, podrá eludir el ataque de su adversario.

Ruedan los dados. ¡¡SUERTE!! Con un resultado de 83 en los dados y contando con la manejabilidad del Malvarraptor de 25, obtiene un valor final de 108, frente a la maniobra de ataque del jinete aéreo que con un resultado de 61 en los dados, más la manejabilidad de la Mantaérea de 20 más otro 20 por la posición de ventaja, ha obtenido un resultado total de 101. Por esta vez, Belegarth ha conseguido eludir el ataque.

TIRADAS ESPECIALES

En determinados casos, cuando el resultado del lanzamiento del dado de 100 caras se acerca a su límite inferior o superior, se producen ciertas situaciones especiales que afectan al resultado de la acción emprendida de manera fuera de lo normal, una veces para bien y otras para mal. Existen dos tipos de **tiradas especiales** denominadas tiradas excepcionales y tiradas patéticas.

Las tiradas excepcionales (un resultado natural de 95 a 100 en 1D100, independientemente de los modificadores) contarán siempre como éxito, aunque por el cálculo habitual no se alcanzase el valor de la dificultad. Por contra, una tirada patética (un resultado natural de 1 a 5 en 1D100 sin tener en cuenta sus modificadores) contará siempre como fracaso. En determinados casos, algunas de esas tiradas pueden suponer desgastes en las armas o heridas profundas en los adversarios. A continuación se detallan las distintas situaciones.

TIRADAS EXCEPCIONALES

Una tirada de ataque de un 95 o más será considerada una **tirada excepcional**. Como se ha mencionado, la tirada contará siempre como éxito aunque con la suma de los dados y los bonificadores que se tuviese en ese momento no llegasen a superar la defensa del adversario. Estas tiradas permiten a cualquier personaje o criatura tener una posibilidad de acertar a adversarios muy superiores.

Tras acertar a un adversario con una **tirada excepcional**, deberá lanzarse 1D8 para determinar a qué zona de su anatomía va dirigido el ataque (detallado en anatomía según especie del Capítulo 1). Si dicha zona no estuviese protegida por ningún elemento que le otorgase defensa o reducción de daño, el adversario comenzará a desangrarse a razón de cinco puntos de vitalidad por asalto hasta que alguien le cure.

Si recibiese más **tiradas excepcionales** en zonas desprotegidas se acumularían los puntos de desangramiento. En el caso en que la zona estuviese protegida, dicha pieza de defensa perderá un punto de desgaste. La única manera de restablecer puntos de desgaste será mediante reparación.

Cuando se trata de una tirada que no sea de ataque en la que haya que obtener un número superior o igual al valor de dificultad determinado por el director de juego, se entenderá como **tirada excepcional** toda aquella tirada de dados (1D100) que sea igual o superior a un 95, independientemente de los modificadores diversos que pudiesen existir debido a aptitudes, sellos, evocaciones o cualquier objeto maravilloso.

En cualquiera de los casos, una **tirada excepcional** siempre otorgará al personaje el doble de puntos de progresión que los que debiera recibir en circunstancias normales siempre en función de la dificultad asignada por el director de juego en función de la era en la que se encuentre desarrollando la campaña o sesión de juego.

TIRADAS PATÉTICAS

Una tirada de ataque de 5 o menos en los dados será considerada una **tirada patética**. Como se ha mencionado, la tirada contará siempre como fracaso aunque con la suma de los dados y los bonificadores que se tuviese en ese momento se calculase lo contrario.

Si se efectuase una **tirada patética** al atacar a un adversario, el arma utilizada perderá un punto de desgaste, lo que refleja por ejemplo pegar un espadazo a una roca del suelo en lugar de golpear al oponente o quebrar la madera de un arco al tensarlo en exceso.

Además, si se tratase de una **tirada patética** al atacar a distancia, existe la posibilidad de impactar en los personajes o criaturas que rodeen al objetivo, como ha sido detallado anteriormente en el apartado dedicado a los ataques a distancia.

Si un personaje es atacado y el oponente obtiene una tirada patética, el personaje ganará un punto de progresión en Agilidad.

Cada vez que un arma pierda un punto de desgaste, la dificultad a las tiradas de ataque aumentará en 10 por cada punto de desgaste perdido. Si llegase a perder todos los puntos de desgaste, el arma quedaría totalmente inservible. La única manera de restablecer puntos de desgaste será mediante reparación.

Cuando se trata de una tirada que no sea de ataque en la que haya que obtener un número superior al determinado por el director de juego, se entenderá como **tirada patética** a toda aquella que sea igual o menor a un 5 en 1D100. Así se describe un fracaso en el uso de alguna característica o habilidad que a priori no fuese posible de otra manera.

CONSIDERACIONES Y EXCEPCIONES

A pesar de lo descrito puede haber aptitudes, objetos maravillosos y evocaciones que lleguen a alterar el margen de 5 o menos o de 95 o más para obtener fracaso o éxito automáticos respectivamente. Su duración puede ser temporal o permanente en función de lo que se haya determinado en sus características.

El director de juego puede tomarse la libertad de modificar estos rangos en situaciones puntuales si desease alterar las posibilidades de los aventureros a la hora de cumplir sus objetivos, aunque se recomienda no hacerlo salvo que exista una explicación razonable ya que reduciría considerablemente la dificultad de la sesión de juego.

Una explicación sería por ejemplo representar el estado de ánimo de los personajes modificando estos rangos para reflejar que su moral actual pudiese hacerles reaccionar de manera heroica o de manera catastrófica.

-HÉROES LEGENDARIOS-

YUNHO VADARHÖ



Mucho antes de la Era de las Sombras, en la Era de las Conquistas, nació un Terrano que desde temprana edad se sabía que reinaría en un futuro en el Imperio Ígneo.

Su nombre era Yunho Vadharhö, un Terrano cuya infancia fue bastante dura. No pudo hacer amigos ya que desde que nació su vida se basó principalmente en la realeza y vida en palacio. Fue como todo futuro rey, adiestrado en las artes del manejo de la espada y el combate físico.

Pasados los años llegó el día de su coronación como rey, pero trágicamente este festejo tuvo que anularse debido al ataque de una alianza de hordas oscuras provenientes desde todos los puntos de Geos para conquistar el Imperio Ígneo. Este fue el momento del nacimiento de la Era de las Sombras.

Fueron varios años de intensas de guerras donde grandes héroes cayeron en el olvido. La esperanza de las especies astrales se consumía con el paso de los años. Fue en ese momento cuando Yuno reunió al ejército del Imperio Ígneo más grande recordado para hacer frente a aquella gran amenaza.

Aquella última batalla sería sin duda su tumba.

Esa misma noche, una sacerdotisa soñó que un Tyrlin sombrío acompañado de un Terrano con facciones Tyrlin cruzaban por una especie de portal pidiendo ayuda a Yuno para una futura batalla, cosa que nunca sucedió.

Cientos de años más tarde, en la Era de las Sombras, Eeldo Erestor un príncipe de los Terranos y Dracother The Breeth príncipe de los Tyrlins sombríos hicieron un viaje en el tiempo en busca de Yuno, para evitar su fallecimiento y de ese modo cambiar el destino del mundo de Geos.

APTITUDES

CAPÍTULO 4

Los personajes jugadores y ciertas criaturas pueden ir aprendiendo aptitudes que le harán diferenciarse del resto. Estas aptitudes se aprenderán normalmente mediante adiestramiento, y además podrán mejorarse conforme se vaya haciendo un correcto uso de las mismas. En función de la naturaleza de la aptitud, esta podrá pertenecer a una de las cuatro clases que engloban a todas las aptitudes descritas como son genéricas, de combate, de esencia y propias de cada especie. La mayor parte de las aptitudes se aprenden en escuelas de adiestramiento especializadas, estando repartidas por toda Geos.





TIPOS DE APTITUDES

Todo personaje o criatura de ***roleage®*** puede desarrollar ciertas aptitudes para muy diferentes propósitos. Las aptitudes son cualidades especiales que hacen único y diferente a cada personaje, ya que la elección de aprender las diferentes aptitudes disponibles la tomará el propio jugador, moldeando su personaje como más se sienta identificado.

Para poder acceder a algunas aptitudes, el personaje deberá viajar en busca de un mentor, una escuela de adiestramiento, un templo de evocación, aprenderlas por sí mismo o incluso aprenderlas de otros personajes que hayan alcanzado un estatus de maestro.

Las que no confieren un bonificador automático necesitarán de una tirada de dados. Se deberá sumar el valor que se tenga en la aptitud al de la característica primaria de la que dependa, además del resultado obtenido con el dado de 100 caras. Se obtendrán puntos de progresión en la característica primaria (y en la aptitud si fuese de progresión) tras superar con éxito la dificultad correspondiente. A continuación se describen los distintos tipos de aptitudes.

GENÉRICAS

Se tratan en su mayoría de aptitudes relacionadas con la vida cotidiana, pudiendo vincularse a profesiones, estudios, actividades de ocio o cualquier otro tipo de acciones que un personaje a priori pueda aprender en su lugar de residencia. Es habitual aprovechar muchas de estas como fuente de ingresos para los personajes.

POR ESPECIE

Por el hecho de pertenecer a una especie determinada, existen ciertas aptitudes inherentes a las mismas que las hacen destacar del resto. Algunas de estas aptitudes son innatas pero deben ser estimuladas mediante su uso. Otras sin embargo deben ser aprendidas a manos de un maestro de su misma especie. Esta categoría es la única que describe aptitudes exclusivas de cada especie, lo que diferencia más si cabe al personaje escogido del resto.

DE COMBATE

Existe un grupo de aptitudes especializado únicamente para el combate. La mayoría de estas aptitudes pueden ser aprendidas a lo largo y ancho de Geos. En ocasiones se requerirá de un trabajo en equipo para poder llevar a cabo ciertas aptitudes de combate, estimulando de este modo la interacción entre los jugadores.

EVOCADORAS

Algunos jugadores deciden encaminar a sus personajes por los senderos de la esencia, utilizando la misma y canalizando su energía para poder realizar acciones que de otro modo serían imposibles. Estas aptitudes mejoran e incrementan aquellas cualidades especiales que los evocadores son capaces de efectuar. Todas estas aptitudes sólo pueden aprenderse de manos de un maestro evocador o en los templos y torres de esencia.

CARACTERÍSTICAS COMUNES DE LAS APTITUDES

Antes de pasar a describir la lista de aptitudes de este libro, es necesario conocer cuáles son aquellas características que ayudan a comprender su naturaleza y cuáles son los requisitos a cumplir para cada una de ellas.

APRENDIZAJE

Esta característica describe cuál es la forma en que un personaje pueda aprender y hacer uso de una aptitud. A continuación se detallan los diferentes tipos de aprendizaje:

Automático, cuando se trata por ejemplo de una aptitud inicial por especie, o cuando se alcanza un valor determinado en la característica primaria que corresponda.

Escuela, cuando se precisa de ciertas instalaciones, materiales o un grupo de maestros especialistas.

Maestro, cuando la ha de enseñar un especialista.

Mediante puntos de progresión, cuando se mejora la técnica cada vez que se utiliza con éxito (a no ser que se diga lo contrario). El valor "cada" para aptitudes es siempre 15 y los puntos obtenidos dependen de la dificultad a superar establecida por el director de juego.

Mediante puntos de progresión por T.E., cuando un personaje realiza una acción ofensiva fuera de lo normal (esto sucede normalmente cuando se obtiene un valor de 95 o más en una tirada de 1D100 caras).

Mediante puntos de progresión por T.P., cuando el oponente realiza una acción ofensiva en contra del personaje de manera catastrófica (5 o menos en la tirada de 1D100 caras). Esto significa que tras esas situaciones el personaje se siente más confiado utilizando la aptitud.

Junto a estas posibilidades se indicará la cantidad de tiempo en días y la dificultad de las tiradas necesarios para poder empezar a utilizar las aptitudes. Las aptitudes de Aprendizaje automático no tienen ni tiempo ni dificultad ya que se aprenden directamente.

Existen aptitudes con aprendizajes especiales que se explicarán en la propia descripción de la aptitud.

Las abreviaturas utilizadas para las dificultades son: N=normal, C=compleja, MC=muy compleja, CI=casi imposible e I=imposible.

BONIFICADOR

Esta característica describe en qué medida se mejora la aptitud descrita o en algunas ocasiones otra a la que haga referencia. Como sucede con el aprendizaje, existen distintos tipos de bonificadores.

Ninguno, cuando el efecto de la aptitud no modifica valores numéricos.

Bonificador, cuando esta aptitud supone un bonificador a otra aptitud o característica existente.

Punto permanente, cuando la aptitud suma un punto de manera permanente a una característica primaria.

Puntos de aptitud, cuando el bonificador es igual a los puntos actuales de esa aptitud (hasta 32). Su uso con éxito otorgará puntos de progresión tanto a su característica primaria como a la propia aptitud, en función de la dificultad superada.

Algunas aptitudes descritas como de bonificador las pueden adquirir los personajes de manera innata. En estos casos se convertirán en aptitudes por progresión por lo que el bonificador puede variar.

Característica primaria

Indica la característica primaria de la que depende la aptitud. En muchas ocasiones se requerirá una tirada con éxito de esa característica para llevar a cabo esta aptitud, lo que conferirá puntos a la característica primaria.

Coste en durgans

Define el rango de precios que puede implicar aprender una aptitud por coste de materiales, instalaciones o comisiones de los maestros. Cuando se trata de un aprendizaje en barrios bajos el coste es el máximo al tratarse del mercado negro.

Gasto de reserva de esencia

La reserva representa una canalización de esencia o un sobreesfuerzo físico. Los posibles tipos de gasto son:

Cantidad fija, cuando implica un único gasto de reserva para su uso.

Cantidad por asalto, cuando esta aptitud puede realizarse durante varios asaltos seguidos, invirtiendo este gasto fijado a cada asalto.

Según evocación, cuando el gasto de la reserva depende a qué tipo de evocación hace referencia.

Ninguno, cuando no precisa de gasto de reserva.

Prerrequisitos

Esta característica define qué valores mínimos debe poseer un personaje en ciertas características primarias o aptitudes, además de la posibilidad de requerir tener aprendidas otras aptitudes.

Regiones

Esta característica describe en qué regiones puede aprenderse la aptitud en cuestión normalmente. Las regiones se especifican con el número que las identifica, conforme al mapa por regiones del último capítulo. Este mapa también las distingue por colores.



- **1:** Terranos y Felinos y regiones libres.
- **2:** Vulcanos, Willens y regiones libres.
- **3:** Colosos.
- **4:** Regiones libres.
- **5:** Willens, Tyrlins y regiones libres.
- **6:** Tyrlins y regiones libres.
- **7:** Draghos.

Sin entrenar / aprender

Esta característica indica si una aptitud puede ser utilizada aunque el personaje no se haya dedicado a aprenderla o entrenarla. Esto suele ser habitual sobre todo en aptitudes genéricas, ya que cualquiera puede intentar realizarlas si no se indica lo contrario. En caso de que puedan utilizarse sin aprender o entrenar, se indica el aumento de dificultad que habrá de aplicar cuando se vaya a usar esta aptitud.

Tiempo de ejecución

Esta característica refleja cuánto tiempo será necesario emplear para llevar a cabo dicha aptitud. En ocasiones puede variar en función de la dificultad de la acción a realizar establecida por el director de juego.

Descripción

Esta característica describe en detalle la naturaleza, aplicación y peculiaridades de cada una de las aptitudes reflejadas en este libro.

APTITUDES GENÉRICAS

Se consideran aptitudes genéricas aquellas que puede aprender cualquier personaje o criatura a raíz de un entrenamiento o adiestramiento previo. En algunos casos existen aptitudes que pueden ser usadas incluso sin haberlas entrenado previamente, pero ello puede llegar a suponer un aumento de la dificultad de hasta un +100 a la tirada de dados realizada.

En la siguiente tabla se muestra un listado de las aptitudes genéricas, citando su nombre, aquellos prerrequisitos que sean necesarios para hacer uso de ellas y por último el número de la página donde se hacen referencia. En la descripción detallada de cada una de las aptitudes mostrada a continuación de todas las tablas de resumen, se mencionarán datos como su tiempo de ejecución, posibles bonificadores, posible gasto de reserva de esencia, coste de aprendizaje, región donde puede ser aprendida, etc.

APTITUDES GENÉRICAS / *RESUMEN*

APTITUD	PRERREQUISITOS	PÁGINA
Arte escénica	INT. 65, Canto a 3/4,Danza.	98
Canto	INT. 55.	98
Carpintería	ESF. 50, AGI. 45, INT. 45.	98
Cartografía	INT. 60	98
Cazador	INT. 65, Localizar a 3/4 o Rastrear.	98
Cocinar	INT. 55.	98
Comercio por región	INT. 70, Regateo, Tasación a 3/4.	99
Conocimiento de venenos	INT. 75, Herboristería.	99
Constitución atlética	ESF. 65.	99
Constructor	INT. 70, ESF. 50, Carpintería a 3/4, Herrería.	99
Corazón de león	ESF. 100, Constitución Atlética a 3/4.	100
Corredor	ESF. 60, AGI. 65.	100
Danza regional	AGI. 55.	100
Dedos ágiles	AGI. 75.	100
Desactivar mecanismos	AGI. 55.	100
Desactivar mecanismos avanzados	AGI. 65, Desactivar mecanismos a 3/4.	101
Desactivar mecanismos maestros	AGI. 85, Desactivar mecanismos avanzados.	101
Domar	INT. 65.	101
Domar montura	INT. 75, Domar a 3/4.	101
Domar a las bestias	INT. 90, Domar montura.	101
Ebanistería	ESF. 40, AGI. 55, INT. 55.	101
Equilibrio	AGI. 60.	101
Escalador	AGI. 55, ESF. 60.	102
Falsificación	AGI. 60, INT. 65.	102
Forja	ESF. 50, INT. 35.	102
Forja ligera	ESF. 55, INT. 45, Forja a 3/4.	102
Forja intermedia	ESF. 70, INT. 60, Forja ligera.	102
Reforja	INT. 65, Forja ligera.	110
Forja pesada	ESF. 85, INT. 75, Forja ligera.	102
Reforja intermedia	INT. 80, Reforja a 3/4, Forja intermedia.	110
Reforja pesada	INT. 95, Reforja intermedia, Forja pesada.	110
Forzar cerraduras	AGI. 55, INT. 40.	102
Forzar cerraduras avanzadas	AGI. 70, INT. 55, Forzar cerraduras.	103
Forzar cerraduras maestras	AGI. 85, INT. 70, Forzar cerraduras avanzadas.	103
Geografía	INT. 60.	103
Gran saltador	AGI. 65, Saltador.	103
Heráldica	INT. 60.	103
Herboristería	INT. 60.	103

APTITUD	PRERREQUISITOS	PÁGINA
Herrería	ESF. 55, AGI. 45, INT. 50.	103
Herrería avanzada	ESF. 70, AGI. 60, INT. 65, Herrería a 3/4.	104
Herrería maestra	ESF. 85, AGI. 75, INT. 80, Herrería avanzada.	104
Herrería suprema	ESF. 100, AGI. 90, INT. 95, Herrería maestra.	104
Historia	INT. 60.	104
Idioma de fuego	INT. 55.	104
Idioma de hielo	INT. 55.	104
Idioma de luz	INT. 55.	105
Idioma de oscuridad	INT. 55.	105
Idioma de tierra	INT. 55.	105
Idioma de viento	INT. 55.	105
Ingeniería	INT. 60.	105
Ingeniería avanzada	INT. 75, Ingeniería a 3/4.	105
Ingeniería maestra	INT. 90, Ingeniería avanzada.	105
Ingeniería suprema	INT. 105, Ingeniería maestra.	106
Juego de cartas	AGI. 60, INT. 60.	106
Juego de dados	AGI. 60, INT. 55.	106
Juego de dardos	AGI. 65, INT. 50.	106
Malabarismos	AGI. 65.	106
Minería	ESF. 60, Geografía a 3/4.	106
Mitología	INT. 65, Historia a 3/4.	106
Montura aérea	AGI. 70.	107
Montura aérea avanzada	AGI. 85, Montura aérea a 3/4.	107
Montura aérea maestra	AGI. 100, Montura aérea avanzada.	107
Montura aérea suprema	AGI. 150, Montura aérea maestra.	107
Montura	AGI. 50.	107
Montura avanzada	AGI. 60, Montura a 3/4.	107
Montura maestra	AGI. 75, Montura avanzada.	107
Montura suprema	AGI. 85, Montura maestra.	108
Natación mejorada	ESF. 55, AGI. 55.	108
Navegación	AGI. 50, ESF. 50, INT. 60.	108
Navegación avanzada	AGI. 65, ESF. 65, INT. 75, Navegación a 3/4.	108
Navegación maestra	AGI. 80, ESF. 80, INT. 90, Navegación avanzada, Cartografía a 3/4.	108
Navegación suprema	AGI. 95, ESF. 95, INT. 105, Navegación maestra.	108
Navegación submarina	ESF. 50, AGI. 55, INT. 65, Cartografía a 3/4.	108
Navegación submarina avanzada	ESF. 65, AGI. 70, INT. 80, Navegación submarina a 3/4.	109
Navegación submarina maestra	ESF. 80, AGI. 85, INT. 95, Navegación submarina avanzada.	109
Navegación submarina suprema	ESF. 95, AGI. 100, INT. 110, Navegación submarina avanzada.	109
Orfebrería	AGI. 65, INT. 75, Forja a 3/4, Ebanistería a 3/4.	109
Primeros auxilios	INT. 50.	109
Curación	INT. 60, Primeros auxilios.	100
Rastrear	PER. 35.	109
Regateo	INT. 60.	110
Reparación	INT. 60, Forja a 3/4.	110
Reparación avanzada	INT. 75, Reparación a 3/4, Forja ligera.	108
Reparación maestra	INT. 90, Reparación avanzada, Forja intermedia.	109
Reparación suprema	INT. 105, Reparación maestra, Forja pesada.	109
Resistencia física	ESF. 75.	109
Robo	AGI. 60.	109
Saltador	AGI. 55.	109
Sigilo	AGI. 65.	109
Subterfugio	AGI. 75, Sigilo a 3/4.	109
Tasación	INT. 65.	110
Tatuar	AGI. 60, INT. 55.	110

Arte escénica

APRENDIZAJE: Escuela de arte escénica. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 285 a 305 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65, Canto a 3/4, Danza regional.
REGIONES: 1, 5.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según obra (dificultad)
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá representar obras teatrales, interpretar historias, relatos, etc., con el objetivo tanto de entretener como de ser un medio de divulgación de cultura. Normalmente esta aptitud se ha de aprender en una academia especializada, y requiere de unos conocimientos previos. Hay personajes que utilizan esta aptitud como fuente de ingresos. Las grandes historias de héroes y leyendas han sido siempre contadas por estos artistas. Los puntos de esta aptitud se usarán como bonificador a las tiradas de Inteligencia en estos casos. Cualquiera puede intentar representar una obra, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar muy difícil.

Canto

APRENDIZAJE: Escuela de canto. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 55.
REGIONES: 1, 5, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según canción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá entonar cánticos y melodías características de la región donde se haya aprendido. En ocasiones, estas canciones o melodías pueden infundir valor o calmar los ánimos en situaciones determinadas. Los puntos de esta aptitud se usarán como bonificador a las tiradas de Inteligencia a la hora de cantar. Cualquiera puede intentar cantar, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Carpintería

APRENDIZAJE: Escuela de carpintería. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 60 a 80 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 50, AGI. 45, INT. 45.
REGIONES: 1, 2, 5, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según trabajo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar trabajos de carpintería sencillos, como construcciones de mesas, sillas, muebles, etc. Hay personajes que utilizan esta aptitud como fuente de ingresos. Los puntos de esta aptitud se usarán como bonificador a las tiradas de Esfuerzo a la hora de usar carpintería. Cualquiera puede intentar realizar trabajos de carpintería, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Cartografía

APRENDIZAJE: Escuela de geografía. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 60.
REGIONES: 1, 2, 5, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según mapa.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar mapas detallados de las diferentes regiones o zonas en concreto gracias a los conocimientos que se aprenden en la escuela de geografía. Además de ello será capaz de interpretar los mapas realizados por otros personajes. Muchos personajes utilizan esta aptitud como fuente de ingresos. Los puntos de esta aptitud se usarán como bonificador a las tiradas de Inteligencia a la hora de usar cartografía.

Cazador

APRENDIZAJE: Escuela de caza (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 248 a 330 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65, Localizar a 3/4 o Rastrear.
REGIONES: 1, 2, 3.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: El personaje obtiene un bonificador a Localizar o Rastrear igual al valor de esta aptitud y además le permite acechar a una presa, debido a su gran especialización en los terrenos y los hábitos de las mismas. Para realizarlo hay que superar una tirada de inteligencia definida por el director de juego y mejorada por los puntos de aptitud actuales. Si se consigue se ganará un punto de progresión adicional.

Cocinar

APRENDIZAJE: Escuela de cocina. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.

CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 55.
REGIONES: 1, 5.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según plato.
DESCRIPCIÓN: Permite hacer algo más que preparar alimentos para su consumo. Una persona que posea esta aptitud es capaz de preparar manjares exquisitos y grandes banquetes, pudiendo servirle también como fuente de ingresos. Tener esta aptitud permite enseñar a otras personas a cocinar, y en algunas ocasiones ayuda a las negociaciones con otros personajes. Los puntos de esta aptitud se usarán como bonificador a las tiradas de Inteligencia a la hora de cocinar. Cualquiera puede intentar cocinar, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Comercio por región

APRENDIZAJE: No se requiere.
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 472 a 630 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 70, Regateo, Tasación a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Otorga al personaje una licencia para realizar actividades comerciales en una región determinada. Esto no significa que no se pueda vender, sino que con esta licencia se certifica que la venta se ajusta a los precios estipulados en el mercado. Los personajes jugadores siempre intentarán dirigirse a un comerciante con licencia para evitar acciones fraudulentas. Para obtenerla hay que acudir a las autoridades locales, pagar las tasas correspondientes y demostrar tener conocimiento del mercado local.

Conocimiento de venenos

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 523 a 698 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 75, Herboristería.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con el uso de esta aptitud el personaje obtendrá un bonificador a Herboristería igual a los puntos que tenga en esta aptitud y además le permitirá poder preparar venenos de diversas clases. Al ser conocedor de su elaboración también permite la detección de estos ya sea en bebidas o en comidas. Un personaje que no tenga aprendida esta aptitud podrá intentar crear o detectar venenos, pero le resultará bastante complicado. Los puntos de esta aptitud se usarán como bonificador a las tiradas de Inteligencia a la hora de usarla. Si se consigue realizar la tirada con éxito a la hora de preparar cualquier tipo de veneno o de utilizar herboristería se ganará un punto de progresión adicional.

Constitución atlética

APRENDIZAJE: Automático al llegar a ESF. 65.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15/asalto.
PRERREQUISITOS: ESF. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Cuando un personaje alcanza el valor de su característica primaria de Esfuerzo a un 65, se considera que tiene un punto en la aptitud de Constitución atlética. Cada vez que consiga una tirada con éxito en esta aptitud irá acumulando puntos de progresión. Los puntos de aptitud se usarán como bonificador a las tiradas de Esfuerzo cuando estas impliquen un tiempo de ejecución completo, por ejemplo al levantar un rastrillo pesado. El uso de esta aptitud requiere de un gasto de 15 puntos de reserva de esencia por asalto.

Constructor

APRENDIZAJE: Escuela de construcción. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: Especial.
COSTE EN DURGANS: De 364 a 485 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 70, ESF. 50, Carpintería a 3/4 y Herrería a 3/4 o ser Vulcano y tener Ingeniería a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +10 a la dificultad para rudimentarias, no se puede para el resto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Ver tabla adjunta.
DESCRIPCIÓN: Esta aptitud otorga los conocimientos necesarios para la construcción de estructuras y edificaciones. En ocasiones será necesario reunir varios personajes con esta aptitud según el tipo de construcción, ya que se puede disminuir el tiempo de ejecución cuanto mayor sea el número de constructores que participen. A cada día que se necesite para la construcción, se deberá pasar con éxito una tirada de Esfuerzo y otra tirada de Inteligencia, aplicándole a ambas el valor de puntos de aptitud que se tenga en Constructor. El fallo de la tirada sólo implica que se retrasa un nuevo día. Si se consigue utilizar la aptitud con éxito se ganará un punto de progresión adicional en la misma. La siguiente tabla muestra ejemplos a la hora de construir diferentes estructuras o edificios, aunque el director de juego puede variar estos valores si lo considerase necesario.

TIPO	VALOR NECESARIO EN CONSTRUCTOR	T. EJECUCIÓN (DÍAS)	Nº MÍNIMO DE CONSTRUCTORES
Rudimentaria	1	1	1
Refugio improvisado con ramas, hojas y barro.			
Simple	7	7	2
Cabaña de madera, establos, puestos de mercadería.			
Normal	15	30	5
Casas o establecimientos de uno o dos pisos.			
Elaborada	23	80	15
Mansiones, torres vigías, abadías, caserones y puentes.			
Compleja	32	300	30
Castillos y fortificaciones			

Corazón de león

APRENDIZAJE: Automático al llegar a ESF. 100.
BONIFICADOR: Un punto extra permanente en vitalidad.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 100, Constitución Atlética a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Cuando un personaje alcanza el valor de su característica primaria de esfuerzo a un 100, cada vez que consiga una tirada excepcional en dicha característica (95 o más), aumentará en un punto permanente su valor de vitalidad. De este modo sólo aumentará con tiradas de esfuerzo no relacionadas con ataques, ya que se refiere a situaciones de esfuerzo físico exclusivamente.

Corredor

APRENDIZAJE: Escuela de atletismo. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ver tabla adjunta.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ver tabla adjunta.
PRERREQUISITOS: ESF. 60, AGI. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con el debido entrenamiento en escuelas de atletismo es posible realizar carreras más veloces. Esta aptitud confiere al que la posea un bonificador a las tiradas de Movimiento gastando parte de reserva de esencia. En la siguiente tabla se observa cuál es el bonificador y el gasto requerido en función de la Agilidad.

VALOR EN AGILIDAD	BONIFICADOR A MOV. NORMAL/CARRERA	GASTO RES. ESENCIA NORMAL/CARRERA
65 - 84	+1/+2	6/10
85 - 99	+2/+4	12/20
100 - 119	+3/+6	24/40
Cada 20 más	+1 /+2 al anterior	El doble que el anterior

Curación

APRENDIZAJE: Escuela de sanación. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 165 a 220 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 60, Primeros auxilios.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje es más receptivo a la curación, por lo que siempre recuperará 5 puntos adicionales cada vez que sea curado, ya sea mediante sellos, esferas de evocación, pócimas o mediante descanso.

Danza regional

APRENDIZAJE: Escuela de danza. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: En función del baile.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede aprender aquellos bailes típicos de una región en concreto. Podrá aprender esta aptitud por cada baile nuevo que desee aprender.

Dedos ágiles

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 a robo, +10 disparo a distancia, +5 a desactivar mecanismos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 75.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede aprender trucos barriobajeros para realizar hurtos sin que se entere su víctima, desactivar mecanismos de un modo más eficiente, así como poder realizar disparos a distancia con mayor precisión.

Desactivar mecanismos

APRENDIZAJE: Maestro herrero. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 55.
REGIONES: Todas.

SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: En función del mecanismo.
DESCRIPCIÓN: Esta aptitud anula el efecto de ciertos mecanismos, bien sea desactivándolos o paralizándolos temporalmente en función de la dificultad. Cualquiera puede intentar desactivar un mecanismo, pero le resultará muy difícil.

Desactivar mecanismos avanzados

APRENDIZAJE: Maestro herrero. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +10 a desactivar mecanismos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 248 a 330 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 65, Desactivar mecanismos a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: En función del mecanismo.
DESCRIPCIÓN: Esta aptitud anula el efecto de mecanismos avanzados, y facilita la desactivación de elementos más sencillos.

Desactivar mecanismos maestros

APRENDIZAJE: Maestro herrero. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +20 a desactivar mecanismos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 1149 a 1532 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 85, Desactivar mecanismos avanzados.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: En función del mecanismo.
DESCRIPCIÓN: Esta aptitud anula el efecto de mecanismos muy complejos. En la mayor parte de los casos sería imposible intentarlo sin tener esta aptitud.

Domar

APRENDIZAJE: Maestro domador. (4 días, C)
BONIFICADOR: +5.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: En función del objetivo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede ser capaz de domar animales de tamaño e inteligencia pequeños, como pueden ser mascotas o crías de animales mayores. Cualquiera puede intentar domar animales pequeños, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Domar montura

APRENDIZAJE: Maestro domador. (4 días, C)
BONIFICADOR: +15.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 557 a 743 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 75, Domar.
REGIONES: 1, 3, 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: En función del objetivo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede ser capaz de domar animales de un tamaño suficiente como para usarlos como montura. Además de ello le conferirá un bonificador a la hora de intentar domar a una criatura inferior.

Domar a las bestias

APRENDIZAJE: Maestro domador. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +25.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 2095 a 2421 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 90, Domar montura.
REGIONES: 3, 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: En función del objetivo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede ser capaz de domar animales de gran tamaño capaces de transportar a varias criaturas, y en ocasiones puede permitirle adivinar las intenciones de una criatura salvaje. Un personaje con esta aptitud se considera un maestro domador.

Ebanistería

APRENDIZAJE: Escuela de carpintería. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 40, AGI. 55, INT. 55.
REGIONES: 1, 2, 5, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: En función de la dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede realizar tallados decorativos en la madera y realizar objetos de precisión también de madera, como arcos, cerbatanas y piezas delicadas de carruajes, barcos o vehículos subacuáticos. Como uso especial, se utiliza la ebanistería para el engarzado de gemas en armas y armaduras, ya que es necesaria una protección de madera alrededor de la gema para que no se ralle al contacto con el metal. Hay personajes que utilizan esta aptitud como fuente de ingresos. Cualquiera puede intentar realizar tallados sencillos, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Equilibrio

APRENDIZAJE: Escuela circense. (4 días, C)
BONIFICADOR: +15.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 60.
REGIONES: 1, 5.
SIN ENTRENAR / APRENDER: Sin penalizador.

TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede mantener el equilibrio mucho mejor que otros, sobre todo en circunstancias adversas. Normalmente esta aptitud se aprende trabajando en un circo, con lo que además puede usarse como fuente de ingresos.

Escalador

APRENDIZAJE: Escuela de alpinismo. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 55, ESF. 60.
REGIONES: 1, 3, 5, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +30 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede escalar superficies abruptas con mayor soltura que los demás, sobre todo cuando se trata de superficies elevadas. Cualquiera puede intentar escalar, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Falsificación

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 60, INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede realizar réplicas de documentos e incluso en ocasiones de otros objetos de manera que parezcan idénticos a sus originales. En la mayoría de los casos se necesitará un material muy similar al original para que el parecido sea razonable. Cualquiera puede intentar falsificar, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Forja

APRENDIZAJE: Maestro forjador. (2 días, N)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 60 a 80 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 50 e INT. 35 o ser Vulcano y tener Ingeniería a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se puede moldear metales sencillos como varas y candados. Se suele utilizar como fuente de ingresos. Cualquiera puede intentar forjar metales sencillos, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Forja ligera

APRENDIZAJE: Maestro forjador. (4 días, C)
BONIFICADOR: +15 a forja.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 120 a 160 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 55, INT. 45, Forja a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede llegar a crear armas y armaduras ligeras.

Forja intermedia

APRENDIZAJE: Maestro forjador. (4 días, C)
BONIFICADOR: +30 a forja.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 364 a 485 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 70, INT. 60, Forja ligera.
REGIONES: 1, 2, 3, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede llegar a crear armas y armaduras intermedias.

Forja pesada

APRENDIZAJE: Maestro forjador. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +45 a forja.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 1207 a 1609 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 85, INT. 75, Forja intermedia.
REGIONES: 2, 3.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede llegar a crear armas y armaduras pesadas, y forjar con maestría el resto de armas y armaduras inferiores. Al personaje se le considerará como maestro forjador.

Forzar cerraduras

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (4 días, C)
BONIFICADOR: +15.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 55, INT. 40.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje podrá forzar cerraduras sencillas, como pequeños candados. La mayoría de los personajes que hacen uso de esta aptitud, suelen emplearla como una fuente dudosa de ingresos. Cualquiera puede intentar forzar cerraduras sencillas, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Forzar cerraduras avanzadas

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (4 días, C)
BONIFICADOR: +30 a forzar cerraduras.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: 465 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 70, INT. 55, Forzar cerraduras.
REGIONES: 1, 2, 5, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje podrá forzar cerraduras más elaboradas, además de forzar de mejor manera las cerraduras sencillas. La mayoría de los personajes que hacen uso de esta aptitud, suelen emplearla como una fuente dudosa de ingresos.

Forzar cerraduras maestras

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +45 a forzar cerraduras.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: 1599 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 85, INT. 70, Forzar cerraduras avanzadas.
REGIONES: 1, 2, 5.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje podrá forzar cerraduras muy complejas. Además se le considera un maestro en la materia. La mayoría de los personajes que hacen uso de esta aptitud, suelen emplearla como una fuente dudosa de ingresos.

Geografía

APRENDIZAJE: Bibliotecas y maestros. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 60.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje ampliará sus conocimientos sobre situaciones geográficas. Un personaje con esta aptitud obtendrá un bonificador adicional de +10 cuando se trate de su región natal. Cualquiera puede intentar identificar situaciones geográficas, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Gran saltador

APRENDIZAJE: Salas de entrenamiento. (4 días, C)
BONIFICADOR: +25.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 248 a 330 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 65, Saltador.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje que dispone de esta aptitud, es más hábil a la hora de saltar, con lo que disfruta de un bonificador a las tiradas de agilidad que se refieran a cualquier tipo de salto.

Heráldica

APRENDIZAJE: Bibliotecas y eventos sociales. (2 días, N)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 60.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje ampliará sus conocimientos sobre blasones, escudos de armas, símbolos identificativos de especies y linajes de la nobleza. Un personaje con esta aptitud obtendrá un bonificador adicional de +10 cuando se trate de su región natal. Cualquiera puede intentar identificar símbolos, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Herboristería

APRENDIZAJE: Bibliotecas, escuelas alquimistas. (4 días, C)
BONIFICADOR: +20.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 60.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje sabrá distinguir gran variedad de plantas y sus efectos, diferenciando de este modo sus cualidades y aplicaciones. Cualquiera puede intentar identificar plantas, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Herrería

APRENDIZAJE: Maestro herrero. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 55, AGI. 45, INT. 50.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de construir piezas sencillas para vehículos y edificaciones, así como mecanismos sencillos. En el caso de edificaciones necesitará trabajar junto con un constructor, y para construir me-

canismos necesitará el diseño de un ingeniero. Además de la aptitud, se necesitará disponer del tiempo y materiales necesarios para cada pieza. Se suele utilizar como fuente de ingresos. Cualquiera puede intentar construir piezas sencillas, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Herrería avanzada

APRENDIZAJE: Maestro herrero. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 a herrería.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 349 a 465 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 70, AGI. 60, INT. 65, Herrería a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de construir mejores piezas para vehículos y parte de edificaciones, así como mecanismos avanzados. En el caso de edificaciones necesitará trabajar junto con un constructor, y para construir mecanismos necesitará el diseño de un ingeniero. Además de la aptitud, se necesitará disponer del tiempo y materiales necesarios para cada pieza. Se suele utilizar como fuente de ingresos.

Herrería maestra

APRENDIZAJE: Maestro herrero. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +30 a herrería.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 1199 a 1599 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 85, AGI. 75, INT. 80, Herrería avanzada.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de construir vehículos pequeños y parte de edificaciones, así como mecanismos complejos. En el caso de edificaciones necesitará trabajar junto con un constructor, y para construir mecanismos necesitará el diseño de un ingeniero. Además de la aptitud, se necesitará disponer del tiempo y materiales necesarios para cada pieza. Un personaje con esta aptitud se considera un maestro en herrería y es capaz de enseñar a otros. Se suele utilizar como fuente de ingresos.

Herrería suprema

APRENDIZAJE: Maestro herrero. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +45 a herrería.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 4059 a 5412 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 100, AGI. 90, INT. 95, Herrería maestra.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de construir vehículos de todo tipo y grandes edificaciones, así como mecanismos muy complejos.
En el caso de edificaciones necesitará trabajar junto con un constructor, y para construir mecanismos necesitará el diseño de un ingeniero. Además de la aptitud, se necesitará disponer del tiempo y materiales necesarios para cada pieza. Se suele utilizar como fuente de ingresos.

Historia

APRENDIZAJE: Bibliotecas y maestros. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 60.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje ampliará sus conocimientos sobre hechos pasados. Un personaje con esta aptitud obtendrá un bonificador adicional de +10 cuando se trate de su región natal. Cualquiera puede intentar recordar hechos de la historia, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Idioma de fuego

APRENDIZAJE: Bibliotecas y maestros. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje tendrá los conocimientos del idioma de fuego suficientes como para entenderlo.
Si este no es su idioma natal, cada vez que intente hablarlo necesitará realizar una tirada con éxito de Inteligencia, hasta que el Director de juego considere que lo ha utilizado lo suficiente como para mantener conversaciones con soltura.

Idioma de hielo

APRENDIZAJE: Bibliotecas y maestros. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje tendrá los conocimientos del idioma de hielo suficientes como para entenderlo.

Si este no es su idioma natal, cada vez que intente hablarlo necesitará realizar una tirada con éxito de Inteligencia, hasta que el Director de juego considere que lo ha utilizado lo suficiente como para mantener conversaciones con soltura.

Idioma de luz

APRENDIZAJE: Bibliotecas y maestros. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje tendrá los conocimientos del idioma de luz suficientes como para entenderlo. Si este no es su idioma natal, cada vez que intente hablarlo necesitará realizar una tirada con éxito de Inteligencia, hasta que el Director de juego considere que lo ha utilizado lo suficiente como para mantener conversaciones con soltura.

Idioma de oscuridad

APRENDIZAJE: Bibliotecas y maestros. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje tendrá los conocimientos del idioma de oscuridad suficientes como para entenderlo. Si este no es su idioma natal, cada vez que intente hablarlo necesitará realizar una tirada con éxito de Inteligencia, hasta que el Director de juego considere que lo ha utilizado lo suficiente como para mantener conversaciones con soltura.

Idioma de tierra

APRENDIZAJE: Bibliotecas y maestros. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje tendrá los conocimientos del idioma de tierra suficientes como para entenderlo. Si este no es su idioma natal, cada vez que intente hablarlo necesitará realizar una tirada con éxito de Inteligencia, hasta que el Director de juego considere que lo ha utilizado lo suficiente como para mantener conversaciones con soltura.

Idioma de viento

APRENDIZAJE: Bibliotecas y maestros. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje tendrá los conocimientos del idioma de viento suficientes como para entenderlo. Si este no es su idioma natal, cada vez que intente hablarlo necesitará realizar una tirada con éxito de Inteligencia, hasta que el Director de juego considere que lo ha utilizado lo suficiente como para mantener conversaciones con soltura.

Ingeniería

APRENDIZAJE: Maestro ingeniero. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 60 o ser Vulcano y tener Orientación a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se pueden diseñar mecanismos sencillos. Se necesitará de un herrero para que se puedan construir. Cualquiera puede intentar diseñar un esbozo, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Ingeniería avanzada

APRENDIZAJE: Maestro ingeniero. (4 días, C)
BONIFICADOR: +15 a ingeniería.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 523 a 698 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 75, Ingeniería a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de diseñar mecanismos avanzados y vehículos terrestres sencillos. Necesitará de un herrero para que se puedan construir. Se suele utilizar como fuente de ingresos.

Ingeniería maestra

APRENDIZAJE: Maestro ingeniero. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +30 a ingeniería.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 1799 a 2399 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 90, Ingeniería avanzada.

REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de diseñar mecanismos y vehículos terrestres complejos. Necesitará de un herrero para que se puedan construir. Se considerará al personaje como un maestro ingeniero. Se suele utilizar como fuente de ingresos.

Ingeniería suprema

APRENDIZAJE: Maestro ingeniero. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +45 a ingeniería.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 6089 a 8119 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 105, Ingeniería maestra.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de diseñar mecanismos muy complejos, vehículos terrestres, aéreos y marítimos. Necesitará de un herrero para que se puedan construir. Se suele utilizar como fuente de ingresos.

Juego de cartas

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 60, INT. 60.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +75 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de realizar trucos con juegos de cartas. En una partida de cartas le confiere ventaja frente a sus adversarios. Se suele utilizar como fuente dudosa de ingresos. Cualquiera puede intentar hacer trucos con las cartas, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Juego de dados

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 60, INT. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +75 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de realizar movimientos especiales con los cubiletes de dados. En una partida de dados le confiere ventaja frente a sus adversarios. Se suele utilizar como fuente dudosa de ingresos. Cualquiera puede intentar hacer trucos con los dados, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Juego de dardos

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 65, INT. 50.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +65 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de realizar tiradas precisas con dardos. En una partida de dardos le confiere ventaja frente a sus adversarios. Se suele utilizar como fuente dudosa de ingresos. Cualquiera puede intentar jugar a los dardos, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Malabarismos

APRENDIZAJE: Escuela circense. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +40 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de realizar filigranas para entretener en espectáculos. Se suele utilizar como fuente de ingresos si se trabaja en un circo. Cualquiera puede intentar realizar malabarismos, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Minería

APRENDIZAJE: Maestro minero. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 202 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 60, Geografía a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +80 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será capaz de realizar excavaciones y participar en construcciones subterráneas con ayuda de constructores. El conocimiento de la zona en la que se excava es crucial, por lo que se requieren conocimientos de geografía. Se suele utilizar como fuente de ingresos.

Mitología

APRENDIZAJE: Bibliotecas y maestros. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 270 a 360 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.

PRERREQUISITOS: INT. 65, Historia a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +80 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje ampliará sus conocimientos sobre relatos que no se han demostrado en el mundo de Geos. Un personaje con esta aptitud obtendrá un bonificador adicional de +10 cuando se trate de mitos relacionados con su región natal. Cualquiera puede intentar recordar historias mitológicas, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

MONTURA AÉREA

APRENDIZAJE: Escuela de montura aérea. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 70.
REGIONES: 1, 3, 5, 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +100 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá utilizar una montura aérea. Esta aptitud sólo permite realizar maniobras sencillas como emprender el vuelo, planear, aterrizar y virar, por lo que no es posible realizar ataques desde la montura ya que requiere una habilidad superior. Con esta aptitud el personaje podrá hacer uso de aquellas criaturas que ya se encuentren domesticadas y adiestradas para ser montadas. Los puntos esta aptitud se usarán como bonificador a las tiradas de Agilidad a la hora de montar en el aire. Cualquiera puede intentar montar en el aire, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar muy difícil.

MONTURA AÉREA AVANZADA

APRENDIZAJE: Escuela de montura aérea. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +5 a montura aérea.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 1177 a 1569 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 85, Montura aérea a 3/4.
REGIONES: 3, 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Igual que montura aérea, pero permite atacar desde la montura. Confiere un bonificador a las tiradas de montura aérea.

MONTURA AÉREA MAESTRA

APRENDIZAJE: Escuela de montura aérea. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 a montura aérea.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 4048 a 5397 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 100, Montura aérea avanzada.
REGIONES: 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Igual que montura aérea y Montura aérea avanzada. Permite enseñar montura aérea y el bonificador es mayor.

MONTURA AÉREA SUPREMA

APRENDIZAJE: Escuela de montura aérea. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +35 a montura aérea en carga.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 201539 a 268719 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 20.
PRERREQUISITOS: AGI. 150, Montura aérea maestra.
REGIONES: 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Igual que montura aérea maestra, pero el jinete obtiene un 10 adicional a montura si utiliza parte de su reserva de esencia al efectuar una carga o un picado sobre otro personaje o criatura.

MONTURA

APRENDIZAJE: Escuela de montura. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 60 a 80 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 50
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá utilizar una montura terrestre. Esta aptitud sólo permite realizar maniobras sencillas como emprender la marcha, parar, saltar y virar, por lo que no es posible realizar ataques desde la montura, ya que requiere una habilidad superior. Cualquiera puede intentar utilizar una montura terrestre, pero si no lo ha aprendido en una escuela le resultará más difícil conseguirlo. Los puntos de esta aptitud se usarán como bonificador a las tiradas de Agilidad a la hora de montar.

MONTURA AVANZADA

APRENDIZAJE: Escuela de montura. (4 días, C)
BONIFICADOR: +5 a montura.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 165 a 205 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 60, Montura a 3/4.
REGIONES: 1, 3, 5, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Igual que montura, pero permite atacar desde la montura. Confiere un bonificador a las tiradas de montura.

MONTURA MAESTRA

APRENDIZAJE: Escuela de montura. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 a montura.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.

COSTE EN DURGANS: Según escuela.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: De 538 a 710 DD.
PRERREQUISITOS: AGI. 75, Montura avanzada.
REGIONES: 1, 3, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Igual que montura avanzada. Permite enseñar montura y el bonificador es mayor.

Montura suprema

APRENDIZAJE: Escuela de montura. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +25 a montura en carga.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 1294 a 1722 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 10.
PRERREQUISITOS: AGI. 85, Montura maestra.
REGIONES: 1, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Igual que montura maestra, pero el jinete obtiene un bonificador adicional a montura si utiliza parte de su reserva de esencia al efectuar una carga sobre otro personaje o criatura.

Natación mejorada

APRENDIZAJE: Escuelas de natación. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 55, AGI. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +40 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje se mueve con mayor soltura en el agua y es capaz de nadar más rápido y durante más tiempo que otros. Cualquiera puede intentar nadar, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Navegación

APRENDIZAJE: Escuela naval. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 50, ESF. 50, INT. 60.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +80 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá utilizar un navío pequeño para desplazarse por el mundo de Geos. Esta aptitud sólo permite realizar maniobras sencillas como emprender la marcha, parar y virar, por lo que no es posible realizar ataques desde el navío, ya que requiere una habilidad superior. Cualquiera puede intentar navegar, pero si no lo ha aprendido en una escuela le resultará más difícil conseguirlo.

Navegación avanzada

APRENDIZAJE: Escuela naval. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 a navegación.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 523 a 698 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 65, ESF. 65, INT. 75, Navegación a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá utilizar un navío mediano para desplazarse por el mundo de Geos. Esta aptitud permite realizar todo tipo de maniobras en un navío pequeño o mediano, incluyendo atacar desde los mismos si disponen de cañones o armas similares. Se obtiene un bonificador a navegación.

Navegación maestra

APRENDIZAJE: Escuela naval. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +30 a navegación.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 1867 a 2489 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 80, ESF. 80, INT. 90, Navegación avanzada, Cartografía a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá utilizar cualquier navío para desplazarse por el mundo de Geos. Esta aptitud permite realizar cualquier maniobra o ataque con todos los navíos posibles siempre que dispongan de armamento a bordo. Se considerará al personaje como un maestro naval.

Navegación suprema

APRENDIZAJE: Escuela naval. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +45 a navegación.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 6123 a 8164 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 95, ESF. 95, INT. 105, Navegación maestra.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá utilizar cualquier navío de un modo mucho mejor para desplazarse por el mundo de Geos. Esta aptitud permite realizar cualquier maniobra o ataque con todos los navíos posibles siempre que dispongan de armamento a bordo.

Navegación submarina

APRENDIZAJE: Escuela naval. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 270 a 360 DD.

GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 50, AGI. 55, INT. 65, Cartografía a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá utilizar un navío submarino pequeño para desplazarse por el mundo de Geos. Esta aptitud sólo permite realizar maniobras sencillas como emprender la marcha, parar y virar, por lo que no es posible realizar ataques desde el navío, ya que requiere una habilidad superior. El hecho de navegar bajo el agua requiere de conocimientos de cartografía para guiarse a través de la geografía marina de Geos.

Navegación submarina avanzada

APRENDIZAJE: Escuela naval. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 a navegación submarina.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 818 a 1091 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 65, AGI. 70, INT. 80, Navegación submarina a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá utilizar un navío submarino mediano para desplazarse por el mundo de Geos. Esta aptitud permite realizar todo tipo de maniobras en un navío pequeño o mediano, incluyendo atacar desde los mismos si disponen de cañones o armas similares.

Navegación submarina maestra

APRENDIZAJE: Escuela naval. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +30 a navegación submarina.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 2716 a 3620 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 80, AGI. 85, INT. 95, Navegación submarina avanzada.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá utilizar cualquier navío submarino para desplazarse por el mundo de Geos. Esta aptitud permite realizar cualquier maniobra o ataque con todos los navíos submarinos posibles siempre que dispongan de armamento a bordo. Se considerará al personaje como un maestro de navegación submarina.

Navegación submarina suprema

APRENDIZAJE: Escuela naval. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +45 a navegación submarina.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 9143 a 12190 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 95, AGI. 100, INT. 110, Navegación submarina maestra.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según acción.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá utilizar un cualquier navío submarino de mejor modo para desplazarse por el mundo de Geos. Esta aptitud permite realizar cualquier maniobra o ataque con todos los navíos submarinos posibles siempre que dispongan de armamento a bordo.

Orfebrería

APRENDIZAJE: Maestro orfebre. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 1104 a 1472 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Según calidad de la gema.
PRERREQUISITOS: AGI. 65, INT. 75, Forja a 3/4 y Ebanistería a 3/4 o ser Vulcano y tener Ingeniería a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se puede engarzar gemas imbuidas con evocaciones o aptitudes para conferir propiedades especiales a objetos de calidad. Si se utiliza esta aptitud con éxito se ganará un punto de progresión adicional para la misma. Existen dos opciones de obtener dichas gemas: o bien comprarlas ya imbuidas o bien intentar imbuir una evocación en una gema vacía. Para este último caso se deberá poseer tanto la aptitud de imbuir como la de mantener, además de la propia evocación o aptitud. El caso de las gemas es el único en el que la acción de imbuir se considera permanente. Un objeto que haya sido engarzado dispondrá de la evocación que contenga su gema y a cada uso de la misma se deberá hacer un gasto de reserva de esencia igual a la mitad de la que requiera la evocación contenida.

Primeros auxilios

APRENDIZAJE: Escuela de sanación. (2 días, N)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 60 a 80 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 50.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +40 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede realizar técnicas de primeros auxilios a otro personaje que se encuentre noqueado, para que pueda recobrar la consciencia. Cualquiera puede intentar realizar los primeros auxilios, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Rastrear

APRENDIZAJE: Maestro explorador. (2 días, N)
BONIFICADOR: +15.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: PER.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.

GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: PER. 35.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según presa.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede intentar localizar y rastrear a una presa haciendo uso de sus sentidos. El Director de juego determinará cuál es el sentido a utilizar en función de la situación. El uso de esta aptitud aplicará un bonificador a las tiradas de percepción relacionadas con el rastreo. Cualquiera puede intentar rastrear, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar muy difícil.

Reforja

APRENDIZAJE: Maestro forjador. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 263 a 350 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65, Forja ligera.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede crear un objeto de calidad a partir de objetos ligeros. Suele utilizarse para crear armas mejoradas a partir de dos o más armas. Para ello se necesitan también conocimientos de forja ligera para el arma que se desee crear. Con ayuda de la orfebrería se pueden crear objetos maravillosos.

Reforja intermedia

APRENDIZAJE: Maestro forjador. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 a reforja.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 996 a 1168 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 80, Reforja a 3/4, Forja intermedia.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede crear un objeto de calidad a partir de objetos intermedios. Suele utilizarse para crear armas mejoradas a raíz de dos o más armas. Para ello se necesitan también conocimientos de forja intermedia para el arma que se desee crear. Con ayuda de la orfebrería se pueden crear objetos maravillosos.

Reforja pesada

APRENDIZAJE: Maestro forjador. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +30 a reforja.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 3408 a 4463 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 95, Reforja intermedia, Forja pesada.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede crear un objeto de calidad a partir de objetos pesados. Suele utilizarse para crear armas mejoradas a raíz de dos o más armas. Para ello se necesitan también conocimientos de forja pesada para el arma que se desee crear. Con ayuda de la orfebrería se pueden crear objetos maravillosos.

Regateo

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 60.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +40 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede intentar persuadir a un posible comprador o vendedor para mejorar el precio pactado a su favor. Cualquiera puede intentar regatear, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Reparación

APRENDIZAJE: Maestro reparador. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 165 a 220 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 60, Forja a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +70 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede reparar un objeto sencillo que se haya desgastado o roto, como por ejemplo una llave, un mecanismo sencillo, un gozne de una puerta, una cadena, etc. siempre que disponga de los materiales necesarios. No permite reparar armas, armaduras ni vehículos. Cualquiera puede intentar reparar un objeto, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

Reparación avanzada

APRENDIZAJE: Maestro reparador. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 a reparación.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 598 a 798 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 75, Reparación a 3/4, Forja ligera.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede reparar objetos cotidianos además de armas, armaduras y vehículos ligeros que se hayan desgastado o roto, siempre que disponga de los materiales necesarios. En ocasiones puede requerirse la ayuda de herreros o ingenieros si la complejidad es muy elevada.

Reparación maestra

APRENDIZAJE: Maestro reparador. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +30 a reparación.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 2019 a 2691 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 90, Reparación avanzada, Forja intermedia.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede reparar todo tipo de objetos cotidianos además de armas, armaduras y vehículos intermedios que se hayan desgastado o roto, siempre que disponga de los materiales necesarios. En ocasiones puede requerirse la ayuda de herreros o ingenieros si la complejidad es muy elevada. Llegado a este punto, el personaje se considera maestro reparador.

Reparación suprema

APRENDIZAJE: Maestro reparador. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +45 a reparación.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 6802 a 9070 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 105, Reparación maestra, Forja pesada.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede reparar todo tipo de objetos cotidianos además de armas, armaduras y vehículos pesados que se hayan desgastado o roto, siempre que disponga de los materiales necesarios. En ocasiones puede requerirse la ayuda de herreros o ingenieros si la complejidad es muy elevada.

Resistencia física

APRENDIZAJE: Salas de entrenamiento. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 75.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede resistir ataques físicos que requieran una evasión por esfuerzo, proporcionándole un bonificador a dicha tirada.

Robo

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (2 días, N)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 60.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según dificultad.
DESCRIPCIÓN: Un personaje que dispone de esta aptitud, es más hábil a la hora de realizar hurtos de manera que su víctima no se percate de la situación. El bonificador a la tirada de agilidad será igual a los puntos en esta aptitud. Cualquiera puede intentar robar, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil. Algunos personajes utilizan esta aptitud como fuente dudosa de ingresos.

Saltador

APRENDIZAJE: Salas de entrenamiento. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: Sin penalizador.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje que dispone de esta aptitud, es más hábil a la hora de saltar, con lo que disfruta de un bonificador a las tiradas de agilidad que se refieran a cualquier tipo de salto.

Sigilo

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 65 o ser Felino y tener reflejos mejorados a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede intentar caminar sin hacer ruido. Para realizarlo hay que superar una tirada de agilidad definida por el director de juego y mejorada por los puntos de aptitud. Si se consigue se ganarán puntos de progresión en función de la dificultad superada.

Subterfugio

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 557 a 743 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 75, Sigilo a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +85 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede intentar ocultarse ante la presencia de otros personajes o criaturas, con lo que disfruta de un bonificador a las tiradas de agilidad en estos casos. Cualquiera puede intentar ocultarse, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar muy difícil.

TASACIÓN

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (2 días, N)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según objeto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede identificar el valor de un objeto de manera precisa. Cualquiera puede intentar tasar un objeto, pero sin el debido aprendizaje le puede resultar más difícil.

TATUAR

APRENDIZAJE: Maestro de tatuajes. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 90 a 120 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 65, INT. 55.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +100 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según tatuaje.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje puede realizar tatuajes de diversas formas y tamaños en cualquier zona de la anatomía que tenga piel. Combinada con la aptitud de Imbuir, pueden realizarse tatuajes maravillosos descritos en el capítulo de equipo.

APTITUDES POR ESPECIE

Se consideran aptitudes por especie aquellas que pueden aprender los miembros de una estirpe determinada, mediante progresión o adiestramiento. Estas aptitudes tan sólo se podrán obtener si el personaje es de una especie determinada. Todas estas aptitudes, para su utilización, deberán haber sido aprendidas o adquiridas, no pudiendo hacer uso de ellas sin un mínimo de adiestramiento o progresión.

En la siguiente tabla se muestra un listado de las aptitudes por especie, citando su nombre, aquellos prerrequisitos que sean necesarios para hacer uso de ellas y por último el número de la página donde se hacen referencia. En la descripción detallada de cada una de las aptitudes mostrada a continuación de todas las tablas de resumen, se mencionarán datos como su tiempo de ejecución, posibles bonificadores, posible gasto de reserva de esencia, coste de aprendizaje, región donde puede ser aprendida, etc.

APTITUDES POR ESPECIE/ *RESUMEN*

APTITUD	PRERREQUISITOS	PÁGINA
Afinidad con aptitud de combate	Ser Terrano, Aptitud a mejorar a 100.	113
Afinidad con aptitud de esencia	Ser Tyrlin, Aptitud a mejorar a 100.	113
Afinidad con aptitud genérica	Ser Terrano o Tyrlin, Aptitud a mejorar a 100.	113
Arma willen	Ser Willen.	113
Armadura willen	Ser Willen.	113
Carga colosal	Ser Coloso, ESF. 70.	113
Cornada	Ser Coloso, ESF. 65.	114
Detección	Ser Tyrlin.	114
Intuición	Ser Terrano.	115
Localizar	Ser Coloso.	115
Mordedura felina	Ser Felino, Reflejos mejorados a 3/4.	115
Orientación	Ser Vulcano.	115
Brazo Fuerte	Ser Vulcano, Orientación a 3/4.	113
Cuerpo de piedra	Ser Vulcano, Brazo fuerte a 3/4.	114
Piernas enraizadas	Ser Vulcano, Brazo fuerte 75.	115
Sentir el peligro	Ser Felino.	115
Sentir elemento	Ser Dragho.	115
Despegar	Ser Dragho, Sentir elemento a 3/4.	114
Volar	Ser Dragho, Despegar a 3/4.	116
Golpe de aire	Ser Dragho, Despegar a 3/4.	114
Golpe del cielo	Ser Dragho, Despegar a 3/4.	114
Visión esencial	Ser Dragho, Sentir elemento a 3/4.	116
Aliento esencial	Ser Dragho, Visión esencial a 3/4.	113
Sentir la esencia	Ser Willen.	116
Zarpazo felino	Ser Felino, ESF. 65.	116

AFINIDAD CON APTITUD DE COMBATE

APRENDIZAJE: Maestro Terrano. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: Según aptitud de combate.
COSTE EN DURGANS: Coste de la aptitud a mejorar x1.5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Terrano, Aptitud a mejorar al máximo.
REGIONES: 1.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar mediante puntos de progresión una aptitud de combate a su elección. Esta aptitud se podrá aprender tantas veces como aptitudes de combate se deseen mejorar.

AFINIDAD CON APTITUD DE ESENCIA

APRENDIZAJE: Maestro Tyrlin. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: Según aptitud de esencia.
COSTE EN DURGANS: Coste de la aptitud a mejorar x1.5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Tyrlin, Aptitud a mejorar al máximo.
REGIONES: 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar mediante puntos de progresión una aptitud de esencia a su elección. Esta aptitud se podrá aprender tantas veces como aptitudes de esencia se deseen mejorar.

AFINIDAD CON APTITUD GENÉRICA

APRENDIZAJE: Maestro Terrano, Tyrlin. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: Según aptitud genérica.
COSTE EN DURGANS: Coste de la aptitud a mejorar x1.5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Terrano o Tyrlin y tener la aptitud a mejorar al máximo.
REGIONES: 1, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar mediante puntos de progresión una aptitud genérica a su elección. Esta aptitud se podrá aprender tantas veces como aptitudes genéricas se deseen mejorar.

ALIENTO ESENCIAL

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 4/asalto.
PRERREQUISITOS: Ser Dragho y tener Visión esencial a 3/4.
REGIONES: 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un Dragho será capaz de canalizar la esencia a la que este pertenece en un aliento en forma de cono. Será un cono de 4 metros de largo, en la punta 1 metro, luego 2, luego 4 y por último 8 y causará un daño de 2D4 allá por donde pase. Para lanzarlo hay que superar una tirada de inteligencia mejorada por los puntos de progresión actuales. Si se consigue se ganará un punto de progresión adicional.

ARMA WILLEN

APRENDIZAJE: Maestro Willen.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: Según arma.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Willen.
REGIONES: 5.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud adquiere automáticamente la aptitud de combate de afinidad con armas ligeras, aunque no cumpla con los prerrequisitos.

ARMADURA WILLEN

APRENDIZAJE: Maestro Willen.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: Según armadura.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Willen.
REGIONES: 5.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud adquiere automáticamente la aptitud de combate de afinidad con armaduras, aunque sólo le servirá para armaduras ligeras.

BRAZO FUERTE

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 4.
PRERREQUISITOS: Ser Vulcano y tener Orientación a 3/4.
REGIONES: 2.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se pueden realizar ataques cuerpo a cuerpo con los puños causando un daño de 3D4 más el daño típico por esfuerzo. Los puntos de aptitud servirán como bonificador al ataque con puños y se ganarán puntos de progresión si el ataque tiene éxito.

CARGA COLOSAL

APRENDIZAJE: Maestro Coloso. (4 días, C)
BONIFICADOR: +15 en ataques con carga.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.

GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: Ser Coloso, ESF. 70.
REGIONES: 3.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un Coloso puede realizar cargas con un bonificador a la tirada de ataque, debido a su gran envergadura.

Cornada

APRENDIZAJE: Maestro Coloso. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 6.
PRERREQUISITOS: Ser Coloso, ESF. 65.
REGIONES: 3.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un Coloso puede realizar ataques cuerpo a cuerpo con los cuernos en lugar de con los puños, causando un daño de 2D4 más el daño típico por esfuerzo.

Cuerpo de piedra

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 6/asalto.
PRERREQUISITOS: Ser Vulcano y tener Brazo fuerte a 3/4.
REGIONES: 2.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje podrá obtener un bonificador igual a sus puntos de aptitud a su valor de defensa. Si se defiende con éxito de su próximo enemigo recibirá un punto de progresión adicional. Deberá declarar el uso de la aptitud antes de que el director de juego lance los dados.

Despegar

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 4/asalto.
PRERREQUISITOS: Ser Dragho y tener Sentir elemento a 3/4.
REGIONES: 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud puede elevarse en el aire en su misma posición o puede planear en el caso de una caída libre. El hecho de despegar no será suficiente como para eludir ataques cuerpo a cuerpo, ya que en realidad se elevará a una altura de aproximadamente un metro de la superficie. Podrá desplazarse a la misma velocidad que cuando camine. Para poder despegar hay que superar una tirada de agilidad definida por el director de juego y mejorada por los puntos de aptitud actuales. Si se consigue se ganará un punto de progresión.

Detección

APRENDIZAJE: Automático.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: PER.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Tyrlin.
REGIONES: 1.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá detectar aquellos elementos que han sido ocultados a propósito, como por ejemplo una puerta secreta o un mecanismo oculto de activación. El director de juego podrá solicitar esta tirada al personaje aunque este no lo haya pedido.

Golpe de aire

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15/asalto.
PRERREQUISITOS: Ser Dragho y tener Despegar a 3/4.
REGIONES: 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Si se ha despegado previamente, se podrá aletear con mayor intensidad para levantar polvo y reducir la visibilidad de sus adversarios. Estos tendrán que superar una tirada de evasión de agilidad o aumentará la dificultad de su próximo ataque en 20 puntos. Para realizarlo hay que superar una tirada de esfuerzo definida por el director de juego y mejorada por los puntos de aptitud. Si se consigue se ganará un punto de progresión adicional.

Golpe del cielo

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 20.
PRERREQUISITOS: Ser Dragho y tener Despegar a 3/4.
REGIONES: 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Se puede atacar manteniéndose un momento en el aire para luego caer sobre su oponente, obteniendo un bonificador al ataque mejorada por los puntos de aptitud actuales. El hecho de utilizar esta aptitud supone una acción base y de movimiento por tiempo completo. Para realizarlo hay que superar una tirada de esfuerzo definida por el director de juego y mejorada por los puntos de aptitud actuales. Si se consigue se ganará un punto de progresión adicional.

Intuición

APRENDIZAJE: Automático.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: PER.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Terrano.
REGIONES: 1.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud inicialmente tendrá la capacidad de poder intuir en ocasiones aquellos acontecimientos que estén a punto de suceder. Esto no implica una predicción exacta de los acontecimientos, sino una sensación. Un jugador podrá hacer uso voluntariamente de ella, siempre y cuando lo crea conveniente el director de juego.

Localizar

APRENDIZAJE: Automático.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: PER.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Coloso.
REGIONES: 3.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según presa.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un Coloso puede intentar localizar y rastrear a una presa haciendo uso de sus sentidos de una manera excepcional. Esta aptitud se puede combinar con la de rastrear para obtener un bonificador mayor. El Director de juego determinará cuál es el sentido a utilizar en función de la situación. El uso de esta aptitud aplicará un bonificador a las tiradas de percepción relacionadas con el rastreo.

Mordedura felina

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión.
BONIFICADOR: +1D6 al daño.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 4/asalto.
PRERREQUISITOS: Ser Felino y tener Reflejos mejorados a 3/4.
REGIONES: 1.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un Felino puede realizar ataques cuerpo a cuerpo con sus fauces, causando un daño de 1D6 más el daño típico por esfuerzo.

Orientación

APRENDIZAJE: Automático.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: PER.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Vulcano.
REGIONES: 2.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá orientarse en diferentes tipos de terrenos, como grutas y pasadizos. Es como si tuviesen un pequeño mapa en su cabeza. El director de juego podrá solicitar esta tirada al personaje aunque este no lo haya pedido.

Piernas enraizadas

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 6/asalto.
PRERREQUISITOS: Ser Vulcano y tener Brazo fuerte a 3/4.
REGIONES: 2.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un Vulcano puede mejorar sus tiradas de evasión de esfuerzo con los puntos de aptitud que tenga, como si sus piernas echaran raíces y fuese casi imposible desequilibrarle. Si supera la evasión con éxito ganará un punto de progresión adicional, pero deberá declarar su uso antes de que el director de juego lance los dados.

Sentir el peligro

APRENDIZAJE: Automático.
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: PER.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Felino.
REGIONES: 1.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud los Felinos pueden presentir el peligro a su alrededor. Cuando sienten el peligro, los cabellos del felino se erizan. El director de juego podrá solicitar esta tirada al personaje Felino siempre que lo considere oportuno, incluso cuando este hubiera fallado una tirada de otro sentido, siempre y cuando pudiera representar un peligro.

Sentir elemento

APRENDIZAJE: Automático.
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: PER.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Dragho.
REGIONES: 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un Dragho puede sentir, ver

y detectar aquel elemento al que se encuentra vinculado. Una fina membrana, como si de un segundo párpado se tratase, envuelve los ojos desde los costados opuestos a los párpados naturales, proporcionándole la capacidad de ver en diferentes versiones cromáticas según su Astro Creador, toda aquella emanación evocadora o elemento, ya sea natural o por esencia, del mismo astro al que pertenece.

Sentir la esencia

APRENDIZAJE: Automático.
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: PER.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Ser Willen.
REGIONES: 5.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud, un personaje adquiere una capacidad sensorial increíble. Las evocaciones, runas esenciales y sellos de aprendizaje, consumen y generan grandes corrientes de esencia, a las que esta especie les son frecuentemente sensibles. El director de juego podrá solicitar al personaje que emplee este sentido por especie.

Visión esencial

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: PER.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 4/asalto.
PRERREQUISITOS: Ser Dragho y tener Sentir elemento a 3/4.
REGIONES: 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Esta aptitud mejora a la aptitud sentir elemento ya que aparte de poder ver, sentir y detectar el elemento al que se encuentra vinculado, pueden ver el resto de elementos. Si se supera una tirada de percepción mejorada por los puntos de aptitud actuales se ganará un punto de progresión adicional.

Volar

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión.
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 5/asalto.
PRERREQUISITOS: Ser Dragho y tener Despegar a 3/4.
REGIONES: 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud puede elevarse en el aire y moverse libremente por él. Podrá desplazarse a la misma velocidad que cuando camine. Cuando emplee un asalto para atacar a alguien que esté en tierra, se expondrá a recibir ataques en la duración del mismo. Para poder volar hay que superar una tirada de agilidad definida por el director de juego y mejorada por los puntos de aptitud actuales. Si se consigue volar, se gana un punto de progresión adicional.

Zarpazo felino

APRENDIZAJE: Maestro Felino. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 6.
PRERREQUISITOS: Ser Felino, ESF. 65.
REGIONES: 1.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un Felino puede realizar ataques cuerpo a cuerpo con las zarpas en lugar de con los puños, causando un daño de 2D4 más el daño típico por esfuerzo.

APTITUDES DE COMBATE

Se consideran aptitudes de combate aquellas que se pueden aprender mediante progresión o adiestramiento. Estas modificarán o variarán la resolución de una secuencia de combate ya sea personaje o criatura. El aprendizaje de estas aptitudes supondrá una mejora para las acciones que desempeñan un combate, pudiendo ser estas acciones por tiempo parcial o completo.

En la siguiente tabla se muestra un listado de las aptitudes de combate, citando su nombre, aquellos prerrequisitos que sean necesarios para hacer uso de ellas y por último el número de la página donde se hacen referencia.

En la descripción detallada de cada una de las aptitudes mostrada a continuación de todas las tablas de resumen, se mencionarán datos como su tiempo de ejecución, posibles bonificadores, posible gasto de reserva de esencia, coste de aprendizaje, región donde puede ser aprendida, etc.

APTITUDES DE COMBATE/ *RESUMEN*

APTITUD	PRERREQUISITOS	PÁGINA
Afinidad con arcos	AGI. 75, No ser Felino.	118
Afinidad con armaduras	ESF. 95, No ser Dragho.	118
Afinidad con armas	ESF. 95, No ser Willen.	118
Afinidad con armas ligeras	ESF. 75.	118
Afinidad con dos armas	ESF. 80, AGI. 75.	118
Afinidad con espadas	ESF. 75.	118
Afinidad con hachas	ESF. 75.	118
Afinidad con martillos	ESF. 75.	118
Agilidad mejorada	AGI. 75, No ser Coloso.	119
Alcance mayor	AGI. 65, ESF. 65, Portar un arma a distancia.	119
Alta defensa	AGI. 70.	119
Alta velocidad	AGI. 80, No ser Vulcano.	119
Alto esfuerzo	ESF. 125, No ser Willen o Tyrlin.	119
Apoyo en ataque	ESF. 70, AGI. 60.	119
Ataque parcial mejorado	ESF. 75, AGI. 60, Apoyo en ataque	120
Ataque completo mejorado	ESF. 80, AGI. 65, Apoyo en ataque	120
Estrategia a la ofensiva	INT. 85, Ataque parcial mejorado, Ataque completo mejorado	121
Apoyo en defensa	AGI. 70, ESF. 60.	119
Defensa parcial mejorada	AGI. 75, ESF. 60, Apoyo en defensa	121
Defensa completa mejorada	AGI. 75, ESF. 75, Apoyo en defensa	121
Estrategia a la defensiva	INT. 85, Defensa parcial mejorada, Defensa completa mejorada	121
Artillería	AGI. 60.	120
Artillería avanzada	AGI75, Artillería a 3/4.	120
Artillería maestra	AGI. 90, Artillería avanzada.	120
Ataque por la espalda	AGI. 75, Portar un arma ligera.	120
Desenvainar rápido	AGI. 65.	121
Cambio de arma rápido	AGI. 75, Desenvainar rápido	120
Disparo en parábola	AGI. 75, Portar un arco.	121
Embestida	ESF. 70.	121
Finta	AGI. 65.	122
Golpe aturdidor	ESF. 100.	122
Grito de guerra	ESF. 80.	122
Rabia	ESF. 120, Grito de Guerra.	124
Ímpetu	AGI. 80.	122
Maestría con arcos	AGI. 100, No ser Felino.	122
Maestría con armaduras intermedias	ESF. 90, No ser Willen.	123
Maestría con armaduras ligeras	ESF. 80.	123
Maestría con armaduras	ESF. 125, No ser Dragho ni Willen.	122
Maestría con armas	ESF. 125 o AGI. 125 (según arma), No ser Willen.	123
Maestría con espadas	ESF. 100.	123
Maestría con hachas	ESF. 100.	123
Maestría con martillos	ESF. 100.	123
Protección veloz	AGI. 80.	124
Puntería	AGI. 70, Portar un arma a distancia.	124
Reflejos mejorados	AGI. 70.	124
Tirada excepcional mejorada	Característica escogida a 100.	124
Tirada excepcional mayor	Característica escogida a 120, Tirada excepcional mejorada en la característica.	124
Vibrogolpe	ESF. 120, arma C.a.C. especializafa al máximo.	124

AFINIDAD CON ARCOS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 75, No ser Felino.
REGIONES: 1, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar las tiradas de ataque con arcos. Los Felinos no pueden utilizar esta aptitud ya que su fisionomía no les permite utilizar arcos convencionales.

AFINIDAD CON ARMADURAS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 2307 a 3075 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 95, No ser Dragho.
REGIONES: 1, 2, 3, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá reducir en 10 puntos el penalizador de velocidad por armadura, sea cual sea el tipo de armadura portada. Los Draghos no pueden utilizar esta aptitud ya que su fisionomía no les permite utilizar armaduras pesadas convencionales. Este bonificador se puede apilar al de cualquier otra afinidad con armaduras.

AFINIDAD CON ARMAS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 2307 a 3075 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 95, No ser Willen.
REGIONES: 1, 2, 3, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar el valor de ataque con cualquier arma. Los Willen no pueden utilizar esta aptitud ya que su fisionomía no les permite utilizar armas pesadas convencionales. Este bonificador se puede apilar al de cualquier otra afinidad con armas.

AFINIDAD CON ARMAS LIGERAS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 75.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar el valor de ataque con cualquier arma ligera.

AFINIDAD CON DOS ARMAS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 683 a 911 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 80, AGI. 75.
REGIONES: 1, 2, 3, 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá atacar con dos armas cumpliendo sólo los requisitos del arma mayor, en lugar de tener que cumplir los del arma mayor más la mitad del arma menor.

AFINIDAD CON ESPADAS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 75.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar el valor de ataque con espadas.

AFINIDAD CON HACHAS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 75.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar el valor de ataque con hachas.

AFINIDAD CON MARTILLOS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 75.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.

TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar el valor de ataque con martillos.

AGILIDAD MEJORADA

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: puntos de progresión.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 75, o ser Felino o Tyrlin y tener reflejos mejorados a 3/4.
REGIONES: 1, 2, 5, 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud mejorará las tiradas de agilidad solicitadas por el director de juego, reduciendo la dificultad en los puntos de aptitud actuales. Si se efectúa la tirada con éxito se ganará un punto de progresión adicional.

ALCANCE MAYOR

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: 5 metros.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 65, ESF. 65, Portar un arma a distancia.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar ataques a mayor distancia con cualquier arma de ataque a distancia, ya sea por tensar más la cuerda de un arco, como voltear más rápido una honda o soplar con más fuerza una cerbatana.

ALTA DEFENSA

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +5 o puntos de progresión para Colosos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 70.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar el valor de su defensa de manera permanente, debido a su adiestramiento en combate. Un Coloso aumenta los puntos de progresión al recibir tiradas patéticas.

ALTA VELOCIDAD

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: 2 metros o puntos de progresión para Felinos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 683 a 911 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno o 1/m si es Felino.
PRERREQUISITOS: AGI. 80 y no ser Vulcano o ser Felino y tener crear hielo a 3/4.
REGIONES: 1, 5, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Se podrá aumentar el número de metros que se andan por asalto. Los Felinos se ponen a cuatro patas para avanzar rápidamente pero sólo podrán atacar con sus garras cuando lo están haciendo, ganando un 1 al ataque por metro recorrido. Para realizarlo hay que superar una tirada de agilidad definida por el director de juego y mejorada por los puntos de aptitud actuales. Si se consigue se ganará un punto de progresión adicional.

ALTO ESFUERZO

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +5.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 125, No ser Willen ni Tyrlin.
REGIONES: 1, 2, 3, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar el valor de su esfuerzo de manera permanente, debido a su adiestramiento en combate.

APOYO EN ATAQUE

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +15.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 70, AGI. 60.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá ayudar a otro personaje, siempre que ambos tengan a su oponente dentro de su zona de control. El bonificador se aplicará para el ataque del personaje ayudado, a cambio de que el personaje que apoye sólo pueda realizar acciones parciales.

APOYO EN DEFENSA

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 70, ESF. 60.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá ayudar a otro personaje, siempre que ambos tengan a su oponente dentro de su zona de control. El bonificador se aplicará

para la defensa del personaje ayudado, a cambio de que el personaje que apoye sólo pueda realizar acciones parciales. Esta aptitud puede apilarse a otros bonificadores por superioridad numérica.

Artillería

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 135 a 180 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 60.
REGIONES: 1, 2, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: +50 a la dificultad.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá disparar desde cualquier vehículo que posea artillería. Cualquiera puede intentar disparar artillería, pero si no lo ha aprendido en una escuela le resultará más difícil conseguirlo. Los puntos de esta aptitud se usarán como bonificador a las tiradas de Agilidad a la hora de disparar.

Artillería avanzada

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 a artillería.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 523 a 698 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 75, Artillería a 3/4.
REGIONES: 1, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud mejorará su capacidad de disparar artillería.

Artillería maestra

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +30 a artillería.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 1799 a 2399 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 90, Artillería avanzada.
REGIONES: 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud mejorará substancialmente su capacidad de disparar artillería. Llegado a este punto, el personaje se considera maestro artillero.

Ataque completo mejorado

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 683 a 911 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 80, AGI. 65, Apoyo en ataque.
REGIONES: 1, 2, 3, 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar ataques completos más precisos, confiriéndole un bonificador al ataque.

Ataque parcial mejorado

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 75, AGI. 60, Apoyo en ataque.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar ataques parciales más precisos, confiriéndole un bonificador al ataque.

Ataque por la espalda

APRENDIZAJE: Barrios bajos. (4 días, C)
BONIFICADOR: +15.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 75, Portar un arma ligera.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá intentar realizar un ataque por la espalda a un oponente. Para ello deberá estar situado exactamente a su espalda y realizar una tirada con éxito de agilidad. Si lo consigue, obtendrá un bonificador a la tirada de ataque siempre que se trate de un arma ligera.

Cambio de arma rápido

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: Especial.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 75, Desenvainar rápido.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud puede cambiar de arma como acción de movimiento parcial en lugar de como acción completa.

Defensa completa mejorada

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 75, ESF. 75, Apoyo en defensa.
REGIONES: 1, 2, 3, 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá aumentar su defensa cuando sea una acción base completa.

Defensa parcial mejorada

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 75, ESF. 60, Apoyo en defensa.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá aumentar su defensa con dos armas.

Desenvainar rápido

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: Especial.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud puede desenvainar su arma como acción de movimiento parcial en lugar de como acción completa.

Disparo en parábola

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: 5 metros y anula cobertura.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 456 a 608 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 75, Portar un arco.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar ataques a mayor distancia e incluso anular una cobertura enemiga ya que el proyectil cae desde lo alto del cielo. Sólo puede realizarse con arcos y en campo abierto. Esta aptitud se puede apilar a otros bonificadores a la distancia.

Embestida

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +20.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 1/metro.
PRERREQUISITOS: ESF. 70.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar cargas o embestidas hacia sus oponentes. El esfuerzo que se requiere para mantener el ritmo implica un gasto de reserva que se incrementa respecto a la distancia a cubrir. El bonificador que se obtiene se sumará al primer ataque que se realice contra su oponente. Si la embestida se realiza en carrera deberá realizarse además el consiguiente gasto de reserva.

Estrategia a la defensiva

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +20.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 1177 a 1569 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 85, Defensa parcial y completa mejorada.
REGIONES: 1, 2, 3, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá participar en una estrategia de defensa en grupo, siempre que todos los miembros posean la misma aptitud y se encuentren entre sí dos a dos dentro de su zona de control. Este bonificador incrementará la defensa de todo el grupo y permitirá realizar cualquier tipo de acción siempre que se mantenga la distancia.

Estrategia a la ofensiva

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +20.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 1177 a 1569 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 85, Ataque parcial y completo mejorado.
REGIONES: 1, 2, 3, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá participar en una estrategia de ataque en grupo, siempre que todos los miembros posean la misma aptitud y se encuentren entre sí dos a dos dentro de su zona de control. Este bonificador incrementará el ataque de todo el grupo y permitirá realizar cualquier tipo de acción siempre que se mantenga la distancia.

Finta

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +5.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 6.
PRERREQUISITOS: AGI. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar movimientos rápidos que le conferirán un bonificador a sus tiradas de ataque o defensa. En el caso de la defensa, el jugador deberá declarar que va a realizar una finta en defensa. Se puede declarar finta en defensa en cualquier momento aunque no sea en el asalto del jugador pero siempre antes de que el director de juego haya lanzado los dados.

Golpe aturdidor

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 3460 a 4613 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 100 o ser Vulcano y tener Brazo fuerte a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Cada vez que se consiga una tirada excepcional en un ataque con un arma contundente se aumentará en un punto permanente hasta un máximo de 32 (o lo que es lo mismo, puntos de progresión con un valor *cada* de 1) la probabilidad de aturdir durante un asalto a su oponente. Un Vulcano puede hacer uso de esta aptitud, incluso sin cumplir con los prerrequisitos, siempre qué tenga la aptitud de Brazo fuerte a 3/4 o más. Todas las armas contundentes aturden cuando se obtiene un 99 o 100 en la tirada de ataque.

Grito de guerra

APRENDIZAJE: Maestro Coloso. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 683 a 911 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 20/asalto.
PRERREQUISITOS: ESF. 80.
REGIONES: 3.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar un grito eufórico capaz de infundirle tanto valor que en su siguiente ataque le sumará los puntos de progresión que disponga en esta aptitud. El uso de esta aptitud imposibilita realizar acciones de movimiento y además implica un gran gasto de reserva de esencia. Un Coloso puede hacer uso de esta aptitud, incluso sin cumplir con los prerrequisitos, siempre que tenga la aptitud de Localizar a 3/4 o más y sin coste alguno.

Ímpetu

APRENDIZAJE: Maestro Terrano. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 683 a 911 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 20.
PRERREQUISITOS: AGI. 80.
REGIONES: 1.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar el primer ataque de una secuencia de combate mucho más rápido que el resto de personajes o criaturas. Los puntos de aptitud mejorarán la velocidad de su arma. El uso de esta aptitud implica un gran gasto de reserva de esencia. Un Terrano puede hacer uso de esta aptitud al tener la aptitud de Intuición a 3/4. Si tras la iniciativa se es el primero en atacar se ganará un punto de progresión adicional a ímpetu.

Maestría con arcos

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 3460 a 4613 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 100 y No ser Felino o ser Tyrlin y tener Reflejos mejorados a 3/4.
REGIONES: 1, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar mediante puntos de progresión las tiradas de ataque con arcos. Los Felinos no pueden utilizar esta aptitud por la forma de sus garras. Los puntos de progresión se obtendrán con tiradas excepcionales en ataques con arcos.

Maestría con armaduras

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión por T.P. (16 días, CI)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 26274 a 35032 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 125, No ser Dragho ni Willen.
REGIONES: 1, 2, 3, 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá aumentar mediante puntos de progresión el valor de defensa cuando porte una armadura, sea cual sea su tipo. Los Draghos y los Willen no pueden utilizar esta aptitud ya que su fisionomía no les permite utilizar armaduras pesadas convencionales. Los Colosos pueden aprender esta aptitud de un maestro siempre que tengan la aptitud de grito de guerra a 3/4, incluso sin cumplir con los requisitos de esfuerzo. Los puntos de progresión se obtendrán cuando un enemigo realice una tirada patética (5 o menos) al intentar golpearle en cualquier tipo de armadura. Este bonificador se puede apilar al de cualquier otra maestría con armaduras.

MAESTRÍA CON ARMADURAS INTERMEDIAS

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión por T.P. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 90, No ser Willen.
REGIONES: 1, 2, 3, 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá aumentar mediante puntos de progresión el valor de defensa cuando porte una armadura intermedia. Los Willen no pueden utilizar esta aptitud ya que su fisionomía no les permite utilizar armaduras intermedias convencionales. Los puntos de progresión se obtendrán cuando un enemigo realice una tirada patética (5 o menos) al intentar golpearle en una armadura intermedia.

MAESTRÍA CON ARMADURAS LIGERAS

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión por T.P. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Según escuela.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 80.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá aumentar mediante puntos de progresión el valor de defensa cuando porte una armadura ligera. Los puntos de progresión se obtendrán cuando un enemigo realice una tirada patética (5 o menos) al intentar golpearle en una armadura ligera.

MAESTRÍA CON ARMAS

APRENDIZAJE: Mediante puntos de progresión por T.E. (16 días, CI)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: Según arma.
COSTE EN DURGANS: De 26274 a 35032 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 125 o AGI. 125 (según arma), No ser Willen.
REGIONES: 1, 2, 3, 6, 7.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar mediante puntos de progresión las tiradas de ataque con cualquier arma. Los Willen no pueden utilizar esta aptitud ya que su fisionomía no les permite utilizar armas pesadas convencionales. Los Colosos pueden aprender esta aptitud de un maestro siempre que tengan la aptitud de grito de guerra a 3/4, incluso sin cumplir con los requisitos de esfuerzo. Los puntos de progresión se obtendrán con tiradas excepcionales en ataques con armas, incluso de asta. Este bonificador se puede apilar al de cualquier otra maestría con armas.

MAESTRÍA CON ESPADAS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Según escuela.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 100 o ser Terrano y tener Ímpetu a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar mediante puntos de progresión el valor de ataque con espadas. Los Terranos pueden aprender esta aptitud de un maestro siempre que tengan la aptitud de ímpetu a 3/4, incluso sin cumplir con los requisitos de esta última. Los puntos de progresión se obtendrán con tiradas excepcionales en ataques con espadas.

MAESTRÍA CON HACHAS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Según escuela.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 100 o ser Terrano y tener Ímpetu a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar mediante puntos de progresión el valor de ataque con hachas. Los Terranos pueden aprender esta aptitud de un maestro siempre que tengan la aptitud de ímpetu a 3/4, incluso sin cumplir con los requisitos de esta última. Los puntos de progresión se obtendrán con tiradas excepcionales en ataques con hachas.

MAESTRÍA CON MARTILLOS

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: Según escuela.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 100 o ser Terrano y tener Ímpetu a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá mejorar mediante puntos de progresión el valor de ataque con martillos. Los Terranos pueden aprender esta aptitud de un maestro siempre que tengan la aptitud de ímpetu a 3/4, incluso sin cumplir con los requisitos de esta última. Los puntos de progresión se obtendrán con tiradas excepcionales en ataques con martillos.

Protección veloz

APRENDIZAJE: Maestro Tyrlin. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 683 a 911 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 20/asalto.
PRERREQUISITOS: AGI. 80 o ser Tyrlin y tener Detección a 3/4.
REGIONES: 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá defenderse de una manera excepcional gracias a su agilidad. Los puntos de aptitud mejorarán el valor de defensa en ese asalto si se gasta la reserva de esencia necesaria. Se puede utilizar en cualquier momento siempre que se declare su uso antes de que el director de juego lance los dados para atacar al personaje. Si el personaje se defiende con éxito ganará un punto de progresión adicional en esta aptitud.

Puntería

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (4 días, C)
BONIFICADOR: +5.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: AGI. 70, Portar un arma a distancia.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud podrá realizar ataques a distancia más precisos gracias a su puntería.

Rabia

APRENDIZAJE: Maestro Coloso. (16 días, CI)
BONIFICADOR: Especial.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 17857 a 23809 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30/asalto.
PRERREQUISITOS: ESF. 120, Grito de Guerra.
REGIONES: 3.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud entra en un estado psicótico que le hace desproveerse por completo de su defensa para añadir su valor de defensa base al ataque de ese asalto. El gasto de reserva es muy elevado debido al enorme desgaste físico que supone. Un cambio de objetivo supone un aumento de dificultad de 50 puntos al ataque.

Reflejos mejorados

APRENDIZAJE: Maestro Tyrlin. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: AGI.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 10.
PRERREQUISITOS: AGI. 70 o ser Tyrlin y tener Detección a 3/4.
REGIONES: 6.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud esquivará mejor los ataques que requieran una evasión por agilidad. Los puntos de aptitud mejorarán la tirada de evasión. Para realizarlo hay que superar una tirada de agilidad definida por el director de juego y mejorada por los puntos de aptitud actuales. Si se consigue se ganará un punto de progresión adicional.

Tirada excepcional mayor

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +6.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: Según característica escogida.
COSTE EN DURGANS: De 19246 a 25660 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Característica escogida a 120, Tirada excepcional mejorada en la característica escogida.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Igual que *Tirada excepcional mejorada* pero el bonificador es mayor.

Tirada excepcional mejorada

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +3.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: Según característica escogida.
COSTE EN DURGANS: De 3460 a 4613 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: Característica escogida a 100.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje con esta aptitud puede ampliar la probabilidad de realizar una tirada excepcional con la característica primaria que haya escogido para su adiestramiento. Esta aptitud se deberá aprender para cada característica primaria que se desee mejorar.

Vibrogolpe

APRENDIZAJE: Escuela de combate. (16 días, CI)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: ESF.
COSTE EN DURGANS: De 17857 a 23809 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: ESF. 120, arma especializada al máximo o ser Coloso y tener Grito de guerra a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: A cada golpe con éxito se volverá a tirar 1D100. Si se obtiene un número menor o igual a los puntos de aptitud, el golpe causará desgaste. Para determinar la zona de desgaste se lanzará 1D8 como si se tratase de una tirada excepcional. Causa desangramiento si no es una zona protegida.

APTITUDES EVOCADORAS

Se consideran aptitudes evocadoras aquellas que se tienen que aprender mediante progresión o adiestramiento. Estas modificarán o variarán la resolución de una secuencia durante la sesión de juego en la que se realicen acciones derivadas de las evocaciones. Para hacer uso de estas aptitudes, deberán haberse aprendido en un templo evocador o maestros dedicados a estas enseñanzas.

En la siguiente tabla se muestra un listado de las aptitudes evocadoras, citando su nombre, aquellos prerrequisitos que sean necesarios para hacer uso de ellas y por último el número de la página donde se hacen referencia. En la descripción detallada de cada una de las aptitudes mostrada a continuación de todas las tablas de resumen, se mencionarán datos como su tiempo de ejecución, posibles bonificadores, posible gasto de reserva de esencia, coste de aprendizaje, región donde puede ser aprendida, etc.

APTITUDES EVOCADORAS/ *RESUMEN*

APTITUD	PRERREQUISITOS	PÁGINA
Acelerar	INT. 70, Los de la evocación a acelerar.	126
Afinidad con evocación	INT. 95, Evocación a mejorar.	126
Alquimia	INT. 65, Herboristería.	126
Creación de pociones	INT. 75, Alquimia a 3/4.	126
Creación de pociones avanzada	INT. 90, Creación de pociones a 3/4.	127
Creación maestra de pociones	INT. 105, Creación de pociones avanzada.	127
Canalizador	INT. 100.	126
Controlar	INT. 70, Los de la evocación a controlar.	126
Creación de runas	INT. 75, Imbuir, Mantener y ser conocedor de la evocación a contener en la runa.	127
Creación de runas avanzada	INT. 90, Creación de runas.	127
Creación de runas maestra	INT. 105, Creación avanzada de runas.	127
Creación de runas suprema	INT. 120, Creación de runas maestra.	127
Defensa contra fuego	INT. 65.	128
Defensa contra hielo	INT. 65.	128
Defensa contra luz	INT. 65.	128
Defensa contra oscuridad	INT. 65.	128
Defensa contra tierra	INT. 65.	128
Defensa contra viento	INT. 65.	128
Defensa contra esencia	INT. 80, Defensa contra fuego, viento, tierra, hielo, luz y oscuridad.	129
Desvanecer	INT. 100.	129
Esencia de fuego	INT. 50.	129
Esencia de hielo	INT. 50.	129
Esencia de luz	INT. 50.	129
Esencia de oscuridad	INT. 50.	129
Esencia de tierra	INT. 50.	129
Esencia de viento	INT. 50.	130
Imbuir	INT. 70, Los de la evocación a imbuir.	130
Invocar	INT. 65.	130
Controlar invocación	INT. 80, Invocación a 3/4.	126
Mejorar invocación	INT. 80, Invocación a 3/4.	131
Maestría con evocación	INT. 80, Evocación a mejorar.	130
Mantener	INT. 70, Los de la evocación a mantener.	130
Mejorar fuego	INT. 65.	130
Mejorar hielo	INT. 65.	130
Mejorar luz	INT. 65.	131
Mejorar oscuridad	INT. 65.	131
Mejorar tierra	INT. 65.	131
Mejorar viento	INT. 65.	131
Mejorar esencia	INT. 80, Mejorar fuego, hielo, tierra, viento, luz y oscuridad.	130
Resistencia mental	INT. 65.	131

Acelerar

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: El de la evocación a acelerar.
PRERREQUISITOS: INT. 70, Los de la evocación a acelerar.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud esencial un personaje podrá acelerar una evocación que haya lanzado o acelerar una evocación que haya sido lanzada.

Afinidad con evocación

APRENDIZAJE: Templo evocador. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 2307 a 3075 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 95, Evocación a mejorar.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje que tenga esta aptitud será capaz de lanzar una evocación en concreto con una reducción de dificultad de 10 puntos para lanzar dicha evocación. Esta aptitud se podrá aprender tantas veces como evocaciones se deseen mejorar.

Alquimia

APRENDIZAJE: Bibliotecas, escuelas druídicas y escuelas alquimistas. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 270 a 360 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65, Herboristería.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje que domine la herboristería podrá preparar pociones curativas tanto para vitalidad como para reserva de esencia, algunos venenos y pociones con otros tipos de ventajas para los jugadores. Muchos personajes utilizan esta aptitud como fuente de ingresos.

Canalizador

APRENDIZAJE: Automático al llegar a INT. 100.
BONIFICADOR: Un punto extra permanente en reserva de esencia.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 100.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Cuando un personaje alcanza el valor de su característica primaria de INT. a 100, cada vez que consiga una tirada excepcional en dicha característica, aumentará en un punto permanente su valor de reserva de esencia. De este modo sólo aumentará con tiradas o acciones que gasten reserva de esencia. Todos los personajes tienen una reserva de esencia mayor que la que le indica su inteligencia y lo que permite la aptitud canalizador es poder usar esa reserva de esencia extra que se hay latente en todas las especies.

Controlar

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: El de la evocación a controlar.
PRERREQUISITOS: INT. 70, Los de la evocación a controlar.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud esencial un personaje podrá controlar una evocación que haya lanzado o controlar una evocación que haya sido lanzada mediante tirada enfrentada. El control se puede traducir en un cambio de dirección si se trata de un proyectil, o la variación de amplitud o efecto de una evocación.

Controlar invocación

APRENDIZAJE: Maestro Tyrlin. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 784 a 1046 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Según criatura.
PRERREQUISITOS: INT. 80 e Invocar a 3/4 o ser Tyrlin y tener Invocar a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se podrá controlar una invocación lanzada ya sea propia o de otro personaje. Por cada asalto que se quiera controlar a la invocación habrá que consumir una cantidad de reserva de esencia igual a 1/3 de su valor de desafío. Si se intenta controlar una invocación realizada por otro habrá que hacer una tirada enfrentada de controlar invocación, y en caso de superarla, deberá gastarse el doble de reserva por asalto. Si se realiza el control de una criatura invocada con éxito se ganará un punto de progresión adicional a esta aptitud, y si la criatura fuese creada por otro se ganarán dos puntos de progresión.

Creación de pociones

APRENDIZAJE: Escuelas druídicas y alquimistas. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 591 a 788 DD.

GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30x calidad de la poción.
PRERREQUISITOS: INT. 75, Alquimia a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según poción.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje que domine la alquimia podrá preparar mejores pociones tanto para vitalidad como para reserva de esencia, algunos venenos y pociones con otros tipos de ventajas para los jugadores. Muchos personajes utilizan esta aptitud como fuente de ingresos. Para crear pociones, el personaje deberá tener los materiales necesarios.

Creación de pociones avanzada

APRENDIZAJE: Escuelas druídicas y alquimistas. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 a creación de pociones.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 1833 a 2444 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 20x calidad de la poción.
PRERREQUISITOS: INT. 90, Creación de pociones a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según poción.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje que domine la alquimia podrá preparar mejores pociones tanto para vitalidad como para reserva de esencia, algunos venenos y pociones con otros tipos de ventajas para los jugadores. Muchos personajes utilizan esta aptitud como fuente de ingresos. Para crear pociones, el personaje deberá tener los materiales necesarios.

Creación maestra de pociones

APRENDIZAJE: Escuelas druídicas y alquimistas. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +30 a creación de pociones.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 6106 a 8142 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 10x calidad de la poción.
PRERREQUISITOS: INT. 105, Creación de pociones avanzada.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según poción.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje que domine la alquimia podrá preparar pociones de gran calidad tanto para vitalidad como para reserva de esencia, algunos venenos y pociones con otros tipos de ventajas para los jugadores. Muchos personajes utilizan esta aptitud como fuente de ingresos. Para crear pociones, el personaje deberá tener los materiales necesarios. Se considerará al personaje como un maestro creador de pociones.

Creación de runas

APRENDIZAJE: Templos de esencia y torres de hechicería. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 760 a 1013 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 40.
PRERREQUISITOS: INT. 75, Imbuir, Mantener y conocer la evocación a contener en la runa o ser Dragho y tener visión esencial a 3/4 además de conocer la evocación a contener.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según runa.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se podrá crear runas de rango 1 (contenedoras de evocaciones de rango 1). Se permite un solo lanzamiento de la runa antes de que desaparezca. Los puntos de aptitud disminuyen la dificultad de creación, y si se logra con éxito se ganará un punto de progresión adicional.

Creación de runas avanzada

APRENDIZAJE: Templos de esencia y torres de hechicería.
BONIFICADOR: +15 a Creación de runas.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 1918 a 3581 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 90, Creación de runas a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según runa.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje que cumpla con los requisitos podrá crear runas de rango 2 (runas que contengan en su interior evocaciones de rango 2). Si se crea una runa de rango 2, permite un solo lanzamiento antes de que desaparezca, mientras que si se crea de rango 1, permite dos lanzamientos antes de que desaparezca. Muchos personajes utilizan esta aptitud como fuente de ingresos.

Creación de runas maestra

APRENDIZAJE: Templos de esencia y torres de hechicería. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +30 a Creación de runas.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 6149 a 8710 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 105, Creación de runas avanzada.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según runa.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje que cumpla con los requisitos podrá crear runas de rango 3 (runas que contengan en su interior evocaciones de rango 3). Si se crea una runa de rango 3, permite un solo lanzamiento antes de desaparecer, mientras que si se crea de rango 2, permite dos lanzamientos antes de que desaparezca, y si se crea una runa de rango 1, permite tres lanzamientos antes de que desaparezca. Muchos personajes utilizan esta aptitud como fuente de ingresos. Se considerará al personaje como un maestro creador de runas.

Creación de runas suprema

APRENDIZAJE: Templos de esencia y torres de hechicería. (32 días, I)
BONIFICADOR: +45 a Creación de runas.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.

COSTE EN DURGANS: De 205920 a 27709 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 120, Creación de runas maestra.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Según runa.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje que cumpla con los requisitos podrá crear runas de rango 4 (runas que contengan en su interior evocaciones de rango 4). Si se crea una runa de rango 4, permite un solo lanzamiento antes de desaparecer; si se crea de rango 3, permite dos lanzamientos antes de desaparecer; si se crea una runa de rango 2, permite tres lanzamientos antes de desaparecer y, si se crea una runa de rango 1, permite cuatro lanzamientos antes de desaparecer. Muchos personajes utilizan esta aptitud como fuente de ingresos.

DEFENSA CONTRA FUEGO

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10 o puntos de progresión para Felinos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65 o ser Felino y tener crear hielo a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de evasión que dependan de la esencia de fuego. Los Felinos ganan puntos de progresión cuando evaden con éxito ataques basados en fuego, ya sean evocaciones, sellos, runas o armas orfebreadas.

DEFENSA CONTRA HIELO

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10 o puntos de progresión para Terranos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de evasión que dependan de la esencia de fuego. Los Terranos ganan puntos de progresión cuando evaden con éxito ataques basados en hielo, ya sean evocaciones, sellos, runas o armas orfebreadas.

DEFENSA CONTRA LUZ

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de evasión que dependan de la esencia de luz. Para algunos personajes puede que anule el penalizador que tienen por ser de la esencia contraria a la de luz.

DEFENSA CONTRA OSCURIDAD

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de evasión que dependan de la esencia de oscuridad. Para algunos personajes puede que anule el penalizador que tienen por ser de la esencia contraria a la de oscuridad.

DEFENSA CONTRA TIERRA

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10 o puntos de progresión para Colosos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de evasión que dependan de la esencia de tierra. Los Colosos ganan puntos de progresión cuando evaden con éxito ataques basados en tierra, ya sean evocaciones, sellos, runas o armas orfebreadas.

DEFENSA CONTRA VIENTO

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de evasión que dependan de la esencia de viento. Para algunos personajes puede que anule el penalizador que tienen por ser de la esencia contraria a la de viento.

DEFENSA CONTRA ESENCIA

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +20 o puntos de progresión para Draghos y Willens.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 1393 a 1856 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 80, Defensa contra: fuego, viento, tierra, hielo, luz y oscuridad o ser Dragho y tener visión esencial a 3/4 o ser Willen y tener crear luz a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de evasión que dependan de cualquier tipo de esencia. Los Draghos y Willens pueden mejorarla cada vez que se defiendan con éxito de un ataque de esencia.

DESVANECER

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +15 o puntos de progresión para Tyrlins.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 3460 a 4613 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30x rango de evocación a desvanecer.
PRERREQUISITOS: INT. 100 o ser Tyrlin y tener Invocar a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se podrá disipar una evocación que esté en curso anulando sus efectos si esta dura más de un asalto. Si es ajena deberá realizarse una tirada enfrentada de inteligencia sumándole al oponente el rango de la evocación x10 y sumándole al que intente desvanecer el bonificador de esta aptitud. Si se consigue se ganará un punto de progresión adicional.

ESENCIA DE FUEGO

APRENDIZAJE: Templos de esencia de fuego. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: Ninguno.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 50.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será conocedor de la esencia de fuego en cuanto a su uso se refiere. Sin esta aptitud un personaje no podrá realizar ninguna acción que requiera un gasto de esencia basada en el fuego.

ESENCIA DE HIELO

APRENDIZAJE: Templos de esencia de hielo. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 60 a 80 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 50.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será conocedor de la esencia de hielo en cuanto a su uso se refiere. Sin esta aptitud un personaje no podrá realizar ninguna acción que requiera un gasto de esencia basada en el hielo.

ESENCIA DE LUZ

APRENDIZAJE: Templos de esencia de luz. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 60 a 80 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 50.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será conocedor de la esencia de luz en cuanto a su uso se refiere. Sin esta aptitud un personaje no podrá realizar ninguna acción que requiera un gasto de esencia basada en la luz.

ESENCIA DE OSCURIDAD

APRENDIZAJE: Templos de esencia de oscuridad. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 60 a 80 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 50.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será conocedor de la esencia de oscuridad en cuanto a su uso se refiere. Sin esta aptitud un personaje no podrá realizar ninguna acción que requiera un gasto de esencia basada en la oscuridad.

ESENCIA DE TIERRA

APRENDIZAJE: Templos de esencia de tierra. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 60 a 80 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 50.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será conocedor de la esencia de tierra en cuanto a su uso se refiere. Sin esta aptitud un personaje no podrá realizar ninguna acción que requiera un gasto de esencia basada en la tierra.

Esencia de viento

APRENDIZAJE: Templos de esencia de viento. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 60 a 80 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 50.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje será conocedor de la esencia de viento en cuanto a su uso se refiere. Sin esta aptitud un personaje no podrá realizar ninguna acción que requiera un gasto de esencia basada en el viento.

Imbuir

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: El de la evocación a imbuir.
PRERREQUISITOS: INT. 70, Los de la evocación a imbuir.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud esencial un personaje podrá imbuir evocaciones sobre objetos o armas para que estas adquieran las propiedades de la evocación.

Invocar

APRENDIZAJE: Templos de invocación. (4 días, C)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Valor de desafío de criatura.
PRERREQUISITOS: INT. 65 o ser Tyrlin y tener Detección a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje podrá invocar cualquier criatura para que le ayude en el combate. Hay que tener en cuenta que la criatura le obedecerá 2D3 asaltos y después actuará por su cuenta atacando a todo aquel objetivo que le resulte una amenaza. La dificultad para invocar a la criatura será igual a su valor de desafío. Si se consigue invocar con éxito se ganará un punto de progresión adicional.

Maestría con evocación

APRENDIZAJE: Templo evocador. (8 días, MC)
BONIFICADOR: Puntos de aptitud.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 683 a 911 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 80, Evocación a mejorar.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Un personaje que tenga esta aptitud será capaz de lanzar evocaciones con un bonificador al ataque igual a estos puntos de aptitud. Esta aptitud se podrá aprender tantas veces como evocaciones se deseen mejorar.

Mantener

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: Ninguno.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 304 a 405 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: El de la evocación a mantener.
PRERREQUISITOS: INT. 70, Los de la evocación a mantener.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud esencial un personaje podrá mantener la duración de ciertas evocaciones que haya lanzado o que estén activas.

Mejorar esencia

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (16 días, CI)
BONIFICADOR: +20 o puntos de progresión para Willens.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 1393 a 1856 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 80 y Mejorar: fuego, hielo, tierra, viento, luz y oscuridad o ser Willen y tener crear oscuridad a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de ataque basadas en cualquier tipo de esencia. Los Willen ganarán un punto de progresión si efectúan el ataque basado con esencia con una tirada excepcional.

Mejorar fuego

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10 o puntos de progresión para Terranos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65 o ser Terrano y tener crear fuego a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de ataque de fuego. Un Terrano ganará puntos de progresión con ataques de fuego con éxito.

Mejorar hielo

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10 o puntos de progresión para Felinos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.

COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65 o ser Felino y tener crear hielo a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de ataque de hielo. Un Felino ganará puntos de progresión con ataques de hielo con éxito.

Mejorar invocación

APRENDIZAJE: Maestro Tyrlin. (8 días, MC)
BONIFICADOR: +20 o puntos de progresión para Tyrlins a su característica primaria más alta.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 784 a 1046 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 80 e Invocar a 3/4 o ser Tyrlin y tener Invocar a 3/4.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje podrá lanzar invocaciones mejoradas. La característica mejorada será la que tenga un mayor valor, con lo que se potencia la característica primaria de la invocación. Para realizarlo hay que superar una tirada de inteligencia definida por el director de juego y mejorada por los puntos de aptitud actuales. Si se consigue se ganará un punto de progresión adicional.

Mejorar luz

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de ataque que dependan de la esencia de luz.

Mejorar oscuridad

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de ataque que dependan de la esencia de oscuridad.

Mejorar tierra

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de ataque que dependan de la esencia de tierra.

Mejorar viento

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10 o puntos de progresión para Colosos.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud se obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de ataque de viento. Un Coloso ganará puntos de progresión con ataques de viento con éxito.

Resistencia mental

APRENDIZAJE: Templos de esencia. (4 días, C)
BONIFICADOR: +10.
CARACTERÍSTICA PRIMARIA: INT.
COSTE EN DURGANS: De 203 a 270 DD.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Ninguno.
PRERREQUISITOS: INT. 65.
REGIONES: Todas.
SIN ENTRENAR / APRENDER: No se puede.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: Instantáneo.
DESCRIPCIÓN: Con esta aptitud un personaje obtendrá un bonificador permanente a las tiradas de evasión mental como por ejemplo el hipnotismo o evocaciones que afecten a la mente de alguna manera.

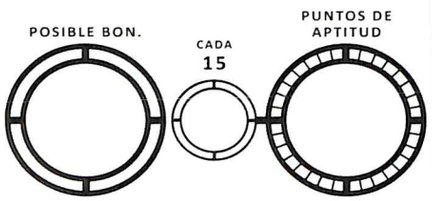


APTITUDES

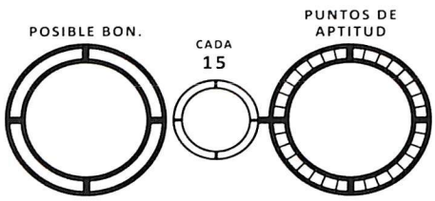
NOMBRE

roleage® EVOLVED ROLEPLAYING GAME

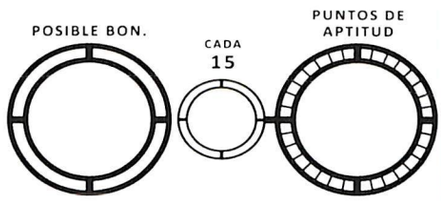
NOMBRE:
TIPO:
APRENDIZAJE:
BONIFICADOR:
CARACTERÍSTICA PRIMARIA:
COSTE EN DURGANS:
GASTO POR RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
REGIONES:
SIN ENTRENAR/APRENDER:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:



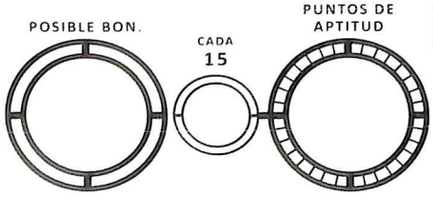
NOMBRE:
TIPO:
APRENDIZAJE:
BONIFICADOR:
CARACTERÍSTICA PRIMARIA:
COSTE EN DURGANS:
GASTO POR RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
REGIONES:
SIN ENTRENAR/APRENDER:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:



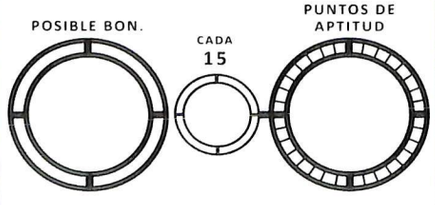
NOMBRE:
TIPO:
APRENDIZAJE:
BONIFICADOR:
CARACTERÍSTICA PRIMARIA:
COSTE EN DURGANS:
GASTO POR RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
REGIONES:
SIN ENTRENAR/APRENDER:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:



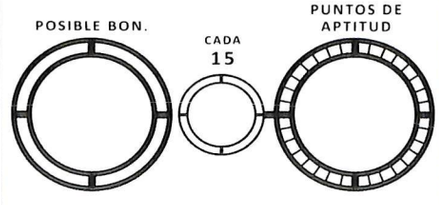
NOMBRE:
TIPO:
APRENDIZAJE:
BONIFICADOR:
CARACTERÍSTICA PRIMARIA:
COSTE EN DURGANS:
GASTO POR RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
REGIONES:
SIN ENTRENAR/APRENDER:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:



NOMBRE:
TIPO:
APRENDIZAJE:
BONIFICADOR:
CARACTERÍSTICA PRIMARIA:
COSTE EN DURGANS:
GASTO POR RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
REGIONES:
SIN ENTRENAR/APRENDER:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:



NOMBRE:
TIPO:
APRENDIZAJE:
BONIFICADOR:
CARACTERÍSTICA PRIMARIA:
COSTE EN DURGANS:
GASTO POR RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
REGIONES:
SIN ENTRENAR/APRENDER:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:



Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados


"PERSECUCIÓN EN RIZZÄR"
Lanza07
lineage

-ESENCIAS Y SELLOS-

VARIANTES Y DISTRIBUCION



SELLOS EVOCADORES

CAPÍTULO 5

Toda Geos y la vida que contiene está impulsada por las corrientes de esencia, que transmiten su energía dando lugar a todo tipo de fenómenos y siendo origen de todas las criaturas que habitan en ella.

Algunos seres inteligentes han sido capaces de canalizar la esencia para beneficio propio, haciendo uso de sus maravillosas cualidades para moldearla y transformarla en todo tipo de evocaciones. Aunque cada especie es más afín a un tipo de esencia, todas ellas son capaces en mayor o menor grado de abrir brechas en las corrientes de esencia y tejer con ellas los tapices del destino.





SELLOS EVOCADORES

Su aspecto es similar a un tubo de cristal templado alargado con cierre de seguridad y placas de inscripción o instrucciones de uso. En su interior, la esencia almacenada dará color al cristal templado envolvente en función de la evocación insertada. Estos tubos están sellados por un candado de esencia, de ahí su nombre, por lo que sólo pueden ser abiertos si se posee la aptitud de esencia a la que pertenezcan.

Una vez abierto el ***sello***, la evocación que contenga podrá ser lanzada una única vez y desaparecerá al instante, o se podrá intentar aprender si se es conocedor del idioma de la esencia en cuestión, para poder utilizarla posteriormente como si se tratase de las evocaciones correspondientes a las esferas de evocación.

Además de ello, el gasto de reserva de esencia necesario para lanzarlo será la mitad que si se hubiese aprendido. Por contra, sólo podrá alterarse los efectos de un ***sello*** (acelerar, controlar, imbuir o mantener) si ya se ha aprendido antes.

Para poder lanzar la evocación de un ***sello sin aprender*** hay que leer ciertas palabras clave descritas en el mismo, aunque no es necesario realizar gestos como si fuese una esfera. Si se recibiese un golpe mientras se está lanzando el ***sello*** y no se superase una tirada de evasión de esfuerzo, se perderá el efecto de la evocación que contenga.

En el caso en el que se haya ***aprendido un sello*** habrá que tener en cuenta que su uso será similar al de una evocación de esfera, es decir, que para lanzarlo habrá que superar una tirada de inteligencia con la dificultad asociada a su rango, que mejorará por puntos de progresión y aumentará el valor de puntos del sello cada 15 aciertos, que servirán para reducir el valor de dificultad a superar, que habrá que gesticular en lugar de hablar para lanzarlos y finalmente que se deberá gastar la reserva de esencia descrita en las propiedades del ***sello,*** en lugar de la mitad.

Todo aquel que intente abrir y aprender un ***sello*** y falle provocará que se evapore en una nube de tierra, aire, fuego, vapor, luz u oscuridad, y se desintegrará su contenido. Existen cámaras de aislamiento de esencia ubicadas en algunos templos y torres de esencia que evitan la evaporación de los ***sellos*** tras un intento fallido, lo que permite poder aprenderlos sin temor a perderlos al primer error.

A diferencia de las esferas de esencia que fueron concebidas por los Astros para usarlas como ataques o defensa frente a sus adversarios empleando las fuerzas de la naturaleza, los ***sellos*** son el resultado de siglos de investigación por los grandes evocadores para hacer un uso de la esencia muy depurado y con fines muy diversos no relacionados necesariamente con el belicismo. Los Willen dicen que los ***sellos*** son la variante sutil y elegante de la esencia, ya que han sido ellos los que más conocimiento y empeño han aportado para este fin. Sobra por tanto decir que también han sido los que mejor han salido beneficiados económicamente, por lo que normalmente son ellos quienes más se dedican a su comercio por toda Geos.

Irónicamente, la única manera de crear un ***sello*** es habiendo aprendido el ***sello*** de crear ***sellos***. La leyenda cuenta que Xendria, una gran evocadora Willen del comienzo de los tiempos, descubrió por casualidad la manera de crearlos, y en sus últimos años de existencia, con la mente enturbiada por la locura, decidió ocultar su secreto haciendo uso de su propio descubrimiento. Cientos de años después, tras la muerte de Xendria, dicho ***sello*** fue abierto al caer en un pozo donde confluían varias corrientes de esencia, desvelando así su contenido para siempre. Este ***sello*** ha sido de los más extendidos por toda Geos.

Dado que la ventaja de los ***sellos*** es poder lanzar una evocación sin tenerla aprendida, es probable que la mayor parte de su uso se haga de esta manera. Existe gran cantidad de seres que se proveen de ***sellos de evocación*** para suplir su desconocimiento de la esencia, y siempre se ha creado un gran mercado alrededor de los ***sellos*** estando presentes allí donde haya aventureros.

CARACTERÍSTICAS COMUNES DE LOS SELLOS EVOCADORES

Antes de pasar a describir la lista de evocaciones de este capítulo, es necesario conocer cuáles son aquellas características que ayudan a comprender su naturaleza y qué prerrequisitos hay que cumplir para cada una de ellas.

RANGO

Esta característica describe cual es la complejidad del sello, y afecta directamente a los prerrequisitos que deberán cumplirse para poder lanzarlo.

GASTO DE RESERVA DE ESENCIA

Esta característica indica la cantidad de ***reserva de esencia*** que deberá ser consumida para poder lanzar el sello. En el caso de los sellos, si son lanzados directamente en lugar de utilizar la misma evocación que si se ha aprendido, consumirán la mitad de puntos de ***reserva de esencia*** que se describan en este apartado.

PRERREQUISITOS

Esta característica define qué valores mínimos debe poseer un personaje en ciertas características primarias para poder lanzar el sello.

APRENDIZAJE

Esta característica describe la cantidad de días que se necesitará para poder ***aprender*** el sello. Para ello, habrá que superar con una tirada de Inteligencia la dificultad que describa el sello, una vez por día. Si un día no se supera, no contará como día con éxito y habrá que esperar al día siguiente para volverlo a intentar, siempre que se intente aprender en templos con cámaras de aislamiento de esencia, de lo contrario el sello se destruirá.

Coste en durgans

Esta característica refleja el valor que puede tener en el mercado un sello. El rango de precios es estimativo, por lo que el director de juego será el que decida cuál es el precio final y su disponibilidad en los diferentes mercados de Geos.

Alcance

Esta característica indica hasta qué distancia puede ser lanzado un sello. La distancia mínima siempre será de un metro, y el jugador decidirá hasta dónde llegará siempre que no supere el límite descrito en esta característica.

Daño

En caso de tratarse de un sello de ataque, esta característica describirá el ***daño*** que puede realizar este una vez que haya alcanzado a su objetivo.

Evasión

Esta característica indica si es posible eludir o evitar el efecto de un sello. En ocasiones el personaje o criatura objeto del sello no será consciente de que hayan intentado afectarle, pero aún así el director de juego pedirá que se realice la tirada por el jugador correspondiente.

Duración

Esta característica indica cuánto tiempo permanecerá activo el sello como máximo. El personaje o criatura que haya lanzado el sello podrá en cualquier momento disipar su efecto antes de que se consuma todo el tiempo, siempre que lo considere oportuno. La ***duración*** mínima de cualquier sello es un asalto, que corresponde al tiempo necesario para lanzarlo, y equivale al mismo asalto en que se declare el lanzamiento.

Tiempo de ejecución

Esta característica indica cuánto tiempo habrá que dedicar para que el sello sea lanzado por completo (aunque sólo se realizará la tirada de lanzamiento en el primer asalto). Durante el ***tiempo de ejecución*** de un sello, el lanzador no podrá realizar ninguna otra acción base ni de movimiento y si es atacado deberá superar una tirada de evasión de esfuerzo para no perder la concentración.

Zona afectada

Esta característica indica cuál es la zona que va a verse afectada por el sello. Puede tratarse desde un simple objeto hasta kilómetros de superficie en función de la naturaleza del sello, aunque en muchas ocasiones la ***zona afectada*** suele ser un personaje o criatura seleccionado por el lanzador.

Acelerar

Esta característica indica si un sello puede verse alterado por el uso de la aptitud ***Acelerar***. Los efectos pueden ser diversos, aunque habitualmente se conseguirá reducir el tiempo de ejecución del sello en cuestión. En la descripción de esta característica se detallará cómo quedará el tiempo de ejecución tras aplicarla. Esta aptitud puede utilizarse a partir del segundo asalto de cualquier sello cuyo tiempo de ejecución sea mayor, siempre que este lo permita. El uso de esta aptitud conllevará un gasto adicional de reserva de esencia, definido para cada sello en esta característica.

Controlar

Esta característica indica si un sello puede verse alterado por el uso de la aptitud ***Controlar***. Los efectos pueden ser diversos, aunque habitualmente se conseguirá aumentar la zona afectada de un sello. Esta aptitud puede utilizarse a partir del segundo asalto de cualquier sello, siempre que este lo permita. El uso de esta aptitud conllevará un gasto adicional de reserva de esencia, especificado para cada sello en esta característica.

Imbuir

Esta característica indica si un sello puede verse alterado por el uso de la aptitud ***Imbuir***. El efecto suele ser aplicar las cualidades del sello de manera temporal en un objeto. Esta aptitud puede utilizarse a partir del segundo asalto de cualquier sello, siempre que este lo permita. El uso de esta aptitud conllevará un gasto adicional de reserva de esencia, especificado para cada sello en esta característica.

Mantener

Esta característica indica si un sello puede verse alterado por el uso de la aptitud ***Mantener***. El efecto habitual será conseguir prolongar la duración del sello. Esta aptitud puede utilizarse a partir del segundo asalto de cualquier sello, siempre que este lo permita. El uso de esta aptitud conllevará un gasto adicional de reserva de esencia, especificado para cada sello en esta característica.

LANZAR UN SELLO EVOCADOR

La dificultad para lanzar un ***sello evocador*** será igual a la dificultad de aprendizaje del mismo. Una vez conocida su dificultad, se deberá realizar una tirada del dado de 100 caras. Para que el ***lanzamiento*** se realice con éxito hay que superar la dificultad del mismo sumando el valor de inteligencia más los posibles puntos del sello a la tirada efectuada.

Si se produce el ***lanzamiento*** con éxito, el personaje deberá consumir la reserva de esencia correspondiente mientras que si se ha fallado la tirada el consumo será la mitad de lo normal.

Lanzar un sello con éxito otorgará tantos puntos de progresión a Inteligencia y al sello (si fuera de progresión) como el valor del rango del sello (por ejemplo un sello de rango 3 dará 3 puntos a ambos). En caso de tirada excepcional, se obtendrá el doble de puntos de progresión tanto a Inteligencia como al sello utilizado.

SELLOS GENÉRICOS / *RESUMEN*

SELLO	RANGO DEL SELLO	PÁGINA
Aligerar carga	**1**	**139**
Cantamañanas	1	140
Distracción de Logsley	**1**	**141**
Empaquetado de Guirlan	1	142
Migas de pan	**1**	**142**
Pies de bailarín	1	144
Pluma sin tinta	**1**	**144**
Puesta en escena	1	145
Remendar	**1**	**145**
Títere de carga	1	147
Títere de cocina	**1**	**148**
Títere leñador	1	149
Traje del Rey	**1**	**149**
Calma	2	139
Cara familiar	**2**	**140**
Cara sospechosa	2	140
Clima certero	**2**	**141**
Crear carga de esencia	2	141
Jarra de Lucca	**2**	**142**
Nube fétida	2	143
Ojo avizor	**2**	**143**
Ridículo de Kirchoff	2	145
Sin huella	**2**	**146**
Suela de algodón	2	146
Títere circense	**2**	**147**
Títere cochero	2	147
Títere forjador	**2**	**148**
Títere grumete	2	148
Títere vigía	**2**	**149**
As de corazones	3	139
Cambiasexo	**3**	**139**
Cartógrafo de Menloch	3	140
Centro de atención	**3**	**140**
Elocuencia de Calíope	3	142
Narrador de Fadrhes	**3**	**142**
Ocultar rastro	3	143
Oído ajeno	**3**	**143**
Rata en el barco	3	145
Sarna de despojo	**3**	**146**
Títere constructor	3	147
Vestidor de Chloe	**3**	**150**
Vista ajena	3	150
Calco	**4**	**139**
Cazador de sueños	4	140
Peso muerto	**4**	**144**
Portador de anillos	4	144
Semblante de Títere	**4**	**146**
Títere entrenador	4	148
Títere guardián	**4**	**149**
Vínculo	4	150
Vivo retrato	**4**	**150**
Permanencia	5	144
Crear sello	**Todos**	**141**

Aligerar carga

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D3 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Materia que pese hasta 1/3 ESF. en Kg.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r7]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Aligerar carga* permite al lanzador reducir el peso de una cantidad de objetos cuya suma de peso sea igual o inferior a 1/3 del valor de Esfuerzo del lanzador. La materia afectada por este sello verá su peso reducido a la mitad. Si se imbuye sobre un objeto, este pesará 2/3 de su peso.

As de corazones

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1D20 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Un personaje o criatura racional.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r40].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *As de corazones* permite seducir a un personaje o criatura durante un tiempo determinado. A ojos de la persona o criatura afectada, el lanzador poseerá un irresistible atractivo, aunque esto no implica que obedezca a todo lo que le pida. Se puede imbuir en objetos de vestir.

Calco

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 5 asaltos/hoja.
ZONA AFECTADA: Un documento.
ACELERAR: [r6]/hoja, 3 asaltos/hoja.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Calco* permite realizar copias exactas de documentos. Para ello es necesario emplear un tiempo proporcional al número de páginas del documento original. Además, será necesario disponer de tantos papiros u hojas como tenga el original, del mismo material. No se pueden realizar calcos de sellos.

Calma

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: Zona de amenaza.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad compleja/asalto.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona de amenaza.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r45]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Calma* permite al lanzador alterar el estado de ánimo de los que le rodean para apaciguarles. En caso de conseguirlo, un personaje o criatura que pretendiese atacarle, desistirá y no se alterará a no ser que abandone la zona de amenaza del lanzador o sea atacada. También puede ser utilizado en caso de una discusión.

Cambiasexo

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: Lanzador.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D20 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r90]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Cambiasexo* permite al lanzador alterar su apariencia física de modo que se asemeje a una criatura de su misma espe-

cie pero de sexo opuesto. Sus ropajes y equipo no cambiarán su aspecto, aunque sí lo hará su voz.

Cantamañanas

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 día.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/m de radio.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Cantamañanas* hace sonar una melodía conocida por el lanzador a una hora determinada del día. Algunos granjeros utilizan este sello para despertar a sus animales todos los días a la misma hora.

Cara familiar

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad compleja.
DURACIÓN: 2D10 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona de amenaza.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Cara familiar* consigue hacer que el aspecto del personaje o criatura afectada le resulte muy familiar a la gente que le rodea. Estos no recordarán por qué le conocen pero tendrán la sensación de que se trata de una persona cercana a ellos, famosa o de renombre.

Cara sospechosa

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad compleja.
DURACIÓN: 2D10 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona de amenaza.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Cara sospechosa* consigue hacer que el aspecto del personaje o criatura afectada le resulte muy sospechoso a la gente que le rodea. Estos no recordarán por qué le conocen pero tendrán la sensación de que se trata de una persona fugitiva de la justicia o culpable de algún hecho sucedido recientemente.

Cartógrafo de Menloch

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 hora.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Documento.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Cartógrafo de Menloch* permite grabar en un documento la ruta que esté trazando el lanzador, con el detalle de lo que le rodea a su vista, de modo que pueda ser utilizado más adelante como un plano.

Cazador de sueños

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 8 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: Un personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r35]/día.

DESCRIPCIÓN: El sello *Cazador de sueños* permite almacenar en un Cristal de Celestia el contenido de los sueños de un personaje o criatura durante una noche. Dicho contenido permanecerá almacenado en el cristal durante un solo día, y si se desease conservar dicho contenido por más tiempo, deberá utilizarse un sello de permanencia o habrá que mantener el efecto. Su uso puede ser muy diverso, algunas personas pagan por los sueños de otros y los mantienen todo el tiempo que pueden.

Centro de atención

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Un personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Centro de atención* consigue llamar la atención de los presentes hacia el personaje o criatura afectado. Los demás no podrán evitar dirigir la mirada hacia el lanzador, y en caso de estar en pleno combate, se dirigirán hacia él.

Clima certero

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 10 Km.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D8 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Ninguna.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Clima certero* permite a un personaje o criatura estimar de una manera muy certera las condiciones meteorológicas que se vayan a suceder a su alrededor en las próximas horas.

Crear carga de esencia

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Barra para cargas de esencia.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r30]/rango de la barra.

DESCRIPCIÓN: El sello *Crear carga de esencia* permite al lanzador recargar una barra para cargas de esencia. En función del rango de la barra, deberá mantenerse la evocación más o menos para que se recargue del todo.

Crear sello

RANGO: Todos.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: Según evocación contenida.
PRERREQUISITOS: Según evocación contenida.
APRENDIZAJE: Según evocación contenida.
COSTE EN DURGANS: Según evocación contenida.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1/2 hora/rango de evocación contenida.
ZONA AFECTADA: Sello evocador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Crear sello* tiene una naturaleza especial, ya que sus características y prerrequisitos variarán en función del rango de la evocación que se quiera escribir en el sello. A diferencia de otros sellos, este no puede ser lanzado si no se ha aprendido antes. La dificultad de aprendizaje variará en función del rango del sello a crear. Esto significa que un personaje o criatura podrá aprender el sello Crear sello tantas veces como rangos de evocaciones desee escribir.

Distracción de Logsley

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.

EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personajes o criaturas a 5 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: *El sello Distracción de Logsley* consigue crear un ruido, chasquido o destello de esencia durante un segundo en un lugar cercano al lanzador para poder distraer a los presentes por un momento.

Elocuencia de Calíope

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 8 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personajes o criaturas a 4 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Elocuencia de Calíope* permite al lanzador expresarse de una manera muy convincente de cara a los presentes. Todas sus palabras serán tenidas en cuenta como si el que estuviese hablando fuera un verdadero maestro en la materia.

Empaquetado de Guirlan

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D3 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Materia que pese hasta 1/3 ESF. en Kg.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r7]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Empaquetado de Guirlan* permite al lanzador reducir el volumen ocupado por una cantidad de objetos cuya suma de peso sea igual o inferior a 1/3 del valor de Esfuerzo del lanzador. La materia afectada por este sello verá su espacio ocupado reducido a la mitad, pero en cuanto se saque alguno de los objetos de su contenedor se perderá el efecto.

Jarra de Lucca

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad compleja.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Una jarra o recipiente de hasta 5 litros.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r25].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Jarra de Lucca* puede alterar el fondo de una jarra, de manera que en ella quepa la mitad o el doble de líquido de lo habitual, sin que sea perceptible por los presentes. El efecto deseado deberá ser elegido en el momento del lanzamiento. Si un personaje o criatura supera la tirada de evasión, se dará cuenta del truco. Se puede imbuir en recipientes.

Migas de pan

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D20 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Camino recorrido.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Migas de pan* va dejando un rastro de marcas que pueden ser vistas por el lanzador y van apareciendo conforme este va caminando, a un intervalo de dos metros de separación. En el momento en que deja de hacer efecto, las marcas desaparecen.

Narrador de Fadrhes

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.

COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D20 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Entorno visual del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Narrador de Fadrhes* es una poderosa evocación capaz de recordar lo sucedido a ojos del lanzador durante numerosos minutos. Para que la historia quede guardada, el lanzador deberá llevar consigo una pluma con tinta y un pergamino u hoja de documento por cada diez minutos de historia a recordar. La narración será fidedigna respecto a lo vivido por el lanzador durante ese tiempo.

Nube fétida

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 7 m.
DAÑO: 2D6 +1 /asalto.
EVASIÓN: ESF., dificultad compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 5 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Nube fétida* permite crear una nube de una olor nauseabunda, que obliga a los que permanezcan en ella a pasar una tirada de evasión por Esfuerzo a cada asalto o de lo contrario perderán su acción de movimiento debido a las náuseas que les provoca. No obstante, las criaturas podrán atacar y defenderse a pesar de no poder desplazarse. Dada su naturaleza, esta nube sólo afectará a criaturas vivas que tengan sentido del olfato.

Ocultar rastro

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D12 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos/m.
ZONA AFECTADA: Zona de amenaza del lanzador.
ACELERAR: [r40], 1 asalto/m.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Ocultar rastro* permite al lanzador hacer desaparecer cualquier indicio que pueda delatar que haya estado ahí. No sólo borrará las posibles huellas que hubiese dejado, sino también los sonidos u olores producidos por el lanzador. Este efecto no puede aplicarse a los posibles acompañantes que pudiera tener, y podría ser detectado por algún personaje o criatura con la aptitud de visión esencial. Ya que hay que invertir cierto tiempo para ocultar el rastro, el personaje verá reducida su velocidad a la mitad.

Oído ajeno

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 2D6 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona de audición del objetivo.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/m de alcance.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r7]/minuto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Oído ajeno* permite al lanzador escuchar a través de los oídos de un objetivo que esté a su alcance. El objetivo debe ser una criatura con la capacidad de escuchar, y deberá pasar una tirada de evasión de Inteligencia, a pesar de que no será consciente de lo que sucede. Si supera la tirada, el objetivo sentirá un pitido en los oídos durante un par de minutos, y el sello no surgirá efecto.

Ojo avizor

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 50 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Tubo de 2 metros de diámetro.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r3]/asalto.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Ojo avizor* permite al lanzador tener una visión a larga distancia enfocada como si se tratase de un catalejo, pero con un diámetro de dos metros a lo largo de la distancia que alcance. En principio no se puede variar la dirección del tubo, pero mediante la aptitud de controlar se puede virar para cambiar su ángulo de visión.

Permanencia

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 hora/rango de evocación alterada.
ZONA AFECTADA: Mineral maravilloso engarzado en objeto.
ACELERAR: [r30]/hora, media hora/rango de evocación alterada.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Permanencia* es considerado uno de los sellos más poderosos que existen en toda Geos. Tan sólo aprendido por unos cuantos eruditos evocadores, dícese que debido al gran desgaste y concentración que requiere, suele ser utilizado en contadas ocasiones. El rango de la evocación que se podrá mantener de manera permanente variará en función del mineral maravilloso utilizado, siendo de menor a mayor rango, gemas, cuarzos, diamantes, cristales, runas y ópalos. El Director de juego decidirá qué tipo de evocaciones se permite almacenar en un mineral destinado a ser permanente.

Peso muerto

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad casi imposible/asalto.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Un personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Peso muerto* es una poderosa evocación capaz de multiplicar el peso de un personaje, criatura u objeto hasta el punto de que no pueda moverse ni ser movido. Si se tratase de un personaje o criatura, todos los objetos que llevase en las manos caerán al suelo ya que no podrá sostener tanto peso encima. En caso de haber superado la tirada de evasión por Esfuerzo, sus objetos no caerán y la duración del sello será de un solo asalto.

Pies de bailarín

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D20 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r5]/minuto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Pies de bailarín* confiere al lanzador la capacidad de realizar gráciles bailes capaces de asombrar a cualquier espectador. Este sello es bastante preciado entre los circenses y artistas teatrales.

Pluma sin tinta

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2D12 hojas.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r5]/hoja.

DESCRIPCIÓN: El sello *Pluma sin tinta* permite al lanzador escribir en cualquier documento sin necesidad de utilizar tinta alguna. Esta escritura será permanente como si de tinta normal se tratase, pero un personaje o criatura que pueda sentir la esencia detectará su origen antinatural. Para que surja efecto es necesario poseer una pluma, y la velocidad de escritura será la propia del lanzador. Se puede imbuir en plumas reales.

Portador de anillos

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.

COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D8 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 1D2 manos.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Portador de anillos* describe una poderosa evocación capaz de otorgar una falange más a una o dos manos, con lo que permitirá al personaje o criatura portar un anillo más por cada falange. El efecto puede llegar a ser bastante duradero y puede prolongarse mediante la aptitud de mantener. Se trata de un sello muy codiciado por los evocadores.

Puesta en escena

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 3D20 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 6 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Puesta en escena* permite al lanzador crear un escenario apropiado para representar una función, con un tamaño suficiente para una obra normal. En realidad no existirá tal escenario sino que se tratará de una ilusión óptica. Cuando se usa en una representación teatral o circense no suele ser necesaria una tirada de evasión, ya que los espectadores son receptivos al espectáculo, pero si se desease utilizar para un engaño, sí que habría que realizar la tirada para saber si el objetivo se percata de la ilusión.

Rata en el barco

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Hasta encontrar la salida.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Rata de madera.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Rata en el barco* convierte a una pequeña figura de madera con forma de rata en un títere con dicha forma y tamaño, capaz de localizar la salida más cercana en la dirección en la que vaya el lanzador. No cesará en su empeño hasta localizar la salida, aunque el lanzador no consiga seguirla debido a algún obstáculo o a que no quepa por cualquier orificio por el que pasase el títere. Una vez finalizada la evocación, la criatura se desvanecerá. Cualquier ebanista puede ser capaz de tallar una rata de madera para este fin.

Remendar

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 5 asaltos.
ZONA AFECTADA: Objeto de 1 m cúbico.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r12]/m cúbico.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Remendar* puede reparar objetos de poco volumen de arañazos y leves desperfectos, confiriéndoles el aspecto de un objeto completamente nuevo. Si el evocador tiene la aptitud de controlar podrá además afectar objetos de mayor volumen. Si se trata de ropajes o telas, deberán estar extendidos para que surja efecto. Además, si se lanza sobre un objeto que contenga a otros, estos no serán remendados. El Director de juego estimará qué tipo de desperfecto puede ser remendado o no.

Ridículo de Kirchoff

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.

IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Ridículo de Kirchoff* afecta a un personaje o criatura de manera que todas las acciones sociales que intente realizar serán ridículas a ojos de sus acompañantes. Se le trabará la lengua, tendrá tics en los ojos y le caerán mucosidades de sus orificios nasales. Si estuviese andando tropezará a cada paso pero no llegará a caer, lo que reducirá su velocidad de movimiento a la mitad. Se desconoce si el nombre de esta evocación proviene de su creador o de su fuente de inspiración.

Sarna de despojo

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Sarna de despojo* provoca a todos los personajes o criaturas situados a dos metros de radio un intenso picor que les evitará hacer cualquier otra cosa que no sea rascarse. Una vez afectados por la evocación no podrán dejar de rascarse hasta que esta no finalice. Un personaje con la aptitud de mantener puede prolongar el efecto de la sarna, pero a cada asalto los objetivos podrán realizar una tirada de evasión. Una vez superada la tirada ya no sufrirán el efecto aunque se siga manteniendo por el lanzador.

Semblante de títere

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 1D100 +3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r150]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Semblante de títere* cambia por completo el aspecto de un personaje o criatura de modo que su fisionomía sea la de un títere. El tipo de títere será determinado al azar de entre las modalidades existentes, a no ser que el lanzador invierta 60 puntos de reserva de esencia adicionales. Durante la duración de la evocación, el personaje o criatura que haya sufrido su efecto será incapaz de retornar a su estado original, y poseerá las cualidades físicas y mentales del títere.

Sin huella

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D10 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos/m.
ZONA AFECTADA: Zona de amenaza del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Sin huella* permite al lanzador hacer desaparecer cualquier huella que haya dejado en su camino, ocultando cualquier pisada. No borrará los sonidos u olores producidos por el lanzador. Este efecto no puede aplicarse a los posibles acompañantes que pudiera tener, y podría ser detectado por algún personaje o criatura con la aptitud de visión esencial. Ya que hay que invertir cierto tiempo para ocultar las huellas, el personaje verá reducida su velocidad a la mitad.

Suela de algodón

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D10 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona de amenaza del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r25].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Suela de algodón* permite al lanzador caminar sin hacer ruido, como si su calzado estuviese hecho de nubes de algodón. Normalmente se utiliza para pasar inadvertido, pero otros factores como la olor, las huellas que se pueda dejar o la propia imagen pueden delatar al lanzador frente a los que se quiera ocultar. Se puede imbuir en calzado.

TÍTERE CIRCENSE

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Trozo de madera.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere circense* puede crear a partir de un trozo de madera una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de ayudar a realizar actuaciones circenses, ayudando con los materiales necesarios y realizando los preparativos para los espectáculos, e incluso participando en ellos si no se requiere una excesiva agilidad. Un títere circense tiene 3D10 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un niño Terrano. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar un nuevo trozo si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TÍTERE COCHERO

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Trozo de madera.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere cochero* puede crear a partir de un trozo de madera una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de conducir carruajes, una vez que se le haya indicado correctamente la ruta a seguir. En caso de desconocer el camino o surgir cualquier imprevisto avisará a su creador o parará el vehículo. Un títere cochero tiene 3D10 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un niño Terrano. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar un nuevo trozo si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TÍTERE CONSTRUCTOR

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D6 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 5 asaltos.
ZONA AFECTADA: Trozo de metal.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere constructor* puede crear a partir de un trozo de metal una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de ayudar a realizar construcciones, ayudando con los materiales necesarios y realizando todo tipo de tareas que pudiese realizar un peón de obra. Siempre deberá estar bajo las órdenes de un constructor para que su trabajo sea efectivo. Un títere constructor tiene 3D12 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un Willen joven. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar un nuevo trozo si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TÍTERE DE CARGA

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Piedra.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r5]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere de carga* puede crear a partir de una piedra una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de ayudar a cargar con objetos de todo tipo siempre que su Esfuerzo se lo permita. En su espalda aparecerá un hueco similar a la bolsa de un canguro, donde podrá almacenar objetos. Un títere de carga tiene 1D10 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un niño Coloso. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar una nueva piedra si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TÍTERE DE COCINA

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Trapo.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r5]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere de cocina* puede crear a partir de un trapo una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de ayudar a preparar alimentos para su consumo y cocinarlos, así como realizar funciones de camarero. Un títere de cocina tiene 1D10 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un niño Willen. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar un nuevo trapo si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TÍTERE ENTRENADOR

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D10 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 7 asaltos.
ZONA AFECTADA: Saco de arena.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere entrenador* puede crear a partir de un saco de arena una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de entrenar a otros personajes o criaturas en diversas aptitudes. El lanzador deberá conocer la aptitud al menos a la mitad para poder transmitirle al títere los pasos necesarios para el entrenamiento. Un títere entrenador tiene 3D20 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un Terrano joven. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar un nuevo saco de arena si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TÍTERE FORJADOR

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Trozo de metal.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere forjador* puede crear a partir de un trozo de metal una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de forjar, ayudando con los materiales y preparativos necesarios. Si ayuda a un forjador profesional puede acelerar el tiempo requerido para terminar el objeto deseado. Necesitará las instrucciones de un forjador para poder realizar su trabajo. Un títere forjador tiene 3D10 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un niño Coloso. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar un nuevo trozo si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TÍTERE GRUMETE

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Cubo de agua.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere grumete* puede crear a partir de un cubo de agua una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de ayudar a navegar, bien sea al timón como limpiando la cubierta, arriando las velas, poniéndose a los remos o realizando cualquier cosa que le pudiese solicitar el capitán. Un títere grumete tiene 3D10 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un niño Terrano. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar un nuevo cubo de agua si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud

de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TÍTERE GUARDIÁN

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D10 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 7 asaltos.
ZONA AFECTADA: Saco de piedras.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere guardián* puede crear a partir de un saco de piedras una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de vigilar y proteger cualquier situación especificada por su creador. Un títere guardián tiene 5D20 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un Coloso joven, y puede blandir hasta armas intermedias. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar un nuevo saco de piedras si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TÍTERE LEÑADOR

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Trozo de madera.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r5]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere leñador* puede crear a partir de un trozo de madera una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de ayudar a talar, recoger y transportar madera. Para que pueda talar se le deberá proporcionar un hacha, pero esto no le permitirá en ningún caso atacar a nadie. Un títere leñador tiene 1D10 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un niño Terrano. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar un nuevo trozo de madera si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TÍTERE VIGÍA

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Trozo de cristal.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Títere vigía* puede crear a partir de un trozo de cristal una figura de proporciones terranoides capaz de actuar por sí misma, pero siempre obedeciendo a su creador. Su función principal será la de vigilar un lugar, ya sea en tierra firme como a bordo de alguna embarcación para divisar tierra. Podrá entrechocar sus manos para crear un ruido lo suficientemente alto y chirriante como para actuar a modo de alarma. Un títere vigía tiene 3D10 puntos de vitalidad y el Esfuerzo y la Agilidad equivalentes a un niño Willen. Una vez expirada la duración de la evocación, el títere desaparecerá y será necesario utilizar un nuevo trozo de cristal si se desea crear de nuevo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

TRAJE DEL REY

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 3 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Un personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r5]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Traje del Rey* permite al lanzador crear unos ropajes invisibles que proporcionan protección contra el frío o calor como si de ropa normal se tratase, además de otorgar al portador una defensa adicional de 5 puntos apilable a cualquier protección que llevase puesta. Un personaje

con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

Vestidor de Chloe

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D20 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Vestidor de Chloe* describe una evocación capaz de disfrazar a cualquier personaje o criatura terranoide. La elección irá a cargo del lanzador aunque no sea para él. En realidad la evocación no crea ropa, sino que modifica el aspecto de la que porte el personaje o criatura en cuestión. Esto significa que si no se lleva calzado no se podrá simular calzado, lo mismo para capas, guantes o cualquier otro tipo de ropa. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

Vínculo

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 2D20 días.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Objeto con propiedades especiales.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r100]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Vínculo* permite al lanzador alterar las propiedades de un objeto maravilloso, imbuido de esencia o que contenga alguna evocación de manera que sus propiedades especiales sólo funcionen cuando estén en su posesión. Si se intentase realizar la evocación a un objeto que no sea de la posesión del lanzador y esté en manos de otro personaje o criatura, el objetivo deberá realizar una tirada de evasión por Inteligencia para intentar evitar el vínculo. Un objeto que esté vinculado en ese momento no puede ser vinculado por otro personaje o criatura mientras dure el efecto. Un personaje con la aptitud

de mantener podrá prolongar la duración del mismo a cambio de un gasto de reserva de esencia determinado.

Vista ajena

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 2D6 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona de visión del objetivo.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r7]/minuto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Vista ajena* permite al lanzador ver a través de los ojos de un objetivo que esté a su alcance. El objetivo debe ser una criatura con la capacidad de ver, y deberá pasar una tirada de evasión de Inteligencia, a pesar de que no será consciente de lo que sucede. Si supera la tirada, el objetivo tendrá la vista nublada durante un asalto, y el sello no surgirá efecto.

Vivo retrato

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 4D12 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r100]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Vivo retrato* describe una evocación capaz de alterar la apariencia física de un personaje o criatura de modo que sea exactamente igual a la de otro personaje o criatura que el lanzador haya visto en alguna ocasión. Siempre que sea terranoide, podrá variar su altura y su peso para que sea lo más parecido posible, aunque no cambiará su valor de Esfuerzo, Agilidad, Inteligencia ni Percepción. Combinado con la evocación de Vestidor de Chloe se puede simular una copia exacta del personaje o criatura tomados como referencia.

SELLOS DE FUEGO / *RESUMEN*

SELLO	RANGO DEL SELLO	PÁGINA
Arma esencial de fuego	**1**	**151**
Alarma de pirotecnia	1	151
Cauterizar heridas	**1**	**152**
Hablar con las esencias de fuego	1	153
Ilusión pirotécnica	**1**	**154**
Llamada a la esencia de fuego	1	154
Localizar corriente de fuego	**1**	**154**
Lucifernaga	1	154
Nublar sentidos	**1**	**155**
Refugio esencial de fuego	1	155
Señales de humo	**1**	**155**
Arma esencial de fuego mejorada	2	152
Cauterizar heridas mayores	**2**	**153**
Derretir metal	2	153
Moral de fuego (+5 iniciativa)	**2**	**154**
Arma esencial de fuego mayor	3	152
Arma esencial de fuego sagrada	**3**	**152**
Cauterizar heridas en grupo	3	152
Jaula de llamas	**3**	**154**
Mejorar forja	3	155
Cauterizar heridas mayores en grupo	**4**	**153**
Gran moral de fuego (+10)	4	153
Transportación esencial	**4**	**156**

ALARMA DE PIROTECNIA

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 10 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r2]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Alarma de pirotecnia* describe una evocación capaz de detectar cualquier forma de vida de tamaño igual o superior a un perro que atraviese una zona seleccionada en el momento del lanzamiento. Una vez que salte la alarma, lo hará en forma de fuegos artificiales que pueden servir para alertar del intruso o incluso para ahuyentarlo.

ARMA ESENCIAL DE FUEGO

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D6 +1 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r2]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de fuego* permite al lanzador crear una arma de pura esencia de fuego con la forma y el tamaño de un arma ligera cuerpo a cuerpo. A pesar de que consiga quemar al contacto, no causará daño alguno al portador ni a su equipo. Al tratarse de una evocación, no se sumará la mitad del Esfuerzo para calcular el daño, sino que será un tercio del valor de Inteligencia lo que habrá que sumar al daño obtenido con la tirada de dados. A pesar de no causar mucho daño puede ser de gran utilidad ya que las protecciones físicas convencionales no servirán, tan sólo lo harán las protecciones por esencia.

ARMA ESENCIAL DE FUEGO MAYOR

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D10 +3 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de fuego mayor* actúa como Arma esencial de fuego mejorada pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma pesada cuerpo a cuerpo.

ARMA ESENCIAL DE FUEGO MEJORADA

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D8 +2 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r4]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de fuego mejorada* actúa como Arma esencial de fuego pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma intermedia cuerpo a cuerpo.

ARMA ESENCIAL DE FUEGO SAGRADA

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3 contra criaturas de esencia primaria de Hielo.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de fuego sagrada* es similar a Arma esencial de fuego pero su daño es mayor y sólo actúa contra criaturas cuya esencia primaria sea la de Hielo.

CAUTERIZAR HERIDAS

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Cauterizar heridas* consigue sellar ciertas heridas de manera que queden cauterizadas como su nombre indica. Esto hará que dejen de sangrar por lo que el personaje o criatura recuperará 3D10 puntos de vitalidad. Los personajes o criaturas que no puedan sangrar, como criaturas incorpóreas o esenciales, no pueden ser curados por este método.

CAUTERIZAR HERIDAS EN GRUPO

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personajes o criaturas a 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Cauterizar heridas en grupo* consigue sellar ciertas heridas al igual que la evocación de Cauterizar heridas pero lo hará a todos los personajes o criaturas que estén en un radio de 3 metros de donde se haya lanzado. Cada personaje o criatura recuperará 3D10 puntos de vitalidad de manera permanente.

CAUTERIZAR HERIDAS MAYORES

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Cauterizar heridas mayores* actúa como la evocación de Cauterizar heridas pero su factor de curación es mayor, recuperando al objetivo 3D20 puntos de vitalidad de manera permanente.

CAUTERIZAR HERIDAS MAYORES EN GRUPO

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personajes o criaturas a 4 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Cauterizar heridas mayores en grupo* consigue sellar ciertas heridas al igual que la evocación de Cauterizar heridas mayores pero además lo hará a todos los personajes o criaturas que estén en un radio de 4 metros de donde se haya lanzado. Cada personaje o criatura recuperará 3D20 puntos de vitalidad de manera permanente.

DERRETIR METAL

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Objeto de hasta 1 m cúbico.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/m cúbico.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Derretir metal* puede derretir objetos metálicos de poco volumen. Si el evocador tiene la aptitud de controlar podrá además afectar objetos de mayor volumen. El objeto en cuestión no puede estar en movimiento, ya que se requiere de concentración para poder alterar su estado.

GRAN MORAL DE FUEGO

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personajes o criaturas a 4 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r100].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Gran moral de fuego* consigue aumentar la moral de un grupo de personajes o criaturas que estén en un radio de 4 metros de donde se haya lanzado. A consecuencia de ello, los objetivos afectados verán su iniciativa mejorada con un +10 mientras dure el efecto. Se puede imbuir en ciertos objetos.

HABLAR CON LAS ESENCIAS DE FUEGO

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura de esencia primaria de Fuego.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Hablar con las esencias de fuego* permite al lanzador poder comunicarse telepáticamente con un personaje o criatura cuya esencia primaria sea el fuego, aunque este no sea capaz de hablar. Cuanto más inteligente sea, más fácil e inteligible será la comunicación.

Ilusión pirotécnica

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 5 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Ilusión pirotécnica* consigue crear fuegos artificiales en un radio de cinco metros durante un asalto. Puede utilizarse para entretener o para distraer a los presentes, pero en ningún caso para dañarles o para quemar algún material, ya que los fuegos son intangibles al tratarse de una ilusión óptica y sonora.

Jaula de llamas

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D6.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 2D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura de hasta 2 m de alto/ancho.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r30]/m.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Jaula de llamas* describe una evocación capaz de retener a una criatura dentro de un habitáculo con barrotes en llamas. Todo aquel que intente tocar los barrotes bien sea desde dentro o desde fuera recibirá un daño de 2D6 por fuego.

Llamada a la esencia de fuego

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 20 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r5]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Llamada a la esencia de fuego* permite al lanzador llamar la atención y atraer a criaturas de esencia primaria de fuego cercanas. Estas acudirán al punto donde se haya lanzado la evocación, pero no podrán ser controladas.

Localizar corriente de fuego

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 2 Km a la redonda.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r10].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Localizar corriente de fuego* permite al lanzador localizar las corrientes de esencia de fuego cercanas al lugar en donde se encuentre. Sobre la palma de su mano saldrá un pequeño haz de luz rojiza en forma de flecha, a modo de brújula, que apuntará en dirección a donde se encuentre la corriente.

Luciférnaga

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Luciférnaga* crea una pequeña luciérnaga de fuego que perseguirá a su objetivo hasta que finalice el efecto, con el propósito

de marcar su posición en todo momento, para que el lanzador sepa dónde está. En el momento del lanzamiento, el objetivo debe estar visible, pero una vez lanzado con éxito, la luciérnaga le seguirá aún estando invisible u oculto. La luciérnaga será intangible, por lo que sólo podrá ser destruida con un ataque esencial que cause al menos 15 puntos de daño.

Mejorar forja

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D3 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Mejorar forja* permitirá al lanzador obtener un bonificador a la hora de forjar un objeto de 20 puntos a su tirada hasta que el efecto expire. Si dejase de forjar antes de que la evocación haya finalizado, el efecto expirará.

Moral de fuego

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personajes o criaturas a 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r25].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Moral de fuego* consigue aumentar la moral de un grupo de personajes o criaturas que estén en un radio de 3 metros de donde se haya lanzado. A consecuencia de ello, los objetivos afectados verán su iniciativa mejorada con un +5 mientras dure el efecto.

Nublar sentidos

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal/asalto.
DURACIÓN: 1D2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Nublar sentidos* permite al lanzador crear una pequeña nube de vapor alrededor de la cabeza de un personaje o criatura, que entorpecerá su capacidad de percepción durante un breve período de tiempo. Mientras surja efecto, el objetivo no podrá ver nada si no se mueve de donde está y no ha superado la tirada de evasión.

Refugio esencial de fuego

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r15]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Refugio esencial de fuego* crea alrededor del lanzador una esfera que le protegerá de las inclemencias del tiempo y de la entrada de insectos o animales pequeños, y aunque desde el exterior será invisible, no lo será su contenido, que emitirá un pequeño halo de color rojizo siguiendo la silueta del mismo. Se suele utilizar para acampar con tranquilidad en cualquier lugar. El refugio tendrá 2D20 puntos de vitalidad y un valor de defensa de 10. Si se le golpea, surgirá un pequeño destello en la zona de impacto.

Señales de humo

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.

DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Columna de 10 m de altura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Señales de humo* permite enviar mensajes breves y concisos a larga distancia, siempre que alguien vea la columna de humo y sea capaz de entender su significado. En principio toda criatura racional cuya esencia primaria sea la de fuego será capaz de interpretar el mensaje.

TRANSPORTACIÓN ESENCIAL DE FUEGO

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: Obertura de 2 m de radio.
ACELERAR: [r40] reduce 2 asaltos el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: [r50]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r45]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Transportación esencial de fuego* describe una evocación capaz de crear una obertura de forma circular en el aire. Esta obertura se comunicará con otra que se abrirá en otro lugar remoto. Tanto el lanzador como el lugar de destino deben encontrarse situados en corrientes de esencia de fuego. Ante los ojos del lanzador se presentarán 1D3 destinos posibles. Dichos lugares serán determinados al azar de entre las regiones existentes en Geos, o serán seleccionados por del Director de Juego. Si el lanzador efectúa con éxito una tirada de Inteligencia con dificultad casi imposible, podrá adivinar la localización exacta de cada opción y podrá decidir cuál de ellas utilizar.



ARMADURA DE ASALTO TERRANA ORFEBREADA CON SELLO DE MORAL DE FUEGO PERMANENTE

SELLOS DE HIELO / *RESUMEN*

SELLO	RANGO DEL SELLO	PÁGINA
Arma esencial de hielo	**1**	**157**
Calmar la sed	1	158
Hablar con las esencias de hielo	**1**	**159**
Intoxicar agua	1	160
Llamada a la esencia de hielo	**1**	**160**
Localizar corriente de hielo	1	160
Purificar agua	**1**	**161**
Refugio esencial de hielo	1	161
Sentidos mejorados	**1**	**162**
Arma esencial de hielo mejorada	2	158
Espejo de hielo	**2**	**159**
Flotar	2	159
Piel resbaladiza	**2**	**160**
Pluma sobre el hielo	2	161
Suelo resbaladizo	**2**	**162**
Arma esencial de hielo mayor	3	157
Arma esencial de hielo sagrada	**3**	**158**
Bucear cual Tritón	3	158
Curar veneno	**3**	**159**
Estatua de hielo	3	159
Llamar a la lluvia	**3**	**160**
Puente de hielo	3	161
Conservar cadáver	**4**	**158**
Respirar agua	4	162
Transportación esencial de hielo	**4**	**162**
Rejuvenecer	5	161

ARMA ESENCIAL DE HIELO

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D6 +1 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r2]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de hielo* permite al lanzador crear una arma de pura esencia de hielo con la forma y el tamaño de un arma ligera cuerpo a cuerpo. A pesar de que consiga quemar de frío al contacto, no causará daño alguno al portador ni a su equipo. Al tratarse de una evocación, se sumará un tercio del valor de Inteligencia al daño obtenido con la tirada de dados. Las protecciones físicas convencionales no servirán, tan sólo lo harán las protecciones por esencia.

ARMA ESENCIAL DE HIELO MAYOR

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D10 +3 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de hielo mayor* actúa como Arma esencial de hielo mejorada pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma pesada cuerpo a cuerpo.

Arma esencial de hielo mejorada

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D8 +2 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r4]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de hielo mejorada* actúa como Arma esencial de hielo pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma intermedia cuerpo a cuerpo.

Arma esencial de hielo sagrada

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3 contra criaturas de esencia primaria de Fuego.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de hielo sagrada* es similar a Arma esencial de hielo pero su daño es mayor y sólo actúa contra criaturas cuya esencia primaria sea la de Fuego.

Bucear cual tritón

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Bucear cual Tritón* describe una evocación capaz de otorgar la capacidad de bucear con la misma soltura que si se tratase de una criatura subacuática. Mientras dure el efecto, el personaje o criatura podrá desplazarse sin necesidad de respirar, pero si se decidiese prolongar el efecto mediante la aptitud de mantener, primero debería emerger para tomar una nueva bocanada de aire.

Calmar la sed

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D3 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Calmar la sed* consigue que un personaje o criatura no sufran por estar demasiado tiempo sin beber ningún líquido, pero en el momento en que se disipe el efecto, sentirá la misma sed que debería tener desde la última vez que bebiese hasta ese mismo momento. El Director de Juego decidirá las consecuencias de sufrir sed durante un tiempo determinado.

Conservar cadáver

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 días.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura muerta.
ACELERAR: [r40]/reduce 2 asaltos el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r90]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Conservar cadáver* permitirá al lanzador mantener a un personaje o criatura que haya muerto en el mismo estado en el que se encontrase en el momento del lanzamiento. A consecuencia de ello, no sufrirá descomposición alguna y mantendrá la misma apariencia.

Curar veneno

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Curar veneno* permite eliminar del organismo de un personaje o criatura todo tipo de venenos de origen líquido. En caso de no ser de origen líquido, se deberá superar una tirada de evasión de Esfuerzo para frenar su efecto, o de lo contrario no será posible.

Espejo de hielo

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona de amenaza del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Espejo de hielo* creará 1D6 espejos rodeando a un personaje o criatura en su zona de amenaza. Los espejos reflejarán su imagen, haciendo a sus enemigos imposible distinguir cuál de todas las imágenes es la real. A la hora de atacar, si el enemigo impacta sobre un espejo en lugar de sobre el personaje o criatura, este será destruido.

Estatua de hielo

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Estatua de hielo* describe una evocación capaz de crear una capa de hielo alrededor de un personaje o criatura de modo que le imposibilite cualquier tipo de movimiento. Aunque reciba ataques físicos no desaparecerá hasta que se haya disipado su efecto. Si el lanzador decidiese prolongar su efecto mediante la aptitud de mantener, el objetivo tendrá derecho a una nueva tirada de evasión para romper la capa de hielo.

Flotar

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Flotar* permite a un personaje o criatura mantenerse a flote en cualquier líquido mientras dure su efecto. Un personaje que esté flotando podrá desplazarse siempre que sepa nadar. Sus posesiones también se verán afectadas por la evocación.

Hablar con las esencias de hielo

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura de esencia primaria de hielo.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Hablar con las esencias de hielo* permite al lanzador poder comunicarse telepáticamente con un personaje o criatura cuya esencia primaria sea el hielo, aunque este no sea capaz de hablar. Cuanto más inteligente sea, más fácil e inteligible será la comunicación.

Intoxicar agua

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 1 litro de agua.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/litro.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Intoxicar agua* permite alterar las cualidades de una cantidad determinada de agua de modo que sea tóxica al ingerirla. El efecto de la toxicidad deberá ser determinado por el Director de Juego. Un personaje con la aptitud de Controlar podrá intoxicar cantidades mayores de agua.

Llamada a la esencia de hielo

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 20 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r5]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Llamada a la esencia de hielo* permite al lanzador llamar la atención y atraer a criaturas de esencia primaria de hielo cercanas. Estas acudirán al punto donde se haya lanzado la evocación, pero no podrán ser controladas.

Llamar a la lluvia

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 600 metros de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r15]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Llamar a la lluvia* crea una tormenta sobre el área de efecto. Todo personaje o criatura que permanezca bajo la tormenta no podrá correr o trotar a más de la mitad de su movimiento habitual. La lluvia será tan fuerte que las antorchas se apagarán a no ser que dispongan de cobertura.

Localizar corriente de hielo

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 2 Km a la redonda.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r10].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Localizar corriente de hielo* permite al lanzador localizar las corrientes de esencia de hielo cercanas al lugar en donde se encuentre. Sobre la palma de su mano saldrá un pequeño haz de luz azulada en forma de flecha, a modo de brújula, que apuntará en dirección a donde se encuentre la corriente.

Piel resbaladiza

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello Piel resbaladiza consigue que un personaje o criatura sea resbaladizo al contacto, como si de un pez se tratase. Esta condición evitará que puedan realizarle una presa, y mejorará su defensa en 5 puntos, ya que la mayoría de armas pueden llegar a resbalar al entrar en contacto con él.

Pluma sobre el hielo

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D8 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r25].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Pluma sobre el hielo* permite a un personaje o criatura caminar sobre el hielo como si su peso fuese el de una pluma, mientras la evocación haga efecto. Una vez expire la evocación y si no se ha abandonado la zona de hielo, puede que el personaje o criatura rompa el hielo a sus pies y caiga al agua.

Puente de hielo

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 20 m.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r5]/m.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Puente de hielo* permite al lanzador crear una conexión entre dos particiones de terreno separadas entre sí a cierta distancia. Surgirá un puente de hielo que podrá ser atravesado con normalidad mientras dure su efecto y no será resbaladizo.

Purificar agua

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 1 litro de agua.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/litro.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Purificar agua* permite alterar las cualidades de una cantidad determinada de agua de modo que deje de ser tóxica al ingerirla. Un personaje con la aptitud de Controlar podrá purificar cantidades mayores de agua. Purificar agua no significa que se convierta en agua bendita.

Refugio esencial de hielo

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r15]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Refugio esencial de hielo* crea alrededor del lanzador una esfera que le protegerá de las inclemencias del tiempo y de la entrada de insectos o animales pequeños, y aunque desde el exterior será invisible, no lo será su contenido, que emitirá un pequeño halo de color azulado siguiendo la silueta del mismo. Se suele utilizar para acampar con tranquilidad en cualquier lugar. El refugio tendrá 2D20 puntos de vitalidad y un valor de defensa de 10. Si se le golpea, surgirá un pequeño destello en la zona de impacto.

Rejuvenecer

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 días.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 hora/día.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.

ACELERAR: [r100]/media hora/día.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r180]/día.

DESCRIPCIÓN: El sello *Rejuvenecer* describe una poderosa evocación capaz de detener los efectos del envejecimiento durante un período de tiempo. Un personaje con la aptitud de mantener podrá prolongar la duración del mismo pero cada año acumulado dejará de hacerle efecto durante el año siguiente. Si alguien intentase envejecer de manera antinatural al lanzador mientras la evocación esté activa, no envejecerá. Uno de los objetos más poderosos y codiciados en toda Geos es un anillo de rejuvenecer, construido a raíz de esta evocación y combinándola con permanencia. A pesar de su enorme poder, ya que el anillo conserva el efecto sin necesidad de descansar un año, pierde todas sus propiedades al pasar cinco años.

Respirar agua

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r90]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Respirar agua* permite a un personaje o criatura aguantar bajo el agua y canalizar el oxígeno a través de su piel durante horas. Un personaje con la aptitud de mantener podrá estar más tiempo bajo sus efectos.

Sentidos mejorados

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r2]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Sentidos mejorados* permite a un personaje o criatura agudizar sus sentidos aumentando su percepción en 5 puntos mientras dure el efecto. Ese bonificador se aplicará para cualquier tirada relacionada con los sentidos.

Suelo resbaladizo

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Suelo resbaladizo* describe una evocación capaz de alterar las propiedades de una parte de terreno de manera que sea muy resbaladiza para el que lo atraviese. Todo personaje o criatura que permanezca en él deberá efectuar una tirada con éxito de Agilidad cada vez que quiera desplazarse o caerá al suelo.

Transportación esencial de hielo

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: Obertura de 2 m de radio.
ACELERAR: [r40] reduce 2 asaltos el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: [r50]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r45]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Transportación esencial de hielo* describe una evocación capaz de crear una obertura de forma circular en el aire. Esta obertura se comunicará con otra que se abrirá en otro lugar remoto. Tanto el lanzador como el lugar de destino deben encontrarse situados en corrientes de esencia de hielo. Ante los ojos del lanzador se presentarán 1D3 destinos posibles. Dichos lugares serán determinados al azar de entre las regiones existentes en Geos, o serán seleccionados por del Director de Juego. Si el lanzador efectúa con éxito una tirada de Inteligencia con dificultad casi imposible, podrá adivinar la localización exacta de cada opción y podrá decidir cuál de ellas utilizar.

SELLOS DE LUZ / *RESUMEN*

SELLO	RANGO DEL SELLO	PÁGINA
Arma esencial de luz	**1**	**164**
Aura de intenciones	1	164
Despertar	**1**	**165**
Hablar con las esencias de luz	1	167
Llamada a la esencia de luz	**1**	**167**
Localizar corriente de luz	1	167
Luz evocadora	**1**	**168**
Plegaria curativa	1	168
Purificar comida	**1**	**168**
Refugio esencial de luz	1	168
Agrandar	**2**	**163**
Arma esencial de luz mejorada	2	164
Bendecir agua	**2**	**165**
Centinela sacro	2	165
Detectar veneno	**2**	**166**
Apaciguar a las bestias	3	163
Arma esencial de luz mayor	**3**	**164**
Arma esencial de luz sagrada	3	164
Claro de luz	**3**	**165**
Doppelganger	3	166
Encontrar objeto	**3**	**166**
Fe ciega	3	167
Sueño reparador	**3**	**169**
Averiguar cualidades	4	165
Devolver recuerdo	**4**	**166**
Exorcizar	4	167
Transportación esencial de luz	**4**	**169**
Localizar córtico	5	168

AGRANDAR

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Objeto de hasta 2 m cúbicos.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/m cúbico.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Agrandar* permite al lanzador alterar el tamaño de un objeto de manera que duplicará su tamaño habitual durante un determinado tiempo. Su peso no se verá afectado ni tampoco sus cualidades más allá de su tamaño.

APACIGUAR A LAS BESTIAS

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Apaciguar a las bestias* describe una evocación capaz de hacer desistir a una criatura a atacar a los que le rodean, dejándola en un estado de calma cercano al sueño. No obstante, la criatura volverá a sentirse como antes en el momento en que deje de hacer efecto la evocación.

Arma esencial de luz

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D6 +1 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r2]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de luz* permite al lanzador crear una arma de pura esencia de luz con la forma y el tamaño de un arma ligera cuerpo a cuerpo. A pesar de que consiga dañar al contacto, no causará daño alguno al portador ni a su equipo. Al tratarse de una evocación, no se sumará la mitad del Esfuerzo para calcular el daño, sino que será un tercio del valor de Inteligencia lo que habrá que sumar al daño obtenido con la tirada de dados. A pesar de no causar mucho daño puede ser de gran utilidad ya que las protecciones físicas convencionales no servirán, tan sólo lo harán las protecciones por esencia.

Arma esencial de luz mayor

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D10 +3 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de luz mayor* actúa como Arma esencial de luz mejorada pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma pesada cuerpo a cuerpo.

Arma esencial de luz mejorada

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D8 +2 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r4]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de luz mejorada* actúa como Arma esencial de luz pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma intermedia cuerpo a cuerpo.

Arma esencial de luz sagrada

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3 contra criaturas de esencia primaria de Oscuridad.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de luz sagrada* es similar a Arma esencial de luz pero su daño es mayor y sólo actúa contra criaturas cuya esencia primaria sea la de Oscuridad.

Aura de intenciones

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona de amenaza del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r3]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Aura de intenciones* servirá a un personaje o criatura para intentar averiguar las intenciones de otros personajes o criaturas que

le rodeen. Estos podrán realizar una tirada de evasión de Inteligencia para evitar su efecto, aunque no serán conscientes de ello. Si no superan con éxito la tirada, el personaje o criatura podrá intuir si los que le rodean tienen la intención de ayudar, si son neutrales o si por el contrario planean realizar una acción en contra suya en breve. Un personaje con la aptitud de controlar podrá aumentar el radio de detección.

Averiguar cualidades

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Objeto o sustancia.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Averiguar cualidades* permitirá al lanzador se conocedor de las características de un objeto, bien sea su funcionamiento como su posible origen esencial, su calidad, dureza, materiales, etc. Si se tratase de un veneno o un mecanismo de trampa averiguará cómo desactivar o inhibir sus propiedades, aunque no lo desactivará si no dispone de los materiales o conocimientos necesarios.

Bendecir agua

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 1 litro de agua.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/litro.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Bendecir agua* permite alterar las cualidades de una cantidad determinada de agua de modo que se considere de origen divino. Puede utilizarse para protegerse de criaturas de la oscuridad, bien sea ahuyentándolas o por ejemplo haciendo un daño adicional de 2 puntos si se impregna en un arma o en un proyectil. La cantidad requerida para ello deberá determinarla el Director de Juego.

Centinela sacro

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Vela.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Centinela sacro* permite al lanzador invocar a una criatura de luz a raíz de una vela, que vigilará las proximidades del mismo durante unas cuantas horas, advirtiéndole de cualquier presencia hostil estrellándose contra el que se acerque con una gran explosión de luz. El efecto será únicamente visual y no causará ningún daño, y además de ello la criatura invocada desaparecerá.

Claro de luz

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 600 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r15]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Claro de luz* abre un claro atravesado por rayos de luz sobre el área de efecto. Todo personaje o criatura que permanezca bajo el claro de luz disfrutará de una visión perfecta. Si se lanzase la evocación de noche, en lugar de rayos de luz solar se disfrutará de luz lunar.

Despertar

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 3 m.
DAÑO: Ninguno.

EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Despertar* permite al lanzador reanimar a un personaje o criatura que haya caído bajo cualquier efecto de sueño o incluso que haya quedado inconsciente o noqueada.

Detectar veneno

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Detectar veneno* permite al lanzador saber si algún objeto situado a un radio de dos metros está afectado por cualquier tipo de veneno, aunque esto no le permitirá inhibir sus propiedades. Obtendrá una imagen similar a la visión esencial pero con colores verdosos y negruzcos, y sentirá una olor a podrido muy fuerte al acercarse al objeto afectado.

Devolver recuerdo

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 5 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: [r40] reduce 3 asaltos el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Devolver recuerdo* describe una poderosa evocación capaz de recuperar cualquier suceso de la memoria de un personaje o criatura. Si se intenta recordar un suceso que esté parcialmente olvidado y el objetivo sea consciente de que hay una parte que no recuerda, el resultado será satisfactorio por completo, pero si se trata de algún suceso que el personaje desconozca en su totalidad, deberá superar una tirada de evasión de Inteligencia con dificultad casi imposible para poder recordarlo, ya que no dispone de pistas para buscar en el interior de su mente. Esto sucede cuando un personaje tiene un *deja vu* o una sensación extraña que le hace dudar.

Doppelganger

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Espacio ocupado igual al lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Doppelganger* crea una ilusión a distancia de un duplicado exacto al lanzador. La imagen proyectada realizará exactamente los mismos movimientos y sonidos que el original, pero será intangible. Si alguien intentase tocarla, se distorsionará como si fuese una cortina de humo, y volvería a su forma original al siguiente asalto, hasta consumirse el efecto. Todo personaje o criatura podrá realizar una tirada de evasión de Inteligencia para descubrir la ilusión en el primer asalto de la misma.

Encontrar objeto

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 50 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r30]/50 m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Encontrar objeto* puede ayudar al lanzador a localizar un objeto que tenga en mente. Mientras dure la evocación, su vista se enfocará cuando esté mirando en la dirección en la que se encuentre dicho objeto, y estará borrosa en el resto de direcciones, no importa lo lejos que

este se encuentre. Si el objeto estuviese dentro del radio de acción de la evocación, una luz cegadora emanará del objeto indicando al lanzador su posición exacta.

Exorcizar

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 5 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura poseídos.
ACELERAR: [r40]/ reduce 3 asaltos el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Exorcizar* describe una poderosa evocación capaz de extirpar un espíritu maligno de un personaje o criatura poseídos. Si el objetivo no desea ser exorcizado, puede evitarlo si supera con éxito una tirada de evasión de Inteligencia de dificultad casi imposible. Después de un exorcismo efectuado con éxito, el objetivo caerá al suelo perdiendo el conocimiento.

Fe ciega

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Fe ciega* permite al lanzador afectar una zona específica de modo que todo aquel que esté dentro de ella sienta una enorme sensación de confianza y esperanza, anulando cualquier atisbo de miedo o desesperanza y otorgándole un bonificador de 15 puntos a cualquier tirada del dado de 100 caras mientras permanezca en dicha zona.

Hablar con las esencias de luz

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura de esencia primaria de luz.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Hablar con las esencias de luz* permite al lanzador poder comunicarse telepáticamente con un personaje o criatura cuya esencia primaria sea la luz, aunque este no sea capaz de hablar. Cuanto más inteligente sea, más fácil e inteligible será la comunicación.

Llamada a la esencia de luz

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 20 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r5]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Llamada a la esencia de luz* permite al lanzador llamar la atención y atraer a criaturas de esencia primaria de luz cercanas. Estas acudirán al punto donde se haya lanzado la evocación, pero no podrán ser controladas.

Localizar corriente de luz

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 2 Km a la redonda.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asalto.

TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r10].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Localizar corriente de luz* permite al lanzador localizar las corrientes de esencia de luz cercanas al lugar en donde se encuentre. Sobre la palma de su mano saldrá un pequeño haz de luz blanca en forma de flecha, a modo de brújula, que apuntará en dirección a donde se encuentre la corriente.

Localizar córtico

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 100 Km a la redonda.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r200].
MANTENER: [r60]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Localizar Córtico* permite al lanzador localizar Córticos en un amplio radio desde el lugar en donde se encuentre. Sobre la palma de su mano saldrá un pequeño haz de luz verde en forma de flecha, a modo de brújula, que apuntará en dirección a donde se encuentre la criatura, y no desaparecerá mientras dure la evocación.

Luz evocadora

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/m de radio.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Luz evocadora* describe una evocación que provoca una emanación de luz de la mano del lanzador durante un determinado tiempo. Dicha luz será omnidireccional y cubrirá la zona de amenaza del lanzador a no ser que se amplíe su radio mediante la aptitud de controlar.

Plegaria curativa

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: 3D6 +1 contra criaturas de esencia de oscuridad.
EVASIÓN: ESF., dificultad normal.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Plegaria* describe una evocación que entona un cántico al Astro de Luz y devuelve 3D6 +1 puntos de vitalidad a un personaje o criatura que no sea de la esencia primaria de Oscuridad, en cuyo caso le causará daño en lugar de restaurarle vitalidad.

Purificar comida

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Una ración de comida.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/ración.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Purificar comida* permite alterar las cualidades de una cantidad determinada de alimento de modo que deje de ser tóxico al ingerirlo. Un personaje con la aptitud de Controlar podrá purificar cantidades mayores de comida.

Refugio esencial de luz

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.

ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r15]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Refugio esencial de luz* crea alrededor del lanzador una esfera que le protegerá de las inclemencias del tiempo y de la entrada de insectos o animales pequeños, y aunque desde el exterior será invisible, no lo será su contenido, que emitirá un pequeño halo de color blanquecino siguiendo la silueta del mismo. Se suele utilizar para acampar con tranquilidad en cualquier lugar. El refugio tendrá 2D20 puntos de vitalidad y un valor de defensa de 10. Si se le golpea, surgirá un pequeño destello en la zona de impacto.

Sueño reparador

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Siguiente sueño.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r50].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Sueño reparador* permite al lanzador hacer descansar de una manera extraordinaria a un personaje o criatura, de modo que en la próxima vez que duerma recuperará el doble de puntos de vitalidad que los que obtuviese en circunstancias normales. Puede anular el efecto de pesadilla debilitadora.

Transportación esencial de luz

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: Obertura de 2 m de radio.
ACELERAR: [r40]/reduce 2 asaltos el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: [r50]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r45]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Transportación esencial de luz* describe una evocación capaz de crear una obertura de forma circular en el aire. Esta obertura se comunicará con otra que se abrirá en otro lugar remoto. Tanto el lanzador como el lugar de destino deben encontrarse situados en corrientes de esencia de luz. Ante los ojos del lanzador se presentarán 1D3 destinos posibles. Dichos lugares serán determinados al azar de entre las regiones existentes en Geos, o serán seleccionados por del Director de Juego. Si el lanzador efectúa con éxito una tirada de Inteligencia con dificultad casi imposible, podrá adivinar la localización exacta de cada opción y podrá decidir cuál de ellas utilizar.



SELLOS DE OSCURIDAD / *RESUMEN*

SELLO	RANGO DEL SELLO	PÁGINA
Arma esencial de oscuridad	1	170
Ceguera	1	171
Estrangulamiento	1	172
Hablar con las esencias de oscuridad	1	173
Intoxicar comida	1	173
Llamada a la esencia de oscuridad	1	173
Localizar corriente de oscuridad	1	174
Oscuridad evocadora	1	174
Refugio esencial de oscuridad	1	175
Susurro de morfeo	1	175
Arma esencial de oscuridad mejorada	2	171
Empequeñecer	2	172
Fundirse en las sombras	2	172
Mandato de Morfeo	2	174
Visión en la niebla	2	176
Alterar a las bestias	3	170
Arma esencial de oscuridad mayor	3	171
Arma esencial de oscuridad sagrada	3	171
Envenenar	3	172
Llamar a las nubes	3	173
Ocultar objeto	3	174
Pesadilla debilitadora	3	175
Visión en la oscuridad	3	176
Borrar pensamiento	4	171
Controlar mente	4	172
Ocultar cualidades	4	174
Transportación esencial de oscuridad	4	175

ALTERAR A LAS BESTIAS

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Alterar a las bestias* describe una evocación capaz de enardecer a una criatura de modo que su instinto le inste a atacar a los que le rodean, dejándola en un estado de rabia. No obstante, la criatura volverá a sentirse como antes en el momento en que deje de hacer efecto la evocación.

ARMA ESENCIAL DE OSCURIDAD

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D6 +1 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r2]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de oscuridad* permite al lanzador crear una arma de pura esencia de oscuridad con la forma y el tamaño de un arma ligera cuerpo a cuerpo. A pesar de que consiga dañar al contacto, no causará daño alguno al portador ni a su equipo. Al tratarse de una evocación,

no se sumará la mitad del Esfuerzo para calcular el daño, sino que será un tercio del valor de Inteligencia lo que habrá que sumar al daño obtenido con la tirada de dados. A pesar de no causar mucho daño puede ser de gran utilidad ya que las protecciones físicas convencionales no servirán, tan sólo lo harán las protecciones por esencia.

Arma esencial de oscuridad mayor

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D10 +3 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de oscuridad mayor* actúa como Arma esencial de oscuridad mejorada pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma pesada cuerpo a cuerpo.

Arma esencial de oscuridad mejorada

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D8 +2 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r4]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de oscuridad mejorada* actúa como Arma esencial de oscuridad pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma intermedia cuerpo a cuerpo.

Arma esencial de oscuridad sagrada

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3 contra criaturas de esencia primaria de Luz.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de oscuridad sagrada* es similar a Arma esencial de oscuridad pero su daño es mayor y sólo actúa contra criaturas cuya esencia primaria sea la de Luz.

Borrar pensamiento

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: [r40]/reduce 2 asaltos el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r100].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Borrar pensamiento* describe una poderosa evocación capaz de eliminar recuerdos concretos de la mente de un personaje o criatura. El lanzador debe conocer los hechos acontecidos en el recuerdo para poder borrarlos. Si hay algún detalle que desconozca, este no será eliminado.

Ceguera

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal/asalto.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Ceguera* permite al lanzador cegar por un tiempo limitado a un personaje o criatura. Durante ese tiempo, podrá realizar cualquier acción pero con un penalizador determinado por el Director de Juego. En ciertas circunstancias no podrá realizar la acción deseada cuando dependa exclusivamente de la vista.

Controlar mente

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible/asalto.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r45]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Controlar mente* describe una poderosa evocación capaz de controlar las acciones que realizará un personaje o criatura durante un breve período de tiempo. Las órdenes serán dadas telepáticamente y no serán escuchadas por nadie. El objetivo tomará dichas decisiones como propias y sentirá un impulso irrefrenable que le instará a realizarlas. En ningún caso se podrá ordenar a ningún personaje o criatura a que realice actos claramente suicidas.

Empequeñecer

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Objeto de hasta 2 m cúbicos.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/m cúbico.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Empequeñecer* permite al lanzador alterar el tamaño de un objeto de manera que reducirá a la mitad su tamaño habitual durante un determinado tiempo. Su peso no se verá afectado ni tampoco sus cualidades más allá de su tamaño.

Envenenar

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: 2D3/asalto o 1D6 por contacto.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r20].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Envenenar* permite al lanzador afectar a un personaje, criatura u objeto de manera que quede envenenado. Los efectos son diversos en función de su aplicación. Si se lanza sobre un personaje o criatura y no supera la tirada de evasión, sufrirá un daño constante mientras dure la evocación, mientras que si se lanza sobre un objeto el daño será aplicado sólo al entrar en contacto con él si no se supera la evasión. En el caso de ser imbuida sobre un arma, el daño será el mismo que al aplicarse sobre un objeto, pero su duración será la misma que si se aplicase a un personaje o criatura. A cada golpe, su objetivo deberá pasar la tirada de evasión para no ser afectado por el veneno.

Estrangulamiento

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: 2D4 +1.
EVASIÓN: ESF., dificultad normal/asalto.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: [r5]/asalto dificultad parcial, [r10]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Estrangulamiento* describe una evocación capaz de asfixiar temporalmente a un personaje o criatura causándole daño por la falta de oxígeno. Si se tratase de una criatura subacuática, el efecto sería como si se le obstruyesen las branquias.

Fundirse en las sombras

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.

APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Fundirse en las sombras* permite a un personaje o criatura ocultarse aprovechando las sombras y recovecos que tenga a su alrededor, de manera similar a la aptitud de subterfugio. Mientras dure el efecto, se obtendrá un bonificador de 15 puntos a las tiradas de dicha aptitud en caso de tenerla aprendida, de lo contrario el efecto será el mismo que si la hubiese aprendido pero sin bonificadores.

Hablar con las esencias de oscuridad

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura de esencia primaria de oscuridad.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Hablar con las esencias de oscuridad* permite al lanzador poder comunicarse telepáticamente con un personaje o criatura cuya esencia primaria sea la oscuridad, aunque este no sea capaz de hablar. Cuanto más inteligente sea, más fácil e inteligible será la comunicación.

Intoxicar comida

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Una ración de comida.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/ración.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Intoxicar comida* permite alterar las cualidades de una cantidad determinada de alimento de modo que sea tóxico al ingerirlo. Un personaje con la aptitud de Controlar podrá intoxicar cantidades mayores de comida.

Llamada a la esencia de oscuridad

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 20 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r5]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Llamada a la esencia de oscuridad* permite al lanzador llamar la atención y atraer a criaturas de esencia primaria de oscuridad cercanas. Estas acudirán al punto donde se haya lanzado la evocación, pero no podrán ser controladas.

Llamar a las nubes

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 600 metros de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r15]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Llamar a las nubes* crea un cielo completamente cubierto de nubes sobre el área de efecto. Todo personaje o criatura que permanezca bajo ese cielo no podrá desplazarse a más de la mitad de su movimiento habitual por la falta de visibilidad. Sólo el uso de antorchas o luces evocadas podrán anular el efecto, pero tan sólo en el área que cubran.

Localizar corriente de oscuridad

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 2 Km a la redonda.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r10].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Localizar corriente de oscuridad* permite al lanzador localizar las corrientes de esencia de oscuridad cercanas al lugar en donde se encuentre. Sobre la palma de su mano saldrá un pequeño haz de luz violeta en forma de flecha, a modo de brújula, que apuntará en dirección a donde se encuentre la corriente.

Mandato de Morfeo

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad compleja.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r15]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Mandato de Morfeo* describe una evocación que puede conseguir dormir a todo personaje o criatura que se encuentre en su zona afectada durante un tiempo determinado, siempre que no hayan superado con éxito una tirada de evasión. Un personaje con la aptitud de Controlar podrá aumentar el radio.

Ocultar cualidades

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 2D20 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r50].
MANTENER: [r90]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Ocultar cualidades* describe una poderosa evocación capaz de ocultar las propiedades especiales que pudiese tener un personaje, criatura u objeto. En caso de tratarse de un personaje o criatura, los demás no serán capaces de comprender su origen esencial, ni podrán acertar su grado, como si se tratase de un personaje o criatura sin ninguna habilidad ni dotes físicas o evocadoras fuera de lo normal. En caso de lanzarse sobre un objeto, este no desprenderá ningún aura en caso de ser un objeto afectado por cualquier tipo de esencia y no podrá ser detectado por aptitudes o evocaciones como visión esencial. Combinando imbuir y permanencia puede aplicarse esta evocación a un objeto de manera permanente.

Ocultar objeto

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Objeto.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Ocultar objeto* permite al lanzador volver a un objeto invisible durante un determinado tiempo. El objeto deberá permanecer inmóvil o volverá a ser visible. Sólo un personaje o criatura que tenga visión esencial podrá detectar el aura del objeto.

Oscuridad evocadora

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.

CONTROLAR: [r10]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Oscuridad evocadora* describe una evocación que origina una emanación de la mano del lanzador durante un tiempo determinado que absorbe la luz que haya a su alrededor, ya que se crea una neblina en su entorno. Dicha niebla cubrirá la zona de amenaza del lanzador a no ser que se amplíe su radio mediante la aptitud de controlar. Sólo se apreciará su silueta en sombras, aunque esto no le hará invisible. Otorgará una defensa adicional de 5 a todos los que le rodeen en su zona de amenaza ya que será más difícil localizar sus siluetas.

Pesadilla debilitadora

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: Siguiente sueño.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r50].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Pesadilla debilitadora* permite al lanzador hacer sufrir pesadillas a un personaje o criatura, de modo que en la próxima vez que duerma recuperará la mitad de puntos de vitalidad que los que obtuviese en circunstancias normales, debido a su estado de intranquilidad. Puede anular el efecto de sueño reparador.

Refugio esencial de oscuridad

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r15]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Refugio esencial de oscuridad* crea alrededor del lanzador una esfera que le protegerá de las inclemencias del tiempo y de la entrada de insectos o animales pequeños, y aunque desde el exterior será invisible, no lo será su contenido, que emitirá un pequeño halo de color violáceo siguiendo la silueta del mismo. Se suele utilizar para acampar con tranquilidad en cualquier lugar. El refugio tendrá 2D20 puntos de vitalidad y un valor de defensa de 10. Si se le golpea, surgirá un pequeño destello en la zona de impacto.

Susurro de Morfeo

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 1D3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.
DESCRIPCIÓN: El sello *Susurro de Morfeo* describe una evocación que puede conseguir dormir a un personaje o criatura durante un tiempo determinado, siempre que no haya superado con éxito una tirada de evasión.

Transportación esencial de oscuridad

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: Obertura de 2 m de radio.
ACELERAR: [r40]/reduce 2 asaltos el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: [r50]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r45]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Transportación esencial de oscuridad* describe una evocación capaz de crear una obertura de forma circular en el aire. Esta obertura se comunicará con otra que se abrirá en otro lugar remoto. Tanto el lanzador como el lugar de destino deben encontrarse situados en corrientes de esencia de oscuridad. Ante los ojos del lanzador se presentarán 1D3 destinos posibles. Dichos lugares serán determinados al azar de entre las regiones existentes en Geos, o serán seleccionados por del Director de Juego. Si el lanzador efectúa con éxito una tirada de Inteligencia con dificultad casi imposible, podrá adivinar la localización exacta de cada opción y podrá decidir cuál de ellas utilizar.

Visión en la niebla

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Visión del personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/m.
IMBUIR: [r25].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Visión en la niebla* describe una evocación que permite ver a través de la niebla como si esta no existiera. Puede anular los efectos de la evocación Oscuridad evocadora.

Visión en la oscuridad

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Visión del personaje o criatura.

ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r25]/m.
IMBUIR: [r50].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Visión en la oscuridad* describe una evocación que permite ver a través de zonas que estén completamente a oscuras como si fuese un atardecer. Puede anular los efectos de la evocación Oscuridad evocadora y permite detectar a personajes o criaturas ocultadas en la oscuridad o las sombras.



ARMADURA DE COMBATE ROLEGIANA ORFEBREADA IMBUIDA CON SELLO DE VISIÓN EN LA OSCURIDAD PERMANENTE

SELLOS DE TIERRA / *RESUMEN*

SELLO	RANGO DEL SELLO	PÁGINA
Arma esencial de tierra	1	177
Hablar con las esencias de tierra	1	179
Intoxicar tierra	1	179
Llamada a la esencia de tierra	1	179
Localizar corriente de tierra	1	180
Lodo	1	180
Nube de polvo	1	180
Refugio esencial de tierra	1	181
Trepamuros	1	182
Arma esencial de tierra mejorada	2	178
Ungüento curativo	2	182
Pantano	2	181
Respirar arena	2	181
Yedra	2	182
Arma esencial de tierra mayor	3	177
Arma esencial de tierra sagrada	3	178
Caja de roca	3	178
Extender las piernas	3	178
Extender los brazos	3	178
Gravedad	3	179
Máscara de barro	3	180
Telequinesis	3	181
Madreselva	4	180
Transportación esencial de tierra	4	181
Localizar Chakran	5	179

ARMA ESENCIAL DE TIERRA

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D6 +1 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r2]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de tierra* permite al lanzador crear una arma de pura esencia de tierra con la forma y el tamaño de un arma ligera cuerpo a cuerpo. A pesar de que consiga dañar al contacto, no causará daño alguno al portador ni a su equipo. Al tratarse de una evocación, no se sumará la mitad del Esfuerzo para calcular el daño, sino que será un tercio del valor de Inteligencia lo que habrá que sumar al daño obtenido con la tirada de dados. A pesar de no causar mucho daño puede ser de gran utilidad ya que las protecciones físicas convencionales no servirán, tan sólo lo harán las protecciones por esencia.

ARMA ESENCIAL DE TIERRA MAYOR

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D10 +3 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de tierra mayor* actúa como Arma esencial de tierra mejorada pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma pesada cuerpo a cuerpo.

ARMA ESENCIAL DE TIERRA MEJORADA

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D8 +2 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r4]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de tierra mejorada* actúa como Arma esencial de tierra pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma intermedia cuerpo a cuerpo.

ARMA ESENCIAL DE TIERRA SAGRADA

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3 contra criaturas de esencia primaria de Viento.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de tierra sagrada* es similar a Arma esencial de tierra pero su daño es mayor y sólo actúa contra criaturas cuya esencia primaria sea la de Viento.

CAJA DE ROCA

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 2D6 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura de hasta 2 m de alto/ancho.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r30]/m.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Caja de roca* describe una evocación capaz de retener a una criatura dentro de un habitáculo de pura roca completamente cerrado. El habitáculo tendrá una defensa de 300 y dispondrá de 600 puntos de vitalidad, y sólo podrá ser dañado por armas contundentes o ataques por esencia. También puede utilizarse como refugio.

EXTENDER LAS PIERNAS

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Extender las piernas* permite alterar la longitud de las piernas o patas de un personaje o criatura al doble de lo normal, confiriéndole el doble de movimiento y capacidad de salto, así como la consiguiente ganancia de altura.

EXTENDER LOS BRAZOS

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Extender los brazos* permite alterar la longitud de los brazos de un personaje o criatura al doble de lo normal, confiriéndole el doble de zona de amenaza tanto si porta armas como si no. También le puede permitir alcanzar objetos situados a gran altura. Además, obtendrá un bonificador de 5 puntos al daño en ataques cuerpo a cuerpo.

Gravedad

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r7]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Gravedad* permite al lanzador afectar a un personaje, criatura u objeto de modo que la gravedad le afecte como si pesase el doble de lo habitual. Si el objetivo no supera la tirada de evasión, se moverá a la mitad y todas sus acciones contarán como completas, pero obtendrá las mismas cualidades que si tuviese la aptitud de piernas enraizadas, debido a su agarre al suelo. Si se tratase de un objeto, este caerá al suelo a no ser que esté sujeto por un personaje o criatura.

Hablar con las esencias de tierra

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura de esencia primaria de tierra.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Hablar con las esencias de tierra* permite al lanzador poder comunicarse telepáticamente con un personaje o criatura cuya esencia primaria sea la tierra, aunque este no sea capaz de hablar. Cuanto más inteligente sea, más fácil e inteligible será la comunicación.

Intoxicar tierra

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: 1D4 +1.
EVASIÓN: ESF., dificultad normal.
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Intoxicar tierra* permite alterar las cualidades de una cantidad determinada de terreno de modo que emane vapores tóxicos similares a los de un volcán. Todo personaje o criatura que se encuentre en ese espacio deberá superar la tirada de evasión cada asalto o sufrirá daño por los vapores.

Llamada a la esencia de tierra

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 20 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r5]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Llamada a la esencia de tierra* permite al lanzador llamar la atención y atraer a criaturas de esencia primaria de tierra cercanas. Estas acudirán al punto donde se haya lanzado la evocación, pero no podrán ser controladas.

Localizar chakran

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 100 Km a la redonda.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r210].
MANTENER: [r60]/hora.

DESCRIPCIÓN: El sello *Localizar Chakran* permite al lanzador localizar Chakrans en un amplio radio desde el lugar en donde se encuentre. Sobre la palma de su mano saldrá un pequeño haz de luz naranja en forma de flecha, a modo de brújula, que apuntará en dirección a donde se encuentre la criatura, y no desaparecerá mientras dure la evocación.

Localizar corriente de tierra

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 2 Km a la redonda.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r10].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Localizar corriente de tierra* permite al lanzador localizar las corrientes de esencia de tierra cercanas al lugar en donde se encuentre. Sobre la palma de su mano saldrá un pequeño haz de luz amarillenta en forma de flecha, a modo de brújula, que apuntará en dirección a donde se encuentre la corriente.

Lodo

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad normal/asalto.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: [r5]/asalto dificultad parcial, [r10]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Lodo* permite al lanzador convertir parte del terreno en lodo, de modo que todo personaje o criatura que lo atraviese vea reducido su movimiento a la mitad mientras permanezca en él.

Madreselva

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r90]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Madreselva* describe una evocación que rodea a un personaje o criatura de una maleza y vegetación tan abundante que será muy difícil atravesar su zona de amenaza, ya que sólo lo logrará quien supere la tirada de evasión. Esta vegetación irá creciendo por donde pase y se mantendrá donde ya haya crecido, por lo que podrá moverse y seguirá protegido. Los proyectiles no esenciales no le alcanzarán. También puede utilizarse para ocultarse entre la vegetación.

Máscara de barro

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D8 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Máscara de barro* describe una evocación capaz de ocultar los rasgos faciales de un personaje o criatura como si de una máscara se tratase, además de distorsionar su voz y otorgarle una defensa equivalente a una máscara curtida. Al tener el rostro cubierto, será inmune a las evocaciones de petrificación.

Nube de polvo

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad normal.
DURACIÓN: 1D2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.

ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Nube de polvo* permite al lanzador crear una pequeña nube de polvo alrededor de la cabeza de un personaje o criatura que entorpecerá su capacidad de percepción durante un breve período de tiempo. Mientras surja efecto, el objetivo no podrá ver si no se mueve de donde está.

Pantano

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: [r10]/asalto dificultad parcial, [r20]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Pantano* describe una evocación que produce el mismo efecto que la evocación Lodo pero cubriendo un mayor radio y teniendo una duración y dificultad mayores.

Refugio esencial de tierra

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r15]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Refugio esencial de tierra* crea alrededor del lanzador una esfera que le protegerá de las inclemencias del tiempo y de la entrada de insectos o animales pequeños, y aunque desde el exterior será invisible, no lo será su contenido, que emitirá un pequeño halo de color anaranjado siguiendo la silueta del mismo. Se suele utilizar para acampar con tranquilidad en cualquier lugar. El refugio tendrá 2D20 puntos de vitalidad y un valor de defensa de 10. Si se le golpea, surgirá un pequeño destello en la zona de impacto.

Respirar arena

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad compleja.
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Respirar arena* permite a un personaje o criatura aguantar enterrado en la arena y canalizar el oxígeno a través de su piel durante un tiempo determinado. Un personaje con la aptitud de mantener podrá permanecer más tiempo bajo sus efectos. Suele utilizarse para ocultarse temporalmente bajo tierra.

Telequinesis

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Objeto de peso menor a INT./3 Kg.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/m, [r10]/Kg.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Telequinesis* describe una evocación que permite al lanzador mover objetos con su mente, siempre que estos no superen un peso mayor a un tercio de su valor de Inteligencia. Un personaje con la aptitud de Controlar podrá aumentar la distancia y el peso afectados, y con la aptitud de Mantener se podrá prolongar el efecto.

Transportación esencial de tierra

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.

DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: Obertura de 2 m de radio.
ACELERAR: [r40]/reduce 2 asaltos el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: [r50]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r45]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Transportación esencial de tierra* describe una evocación capaz de crear una obertura de forma circular en el suelo. Esta obertura se comunicará con otra que se abrirá en otro lugar remoto. Tanto el lanzador como el lugar de destino deben encontrarse situados en corrientes de esencia de tierra. Ante los ojos del lanzador se presentarán 1D3 destinos posibles. Dichos lugares serán determinados al azar de entre las regiones existentes en Geos, o serán seleccionados por del Director de Juego. Si el lanzador efectúa con éxito una tirada de Inteligencia con dificultad casi imposible, podrá adivinar la localización exacta de cada opción y podrá decidir cuál de ellas utilizar.

Trepamuros

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Trepamuros* describe una evocación que permite a un personaje o criatura trepar una superficie vertical como si fuese un insecto. Si el personaje o criatura no estuviesen sujetos al terminar el efecto, caerán de inmediato. Se puede imbuir en guantes, calzado o material de escalada.

Ungüento curativo

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Ungüento curativo* actúa como si se aplicase una serie de plantas curativas y barro, cuyo factor de curación permite recuperar al objetivo 2D8 puntos de vitalidad de manera permanente.

Yedra

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 +3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Pared u obstáculo vertical.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r2]/m de altura.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Yedra* permite al lanzador crear una planta capaz de crecer verticalmente hasta 10 m de altura inicialmente y ser utilizada a modo de cuerda para trepar. A diferencia de la evocación de Trepamuros, varios personajes o criaturas podrán beneficiarse de la planta para subir mientras dure su efecto.

PETO TYRLIN ORFEBREADO E IMBUIDO CON SELLO DE LOCALIZAR CORRIENTE DE TIERRA



SELLOS DE VIENTO / *RESUMEN*

SELLO	RANGO DEL SELLO	PÁGINA
Arma esencial de viento	**1**	**183**
Enjambre zumbador	1	184
Hablar con las esencias de viento	**1**	**185**
Intoxicar viento	1	185
Llamada a la esencia de viento	**1**	**185**
Localizar corriente de viento	1	185
Purificar aire	**1**	**186**
Refugio esencial de viento	1	186
Rosa de los vientos	**1**	**186**
Silencio	1	187
Susurro	**1**	**187**
Arma esencial de viento mejorada	2	184
Celeridad	**2**	**184**
Palabra de viento	2	186
Ralentizar	**2**	**186**
Ventriloquía	2	188
Arma esencial de viento mayor	**3**	**183**
Arma esencial de viento sagrada	3	184
Crear nube	**3**	**184**
Telepatía	3	188
Montar nube	**4**	**185**
Transportación esencial de viento	4	188
Traslocación de Delorian	**4**	**188**

ARMA ESENCIAL DE VIENTO

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D6 +1 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r2]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de viento* permite al lanzador crear una arma de pura esencia de viento con la forma y el tamaño de un arma ligera cuerpo a cuerpo. A pesar de que consiga dañar al contacto, no causará daño alguno al portador ni a su equipo. Al tratarse de una evocación, no se sumará la mitad del Esfuerzo para calcular el daño, sino que será un tercio del valor de Inteligencia lo que habrá que sumar al daño obtenido con la tirada de dados. A pesar de no causar mucho daño puede ser de gran utilidad ya que las protecciones físicas convencionales no servirán, tan sólo lo harán las protecciones por esencia.

ARMA ESENCIAL DE VIENTO MAYOR

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D10 +3 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de viento mayor* actúa como Arma esencial de viento mejorada pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma pesada cuerpo a cuerpo.

Arma esencial de viento mejorada

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D8 +2 + INT./3.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r4]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de viento mejorada* actúa como Arma esencial de viento pero causa más daño. En este caso tendrá la forma y el tamaño de un arma intermedia cuerpo a cuerpo.

Arma esencial de viento sagrada

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3 contra criaturas de esencia primaria de Tierra.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r8]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Arma esencial de viento sagrada* es similar a Arma esencial de viento pero su daño es mayor y sólo actúa contra criaturas cuya esencia primaria sea la de Tierra.

Celeridad

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r25].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Celeridad* describe una evocación que aumenta temporalmente la velocidad de movimiento de un personaje o criatura con un bonificador de 3 puntos a su tirada de dados. Esta evocación puede contrarrestar a la de Ralentizar.

Crear nube

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D12 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 1 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Crear nube* permite al lanzador crear una nube de tamaño reducido capaz de soportar el peso de varias criaturas siempre que quepan en ella, y sin exceder un máximo de 300 Kg. La nube permanecerá inmóvil a no ser que la mueva una corriente de viento que modificará su velocidad y dirección, o se le aplique la evocación de Montar nube para tener un control total sobre ella. Si se crease la nube en plena caída, esta la amortiguará pero continuará descendiendo debido al impulso inicial.

Enjambre zumbador

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal/asalto.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Enjambre zumbador* invoca una nube de insectos voladores que rodeará la cabeza de un personaje o criatura, entorpeciendo su visión durante un tiempo determinado si no superase la tirada de evasión, obteniendo un aumento de dificultad de 5 puntos en su siguiente ataque. La tirada de evasión se deberá lanzar a cada asalto que dure la evocación.

Hablar con las esencias de viento

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura de esencia primaria de viento.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Hablar con las esencias de viento* permite al lanzador poder comunicarse telepáticamente con un personaje o criatura cuya esencia primaria sea la viento, aunque este no sea capaz de hablar. Cuanto más inteligente sea, más fácil e inteligible será la comunicación.

Intoxicar viento

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: 1D4 +1.
EVASIÓN: ESF., dificultad normal/asalto.
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Intoxicar viento* permite alterar las cualidades de una cantidad determinada de aire de modo que pierda el oxígeno que contiene. Todo personaje o criatura que se encuentre en ese espacio deberá superar la tirada de evasión cada asalto o sufrirá daño por asfixia.

Llamada a la esencia de viento

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad normal.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 20 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r5]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Llamada a la esencia de viento* permite al lanzador llamar la atención y atraer a criaturas de esencia primaria de viento cercanas. Estas acudirán al punto donde se haya lanzado la evocación, pero no podrán ser controladas.

Localizar corriente de viento

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 2 Km a la redonda.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r10].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Localizar corriente de viento* permite al lanzador localizar las corrientes de esencia de viento cercanas al lugar en donde se encuentre. Sobre la palma de su mano saldrá un pequeño haz de luz azulada en forma de flecha, a modo de brújula, que apuntará en dirección a donde se encuentre la corriente.

Montar nube

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3D12 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: Nube creada por evocación.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r90]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Montar nube* permite al lanzador controlar la velocidad y dirección de una nube creada por la evocación Crear nube, siempre que soporte su peso y tenga espacio suficiente para albergarle. La velocidad

máxima de la nube dependerá de su carga, y las tiradas de maniobrabilidad serán equivalentes a las de una montura aérea sencilla.

Palabra de viento

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 Km/hora.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D12 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: [r20]/ 1 Km/media hora.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Palabra de viento* permite al lanzador enviar un mensaje a un personaje o criatura que se encuentre a kilómetros de distancia, siempre que se recuerde la cara del objetivo. El primer asalto se utilizará para concentrarse en la imagen. Un personaje con la aptitud de Acelerar podrá enviar el mensaje más rápido y por lo tanto a más distancia de lo habitual.

Purificar aire

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Purificar aire* eliminará todo componente tóxico del aire contenido en un espacio de dos metros de radio desde el lugar seleccionado. Si la intoxicación se debe a falta de oxígeno, la evocación recuperará dicho oxígeno tomándolo de zonas cercanas hasta alcanzar niveles normales para el lanzador. Esto significa que si el lanzador se encontrase en un lugar donde no hubiese oxígeno cercano, la evocación no tendría efecto.

Ralentizar

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: [r10]/asalto dificultad parcial, [r20]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Ralentizar* describe una evocación que lanza un chorro de aire contra un personaje o criatura que le frenará a la hora de moverse, siempre que no supere la tirada de evasión, quitándole 3 puntos a su tirada de movimiento por asalto. Esta evocación puede contrarrestar a la de Celeridad.

Refugio esencial de viento

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r15]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Refugio esencial de viento* crea alrededor del lanzador una esfera que le protegerá de las inclemencias del tiempo y de la entrada de insectos o animales pequeños, y aunque desde el exterior será invisible, no lo será su contenido, que emitirá un pequeño halo de color gris siguiendo la silueta del mismo. Se suele utilizar para acampar con tranquilidad en cualquier lugar. El refugio tendrá 2D20 puntos de vitalidad y un valor de defensa de 10. Si se le golpea, surgirá un pequeño destello en la zona de impacto.

Rosa de los vientos

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.

COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: Extremo Norte de Geos.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D20 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r12].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Rosa de los vientos* permite al lanzador localizar la dirección para llegar al extremo norte de Geos. Sobre la palma de su mano saldrá un pequeño haz de luz plateada en forma de flecha, a modo de brújula, que apuntará en dirección a donde se encuentre dicho extremo.

Silencio

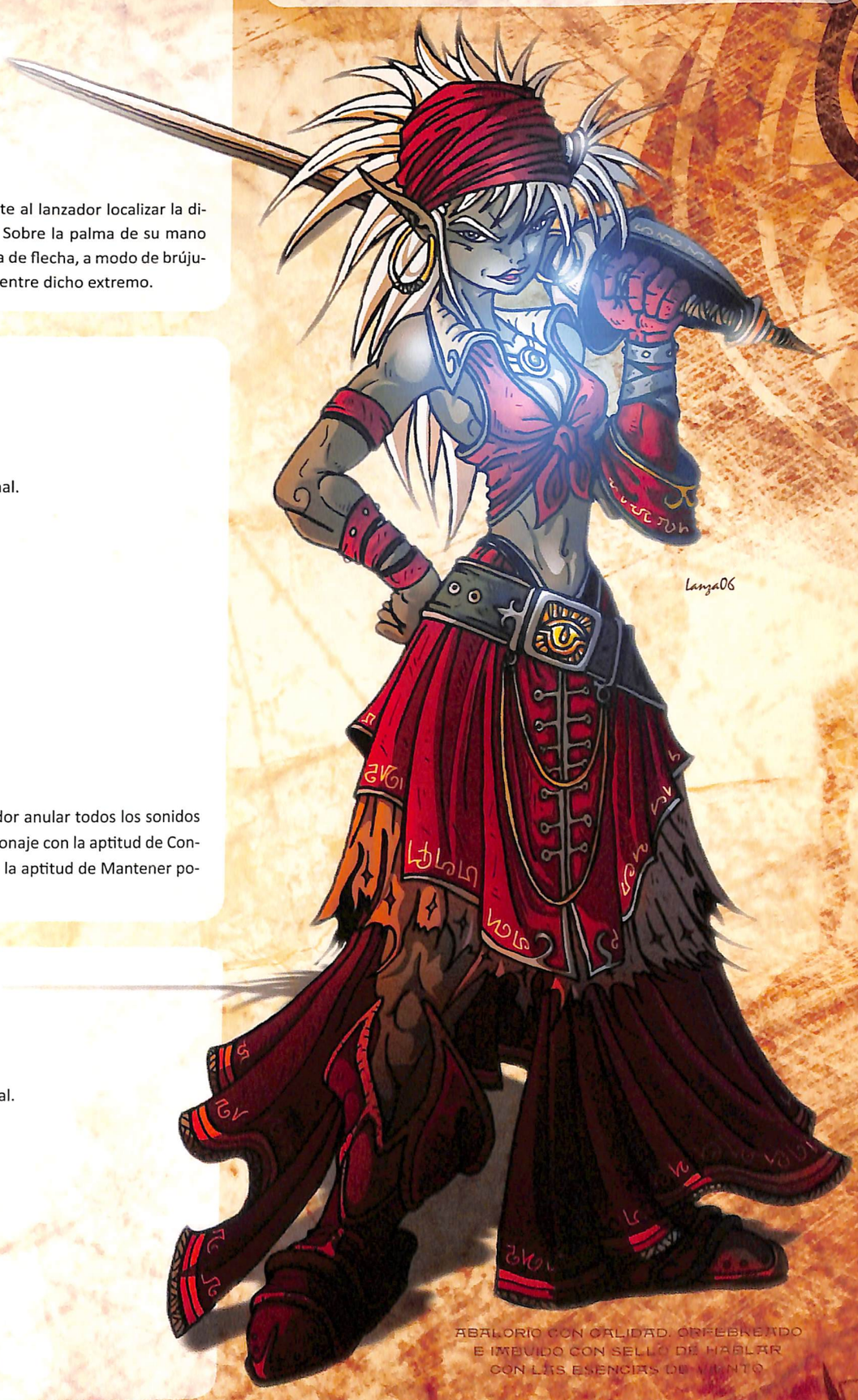
RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 1 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r4]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Silencio* permite al lanzador anular todos los sonidos que atraviesen una zona determinada. Un personaje con la aptitud de Controlar podrá aumentar el radio de acción, y con la aptitud de Mantener podrá prolongar su efecto.

Susurro

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697 DD.
ALCANCE: 20 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/objetivo adicional.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Susurro* permite al lanzador enviar un mensaje a un personaje o criatura que tenga a la vista y no diste más allá de veinte metros. El mensaje sólo podrá ser escuchado por el receptor, y deberá ser lo suficientemente escueto como para poder ser hablado en el tiempo justo.



ABALORIO CON CALIDAD ORFEBRERIDO E IMBUIDO CON SELLO DE HABLAR CON LAS ESENCIAS DE VIENTO

Telepatía

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: Corrientes de esencia como en la que esté el lanzador en ese momento.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r30]/objetivo adicional.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: El sello *Telepatía* permite al lanzador enviar un mensaje con la mente a un personaje o criatura conocido, siempre que ambos se encuentren en corrientes de la misma esencia, aunque no importa la distancia. En caso de encontrarse en corrientes distintas, el lanzador sentirá un leve dolor de cabeza y la evocación se disipará. Un personaje con la aptitud de Controlar podrá enviar el mensaje telepático a más de un receptor.

Traslocación de Delorian

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 20 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Traslocación de Delorian* describe una poderosa evocación capaz de intercambiar la posición del lanzador con la de un personaje o criatura que tenga a la vista y cuya distancia no sea mayor de quince metros, siempre que el objetivo no supere la tirada de evasión. El efecto será similar a realizar un enroque en una partida de ajedrez.

Transportación esencial de viento

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 4 asaltos.
ZONA AFECTADA: Obertura de 2 m de radio.
ACELERAR: [r40]/reduce 2 asaltos el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: [r50]/m de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r45]/asalto.

DESCRIPCIÓN: El sello *Transportación esencial de viento* describe una evocación capaz de crear una obertura de forma circular en el suelo. Esta obertura se comunicará con otra que se abrirá en otro lugar remoto. Tanto el lanzador como el lugar de destino deben encontrarse situados en corrientes de esencia de viento. Ante los ojos del lanzador se presentarán 1D3 destinos posibles. Dichos lugares serán determinados al azar de entre las regiones existentes en Geos, o serán seleccionados por del Director de Juego. Si el lanzador efectúa con éxito una tirada de Inteligencia con dificultad casi imposible, podrá adivinar la localización exacta de cada opción y podrá decidir cuál de ellas utilizar.

Ventriloquía

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/m.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: El sello *Ventriloquía* permite al lanzador hablar sin mover los labios, de modo que no se sepa de dónde proviene el sonido. Se puede simular que las palabras salen de otro personaje o criatura que esté a menos de cinco metros inicialmente, siempre que no supere la tirada de evasión.


"DRACCOR EN BUSCA
DE LA CURA"
Lanza07
roleage

-HÉROES LEGENDARIOS-

DRACCOR DELORIAN



Al final de la Era de las Sombras, se dice que el mismísimo Anthalas, Astro de la luz, engendró a un Tyrlin llamado Draccor Delorian para proteger a Geos de las Sombras. Maestro de la esencia y el acero, Draccor es uno de los pocos seres que ha llegado a convertirse en un esencer, confiriéndole un aspecto alado similar a lo que los terranos hacen llamar "ángel".

En un enfrentamiento contra una criatura de la oscuridad llegó a caer bajo los efectos de una terrible maldición que estuvo a punto de costarle la vida. Ese hecho le llevó a recluirse durante años en busca de una cura que parecía no existir.

Rodeado de antiquísimos manuscritos Willen, se dice que fue capaz de localizar un sello que le permitiría viajar en el tiempo. Exhausto y al límite de sus fuerzas consiguió localizar dicho sello y lo utilizó para volver a la Era de las Sombras donde vivía un viejo evocador tan poderoso como para poder liberarle de su terrible maldición.

Pero su decepción fue tremenda al averiguar que el único conocedor de su paradero era el príncipe Yunho Vadarhö, fallecido antes que cuando había regresado Draccor.

Partió en busca de Dracother The Breeth e Eeldo Erestor para utilizar su último sello y saltar más atrás en el tiempo con el objetivo de localizar al príncipe Terrano.

La consecuencia de esos acontecimientos fue el nacimiento de la Alianza de los Tres Príncipes, elemento crucial para la victoria de los ejércitos contra las hordas de las Sombras.

Nadie sabe si logró su cometido, pero los puristas de la esencia dicen que su alma sigue viva en la Era del Despertar, velando por el bienestar y la seguridad de todas las criaturas de Geos.

ESFERAS DE ESENCIA

CAPÍTULO 6

La esencia y Geos han coexistido desde el inicio de los tiempos. Se cree que la resistencia del planeta Geos frente al caos y la devastación de la Gran Devoradora se ha debido en realidad a la total simbiosis entre las corrientes de esencia y los materiales que componen a cada uno de los parajes y criaturas de este mundo. Las especies originarias de los Astros forman parte de dicha simbiosis y como tales son capaces en ocasiones de utilizar la esencia de manera innata. Aunque inicialmente se utilizó para la guerra, afortunadamente se ha hecho un uso muy variopinto de la misma por todos los seres de Geos.





ESFERAS DE ESENCIA

Antes incluso de que existiesen los sellos evocadores, las criaturas de Geos aprendieron a desarrollar ciertas habilidades capaces de manejar la esencia para canalizar su energía.

Los Astros otorgaron estos conocimientos de manera innata a las criaturas, pero para su uso, toda criatura debe rescatar dichos conocimientos de su subconsciente, ya que están guardados en lo más profundo de su naturaleza y deben ser despertados con la práctica.

La mayor parte de las evocaciones referentes a las esferas de esencia dependen las unas de las otras, por lo que para poder ir desarrollándolas será necesario tener antes aprendidas a sus predecesoras al menos a 3/4 (o lo que es lo mismo a 24 puntos de los 32 posibles de esfera). A diferencia de algunos sellos, todas las esferas de esencia se van mejorando mediante puntos de progresión.

El valor *cada* de las esferas será siempre de 15 a no ser que se indique lo contrario, como sucede por ejemplo en algunas de las esferas que se adquieren como aptitudes innatas.

Para este cometido existen en Geos muchos templos dedicados a la enseñanza de estas evocaciones, cada uno de ellos dedicado exclusivamente a una esencia en concreto. Muchos de ellos se dedican solamente a enseñar aptitudes evocadoras, otros a enseñar las diferentes ramas de las esencias, pero en cada ciudad importante hay un gran templo evocador donde se enseñan todas y cada una de las esferas, sellos y aptitudes evocadoras que todo personaje puede aprender.

En los diagramas de esferas de esencia se observan dichas dependencias y se definen los rangos a los que pertenece cada una, en función de su ubicación en dicho diagrama.

Inicialmente cada esfera corresponde a una especie concreta, pero un personaje o criatura podrá utilizar esferas de esencia diferentes siempre que disponga de la aptitud de esencia correspondiente mediante el aprendizaje adecuado.

Dentro de cada tipo de esfera existen varias ramas por las que se puede optar. Mirando los planos de cada esfera se puede apreciar que existen cuatro ramas principales.

La rama de la izquierda es la rama del ataque, indispensable para aquellos lanzadores que quieran que sus evocaciones sean devastadoras.

La rama de la derecha es la rama de la invocación, perfecta para aquellos lanzadores que deseen demostrar su dominio con las esferas, pudiendo convocar a criaturas de una determinada esencia e incluso hacer que estas le ayuden en sus cometidos.

La rama de arriba es la rama de la defensa para aquellos lanzadores que utilicen la defensa como estrategia de ataque.

Y por último la rama de abajo es la rama del control de la esfera conjuntamente con el ambiente.

Para poder lanzar con éxito una esfera, el lanzador tendrá que realizar una serie de gestos determinados con las manos y los brazos, si no los hiciera la esfera no tendría éxito ya que estos movimientos permiten la canalización de la esencia que es necesaria para poder lanzarla.

Cuando un personaje o criatura esté lanzando una esfera, este podrá ser atacado y perder la concentración que necesita para crearla. Para que el evocador no pierda la concentración mientras dura el tiempo de ejecución de la esfera, cuando es atacado, deberá realizar una tirada de evasión de ESF. con éxito cada vez que le golpeen hasta que este tiempo haya expirado.

CARACTERÍSTICAS COMUNES DE LAS ESFERAS DE ESENCIA

Antes de pasar a describir la lista de evocaciones de esfera de este libro, es necesario conocer cuáles son aquellas características que ayudan a comprender su naturaleza y cuáles son los requisitos a cumplir para cada una de ellas.

RANGO

Esta característica describe cuál es la complejidad de la esfera, y afecta directamente a los prerrequisitos que deberán cumplirse para poder lanzarla.

GASTO DE RESERVA DE ESENCIA

Esta característica indica la cantidad de ***reserva de esencia*** que deberá ser consumida para poder lanzar la esfera. Como se podrá observar, cuanto mayor sea el rango de la esfera a lanzar, mayor será la cantidad de reserva que deberá ser utilizada ya que la complejidad de canalizar la esencia irá en aumento.

PRERREQUISITOS

Esta característica define qué valores mínimos debe poseer un personaje en ciertas características primarias o puntos de esfera en alguna esfera descrita para poder lanzar una esfera.

APRENDIZAJE

Esta característica describe la cantidad de días que se necesitará para poder ***aprender*** una esfera. Para ello, habrá que superar una tirada de Inteligencia con la dificultad que describa la esfera, una vez por día. Si un día no se supera, no contará como día con éxito y habrá que esperar al día siguiente para volverlo a intentar.

COSTE EN DURGANS

Esta característica refleja el valor que puede suponer el aprendizaje de una esfera a manos de un maestro. El rango de precios es estimativo, por lo que el director de juego será el que decida cuál es el precio final y su disponibilidad en los diferentes mercados de Geos.

Alcance

Esta característica indica hasta qué distancia puede ser lanzada una esfera. La distancia mínima siempre será de un metro, y el jugador decidirá hasta dónde llegará siempre que no supere el límite descrito por esta característica en la esfera.

Daño

En caso de tratarse de una esfera de ataque, esta característica describirá el ***daño*** que puede realizar la una vez que haya alcanzado a su objetivo.

Evasión

Esta característica indica si es posible eludir o evitar el efecto de una esfera. En ocasiones el personaje o criatura objeto de esta no será consciente de que hayan intentado afectarle, pero aún así el director de juego pedirá que se realice la tirada por el jugador correspondiente.

Duración

Esta característica indica cuánto tiempo permanecerá activa la esfera como máximo. El personaje o criatura que haya lanzado la esfera podrá en cualquier momento disipar su efecto antes de que se consuma todo el tiempo, siempre que lo considere oportuno. La ***duración*** mínima de cualquier esfera, es un asalto, que corresponde al tiempo mínimo necesario para lanzarla, y equivale al mismo asalto en que se declare el lanzamiento.

Tiempo de ejecución

Esta característica indica cuánto tiempo habrá que dedicar para que la esfera sea lanzada por completo (aunque solo se deberá realizar la tirada de lanzamiento en el primer asalto). Durante el ***tiempo de ejecución*** de una esfera, el lanzador no podrá realizar ninguna otra acción base ni de movimiento y si es atacado deberá superar una tirada de evasión de esfuerzo para no perder la concentración.

Zona afectada

Esta característica indica cuál es la zona que va a verse afectada por la esfera. Puede tratarse desde un simple objeto hasta Kilómetros de superficie, en función de la naturaleza de la esfera, aunque en muchas ocasiones la zona afectada suele ser un personaje o criatura seleccionado por el lanzador.

Acelerar

Esta característica indica si una esfera puede verse alterada por el uso de la aptitud ***Acelerar***. Los efectos pueden ser diversos, aunque habitualmente se conseguirá reducir el tiempo de ejecución de una esfera. En la descripción de esta característica se detallará cómo quedará el tiempo de ejecución tras aplicarla. Esta aptitud puede utilizarse a partir del segundo asalto de cualquier esfera cuyo tiempo de ejecución sea mayor, siempre que esta lo permita.

El uso de esta aptitud conllevará un gasto adicional de reserva de esencia, especificado para cada esfera en esta característica.

Controlar

Esta característica indica si una esfera puede verse alterada por el uso de la aptitud ***Controlar***. Los efectos pueden ser diversos, aunque habitualmente se conseguirá aumentar la zona afectada de una esfera. Esta aptitud puede utilizarse a partir del segundo asalto de cualquier esfera, siempre que esta lo permita. El uso de esta aptitud conllevará un gasto adicional de reserva de esencia, especificado para cada esfera en esta característica.

Imbuir

Esta característica indica si una esfera puede verse alterada por el uso de la aptitud ***Imbuir***. El efecto suele ser aplicar las cualidades de la esfera de manera temporal o permanente en un objeto. Esta aptitud puede utilizarse a partir del segundo asalto de cualquier esfera, siempre que esta lo permita. El uso de esta aptitud conllevará un gasto adicional de reserva de esencia, especificado para cada esfera en esta característica.

Mantener

Esta característica indica si una esfera puede verse alterada por el uso de la aptitud ***Mantener***. El efecto habitual será conseguir prolongar la duración de la esfera. Esta aptitud puede utilizarse a partir del segundo asalto de cualquier esfera, siempre que esta lo permita. El uso de esta aptitud conllevará un gasto adicional de reserva de esencia, especificado para cada esfera en esta característica.

Lanzar una esfera

El sistema para ***lanzar una esfera de esfera*** es muy similar al de ataque con armas cuerpo a cuerpo. A continuación haremos un pequeño resumen para explicarlo.

Para poder ***lanzar una esfera*** evocadora con éxito primero habrá que observar cuál es la dificultad que tiene asociada. Dicha dificultad depende del rango de esfera y está especificado en su descripción (esta dificultad es la misma que para aprender la esfera). Una vez conocida su dificultad, deberá superarse sumando el valor de inteligencia más los puntos de esfera que pudiese tener la misma más el resultado de la tirada del dado de 100 caras.

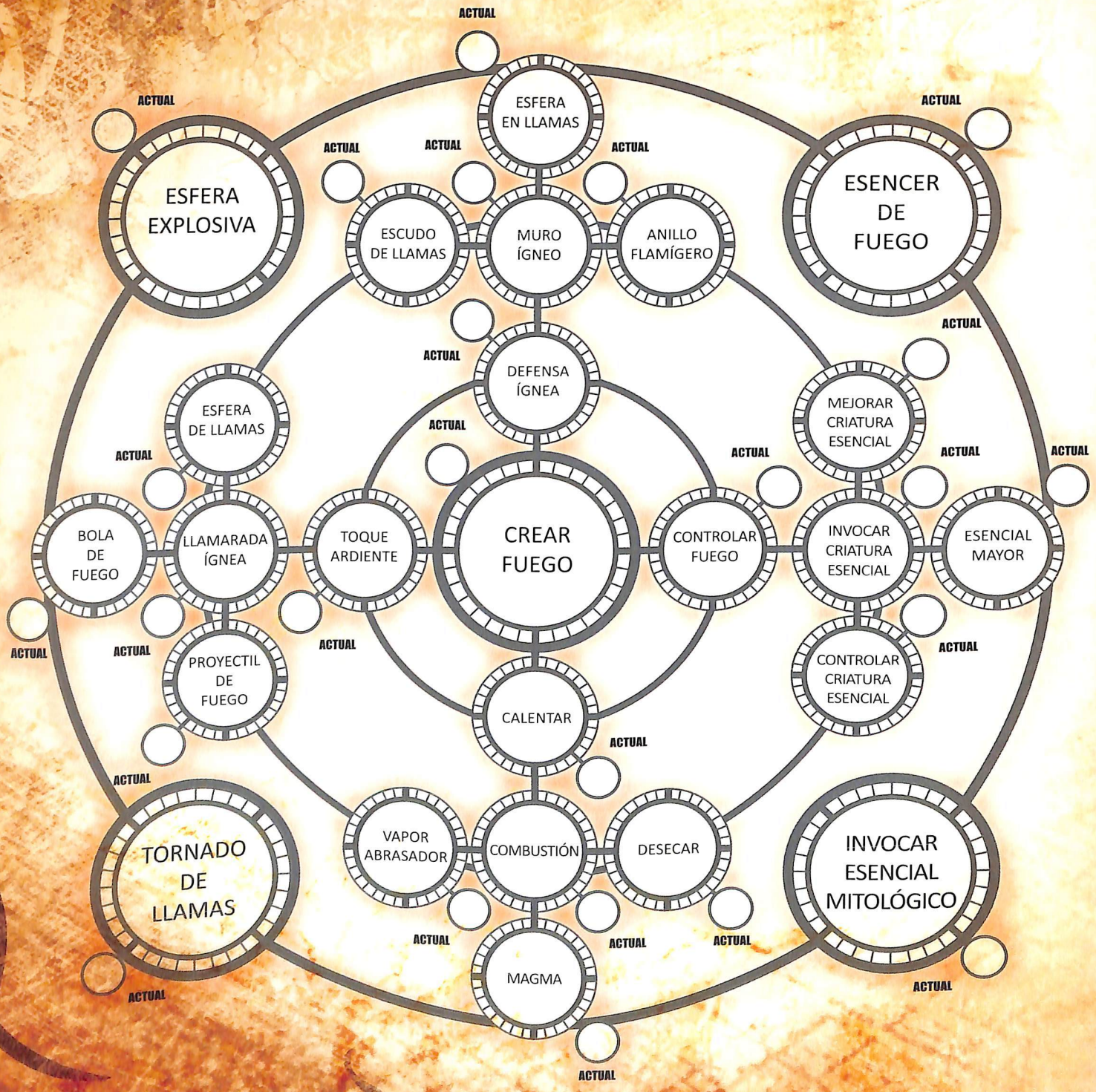
Si se produce el lanzamiento con éxito, el personaje deberá consumir la reserva de esencia correspondiente, mientras que si se ha fallado, la tirada el consumo será la mitad de lo normal.

Lanzar una esfera evocadora con éxito otorgará tantos puntos de progresión a Inteligencia y a la esfera como el valor del rango de la esfera (por ejemplo lanzar con éxito una esfera de rango 3 dará 3 puntos de los 15 necesarios para mejorar un 1 punto permanente en dicha esfera). En caso de tirada excepcional, se obtendrá el doble de puntos de progresión tanto a Inteligencia como a la esfera.



ESFERAS DE ESENCIA

-ESENCIA DE FUEGO-



ESFERAS DE FUEGO / *RESUMEN*

ESFERA	RANGO DE LA ESFERA	PÁGINA
Crear fuego	**1**	**196**
Calentar	2	196
Controlar fuego	**2**	**196**
Defensa ígnea	2	197
Toque ardiente	**2**	**200**
Anillo flamígero	3	195
Combustión	**3**	**196**
Controlar criatura esencial	3	196
Desecar	**3**	**197**
Escudo de llamas	3	197
Esfera de llamas	**3**	**198**
Invocar criatura esencial	3	198
Llamarada ígnea	**3**	**199**
Mejorar criatura esencial	3	199
Muro ígneo	**3**	**199**
Proyectil de fuego	3	200
Vapor abrasador	**3**	**200**
Bola de fuego	4	195
Esencial mayor	**4**	**197**
Esfera en llamas	4	198
Magma	**4**	**199**
Esencer de fuego	5	197
Esfera explosiva	**5**	**198**
Invocar esencial mitológico	5	199
Tornado de llamas	**5**	**200**

Anillo flamígero

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Muro ígneo a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: 3D6 + INT./3.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D2 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 1 m de radio.
ACELERAR: [r20]/asalto dificultad parcial, [r40]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: [r20]/m de radio adicional.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Anillo flamígero* crea un anillo de llamas que envuelve a todo aquel que se encuentre dentro de la zona afectada, protegiéndole de ataques externos o impidiéndoles salir de esta si fuesen enemigos. Todo aquel que quiera traspasar el anillo deberá pasar la tirada de evasión o sufrirá daño. Por otro lado los ataques a distancia que traspasen el anillo sufrirán un aumento de la dificultad de 30 puntos y si son flechas estas causarán un daño extra de 1D4 al estar prendidas en llamas.

Bola de fuego

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Llamarada ígnea a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 10 m/asalto.
DAÑO: 10D8 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: [r40]/asalto, 20 m/asalto.
CONTROLAR: [r40]/cambio de dirección.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Bola de fuego* crea una bola de llamas de fuego que podrá impactar de lleno sobre un personaje, criatura u objeto causándole daño. Sólo las criaturas que se encuentren a más de 1 metro de la zona de impacto podrán efectuar la tirada de evasión, pero no el objetivo alcanzado directamente para librarse del daño que esta causa. Una vez que haya explotado se desvanecerá aunque todavía no se haya consumido la duración por completo.

CALENTAR

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear fuego a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Objeto, líquido o persona a calentar.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Calentar* permite al lanzador calentar objetos, si estos fuesen de metal se pondrán al rojo vivo (lo que permitirá que las armas inflijan un daño extra igual a 1D4 durante 2 asaltos) o calentar líquidos hasta ponerlos en estado de ebullición. Esta evocación no causa ningún daño al aplicarse a un personaje o criatura, pero puede usarse para calentarlos si sufren los efectos de hipotermia.

COMBUSTIÓN

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Calentar a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: 4D8 + INT./3 por asalto.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Objeto.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r12]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Combustión* hace que el objeto al que se le lanza la evocación empiece a consumirse durante los asaltos que dure esta evocación. El objeto deberá realizar con éxito la tirada de evasión por cada asalto que dure la evocación hasta que la supere si no quiere empezar a ser quemado por las llamas internas que esta evocación genera.

CONTROLAR CRIATURA ESENCIAL

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura esencial ya invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar criatura esencial* permite a un lanzador que haya invocado antes una criatura esencial tener dominio sobre esta. El lanzador podrá ahora dirigir las acciones de ellal hasta que la evocación expire. En este caso ya no hace falta que el lanzador haga la tirada enfrentada contra el esencial, sino que el esencial obedecerá las órdenes del lanzador. Las órdenes podrán ser: "Ataca" o "Defiende".

CONTROLAR FUEGO

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear fuego a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +1.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Fuego a controlar.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar fuego* permite al lanzador disminuir o agrandar el tamaño de un fuego normal o evocado. El lanzador tendrá que mantener la evocación hasta que esté conforme con el tamaño final del fuego, agrandando o disminuyendo este a un ritmo de 1 m cúbico por asalto.

CREAR FUEGO

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697,5 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Rango de amenaza del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r7].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Crear fuego* crea una llama de fuego esencial que surge de la mano del lanzador creando una pequeña aura de luz. Esta evocación puede usarse como antorcha improvisada si es mantenida. Esta pequeña llama podrá prender maderas pequeñas o telas.

Defensa ígnea

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear fuego a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Defensa ígnea* otorgará a su receptor una defensa contra ataques esenciales de hielo de 10 puntos adicionales.

Desecar

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Combustión a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Acumulaciones de agua u objetos de madera.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/60 litros.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Desecar* extraerá todo el agua que contenga un objeto en su interior o eliminará agua estancada. Si el lanzador es muy poderoso también podrá secar desde charcos hasta pequeños lagos. El ritmo de secado será de 30 litros por asalto. Esta evocación no puede usarse contra criaturas, pero si contra sus armas ya que si estas fueran de madera perderían 1 punto de desgaste por asalto haciéndolas más frágiles.

Escudo de llamas

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Muro ígneo a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Escudo de llamas* creará un escudo de llamas de fuego en el brazo torpe del personaje o criatura al que se le haya lanzado la evocación. Este otorgará a su receptor una defensa contra ataques que estén basados en hielo de 30 puntos adicionales.

Esencer de fuego

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Esfera en llamas a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D8 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Lanzador.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencer de fuego* creará un aura en forma de esencial de fuego que envolverá al lanzador. El Esencer tendrá la ficha de un esencial del mismo rango del que sea el lanzador. Cuando la evocación se disipe porque el esencial haya perdido todos sus puntos de vitalidad el lanzador recuperará su ficha original. Este esencial podrá realizar cualquier acción que pueda realizar el lanzador de la evocación.

Esencial mayor

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 1 m de radio.
ACELERAR: No se puede.

CONTROLAR: [r40]/invocar más criaturas.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/asalto (legendario), [r35]/asalto (experto), [r30]/asalto (adulto), [r25]/asalto (joven), [r20]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencial mayor* permite invocar a un esencial astral de fuego (de rango legendario como mucho) para que luche junto al lanzador. El esencial tendrá la ficha de un esencial astral de fuego del mismo rango que el lanzador. Con la aptitud Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial astral de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r40] o 3 de rango cría gastando [r40]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. Los esenciales sólo podrán atacar o defender.

Esfera de llamas

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Llamarada ígnea a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 6 m/asalto.
DAÑO: 6D6 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: [r20]/asalto dificultad parcial, [r40]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esfera de llamas* crea una esfera de fuego que puede perseguir a un objetivo, que el lanzador deberá poder ver en todo momento, para poder dirigir la esfera hacia este. Esta irá rodando por el suelo hasta que se tope con su objetivo o expire la duración de la evocación. Una vez impacte contra su objetivo a parte de sufrir el daño si no supera la tirada de evasión, este quedará prendido en llamas durante 1D4 asaltos en los que se perderán 1D4 puntos de vitalidad por fuego hasta que se logre extinguir.

Esfera en llamas

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Muro ígneo a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF. , dificultad casi imposible/asalto.
DURACIÓN: 1D8 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: [r40]/asalto dificultad parcial, [r80]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: [r40]/m radio adicional.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r40]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esfera en llamas* crea una esfera de llamas que recubre la zona donde haya sido lanzada. Todo aquel personaje o criatura que se encuentre dentro de esta obtendrá una protección de 40 puntos a su defensa. Si se quiere entrar o salir de la esfera se deberá pasar la tirada de evasión o sufrir un daño de 4D6 por las llamas. Las flechas que intenten cruzarla tendrán un aumento a la dificultad de 30 puntos pero infligirán 1D4 extra de daño por estar prendidas en fuego.

Esfera explosiva

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Esfera en llamas a 3/4, Bola de fuego a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 15 m/asalto.
DAÑO: 15D8 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad imposible.
DURACIÓN: 6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: [r80]/asalto, 20 m/asalto.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esfera explosiva* crea una bola de llamas de fuego que podrá impactar sobre un personaje, criatura u objeto causándole daño. Sólo las criaturas que se encuentren a más de 2 metros de la zona de impacto podrán efectuar la tirada de evasión, pero no el objetivo alcanzado directamente.

Invocar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Controlar fuego a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/asalto (antológico), [r20]/asalto (legendario), [r15]/asalto (experto), [r15]/asalto (adulto), [r10]/asalto (joven), [r10]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar criatura esencial* permite al lanzador crear criaturas tangibles pero formadas por esencia que pertenezcan a la esfera de fuego menos esenciales astrales de fuego. Estos obedecerán al lanzador si

este supera una tirada enfrentada de INT. Con la aptitud Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r20] o 3 de rango cría gastando [r20]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. La criatura creada se elegirá al azar de entre las disponibles en el capítulo de criaturas, mediante una tirada de dados, siempre que pertenezcan a la esencia de fuego.

Invocar esencial mitológico

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Magma a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 10 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar esencial mitológico* permite al lanzador invocar un esencial astral de rango antológico de la esfera de fuego para que luche a su lado. Este sólo obedecerá las órdenes "Ataca" o "Defiende" del lanzador.

Llamarada ígnea

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Toque ardiente a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Cono 5 m de base.
ACELERAR: [r20]/asalto dificultad parcial, [r40]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: [r20]/m adicional a la base.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Llamarada ígnea* crea un cono de llamas que surgen de las palmas de las manos del lanzador que carbonizan todo lo que pillan a su paso.

Magma

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Combustión a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: 10D4 + INT./3.
EVASIÓN: ESF., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 1D10 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 5x3 m.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r30]/dobla el tamaño de la zona afectada.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Magma* crea una zona llena de magma que frena el avance de los enemigos. Si estos pisasen el suelo comenzarían a quemarse con tal rapidez que no les daría tiempo a salir del pequeño lago de magma creado. La única manera de sortear este lago es saltándolo o pasar volando por encima de él. Esta evocación no puede evocarse en una zona donde haya personajes o criaturas.

Mejorar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Mejorar criatura esencial* permite al lanzador aumentar el rango de una criatura esencial que haya invocado. La ficha del esencial cambiará a la ficha de un esencial de un rango mayor.

Muro ígneo

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Defensa ígnea a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja/asalto.

DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 1 m ancho x 3 m alto x 3 m largo.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20], doblar medidas del muro.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Muro de ígneo* crea un muro de fuego que protege de ataques a distancia. Todos los ataques a distancia que atraviesen el muro sufrirán un aumento a la dificultad de 30 puntos pero causarán 1D4 adicional al daño por estar prendidas en fuego. Todo aquel que pretenda atravesar el muro no podrá atravesarlo a no ser que supere la tirada de evasión debido a sus llamas. Las dimensiones del muro serán de 3 metros de alto, 3 de ancho y 1 de grosor.

Proyectil de fuego

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Llamarada ígnea a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m/asalto.
DAÑO: 3D6 + INT./3 por proyectil.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto.
ACELERAR: [r20]/asalto, 15 m/asalto.
CONTROLAR: [r20]/proyectil adicional.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Proyectil de fuego* crea una pequeña esfera en uno de los dedos del lanzador. Este poco a poco se va transformando en un dardo que al ser lanzado contra un objetivo lo perseguirá hasta que impacte contra este. El lanzador tendrá que estar dirigiendo el proyectil o proyectiles hacia su objetivo en todo momento por que tan sólo podrá efectuar acciones evocadoras.

Toque ardiente

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear fuego a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 1D4 adicional a puñetazo o al arma si se Imbuye.
EVASIÓN: AGI., dificultad compleja.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura tocada o arma.
ACELERAR: [r10]/asalto dificultad parcial, [r20]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Toque ardiente* permite al lanzador cubrir sus manos con fuego para poder golpear a sus enemigos causándoles así un daño extra por fuego equivalente a 1D4. Si el lanzador mantiene sus manos más de un asalto sobre algún material inflamable, este comenzará a arder.

Tornado de llamas

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Magma a 3/4, Bola de fuego a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: 15D10 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad casi imposible, ESF., dificultad casi imposible/asalto.
DURACIÓN: 10 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Cilindro de 5 m de alto x 2 m de radio.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Tornado de llamas* crea un torbellino de fuego que consume todo a su paso. Las llamas de este alcanzan los cinco metros de alto, con lo que se puede atacar a criaturas voladoras. Todo aquel que no supere la tirada de evasión de AGI. quedará encerrado en el torbellino y deberá superar la tirada de ESF. para salir de él. Por cada asalto que se permanezca dentro del torbellino se deberá realizar la tirada de evasión de ESF. hasta que se libre del torbellino para no sufrir daño y para poder salir de él.

Vapor abrasador

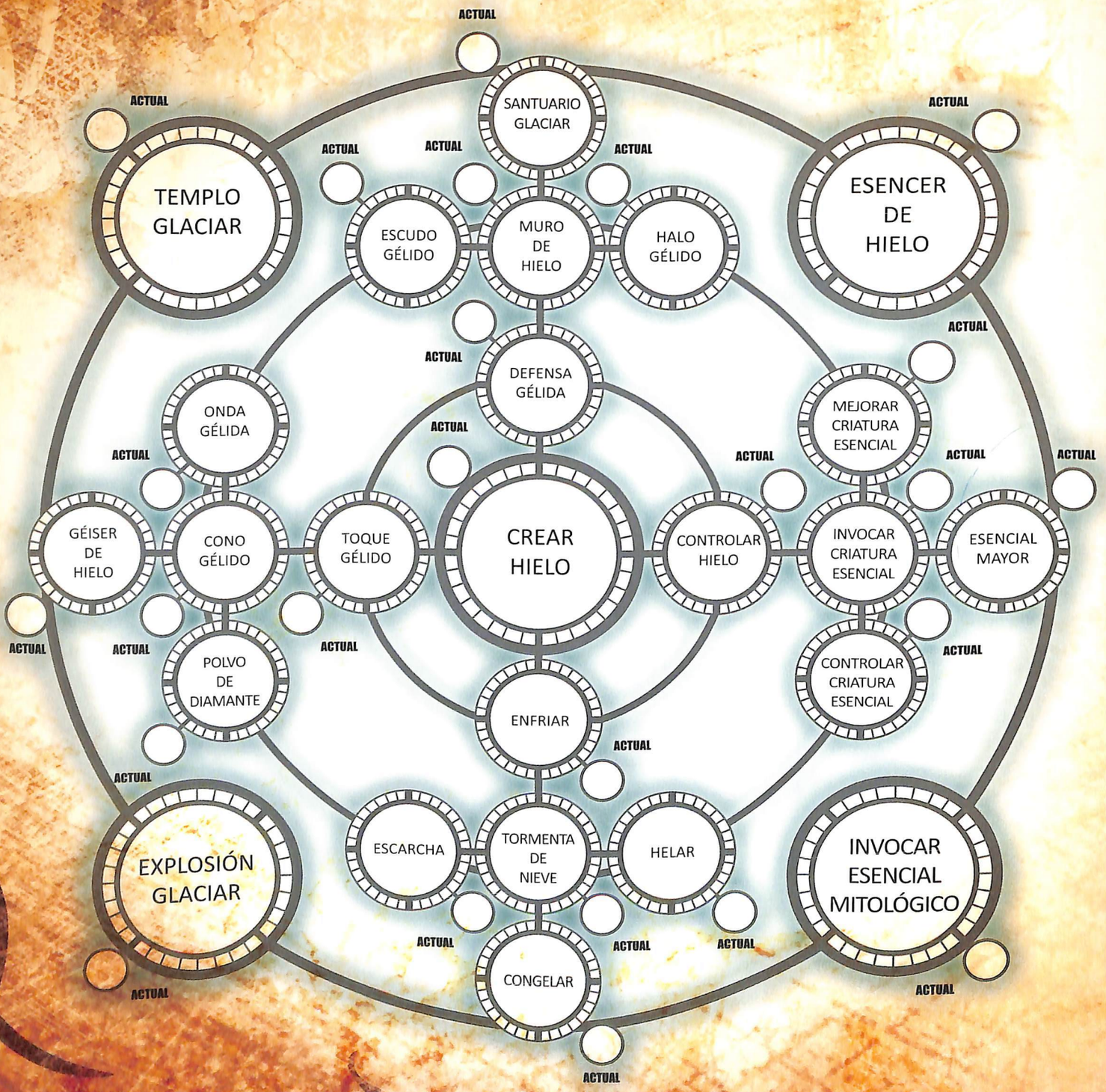
RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Combustión a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m/asalto.
DAÑO: 5D6 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20] cambiar dirección.
IMBUIR: No se puede imbuir.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Vapor abrasador* crea un chorro de vapor de las manos del lanzador que impacta sobre su objetivo haciendo que empiece a cocerse literalmente. El objetivo de la evocación deberá realizar la tirada de evasión cada asalto para esquivarla.


"TOQUE
ARDIENTE"
roleage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ESFERAS DE ESENCIA

-ESENCIA DE HIELO-



ESFERAS DE HIELO / *RESUMEN*

ESFERA	RANGO DE LA ESFERA	PÁGINA
Crear hielo	**1**	**204**
Controlar hielo	2	204
Defensa gélida	**2**	**204**
Enfriar	2	204
Toque gélido	**2**	**208**
Cono gélido	3	203
Controlar criatura esencial	**3**	**204**
Escarcha	3	205
Escudo gélido	**3**	**205**
Halo gélido	3	206
Helar	**3**	**206**
Invocar criatura esencial	3	206
Mejorar criatura esencial	**3**	**207**
Muro de hielo	3	207
Onda gélida	**3**	**207**
Polvo de diamante	3	207
Tormenta de nieve	**3**	**208**
Congelar	4	203
Esencial mayor	**4**	**205**
Géiser de hielo	4	206
Santuario glaciar	**4**	**208**
Esencer de hielo	5	205
Explosión glaciar	**5**	**205**
Invocar esencial mitológico	5	207
Templo glaciar	**5**	**208**

CONGELAR

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Tormenta de nieve a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3.
EVASIÓN: ESF., dificultad casi imposible/asalto.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto tocado.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r40]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Congelar* permite al lanzador congelar todo aquello que toca con sus manos. Dependiendo del tamaño de lo que quiera congelar puede necesitar usar la aptitud de mantener. El efecto de Congelar puede tener varios usos: congelar superficies líquidas (5 m cúbicos por asalto) , congelar armas para que estas se vuelvan más frágiles (1 punto menos de desgaste cada asalto, al llegar a 0 se partirán y quedarán inservibles), congelar cuerpos para mantenerlos en una especie de estado latente para más tarde devolverlas a la vida (es necesaria una tirada de INT. por parte del lanzador para no causar daños).

CONO GÉLIDO

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Toque gélido a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Cono 5 m base.
ACELERAR: [r20]/asalto dificultad parcial, [r40]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: [r20]/1 m adicional de base.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Cono gélido* crea un cono de escarcha que congela todo lo que pilla por su paso. Si se desea evitar los efectos de este, habrá que realizar con éxito la tirada de evasión por asalto.

Controlar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura esencial ya invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar criatura esencial* permite a un lanzador que haya invocado antes a una criatura esencial tener dominio sobre esta. El lanzador podrá ahora dirigir las acciones del esencial hasta que la evocación expire. En este caso ya no hace falta que el lanzador haga la tirada enfrentada contra el esencial, sino que el esencial obedecerá las órdenes del lanzador. Las órdenes podrán ser: "Ataca" o "Defiende".

Controlar hielo

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear hielo a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Masa de hielo a controlar.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar hielo* puede modificar las propiedades físicas del hielo no mágico. Podrá resquebrajarlo, hacerlo más duro o resistente o incluso llegar a derretirlo a un ritmo de 1 metro cúbico cada 2 asaltos.

Crear hielo

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697,5 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Área próxima a la mano del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r7].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Crear hielo* crea un puñado de hielo en la palma de la mano del lanzador. Pudiendo crear finas capas de hielo sobre superficies como mesas u objetos pequeños, haciendo que estos sean resvaladizos.

Defensa gélida

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear hielo a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Defensa gélida* otorgará a su receptor una defensa contra ataques esenciales de fuego de 10 puntos adicionales.

Enfriar

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear hielo a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Objeto, líquido o persona a enfriar.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Enfriar* permite al lanzador enfriar objetos de metal que estén al rojo vivo o enfriar líquidos hasta casi escarcharlos. Esta evocación no causa ningún daño al aplicarse a un personaje o criatura, pero puede usarse para enfriar heridas causadas por quemaduras.

Escarcha

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Tormenta de nieve a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m/asalto.
DAÑO: 5D6 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto.
ACELERAR: [r20]/asalto dificultad parcial, [r40]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: [r20] cambiar dirección.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Escarcha* crea un chorro de las manos del lanzador que impacta sobre su objetivo haciendo que empiece a congelarse. El objetivo de la evocación deberá realizar una tirada de evasión de AGI. para esquivar el chorro de escarcha hasta que lo esquive. El lanzador podrá cambiar la dirección del chorro usando la aptitud Controlar.

Escudo gélido

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Muro de hielo a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Escudo gélido* creará un escudo de cristales de hielo en el brazo torpe del personaje o criatura al que se le haya lanzado la evocación. Este otorgará a su receptor una defensa contra ataques que estén basados en fuego de 30 puntos adicionales.

Esencer de hielo

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Santuario glaciar a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D8 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Lanzador.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencer de hielo* creará un aura en forma de esencial de hielo que envolverá al lanzador. El Esencer tendrá la ficha de un esencial del mismo rango del que sea el lanzador. Cuando la evocación se disipe porque el esencial haya perdido todos sus puntos de vitalidad el lanzador recuperará su ficha original. Este esencial podrá realizar cualquier acción que pueda realizar el lanzador de la evocación.

Esencial mayor

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 1 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/asalto (legendario), [r35]/asalto (experto), [r30]/asalto (adulto), [r25]/asalto (joven), [r20]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencial mayor* permite invocar a un esencial astral de hielo (de rango legendario como mucho) para que luche junto al lanzador. El esencial tendrá la ficha de un esencial astral de hielo del mismo rango que el lanzador. Con la aptitud Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial astral de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r40] o 3 de rango cría gastando [r40]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. Los esenciales sólo podrán atacar o defender.

Explosión glaciar

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Géiser de hielo a 3/4, Congelar a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: 15D10 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad casi imposible, ESF., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 5 m de radio.

ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Explosión glaciar* crea un enorme menhir de hielo de 5 metros de altura que surge del suelo. Una vez ha surgido del todo este explorará generando cristales de hielo que saldrán despedidos por todas direcciones atravesando todo lo que encuentre a su paso, a no ser que se realice la tirada de evasión de AGI. (se deberán realizar 1D2 +1 tiradas por criatura que se encuentre en la zona de efecto). Si se es atravesado por un cristal o cristales se deberá realizar la tirada de evasión de ESF. por cada cristal para no sufrir daños.

Géiser de hielo

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Cono gélido a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: 10D8 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad casi imposible/asalto.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: [r40]/asalto dificultad parcial, [r80]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: [r40]/m adicional.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r80]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Géiser de hielo* crea una explosión de hielo y nieve que surge del suelo impactando en todo aquel que esté encima de la zona afectada. Si no se supera la tirada de evasión se sufrirá daño por hielo. Tras la explosión, el aire de la zona afectada quedará cubierto de vapor durante 1D4 asaltos, dificultando la visión (dificultad casi imposible) de aquellos personajes o criaturas que se encuentren en la zona.

Halo gélido

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Muro gélido a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: ·3D6 + INT./3.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 1 m de radio.
ACELERAR: [r20]/asalto dificultad parcial, [r40]/asalto dificultad completa.
CONTROLAR: [r20]/aumentar radio 1 m.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Halo gélido* crea un anillo de escarcha que envuelve al receptor de la evocación, protegiéndola de ataques externos o impidiéndole salir de esta. Todo aquel que quiera traspasar el anillo (ya sea para entrar o para salir de él) deberá pasar una tirada de evasión o sufrirá un daño de 3D6 + INT./3 por la escarcha, por otro lado los ataques a distancia sufrirán un aumento a la dificultad de 20 puntos. Controlando esta evocación se podrá aumentar el radio del anillo.

Helar

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Tormenta de nieve a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Objeto o líquido.
ACELERAR: [r20]/60 litros.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Helar* helará todo el agua que contenga un objeto en su interior o agua estancada. Si se trata de una jarra de madera con agua, primero helará el agua que contenga en su interior y después helar la propia humedad de la jarra hasta convertirla en un trozo de madera cristalizada. Si el lanzador es muy poderoso también podrá cristalizar desde charcos hasta pequeños lagos. El ritmo de cristalización será de 30 litros por asalto. Esta evocación no puede usarse contra criaturas, pero si contra sus armas.

Invocar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Controlar hielo a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/asalto (antológico), [r20]/asalto (legendario), [r15]/asalto (experto), [r15]/asalto (adulto), [r10]/asalto (joven), [r10]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar criatura esencial* permite al lanzador crear criaturas tangibles pero formadas por esencia que pertenezcan a la esfera de hielo menos esenciales astrales de hielo. Estos obedecerán al lanzador si este supera una tirada enfrentada de INT. Con la aptitud Contro-

lar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r20] o 3 de rango cría gastando [r20]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. La criatura creada se elegirá al azar de entre las disponibles en el capítulo de criaturas, mediante una tirada de dados, siempre que pertenezcan a la esencia de hielo.

Invocar esencial mitológico

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Congelar a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 10 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar esencial mitológico* permite al lanzador invocar un esencial astral de rango antológico de la esfera de fuego para que luche a su lado. Este sólo obedecerá las órdenes "Ataca" o "Defiende" del lanzador.

Mejorar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Mejorar criatura esencial* permite al lanzador aumentar el rango de una criatura esencial que haya invocado. La ficha del esencial cambiará a la ficha de un esencial de un rango mayor.

Muro de hielo

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Defensa gélida a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 1 m ancho x 3 m alto x 3 m largo.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20] doblar tamaño.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Muro de hielo* crea un muro de polvo de hielo delante del lanzador protegiéndole de ataques a distancia. Todos los ataques a distancia que atraviesen el muro sufrirán un aumento de la dificultad de 30 puntos. Todo aquel que pretenda atravesar el muro no podrá atravesarlo a no ser que supere la tirada de evasión.

Onda gélida

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Cono gélido a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 6D6 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Rango de amenaza del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Onda gélida* crea una onda de escarcha que impactará sobre todo lo que esté dentro de la zona afectada. La onda en cuestión no sólo genera daño sino que si impacta sobre una criatura o personaje, esta les congelará desde las rodillas a los pies durante 1D3 asaltos impidiendo su movimiento y anulando las tiradas de zona de control a todo el que haya sido afectado siempre que no superen la tirada de evasión.

Polvo de diamante

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Cono gélido a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.

DAÑO: 6D6 + INT./3.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Polvo de diamante* crea una pequeña tormenta de aguanieve cristalizada que nubla la percepción del objetivo reduciéndola en 10 puntos y le causa un daño por inhalación de esta.

Santuario glaciar

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Muro de hielo a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 1D8 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/m adicional de radio.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La Esfera *Santuario glaciar* crea una esfera de cristales de hielo en continuo movimiento que recubre la zona donde haya sido lanzada. Todo aquel personaje o criatura que se encuentre dentro de esta obtendrá una protección de 40 puntos a su defensa. Si se quiere entrar o salir de la esfera se deberá pasar una tirada de evasión o sufrir un daño de 4D6 por los cristales. Los proyectiles que intenten cruzarla tendrán un aumento a la dificultad de 30 puntos. Con la aptitud Controlar se podrá aumentar el radio de la esfera.

Templo glaciar

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Santuario glaciar a 3/4, Géiser de hielo a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 15 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad imposible.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 10 m de radio.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: [r80]/ menhir o [r80]/ modificar.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Templo glaciar* genera una zona de donde surgen del suelo INT. del lanzador /10 menhires de hielo. Estos menhires rodearán a sus enemigos a razón de las casillas de la zona de amenaza del enemigo. Si hubiese más casillas que menhires los enemigos no quedarán encerrados, en cambio si sobrasen menhires, estos se repartirán a elección del lanzador entre los enemigos. Cada menhir tendrá 4 m3 de hielo si se quieren derretir mediante Controlar hielo (lo que le costará 8 asaltos de Controlar hielo por menhir) o 1000 puntos de vitalidad y una defensa de 200 si se quieren destruir. Mediante la aptitud Controlar el lanzador podrá generar más menhires o alterar su disposición, llegando incluso a crear edificaciones con ellos.

Toque gélido

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear hielo a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 1D4 adicional a puñetazo o al arma si se Imbuye.
EVASIÓN: AGI., dificultad compleja.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura tocada o arma.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Toque gélido* permite al lanzador cubrir sus puños con hielo para poder golpear a sus enemigos causándoles así un daño extra por hielo equivalente a 1D4. Si el lanzador mantiene sus manos más de un asalto sobre algún material, este se enfriará hasta cubrirse por una fina capa de hielo que se partirá con el más mínimo movimiento.

Tormenta de nieve

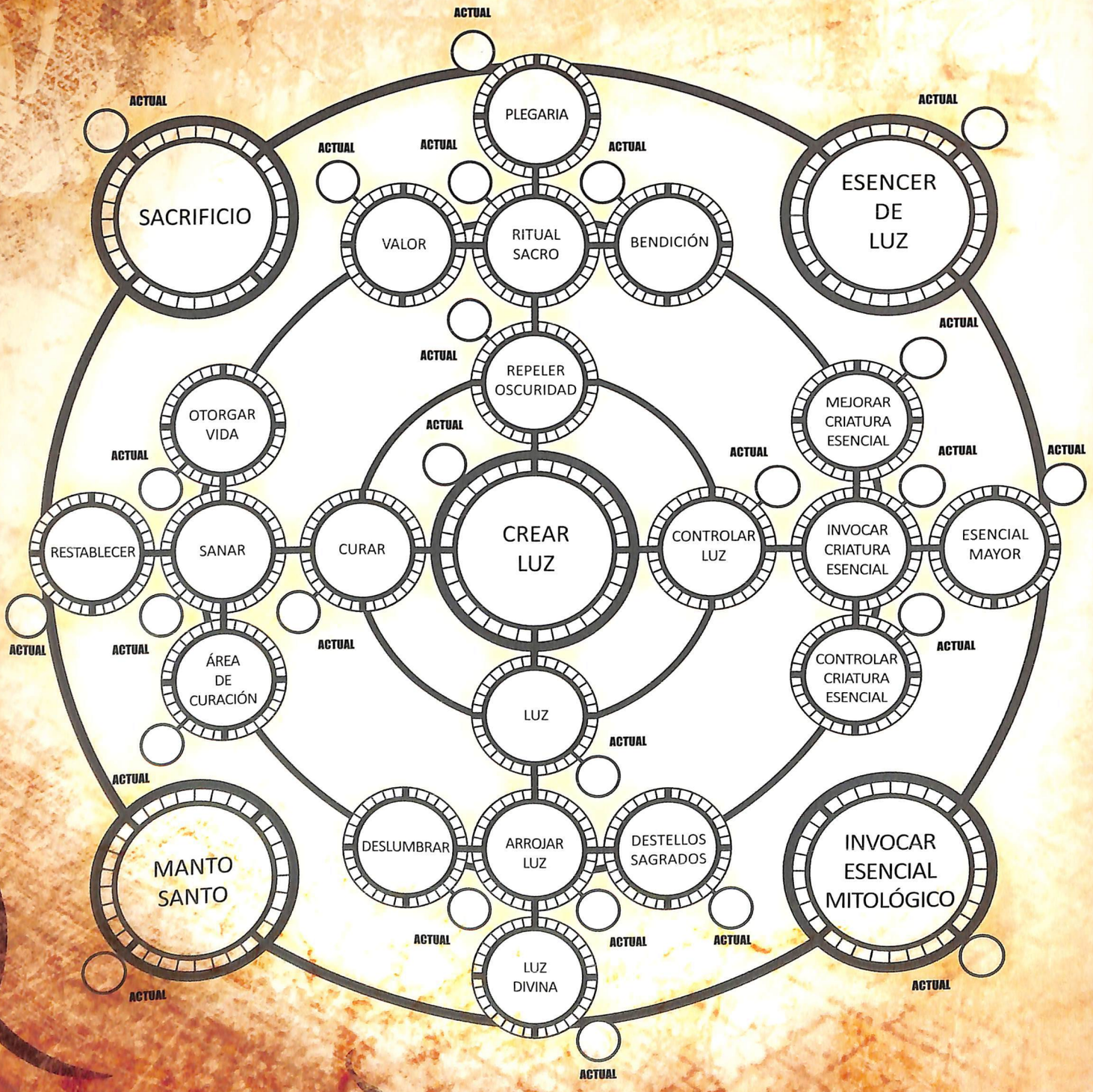
RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Enfriar a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 600 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/hora.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Tormenta de nieve* crea una tormenta de nieve sobre el área de efecto. Esta será como una tormenta normal, que reducirá el movimiento a la mitad a todo personaje o criatura que esté dentro de esta si no supera una tirada de evasión por ESF. cada media hora. Las tiradas de percepción tendrán un aumento a la dificultad de 20 puntos. El viento que sople dentro será tan fuerte que apagará cualquier antorcha que no disponga de cobertura.


"TEMPLO
GLACIAR"
Lanya07
roleage

ESFERAS DE ESENCIA

-ESENCIA DE LUZ-



ESFERAS DE LUZ / *RESUMEN*

ESFERA	RANGO DE LA ESFERA	PÁGINA
Crear luz	**1**	**212**
Controlar luz	**2**	**212**
Curar	**2**	**212**
Luz	**2**	**214**
Repeler oscuridad	**2**	**215**
Área de curación	**3**	**211**
Arrojar luz	**3**	**211**
Bendición	**3**	**212**
Controlar criatura esencial	**3**	**212**
Deslumbrar	**3**	**213**
Destellos sagrados	**3**	**213**
Invocar criatura esencial	**3**	**214**
Mejorar criatura esencial	**3**	**215**
Otorgar vida	**3**	**215**
Ritual sacro	**3**	**216**
Sanar	**3**	**216**
Valor	**3**	**216**
Esencial mayor	**4**	**213**
Luz divina	**4**	**214**
Plegaria	**4**	**215**
Restablecer	**4**	**215**
Esencer de luz	**5**	**213**
Invocar esencial mitológico	**5**	**214**
Manto santo	**5**	**214**
Sacrificio	**5**	**216**

Área de curación

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Sanar a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: 1D20/asalto contra criaturas no vivas.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Área de curación* crea una zona cuyo centro es el propio lanzador en la que todos los personajes o criaturas se encuentren recuperen 1D20 puntos de vitalidad por asalto. Si se tratase de criaturas no vivas las que hay dentro de la zona deberán superar la tirada de salvación o sufrirán el efecto contrario.

Arrojar luz

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Luz a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 2D4 +2 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Arrojar luz* permite al lanzador arrojar una bola de energía que desprende una luz que al llegar a su objetivo explotará iluminando una zona de 3 metros de radio. La esfera no provoca ningún daño, en cambio la explosión causará que los enemigos sensibles a la luz queden cegados durante 1 asalto si no superan la tirada de evasión de ESF.

Bendición

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Ritual sacro a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Bendición* otorga al receptor de esta evocación unos bonificadores a todas las características primarias de 10 puntos. Esta evocación también puede usarse para quitar los efectos de la evocación Maldición.

Controlar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura ya invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar criatura esencial* permite a un lanzador que haya invocado antes un esencial tener dominio sobre este. El lanzador podrá ahora dirigir las acciones del esencial hasta que la evocación expire. En este caso ya no hace falta que el lanzador haga la tirada enfrentada contra el esencial, sino que el esencial obedecerá las órdenes del lanzador. Las órdenes podrán ser: "Ataca" o "Defiende".

Controlar luz

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear luz a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona iluminada a controlar.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar luz* permite al lanzador disminuir o agrandar el tamaño de un área que esté invadido por luz que no haya sido evocada. El lanzador tendrá que mantener la evocación hasta que esté conforme con el tamaño final de la zona iluminada. El tiempo de ejecución dependerá de los turnos que se mantenga la evocación. Esta evocación tiene una doble acción, por un lado el lanzador podrá aumentar el radio de la zona iluminada por cada asalto que sea mantenida la evocación o por otro reducirlo en 1 metro.

Crear luz

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697,5 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Rango de amenaza del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r7].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Crear luz* crea una zona de luz que recubre al lanzador y toda su zona de amenaza, haciendo que sus oponentes tengan un aumento a la dificultad de 5 puntos a sus ataques. Esta evocación puede usarse a modo de antorcha cuando se mantiene.

Curar

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear luz a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 3D6 contra criaturas no vivas.
EVASIÓN: ESF., dificultad compleja.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.

IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r15] / asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Curar* permite restaurar 3D6 puntos de vitalidad a un personaje o criatura cuando el lanzador impone sus manos sobre este. Cuando se realiza esta evocación sobre una criatura no viva le infligirá daño.

Deslumbrar

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Arrojar luz a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Deslumbrar* creará una potente explosión de luz que cegará a todo personaje o criatura que se encuentre dentro de la zona afectada. El efecto de este deslumbramiento será un aumento a la dificultad de 10 puntos a vista y a los ataques que realice la criatura deslumbrada.

Destellos sagrados

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Arrojar luz a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 10 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Destellos sagrados* creará 1D6 esferas de luz que el lanzador elegirá a quién desea enviar (siempre que se encuentre dentro de la zona afectada) para que le ilumine el camino durante la duración de la evocación. Una vez lanzada la esfera, esta se quedará junto al objetivo hasta que se disipe la duración de la evocación. Las esferas alumbrarán como si se tratase de una antorcha.

Esencer de luz

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Plegaria a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D8 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Lanzador.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencer de luz* creará un aura en forma de esencial de luz que envolverá al lanzador. El Esencer tendrá la ficha de un esencial del mismo rango del que sea el lanzador. Cuando la evocación se disipe porque el esencial haya perdido todos sus puntos de vitalidad el lanzador recuperará su ficha original. Este esencial podrá realizar cualquier acción que pueda realizar el lanzador de la evocación.

Esencial mayor

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 1 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/asalto (legendario), [r35]/asalto (experto), [r30]/asalto (adulto), [r25]/asalto (joven), [r20]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencial mayor* permite invocar a un esencial astral de luz (de rango legendario como mucho) para que luche junto al lanzador. El esencial tendrá la ficha de un esencial astral de luz del mismo rango que el lanzador. Con la aptitud Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial astral de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r40] o 3 de rango cría gastando [r40]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. Los esenciales sólo podrán atacar o defender.

Invocar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Controlar luz a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/asalto (antológico), [r20]/asalto (legendario), [r15]/asalto (experto), [r15]/asalto (adulto), [r10]/asalto (joven), [r10]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar criatura esencial* permite al lanzador crear criaturas tangibles pero formadas por esencia que pertenezcan a la esfera de luz menos esenciales astrales de luz. Estos obedecerán al lanzador si este supera una tirada enfrentada de INT. Con la aptitud Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r20] o 3 de rango cría gastando [r20]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. La criatura creada se elegirá al azar de entre las disponibles en el capítulo de criaturas, mediante una tirada de dados, siempre que pertenezcan a la esencia de luz.

Invocar esencial mitológico

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Luz divina a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 10 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar esencial mitológico* permite al lanzador invocar un esencial astral de rango antológico de la esfera de luz para que luche a su lado. Este sólo obedecerá las órdenes "Ataca" o "Defiende" del lanzador.

Luz

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear luz a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Luz* genera un aura de luz brillante que iluminará todo el cuerpo del objetivo incluso dentro de oscuridad evocada, que iluminará 2 m de radio.

Luz divina

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Arrojar luz a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3.
EVASIÓN: ESF., dificultad casi imposible/asalto.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 1 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/aumentar radio en 1 m.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Luz divina* creará una explosión de luz que causará daño a todo enemigo del lanzador que se encuentre dentro de la zona afectada por quemaduras, si el que se encuentra dentro de la zona fuese una criatura oscura, no podría recuperar estas heridas de ninguna manera.

Manto santo

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Restablecer a 3/4, Luz divina a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.

ZONA AFECTADA: 5 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r60]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Manto de santo* creará una zona de luz y tranquilidad para todo personaje o criatura que se encuentre dentro de esta. Todo aquel que se encuentre dentro de esta zona se sentirá tranquilo lo que le mejorará todas a las tiradas de evasión en -20 puntos. Además, los personajes que estén dentro de la zona afectada se recuperarán de todos los estados de ceguera, sordera o cualquier otra maldición que hubieran sufrido y además dejarán de sangrar si lo estuviesen haciendo.

Mejorar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Criatura ya invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Mejorar criatura esencial* permite al lanzador aumentar el rango de una criatura esencial que haya invocado. La ficha del esencial cambiará a la ficha de un esencial de un rango mayor.

Otorgar vida

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Sanar a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 2D10/asalto contra criaturas no vivas.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Otorgar vida* permite al lanzador otorgar 2D10 de su vitalidad a un personaje o criatura que sea afectada por esta evocación. Si se tratase de una criatura no viva, por cada asalto que dure la evocación el objetivo deberá superar una tirada de evasión para que su vitalidad no sea reducida ya que esta evocación les causa daño.

Plegaria

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Ritual sacro a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: 3D8 contra criaturas oscuras.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/aumentar el radio en 1 m.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Plegaria* otorgará a los compañeros del lanzador que se encuentren dentro de la zona de efecto, un bonificador temporal de 20 puntos todas las tiradas que se efectúen durante la duración de la evocación. Además estos recuperarán 3D8 puntos de vitalidad en cada asalto.

Repeler oscuridad

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear luz a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/m de radio.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Repeler oscuridad* creará una zona que rodeará al lanzador en la que no podrá penetrar ningún ser que tenga como esencia primaria Oscuridad, protegiéndole de los ataques cuerpo a cuerpo de estos. El lanzador no podrá efectuar tampoco ningún ataque.

Restablecer

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Sanar a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.

COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: 10D8 + INT./3 contra criaturas no vivas.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Restablecer* devolverá a un estado físico y mental al receptor de la evocación curándole 10D8 + INT./3, anulará los penalizadores que tenga (menos el de esencia opuesta) y le extirpará todas las enfermedades o venenos que este tenga en su organismo.

Ritual sacro

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Repeler oscuridad a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Ritual sacro* permite intensificar los poderes de un personaje o criatura objetivo de la evocación. Estas se volverán más poderosas incrementando sus características como si se tratasen de criaturas de un rango superior. Para que esto surta efecto, debe haber criaturas de este tipo que no hayan sido invocadas de ninguna manera y estas no podrán sobrepasar el valor de desafío del lanzador. Después de este incremento divino el personaje o criatura se quedará a 3/4 de su poder normal durante 1 hora.

Sacrificio

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Restablecer a 3/4, Plegaria a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Sacrificio* devolverá la vida a un personaje o criatura que esté muerto (el cuerpo del muerto deberá estar por lo menos al 50% de su totalidad). El muerto volverá a la vida con las características que tuviera en su momento y todos los conocimientos, pero con los puntos de vitalidad y reserva de esencia del lanzador como máximo. Para la realización de esta evocación el lanzador deberá sacrificar su vida.

Sanar

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Curar a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 3D20 contra criaturas no vivas.
EVASIÓN: ESF., dificultad compleja.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura. o se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Sanar* permite restaurar 3D20 puntos de vitalidad a un personaje o criatura cuando el lanzador impone sus manos sobre este. Cuando se realiza esta evocación sobre una criatura oscura le infligirá daño en vez de curarle. En ambos casos hay que invertir dos asaltos.

Valor

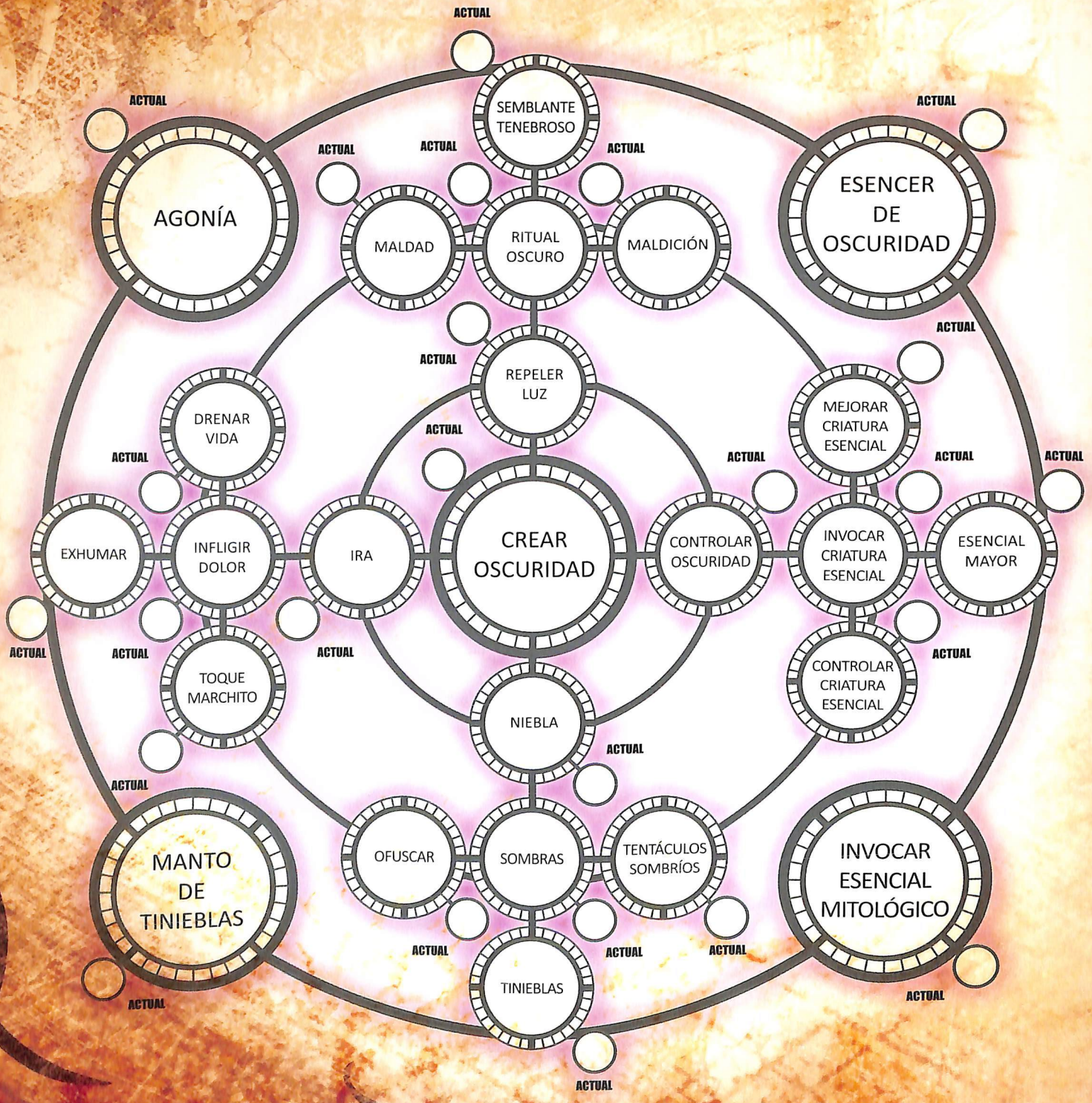
RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Ritual sacro a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/objetivo adicional.
IMBUIR: [r50].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Valor* confiere a un personaje o criatura un bonificador de 25 puntos a sus tiradas de ataque y +20 puntos a su defensa, este efecto se debe a que el personaje o criatura se siente infundido de valor y hace que se crezca frente a sus oponentes.


"LA SANACIÓN"
Lanza07
roleaqe
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ESFERAS DE ESENCIA

-ESENCIA DE OSCURIDAD-



ESFERAS DE OSCURIDAD / *RESUMEN*

ESFERA	RANGO DE LA ESFERA	PÁGINA
Crear oscuridad	**1**	**220**
Controlar oscuridad	2	220
Ira	**2**	**222**
Niebla	2	223
Repeler luz	**2**	**223**
Controlar criatura esencial	3	219
Drenar vida	**3**	**220**
Infligir dolor	3	221
Invocar criatura esencial	**3**	**221**
Maldad	3	222
Maldición	**3**	**222**
Mejorar criatura esencial	3	222
Ofuscar	**3**	**223**
Ritual oscuro	3	223
Sombras	**3**	**224**
Tentáculos sombríos	3	224
Toque marchito	**3**	**224**
Esencial mayor	4	220
Exhumar	**4**	**221**
Semblante tenebroso	4	223
Tinieblas	**4**	**224**
Agonía	5	219
Esencer de oscuridad	**5**	**220**
Invocar esencial mitológico	5	221
Manto de tinieblas	**5**	**222**

AGONÍA

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Exhumar a 3/4, Semblante tenebroso a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: 15D8 + INT./3 a reserva de esencia.
EVASIÓN: INT., dificultad imposible/asalto.
DURACIÓN: 1D6 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 5 m de radio.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Agonía* creará una zona de tenebrosidad para todo personaje o criatura que se encuentre dentro de esta. Todo aquel que se encuentre dentro de esta zona se sentirá intranquilo lo que le perjudicará a las tiradas de evasión de inteligencia en - 25 puntos. Si no se superase la tirada de evasión quitándole el penalizador que la evocación causa, el lanzador absorberá la mitad del daño producido de la esencia del que sea afectado por la evocación.

CONTROLAR CRIATURA ESENCIAL

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura ya invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar criatura esencial* permite a un lanzador que haya invocado antes un esencial tener dominio sobre este. El lanzador podrá ahora dirigir las acciones del esencial hasta que la evocación expire. En este caso ya no hace falta que el lanzador haga la tirada enfrentada contra el esencial, sino que el esencial obedecerá las órdenes del lanzador. Las órdenes podrán ser: "Ataca" o "Defiende".

Controlar oscuridad

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear oscuridad a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Oscuridad a controlar.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar oscuridad* permite al lanzador disminuir o agrandar el tamaño de un área que esté invadido por oscuridad que no haya sido evocada. El lanzador tendrá que mantener la evocación hasta que esté conforme con el tamaño final de la zona de oscuridad. El tiempo de ejecución dependerá de los turnos que se mantenga la evocación. Esta evocación tiene una doble acción, por un lado el lanzador podrá duplicar el radio de la oscuridad por cada asalto que sea mantenida la evocación o por otro reducirlo a la mitad.

Crear oscuridad

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697,5 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Rango de amenaza del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r7].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Crear oscuridad* crea una zona de oscuridad que recubre al lanzador y toda su zona de amenaza, haciendo que sus oponentes tengan un aumento a la dificultad de 5 puntos a sus ataques. Si el lanzador estuviese en una zona con poca iluminación y no tuviese a nadie a menos de 1 metro no lo lograrían ver.

Drenar vida

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Infligir dolor a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 4D8/asalto.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Drenar vida* permite al lanzador drenar la vitalidad de un personaje o criatura que sea afectada por esta evocación. Por cada asalto que dure la evocación el objetivo deberá superar una tirada de evasión para que su vitalidad no sea drenada.

Esencer de oscuridad

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Semblante tenebroso a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D8 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Lanzador.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencer de oscuridad* creará un aura en forma de esencial de oscuridad que envolverá al lanzador. El Esencer tendrá la ficha de un esencial del mismo rango del que sea el lanzador. Cuando la evocación se disipe porque el esencial haya perdido todos sus puntos de vitalidad el lanzador recuperará su ficha original. Este esencial podrá realizar cualquier acción que pueda realizar el lanzador de la evocación.

Esencial mayor

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/invocar más criaturas (leer descripción).

IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/asalto (legendario), [r35]/asalto (experto), [r30]/asalto (adulto), [r25]/asalto (joven), [r20]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencial mayor* permite invocar a un esencial astral de oscuridad (de rango legendario como mucho) para que luche junto al lanzador. El esencial tendrá la ficha de un esencial astral de oscuridad del mismo rango que el lanzador. Con la aptitud Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial astral de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r40] o 3 de rango cría gastando [r40]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. Los esenciales sólo podrán atacar o defender.

Exhumar

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Infligir dolor a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 8 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: Permanente.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 4 metros de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: [r60].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Exhumar* permite invocar a un pequeño grupo de criaturas muertas como esqueletos, despojos, momias o espectros que lucharán a su favor. El número de apariciones será el siguiente: 8 despojos, 4 esqueletos, 2 momias o 1 espectro a elección del lanzador. Con la aptitud Controlar se podrán exhumar el doble de criaturas. Una vez que estos seres sean eliminados desaparecerán con todo el equipo que transporten en una nube de cenizas. Nota: los espectros exhumados no podrán invocar a otras criaturas.

Infligir dolor

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Ira a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Infligir dolor* permitirá a su lanzador causar daño a su oponente con tan sólo tocarlo a no ser que este superase la tirada de evasión.

Invocar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Controlar oscuridad a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/asalto (antológico), [r20]/asalto (legendario), [r15]/asalto (experto), [r15]/asalto (adulto), [r10]/asalto (joven), [r10]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar criatura esencial* permite al lanzador crear criaturas tangibles pero formadas por esencia que pertenezcan a la esfera de oscuridad menos esenciales astrales de oscuridad. Estos obedecerán al lanzador si este supera una tirada enfrentada de INT. Con la aptitud Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r20] o 3 de rango cría gastando [r20]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. La criatura creada se elegirá al azar de entre las disponibles en el capítulo de criaturas, mediante una tirada de dados, siempre que pertenezcan a la esencia de oscuridad.

Invocar esencial mitológico

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Tinieblas a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 10 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de lanzamiento.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar esencial mitológico* permite al lanzador invocar un esencial astral de rango antológico de la esfera de oscuridad para que luche a su lado. Este sólo obedecerá las órdenes "Ataca" o "Defiende" que el lanzador de la evocacíon pronuncie.

Ira

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear oscuridad a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/ duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Ira* confiere a un personaje o criatura un bonificador de 10 puntos a sus tiradas de ataque, este efecto se debe a que el personaje o criatura entra en una especie de ira frente a sus oponentes.

Maldad

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Ritual oscuro a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 3 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Maldad* hace que la personalidad del personaje o criatura se vuelva a maligna, haciendo que este ataque a sus propios compañeros. Para librarse de este efecto el personaje deberá realizar tiradas de evasión por cada asalto que dure la evocación.

Maldición

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Ritual oscuro a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 2D4 días.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Maldición* hace caer sobre su víctima una maldición que hará que esta no esté física ni mentalmente al 100%. Todas las características primarias se le reducirán en 20 puntos hasta que le sea retirada la maldición mediante la evocación Bendición o se disipe de su forma natural transcurrida la duración de esta.

Manto de tinieblas

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Exhumar a 3/4, Tinieblas a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: 15D10 + INT./3 por asalto
EVASIÓN: ESF., dificultad imposible.
DURACIÓN: 2D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 5 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r60]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Manto de tinieblas* creará una zona de tinieblas creada por niebla en la que sólo se podrá ver si se utilizan evocaciones para iluminar la zona, como por ejemplo crear luz o crear fuego. La niebla creada causará daño a toda aquel personaje o criatura que respire esta niebla. Además por cada asalto que se permanezca dentro de ella, los personajes o criaturas que estén dentro podrán infectarse de esta oscuridad, que permanecerá en su cuerpo 1D4 días. Cuando se realice con éxiro una evasión ya no hará falta realizar ninguna evasión más.

Mejorar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.

DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Criatura ya invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Mejorar criatura esencial* permite al lanzador aumentar el rango de una criatura esencial que haya invocado. La ficha del esencial cambiará a la ficha de un esencial de un rango mayor.

Niebla

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear oscuridad a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D20 minutos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 10 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Niebla* creará una zona de niebla natural que impedirá la correcta visión a todo aquel que se encuentre dentro de ella. El penalizador por estar dentro de la niebla será un aumento a la dificultad de 10 puntos a las tiradas de Vista.

Ofuscar

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Sombras a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 3 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Ofuscar* permite cegar a un personaje o criatura dejándole sin visión durante un tiempo. Este lo verá todo negro como si estuviese en la más absoluta oscuridad aunque sea de día y el sol brille con todo su explendor.

Repeler luz

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear oscuridad a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r10]/m de radio.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Repeler luz* creará una zona que rodeará al lanzador en la que no podrá penetrar ningún ser que tenga como esencia primaria de Luz, protegiéndole de los ataques cuerpo a cuerpo de estos. El lanzador no podrá efectuar tampoco ningún ataque ya que de lo contario la evocación se disipará al momento.

Ritual oscuro

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Repeler luz a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad compleja.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Ritual oscuro* reduce los poderes de la criatura objeto de la evocación, esta se volverá más débil viendo reducidas todas sus características primarias como si se tratase de una criatura de un rango inferior. Para que esto surta efecto, debe haber criaturas de este tipo que no hayan sido invocadas de ninguna manera y estas no podrán sobrepasar el valor de desafío del lanzador. Al disiparse dicha reducción la criatura volverá a su estado normal.

Semblante tenebroso

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Ritual oscuro a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.


"EL CAUTIVERIO
DE CLAUS PRYCTA"
Lanza07
rolcage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D8 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r40] asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Semblante tenebroso* hace que el personaje o criatura objeto de la evocación adquiera el aspecto de una horrible criatura a la que todos tendrán miedo. Los atacantes se lo pensarán dos veces antes de pegarle, pudiendo fallar la mitad de veces que le quieran impactar.

Sombras

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Niebla a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 3 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: Una sombra.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20] /sombra adicional.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Sombras* permite al lanzador manipular la forma de las sombras de los objetos haciendo que estos adquieran forma terranoide, estas únicamente podrán hacer presas. El esfuerzo de estas será INT./2 del lanzador, y su agilidad será la misma que la del lanzador.

Tentáculos sombríos

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Sombras a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r30]/tentáculo extra.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Tentáculos sombríos* crea 1D2 +1 sombras en forma de tentáculos en la zona escogida por el lanzador. Estos atacarán a cualquier enemigo del lanzador. Los tentáculos tendrán las características primarias a un tercio de las del lanzador y si atacan harán un daño modificado por su esfuerzo de 2D4. Con la aptitud Controlar se podrán crear más tentáculos. Una vez ha expirado el tiempo de la evocación los tentáculos desaparecerán a no ser que el lanzador decida mantenerlos.

Tinieblas

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Sombras a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible/asalto.
DURACIÓN: 2D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 4 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [60]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Tinieblas* crea una zona de oscuridad total que no permitirá ver a los personajes o criaturas que estén dentro de ella a no ser que realicen la tirada de evasión con lo que verán sólo hasta 2 m de radio. Los ojos de los que no superasen la tirada de evasión quedarán cegados durante la duración de la evocación. Tras la evocación los ojos quedarán enturbiados con una capa de oscuridad durante 3 días sin poder ver más allá de 2 metros, siempre que no se haya superado la tirada de evasión.

Toque marchito

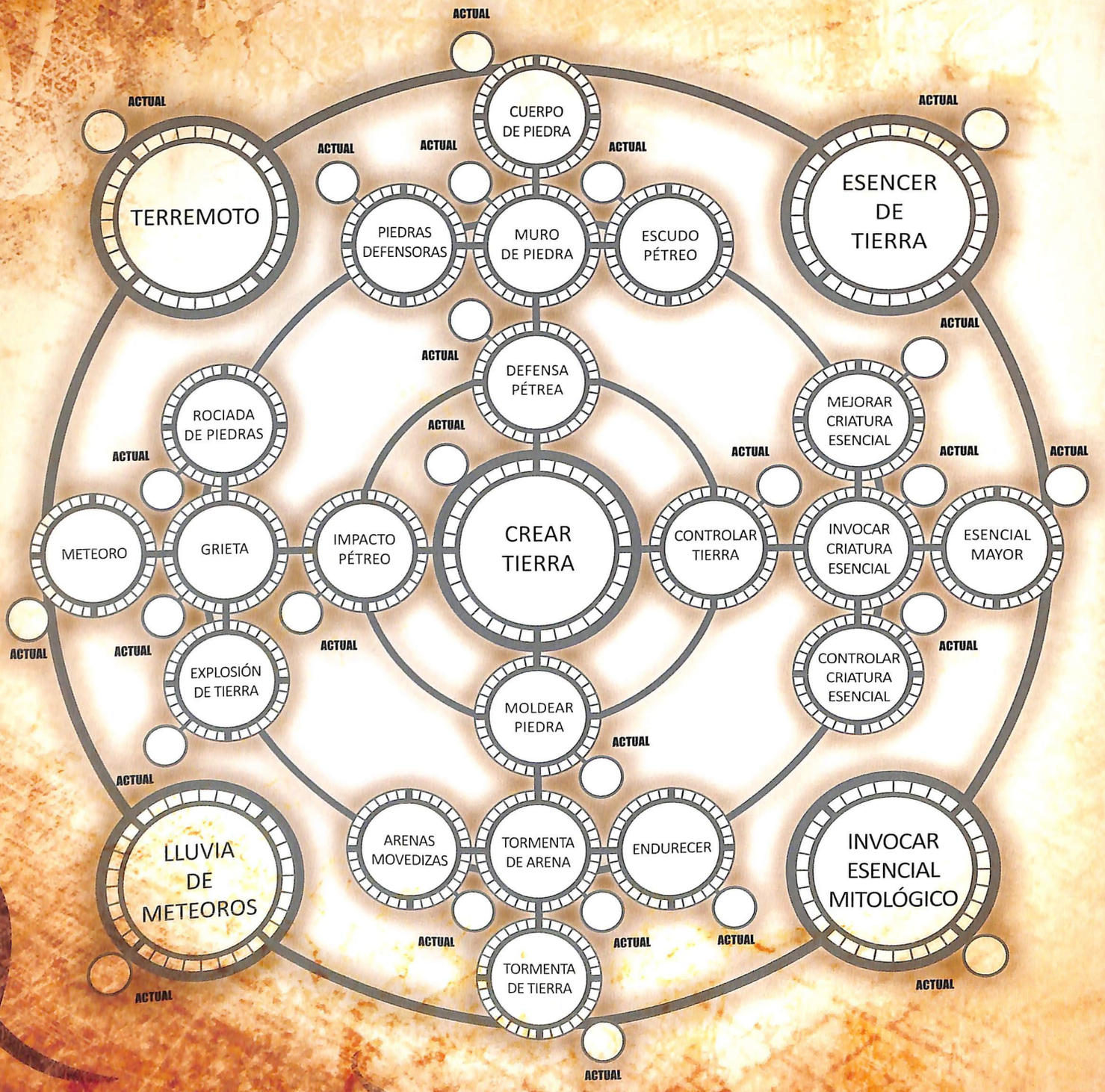
RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Infligir dolor a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 4D4 + INT./3 a Esfuerzo.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Toque marchito* infligirá a su receptor una disminución a la característica de Esfuerzo igual al daño que la evocación produce. La reducción del esfuerzo no afectará a los puntos de vitalidad.


"EL CAUTIVERIO
DE CLAUS PRYCTA"
kanga07
rolcage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

ESFERAS DE ESENCIA

-ESENCIA DE TIERRA-



ESFERAS DE TIERRA / *RESUMEN*

ESFERA	RANGO DE LA ESFERA	PÁGINA
Crear tierra	1	228
Controlar tierra	2	228
Defensa pétrea	2	228
Impacto pétreo	2	230
Moldear piedra	2	231
Arenas movedizas	3	227
Controlar criatura esencial	3	227
Endurecer	3	228
Escudo pétreo	3	229
Explosión de tierra	3	229
Grieta	3	229
Invocar criatura esencial	3	230
Mejorar criatura esencial	3	231
Muro de piedra	3	231
Piedras defensoras	3	231
Rociada de piedras	3	232
Tormenta de arena	3	232
Cuerpo de piedra	4	228
Esencial mayor	4	229
Meteoro	4	231
Tormenta de tierra	4	232
Esencer de tierra	5	229
Invocar esencial mitológico	5	230
Lluvia de meteoros	5	230
Terremoto	5	232

Arenas movedizas

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Tormenta de arena a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 3 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad muy compleja, AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 2D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Arenas movedizas* puede crear arenas movedizas en zonas donde haya tierra firme y llana. Estas arenas harán que toda aquella criatura que esté encima de ellas quede atrapada. Para librarse de las arenas se deberán realizar 3 tiradas de evasión en 3 asaltos diferentes: La primera de ellas será de INT. para calmar los nervios. La segunda y la tercera serán de AGI. para poder salir de las arenas. Si se fallase alguna de AGI. se deberán comenzar de nuevo todas las tiradas de evasión. Si al terminar a duración de la evocación no se ha conseguido escapar, el personaje o criatura quedará enterrado hasta el cuello.

Controlar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura ya invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar criatura esencial* permite a un lanzador que haya invocado antes un esencial tener dominio sobre este. El lanzador podrá ahora dirigir las acciones del esencial hasta que la evocación expire. En este caso ya no hace falta que el lanzador haga la tirada enfrentada contra el esencial, sino que el esencial obedecerá las órdenes del lanzador. Las órdenes podrán ser: "Ataca" o "Defiende".

Controlar tierra

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear tierra a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona de tierra a controlar.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar tierra* permite al lanzador transformar el estado de cosas que estén hechas de tierra. Podrá soltar la tierra que esté junta y convertirla en arena o compactar la arena hasta formar una forma sólida de tierra. Esta evocación no afecta a criaturas hechas de tierra.

Crear tierra

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697,5 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Rango de amenaza del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r7].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Crear tierra* crea un puñado de arena cada vez que el lanzador cierra su mano, usada normalmente para cegar a los enemigos.

Cuerpo de piedra

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Muro de piedra a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Especial (ver descripción).
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2D6 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: Con la evocación *Cuerpo de piedra* el lanzador es capaz de recubrir su cuerpo con una capa de piedra que le otorga una bonificación a la DEF. de 50 puntos. Al recubrirse con piedra todo el cuerpo el lanzador también consigue que sus puñetazos realicen un daño extra de 2D4.

Defensa pétrea

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear tierra a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Defensa Pétrea* otorgará a su receptor una defensa contra ataques esenciales de viento de 10 puntos adicionales.

Endurecer

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Tormenta de arena a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r15]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Endurecer* permitirá al lanzador mejorar la defensa de muros de piedra, fortificaciones o cualquier otro objeto que esté hecho de piedra. La defensa adicional será el valor de INT. del lanzador en puntos de vitalidad. Si se aplica contra armas, estas ganarán 1 punto de desgaste.

Escudo pétreo

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Muro de piedra a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r15]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Escudo pétreo* creará un escudo de piedra en el brazo torpe del personaje o criatura al que se le haya lanzado la evocación. Este escudo otorgará a su receptor una defensa contra ataques esenciales de viento tipo chorro o cono de 30 puntos adicionales.

Esencer de tierra

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Cuerpo de piedra a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D8 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Lanzador.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencer de tierra* creará un aura en forma de esencial de tierra que envolverá al lanzador. El Esencer tendrá la ficha de un esencial del mismo rango del que sea el lanzador. Cuando la evocación se disipe porque el esencial haya perdido todos sus puntos de vitalidad el lanzador recuperará su ficha original. Este esencial podrá realizar cualquier acción que pueda realizar el lanzador de la evocación.

Esencial mayor

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/asalto (legendario), [r35]/asalto (experto), [r30]/asalto (adulto), [r25]/asalto (joven), [r20]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencial mayor* permite invocar a un esencial astral de tierra (de rango legendario como mucho) para que luche junto al lanzador. El esencial tendrá la ficha de un esencial astral de tierra del mismo rango que el lanzador. Con la aptitud de Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial astral de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r40] o 3 de rango cría gastando [r40]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. Los esenciales sólo podrán atacar o defender.

Explosión de tierra

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Grieta a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 6D6 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r15]/m de radio adicional.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r15]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Explosión de tierra* hace que la tierra que se encuentra rodeando al lanzador salga volando por los aires. Todo personaje o criatura (menos el lanzador) que se encuentre dentro de la zona afectada deberá realizar con éxito una tirada de evasión por cada asalto que dure la evocación para no sufrir daño por las piedras que salen despedidas. Si se superase con éxito, el personaje o criatura retrocederá una casilla. Con la aptitud Controlar se puede aumentar el radio de la zona afectada y con la aptitud Mantener aumentar su duración. Para la realización de esta evocación el lanzador deberá golpear el suelo con su puño.

Grieta

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Impacto pétreo a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3.

EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personajes o criaturas en la trayectoria de la grieta.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Grieta* crea una grieta en un punto determinado del suelo siempre que se encuentre dentro del alcance permitido. Todos los personajes o criaturas que se encuentren dentro de las casillas que cubra la grieta deberán realizar con éxito la tirada de evasión de agilidad o caerán al suelo debido al temblor y sufrirán el daño de la evocación.

Impacto pétreo

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear tierra a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 1D4 adicional a puñetazo o al arma si se Imbuye.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura tocada o arma.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Impacto pétreo* permite al lanzador cubrir sus manos con piedra para poder golpear a sus enemigos causándoles así un daño extra por tierra equivalente a 1D4.

Invocar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Controlar tierra a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/asalto (antológico), [r20]/asalto (legendario), [r15]/asalto (experto), [r15]/asalto (adulto), [r10]/asalto (joven), [r10]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar criatura esencial* permite al lanzador crear criaturas tangibles pero formadas por esencia que pertenezcan a la esfera de tierra menos esenciales astrales de tierra. Estos obedecerán al lanzador si este supera una tirada enfrentada de INT. Con la aptitud Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r20] o 3 de rango cría gastando [r20]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. La criatura creada se elegirá al azar de entre las disponibles en el capítulo de criaturas, mediante una tirada de dados, siempre que pertenezcan a la esencia de tierra.

Invocar esencial mitológico

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Tormenta de tierra a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 10 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar esencial mitológico* permite al lanzador invocar un esencial astral de rango antológico de la esfera de tierra para que luche a su lado. Este sólo obedecerá las órdenes "Ataca" o "Defiende" del lanzador.

Lluvia de meteoros

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Tormenta de tierra a 3/4, Meteoro a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: 10D6 + INT./3 por asalto.
EVASIÓN: AGI., dificultad imposible/asalto.
DURACIÓN: 2D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 5 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Lluvia de meteoros* crea una lluvia de meteoros en una zona concreta elegida por el lanzador. Todo aquel que se encuentre en el área de efecto de la evocación recibirá un daño por impacto de los meteoros a no ser que se realice una tirada de evasión por asalto.

Mejorar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Criatura ya invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Mejorar criatura esencial* permite al lanzador aumentar el rango de una criatura esencial que haya invocado. La ficha de la criatura esencial cambiará a la ficha de un esencial de un rango mayor.

Meteoro

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Grieta a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 15 m/asalto.
DAÑO: 10D8 + INT. /3.
EVASIÓN: AGI., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 4 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: [r40]/asalto, 20 m/asalto.
CONTROLAR: [r40], cambiar de dirección.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r40].

DESCRIPCIÓN: La evocación *Meteoro* crea una bola de piedra incandescente que el lanzador puede usarla de manera ofensiva contra sus enemigos. Esta evocación también puede usarse para romper objetos como por ejemplo puertas, muros, etc. Sólo las criaturas que se encuentren a 1 metro de radio podrán efectuar la tirada de evasión, pero no el objetivo alcanzado directamente.

Moldear piedra

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear tierra a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Piedra a moldear.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r10]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Moldear piedra* permite al lanzador moldear la piedra como si se tratase de barro húmedo pudiendo de esta manera modificar la forma de esta. Dependiendo de la cantidad de piedra a moldear el lanzador podrá requerir el uso de la aptitud Mantener.

Muro de piedra

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Defensa pétrea a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Flanco seleccionado del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/doblar tamaño.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Muro de piedra* crea un muro de piedra delante del lanzador protegiéndole de ataques a distancia. El muro protegerá toda la parte frontal delante del lanzador. El tamaño del muro es del tamaño del personaje o criatura al que se le lance. El muro de piedra tendrá una defensa de 100 puntos y una cantidad de puntos de vitalidad igual a la Inteligencia del lanzador x3. Si se aumenta el tamaño de este, sus puntos de vida se multiplicarán por 2.

Piedras defensoras

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Muro de piedra a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Zona de amenaza del lanzador.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/piedra adicional.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r30]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Piedras defensoras* crea dos piedras que giran alrededor del lanzador protegiéndole de cualquier ataque cuerpo a cuerpo, ata-

que a distancia y evocaciones de área de efecto lineal que sean dirigidos hacia él. Cada piedra que gire alrededor del lanzador le otorgará 10 puntos extra a su defensa. Cada vez que el lanzador se defienda de un ataque una piedra desaparecerá reduciéndole su defensa extra en 10 puntos menos, y seguirá reduciéndose hasta que las piedras desaparezcan. El lanzador podrá crear hasta 5 piedras.

Rociada de piedras

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Grieta a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: 6D6 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., muy compleja, ESF. dificultad normal.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: Cono 5 m de base.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Rociada de piedras* crea un cono de piedras que surgen del suelo cuando el lanzador arrastra la mano por este. Si el objetivo desea esquivar el ataque deberá realizar con éxito una tirada de evasión de agilidad para evitar los golpes de las piedras, o sufrirá daño. En cambio el área de efecto es tan grande que obliga al enemigo a echarse al suelo para poder esquivarla, si ocurriese esto deberá realizar una tirada de esfuerzo para no quedar cegado por la arena durante 1D3 asaltos.

Terremoto

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Cuerpo de piedra a 3/4, Meteoro a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: 8D8 + INT./3 por asalto en el suelo.
EVASIÓN: AGI., dificultad imposible/asalto.
DURACIÓN: 2D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 1D6 +1 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/2 asaltos.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Terremoto* crea un gran terremoto que hace que las placas tectónicas suban y bajen que afecta a todo personaje o criatura que se encuentre en la zona afectada. La tierra temblará sin control bajo los pies de las criaturas, haciendo que estos caigan al suelo si no se supera una tirada de evasión de agilidad o el movimiento de estos se vea reducido a la mitad si se supera. Sobre estructuras construidas hará falta mantener la evocación para poder desmoronarlas si consume los puntos de vitalidad de esta. Por supuesto las criaturas o personajes que puedan volar no se verán afectadas por el terremoto.

Tormenta de arena

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Moldear piedra a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., muy compleja.
DURACIÓN: 1D4 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 600 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r15]/hora.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Tormenta de arena* crea una tormenta de arena sobre el área de efecto. Esta será como una tormenta de arena normal, que reducirá el movimiento a la mitad a todo personaje o criatura que esté dentro de esta si no supera una tirada de evasión por ESF. cada media hora. Las tiradas de percepción tendrán un aumento a la dificultad de 20 puntos. El viento que sople dentro será tan fuerte que apagará cualquier antorcha que no disponga de cobertura.

Tormenta de tierra

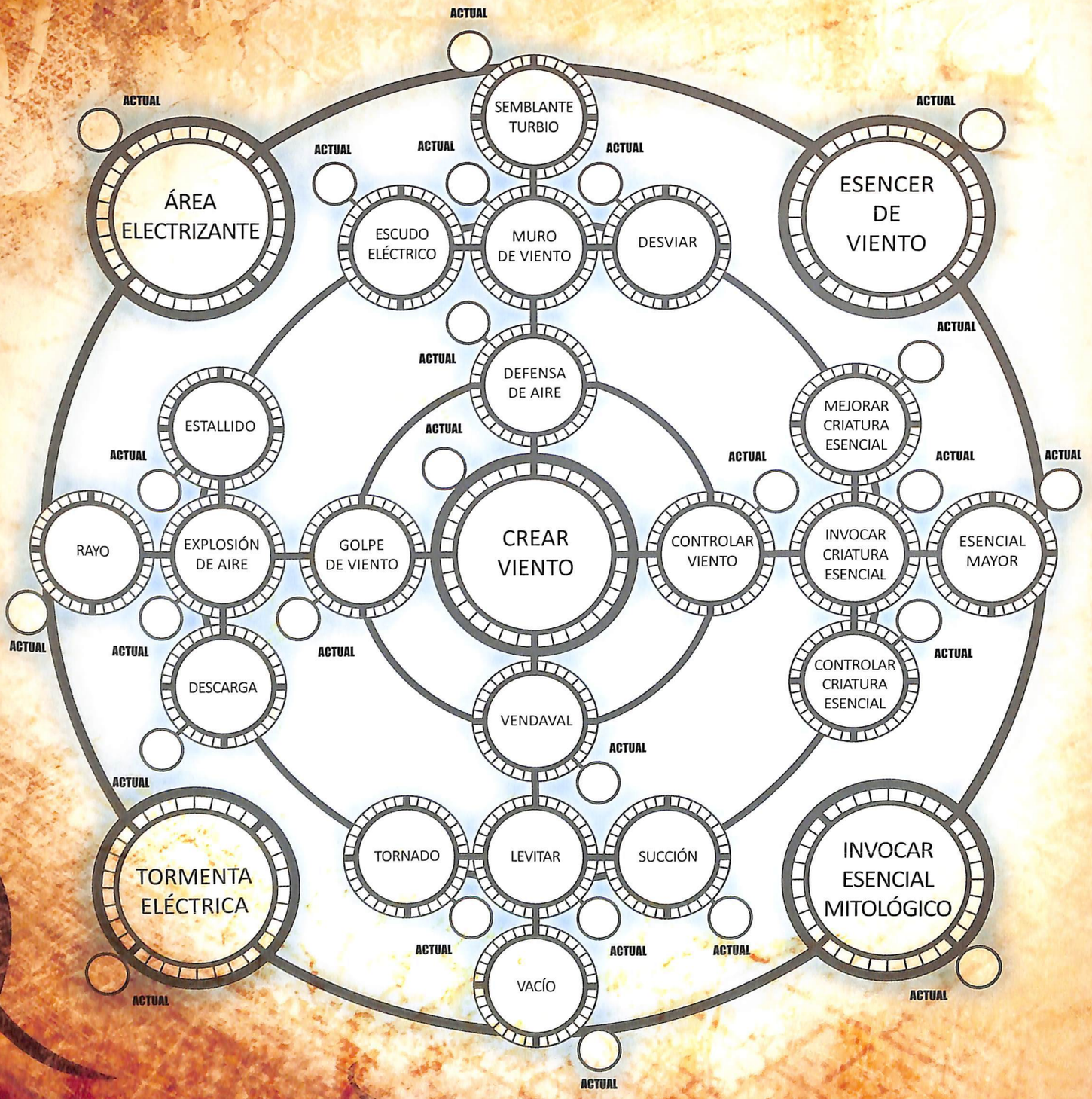
RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Tormenta de arena a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: 4D8 INT./3.
EVASIÓN: 2x ESF. dificultad muy compleja, AGI. dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/m.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r40]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Tormenta de tierra* permite crear al lanzador una tormenta formada por piedras, tierra y arena, que este lanza sobre sus enemigos. Los efectos de la tormenta son los siguientes: Los objetivos que no superen una tirada de evasión de esfuerzo quedarán cegado durante 1D4 asaltos. Los ataques a distancia que se efectúen tanto desde dentro como desde fuera de la tormenta tendrán un aumento a la dificultad de 20 puntos al igual que a las tiradas de Vista y Oído y reducción a la mitad del movimiento si no se supera una tirada de evasión por esfuerzo debido a la resistencia que ejerce la tormenta. Todo personaje o criatura que se encuentre dentro del área de efecto deberá superar una tirada de evasión de agilidad o perderá 2D4 puntos de vitalidad por el impacto de una piedra en cada asalto.


"PIEDRAS
DEFENSORAS"
roleage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME
Lanza07

ESFERAS DE ESENCIA

-ESENCIA DE VIENTO-



ESFERAS DE VIENTO / *RESUMEN*

ESFERA	RANGO DE LA ESFERA	PÁGINA
Crear viento	**1**	**236**
Controlar viento	**2**	**236**
Defensa de aire	**2**	**236**
Golpe de viento	**2**	**238**
Vendaval	**2**	**240**
Controlar criatura esencial	**3**	**235**
Descarga	**3**	**236**
Desviar	**3**	**236**
Escudo eléctrico	**3**	**237**
Estallido	**3**	**237**
Explosión de aire	**3**	**237**
Invocar criatura esencial	**3**	**238**
Levitar	**3**	**238**
Mejorar criatura esencial	**3**	**239**
Muro de viento	**3**	**239**
Succión	**3**	**239**
Tornado	**3**	**240**
Esencial mayor	**4**	**237**
Rayo	**4**	**239**
Semblante turbio	**4**	**239**
Vacío	**4**	**240**
Área electrizante	**5**	**235**
Esencer de viento	**5**	**237**
Invocar esencial mitológico	**5**	**238**
Tormenta eléctrica	**5**	**240**

Área electrizante

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Rayo a 3/4, Semblante turbio a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 10 m.
DAÑO: 15D8 + INT./3.
EVASIÓN: ESF., dificultad imposible. o AGI., dificultad imposible
DURACIÓN: 2D6 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: [r80]/ reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: [r80]/m adicional.
IMBUIR: [r120].
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Área electrizante* crea una zona llena de electricidad que crea un campo magnético, todo material hecho de metal caerá al suelo y se quedará pegado a él. Aquellos personajes o criaturas que lleven armas o algún objeto de metal en sus manos deberán pasar la tirada de evasión de esfuerzo o estos caerán al suelo. Al siguiente asalto podrán cogerlos de nuevo pero deberán realizar tiradas de evasión de esfuerzo cada turno hasta que la evocación termine. Si estos fuesen equipados con armaduras de metal deberán realizar tiradas de evasión de agilidad cada asalto que dure la evocación o se moverán a la mitad y sus acciones de ataque tardarán el doble de lo normal (una acción parcial será una completa y una completa serán como dos acciones). Además, todo personaje o criatura que se encuentre dentro de la zona de efecto sufrirá el daño de la evocación cada asalto que se encuentre dentro del área si no supera una tirada de evasión por ESF.

Controlar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 3 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura ya invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar criatura esencial* permite a un lanzador que haya invocado antes un esencial tener dominio sobre este. El lanzador podrá ahora dirigir las acciones del esencial hasta que la evocación expire. En este caso ya no hace falta que el lanzador haga la tirada enfrentada contra el esencial, sino que el esencial obedecerá las órdenes del lanzador. Las órdenes podrán ser: "Ataca" o "Defiende".

Controlar viento

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear viento a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Viento a controlar.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/asalto/rango siguiente o posterior.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Controlar viento* permite al lanzador disminuir o agrandar el tamaño de un viento (incluso los evocados). El lanzador tendrá que mantener la evocación hasta que esté conforme con el tamaño final de la potencia del viento. El tiempo de ejecución dependerá de los turnos que se mantenga la evocación, siendo los grados de potencia del viento: sin viento, pequeña brisa, normal, fuerte y huracanado.

Crear viento

RANGO: 1.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 15.
PRERREQUISITOS: INT. 31.
APRENDIZAJE: 2 días con éxito, dificultad normal.
COSTE EN DURGANS: De 465 a 697,5 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Línea recta de 2 m.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r7].
MANTENER: [r5]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Crear viento* crea una suave brisa de aire que puede llegar a mover objetos pequeños que sean livianos (máximo 100 gr.), mover cortinas, avivar fuegos o simplemente como mera distracción si se usa frente a un personaje o criatura.

Defensa de aire

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear viento a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad compleja.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Defensa de aire* otorgará a su receptor una defensa contra ataques esenciales de tierra de 10 puntos adicionales.

Descarga

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Explosión de aire a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: 6D6 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: Cono de 5 m de base.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/m adicional a la base.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Descarga* crea un cono de electricidad que surge de las palmas de las manos del lanzador que electrocuta al todo personaje o criatura que se encuentre dentro del cono que no supere la tirada de evasión.

Desviar

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Muro de viento a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asaltos.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio desde el punto lanzada.
ACELERAR: No se puede.

CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Desviar* crea una zona donde los proyectiles de tipo flecha salgan desviados aleatoriamente cuando entran en contacto con ella desviándolas de su objetivo inicial. Los proyectiles desviados perderán un dado de daño al ser desviados y su alcance se verá reducido a la mitad de lo que le quedase.

Escudo eléctrico

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Muro de viento a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Escudo eléctrico* creará un escudo de electricidad en el brazo torpe del personaje o criatura al que se le haya lanzado la evocación. Este otorgará a su receptor una defensa contra ataques que estén basados en tierra de 30 puntos adicionales.

Esencer de viento

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Semblante turbio a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D8 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Lanzador.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencer de viento* creará un aura en forma de esencial de viento que envolverá al lanzador. El Esencer tendrá la ficha de un esencial del mismo rango del que sea el lanzador. Cuando la evocación se disipe porque el esencial haya perdido todos sus puntos de vitalidad el lanzador recuperará su ficha original. Este esencial podrá realizar cualquier acción que pueda realizar el lanzador de la evocación.

Esencial mayor

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 6 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r40]/asalto (legendario), [r35]/asalto (experto), [r30]/asalto (adulto), [r25]/asalto (joven), [r20]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Esencial mayor* permite invocar a un esencial astral de viento (de rango legendario como mucho) para que luche junto al lanzador. El esencial tendrá la ficha de un esencial astral de viento del mismo rango que el lanzador. Con la aptitud Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial astral de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r40] o 3 de rango cría gastando [r40]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. Los esenciales sólo podrán atacar o defender.

Estallido

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Explosión de aire a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 3 m.
DAÑO: 6D6 + INT./3.
EVASIÓN: ESF., muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 3 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Estallido* crea una onda expansiva de electricidad que recubre a todo aquello que topa con ella. Todo personaje o criatura que no supere la tirada de evasión sufrirá el daño de la evocación.

Explosión de aire

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Golpe de viento a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.

COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 5D6 + INT./3.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura tocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Explosión de aire* crea una pequeña onda expansiva con la que el lanzador tira al suelo a su oponente, además si este no superase la tirada de evasión le provocaría daño.

Golpe de viento

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear viento a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: 1D4.
EVASIÓN: ESF., dificultad compleja.
DURACIÓN: 1 asalto.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 5 m.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Golpe de viento* crea una fuerte racha de aire que el lanzador usa para apartar a los enemigos que le puedan estorbar durante un combate. El efecto de esta evocación a parte de causar daño es empujar al enemigo una casilla más atrás. Si se superase la tirada de evasión no se moverá del sitio pero si recibirá el daño.

Invocar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Controlar viento a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D2 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: Ninguna.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/invocar más criaturas (leer descripción).
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r20]/asalto (antológico), [r20]/asalto (legendario), [r15]/asalto (experto), [r15]/asalto (adulto), [r10]/asalto (joven), [r10]/asalto (cría).

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar criatura esencial* permite al lanzador crear criaturas tangibles pero formadas por esencia que pertenezcan a la esfera de viento menos esenciales astrales de viento. Estos obedecerán al lanzador si este supera una tirada enfrentada de INT. Con la aptitud Controlar, el lanzador podrá invocar más esenciales pero de un rango menor. Por ejemplo un lanzador de rango adulto podrá invocar: 1 esencial de rango adulto, 2 de rango joven gastando [r20] o 3 de rango cría gastando [r20]. Para mantenerlos tendrá que gastar el valor de Mantener por cada esencial que haya invocado. La criatura creada se elegirá al azar de entre las disponibles en el capítulo de criaturas, mediante una tirada de dados, siempre que pertenezcan a la esencia de viento.

Invocar esencial mitológico

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Vacío a 3/4, Esencial mayor a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 10 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: Criatura invocada.
ACELERAR: [r80]/reduce un asalto el tiempo de ejecución.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Invocar esencial mitológico* permite al lanzador invocar un esencial astral de rango antológico de la esfera de viento para que luche a su lado. Este sólo obedecerá las órdenes "Ataca" o "Defiende" del lanzador.

Levitar

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Vendaval a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje o criatura.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/modificar dirección, descender o elevarse 1 m.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto
DESCRIPCIÓN: La evocación *Levitar* permite que el receptor de la evocación pueda flotar en el aire. La altura máxima a la que se elevará es de 3 metros

por encima del nivel del suelo en el que haya sido lanzada. Cuando un personaje o criatura está afectada por esta evocación no podrá desplazarse de un sitio a otro si no se controla la evocación, pero sí que podrá atacar como si estuviese estático en un sitio.

Mejorar criatura esencial

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Invocar criatura esencial a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Criatura ya invocada.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: No se puede.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Mejorar criatura esencial* permite al lanzador aumentar el rango de una criatura esencial que haya invocado. La ficha del esencial cambiará a la ficha de un esencial de un rango mayor.

Muro de viento

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Defensa de aire a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja/asalto.
DURACIÓN: 1D4 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 2 asaltos.
ZONA AFECTADA: 1 m ancho x 3 m alto x 3 m largo.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r20]/doblar tamaño.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Muro de viento* crea un muro de aire delante del evocador protegiéndole de ataques a distancia. Todos los ataques a distancia que atraviesen el muro sufrirán un aumento de dificultad de 30 puntos. Todo aquel que pretenda atravesar el muro no podrá atravesarlo a no ser que supere la tirada de evasión debido al fuerte viento que este genera. Las dimensiones del muro serán de 3 metros de alto, 3 de ancho y 1 de grosor.

Rayo

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Explosión de aire a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 20 m/asalto.
DAÑO: 10D8 + INT./3.
EVASIÓN: AGI., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 1D2 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personajes o criaturas.
ACELERAR: [r40]/asalto, 30 m/asalto.
CONTROLAR: [r40]/cambiar de dirección.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r40]/duración obtenida.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Rayo* crea un rayo que sale de la punta de los dedos del lanzador dirigida hacia el oponente de este. El rayo se desplaza en línea recta hacia su objetivo pudiendo impactar de manera parcial sobre otros personajes o criaturas que se crucen por su camino, si esto llegase a pasar, parte del daño de la evocación iría a parar a estos en forma de pequeñas descargas de 1D8 que se restarían al daño total del rayo; tan sólo estos personajes o criaturas podrán efectuar la tirada de evasión, pero no el objetivo de la evocación. Esta evocación también puede usarse para romper objetos como por ejemplo puertas, muros, etc.

Semblante turbio

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Muro de viento a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 1 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: INT., dificultad casi imposible.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r80]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Semblante turbio* crea un aura alrededor del personaje criatura u objeto al que se le haya lanzado haciendo que la imagen de este se vuelva turbia y sea más difícil impactar contra él. Todo enemigo que quiera impactarle con ataques físicos o a distancia deberá realizar una tirada de evasión de Inteligencia o no logrará impactarle. Lo mismo pasa con las evocaciones de menos de 1 metro de radio que quieran lanzarse contra él. Las evocaciones cuya zona de efecto sea mayor de 1 metro impactarán sin ningún problema.

Succión

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Levitar a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.

ALCANCE: 3 m./asalto.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: AGI., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto.
ACELERAR: [r20]/asalto 6 m/asalto.
CONTROLAR: [r20]/ 10 Kg. adicionales.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/ asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Succión* crea una corriente de aire dirigida a la palma de la mano del lanzador pudiendo atraer hacia él objetos de hasta 10 Kg. o incluso personajes o criaturas si se utiliza la aptitud Controlar.

Tormenta eléctrica

RANGO: 5.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 240.
PRERREQUISITOS: INT. 151, Rayo a 3/4, Vacío a 3/4.
APRENDIZAJE: 32 días con éxito, dificultad imposible.
COSTE EN DURGANS: De 181200 a 271800 DD.
ALCANCE: 20 m.
DAÑO: 10D6 + INT./3 por rayo.
EVASIÓN: AGI., dificultad imposible/rayo.
DURACIÓN: 1D6 +2 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 3 asaltos.
ZONA AFECTADA: 10 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: No se puede.
MANTENER: [r80]/ 2 asaltos.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Tormenta eléctrica* genera una zona de donde caen del cielo INT. del lanzador/10 rayos. Estos rayos podrán ser dirigidos hacia sus enemigos a razón de 1 rayo por enemigo que se encuentre dentro de la zona afectada. Si hubiese menos rayos que enemigos, los enemigos afectados serán los más cercanos al lanzador, en cambio si hubiese más rayos, los sobrantes se repartirán a elección del lanzador. El personaje o criatura objetivo del rayo deberá pasar una tirada de evasión por cada rayo para evitar el daño.

Tornado

RANGO: 3.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 60.
PRERREQUISITOS: INT. 91, Levitar a 3/4.
APRENDIZAJE: 8 días con éxito, dificultad muy compleja.
COSTE EN DURGANS: De 16380 a 24570 DD.
ALCANCE: 4 m.
DAÑO: 5D8 + INT./3 por asalto.
EVASIÓN: ESF., dificultad muy compleja.
DURACIÓN: 1D6 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: Personaje, criatura u objeto.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r30].
MANTENER: [r20]/ asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Tornado* crea un pequeño tornado capaz de despedazar objetos pequeños, levantar a personajes o criaturas del suelo o incluso destruir pequeñas casas hechas de madera. Si se lanza contra un personaje o criatura, esta se elevará por los aires y quedará encerrado en el tornado hasta que supere la tirada de evasión. Esta evocación inlige daño a los objetos y construcciones, pero no a personajes o criaturas.

Vacío

RANGO: 4.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 120.
PRERREQUISITOS: INT. 121, Levitar a 3/4.
APRENDIZAJE: 16 días con éxito, dificultad casi imposible.
COSTE EN DURGANS: De 58080 a 87120 DD.
ALCANCE: 5 m.
DAÑO: 1D10 por asalto.
EVASIÓN: Ninguna.
DURACIÓN: 1D4 +1 asaltos.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 2 m de radio.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: [r40]/m adicional de radio.
IMBUIR: [r60].
MANTENER: [r40]/asalto.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Vacío* crea un vacío absoluto de aire en la zona en la que se lance. Los fuegos que estuviesen dentro de esta se apagarán siempre que no sean esenciales. Si hubiera personajes o criaturas dentro de la zona afectada, estos se verán afectados como si estuviesen aguantando la respiración y dañados por la presión interna que esta evocación provoca.

Vendaval

RANGO: 2.
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA: 30.
PRERREQUISITOS: INT. 61, Crear viento a 3/4.
APRENDIZAJE: 4 días con éxito, dificultad compleja.
COSTE EN DURGANS: De 3660 a 5490 DD.
ALCANCE: 2 m.
DAÑO: Ninguno.
EVASIÓN: ESF., dificultad compleja.
DURACIÓN: 1D2 +1 horas.
TIEMPO DE EJECUCIÓN: 1 asalto.
ZONA AFECTADA: 500 m.
ACELERAR: No se puede.
CONTROLAR: No se puede.
IMBUIR: [r15].
MANTENER: [r10]/hora.

DESCRIPCIÓN: La evocación *Vendaval* crea un fuerte temporal de viento que reduce el movimiento a la mitad a todo aquel que se encuentre dentro de este. El viento que sople dentro será tan fuerte que apagará cualquier antorcha que no disponga de cobertura.


"TORMENTA
ELÉCTRICA"
Lanza07
roleage

ESFERAS DE ESENCIA

NOMBRE

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE ESFERA

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE ESFERA

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE ESFERA

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE ESFERA

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE ESFERA

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE ESFERA

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

SELLOS EVOCADORES

NOMBRE

rolegage® EVOLVED ROLEPLAYING GAME

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE SELLO

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE SELLO

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE SELLO

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE SELLO

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE SELLO

NOMBRE:
ESENCIA:
RANGO:
GASTO DE RESERVA DE ESENCIA:
PRERREQUISITOS:
APRENDIZAJE:
COSTE EN DURGANS:
ALCANCE:
DAÑO:
EVASIÓN:
DURACIÓN:
TIEMPO DE EJECUCIÓN:
ZONA AFECTADA:
ACELERAR:
CONTROLAR:
IMBUIR:
MANTENER:

POSIBLE BON. CADA 15 PUNTOS DE SELLO

Copyright NOSOLOROL Ediciones 2007. Todos los derechos reservados

-HÉROES LEGENDARIOS-

EELDO ERESTOR



En la época de las grandes batallas, la Era de las Sombras, Eeldo Erestor pasó de ser un aprendiz en una torre de estudio de esencia a convertirse en el príncipe heredero al trono del Imperio Ígneo.

Su vocación por la esencia se vio truncada en pleno adiestramiento tras verse envuelto en un ataque de los Orgol a las instalaciones de su escuela de esencia y evocaciones. Aquel suceso le obligó a descubrir de manera fortuita sus increíbles habilidades con la espada y el acero.

El destino le tenía preparado un cambio radical en su vida, ya que sus pasos venideros le llevaron a encabezar al todopoderoso ejército del Fuego en aquellos terribles momentos

para defender a todas las especies originarias de Geos, ya que para Eeldo los Orgol no eran más que unos engendros que había que exterminar a cualquier precio.

Se rumorea que sus antepasados en realidad pertenecieron a una estirpe Tyrlin milenaria que llegó a cruzarse con la realeza Terrana, de ahí sus facciones más estilizadas y su estatura ligeramente inferior a la media.

Algunos círculos más conservadores del Imperio trataron de evitar su futuro reinado ya que alegaban que no corría pura sangre Terrana por sus venas, hasta tal punto que su vida peligró en numerosas ocasiones tras varios intentos de asesinato.

Fuentes fidedignas de la biblioteca Ígnea afirman que llegó a contratar los servicios de Dracother The Breeth para hacer desaparecer a los que quisieron atentar contra su vida.

De aquel trato surgiría posteriormente una de las alianzas más largamente recordadas de la historia de Geos cuando cruzasen sus pasos con Yunho Vadarhö, suceso conocido como La Alianza de los Tres Príncipes.

CRIATURAS

CAPÍTULO 7

Este capítulo describe a todos aquellos seres y criaturas que inicialmente ocupan las tierras de Geos en la Era del Despertar. Durante el transcurso de las siguientes páginas, se podrán observar todas las características y peculiaridades de estos seres. Del mismo modo se citarán también cuáles de las criaturas que aparecen en estas páginas pertenecen a una u otra región, y cuál puede ser el porcentaje de aparición de la misma o en zonas circundantes. Del mismo modo, quedarán reflejados los tamaños y zonas de amenaza de cada una. Todo este capítulo se encuentra pensado para creación de enemigos u oponentes como herramienta para el director de juego.





TIPOS DE CRIATURAS

En ***roleage®*** puede encontrarse una gran diversidad de criaturas que se encuentran divididas en especies y Astros Creadores. Todas las criaturas que en este capítulo se describen son aquellas que han logrado sobrevivir al paso de las eras, encontrándose actualmente en la Era del Despertar. Se divididen en tres grupos, bien sean terrestres, aéreas o subacuáticas. Todas las criaturas que aparecen en este libro podrán hacer uso de cualquier aptitud que se encuentre reflejada en su ficha incluso sin cumplir con los requisitos necesarios.

Se recomienda al director de juego que utilice criaturas con valores de desafío inferiores a los citados si aparecen en grupo, debido a la dificultad que puede implicar abatirlas por personajes jugadores de similar rango.

Las criaturas pueden pertenecer a las siguientes variantes:

CRIATURA CONVENCIONAL

Se tratan en su mayoría de criaturas de un tamaño terranoide. Su peso en la historia de Geos no ha llegado a ser notorio, aunque no por ello son menos peligrosas. Estas criaturas se encontrarán esparcidas y diversificadas en regiones concretas. Las criaturas convencionales son en la mayoría de las ocasiones los seres que menos tiempo llevan habitando algunas de las regiones del mundo conocido como Geos.

GIGANTE

Estas criaturas poseen un tamaño muy superior al de un terranoide. Su volumen puede ser desde grande a gigantesco o inmenso. La mayor parte de estas criaturas son conocidas en toda Geos, debido a las terribles historias que pueden escucharse sobre ellas. Por norma general, estas criaturas poseerán un desafío superior a las criaturas convencionales e incluso a algunas criaturas esenciales.

ESENCIAL

Las criaturas conocidas con esta terminación pueden encontrarse en la mayoría de situaciones expandidas por todas las regiones de Geos. Son más conocidas que las criaturas convencionales, y suelen ser más peligrosas y temibles que el resto. Las criaturas que reciben esta terminación son variantes dentro de su misma especie en función de quiénes hayan sido sus Astros Creadores. Normalmente cada variante se da en función de la región donde se encuentren y se identifican con colores de piel distintos.

ASTRAL

Las criaturas astrales por norma general son los seres más temidos y peligrosos que existen sobre Geos. En su mayoría, son criaturas milenarias cuya especie ha logrado sobrevivir a lo largo de todas las eras de Geos. Muchas de estas serán seres que pueden haber vivido hasta cientos, y en ocasiones miles de años. Al igual que las criaturas esenciales, las astrales pueden encontrarse casi siempre extendidas por todas las regiones del mundo, aunque en un número muy reducido, y con una remota probabilidad de ser encontradas. Según la región donde estas se encuentren, su esencia de origen variará.

CARACTERÍSTICAS COMUNES DE LAS CRIATURAS

Antes de pasar a describir la lista de criaturas de este libro, es necesario conocer cuáles son aquellas características que ayudan a comprender su naturaleza y cuáles son los datos de mayor relevancia en cada una de ellas. A continuación se describen cuáles son las características comunes que detallan todos los valores de cada criatura:

ESENCIA DE ORIGEN

Esta característica describe cuál es la esencia o esencias primarias a las que puede pertenecer una criatura determinada. En algunas ocasiones una criatura podrá pertenecer a varios Astros Creadores, siendo distintos según en la región donde se haya encontrado. Existen diversas posibilidades:



Oscuridad, cuando se trata de criaturas que habitan en la noche o su naturaleza proviene del Astro de Oscuridad.



Luz, cuando se trata de criaturas nacidas en aquellas regiones donde las corrientes de esencia de luz se encuentran, o criaturas de una naturaleza benigna en algunas ocasiones. No obstante, estas criaturas no tienen necesariamente por qué ser benignas.



Fuego, cuando las criaturas habitan regiones montañosas, en su mayoría próximas a volcanes o terrenos volcánicos.



Tierra, cuando se trata de criaturas que han nacido bajo el Astro de Tierra. Un gran número de criaturas se encuentran amparadas bajo este Astro Creador, ya que este elemento puede encontrarse en todas las regiones de Geos.



Hielo, cuando las criaturas pertenecen al grupo de criaturas subacuáticas o se encuentran en todas aquellas regiones donde el frío y el hielo acometen con fuerza.



Viento, cuando se trata de criaturas que pueden volar, o en aquellos casos donde las corrientes de viento acometen con fuerza en desfiladeros, montañas y llanos de gran extensión.

TAMAÑO

Esta característica describe el volumen y espacio que ocupará una criatura. Existen tres tamaños diferentes que son el tamaño básico o terranoide ( ), que ocupa una superficie de 1 m, el tamaño grande o muy grande ( ), que se encuentra dispuesto a aquellas criaturas que ocu-

pan una superficie de 3 m , y el tamaño gigante o inmenso ( ) que se encuentra dispuesto a aquellas criaturas de una superficie mayor igual a 7 m. Todas las criaturas tendrán una zona de control por amenaza igual a su superficie más 1 m/casilla adicional a su alrededor. Estas medidas deberán ser tenidas en cuenta para representar partidas en tablero de juego o del modo convencional para determinar el número de personajes o criaturas que se encuentren dentro de un radio de acción.

Rangos posibles

Indica la cantidad de rangos de Grado de Personaje a los que puede acceder una criatura, siendo estos cría, joven, adulto, experto, legendario y antológico. Todas las criaturas expuestas en este capítulo se encontrarán descritas con grado de personaje joven salvo que se indique lo contrario. Para determinar el valor de características primarias y su valor de desafío en cualquiera de sus rangos posibles, se deberán dividir entre 2 las características primarias para determinar los valores de una cría, multiplicar x1,5 para adulto, x2 para experto, x4 para legendario y x8 para antológico.

Región

Indicará el lugar o lugares donde podrá encontrarse una criatura. Estas podrán estar comprendidas entre el 1 y el 8, ya sea en una, varias regiones, o en todas ellas.

Aparición local/ajena

Esta característica indica la probabilidad de aparición de una criatura. En ocasiones se encontrará adjunta una aparición ajena para definir la posibilidad de que aparezca en sitios diferentes. El índice de aparición se refiere a apariciones tanto de día como de noche salvo que se indique lo contrario.

Valor de desafío

Esta característica define el grado de dificultad de una criatura para enfrentarlo al de otros personajes o criaturas. Este valor se compara con el del personaje (como se ha descrito en el capítulo 3) para determinar los puntos de progresión obtenidos en una característica primaria o aptitud una vez se hubiera logrado realizar con éxito una acción contra la criatura en cuestión.

Esf/Vit, Agi/Def, Int/Res, Per

Estas características definen los valores por características primarias, seguidas de sus características secundarias tras "/" de toda criatura. Estas son esfuerzo (ESF), agilidad (AGI), inteligencia (INT) y percepción (PER) como características primarias y vitalidad (VIT), defensa (DEF) y reserva de esencia (RES) como características secundarias. En algunas ocasiones, ciertas criaturas podrán tener valores añadidos seguidos de un "+" o "*/**". Cuando estos valores estén presentes en las características primarias o secundarias será debido a un bonificador diverso ya sea dado por una aptitud o por una cualidad especial. La percepción (PER) de las criaturas siempre será tenida en cuenta como la media de todos sus sentidos. Toda criatura que necesitase realizar una tirada determinada para calcular un sentido, deberá hacer uso únicamente de su valor de percepción para determinar la suma total de la tirada de dados.

Ataques

Esta característica indica qué tipo de ataques o armas emplea una criatura y el número de veces que podrá atacar (según su agilidad ya calculada), con los bonificadores respectivos ya calculados por esfuerzo, agilidad o inteligencia. El número de ataques vendrá representado por un valor numérico, seguido de un "x". En ocasiones el director de juego podrá escoger qué tipo de ataque realiza en función del número de ataques o evocaciones de los que disponga la criatura.

Tesoro

Este apartado describe qué tipo de tesoro podrá ser recogido o adquirido tras haber abatido a una criatura. Todos estos tesoros a excepción del marcado como *ninguno* proporcionarán una cantidad de durgans acordes al tipo de tesoro descrito en el capítulo de equipamiento para personajes. El tipo de tesoro y el número de objetos que este compone se encuentra descrito en el mismo capítulo. Los tesoros pueden corresponderse a varios tipos:

Ninguno, cuando la criatura abatida no proporcione ningún tipo de tesoro u objetos.

Poco valioso, cuando se trata de criaturas que proporcionan tesoros, durgans y equipo diverso de escasa calidad.

Valioso, cuando las criaturas proporcionan un número de objetos de media/alta calidad sin que estos lleguen a ser considerados como objetos maravillosos.

Muy valioso, cuando las criaturas proporcionan un gran número de objetos de media/alta calidad, además de minerales, joyas y posibles objetos considerados como maravillosos.

Incalculable, cuando las criaturas proporcionan un número elevado de objetos de media/alta calidad, minerales, joyas y objetos considerados como maravillosos, además de una elevada cantidad de durgans respecto al resto de posibles tesoros.

Aptitudes

Esta característica cita, si se diera el caso, las aptitudes que una criatura (incluso sin que esta cumpliese con los requisitos) pudiera tener y emplear durante sus acciones base o de movimiento. En algunos casos estas aptitudes se encontrarán marcadas con "*/**/+", lo que significará que alguna de sus características primarias o secundarias se ha podido ver modificada por dicha aptitud en cuestión.

Especial

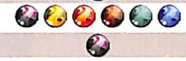
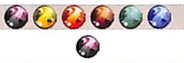
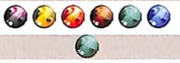
En ocasiones esta característica describirá cualidades especiales de una criatura.

LISTA DE CRIATURAS POR VALOR DE DESAFÍO Y PORCENTAJE DE APARICIÓN

A continuación se muestra una tabla resumen que facilitará la elección del director de juego a la hora de determinar qué criaturas utilizar en las campañas que vaya a realizar. Los porcentajes de aparición local y los valores de desafío que se citan de estas son orientativos y se encuentran creados como herramienta para facilitar y agilizar el trabajo del director de juego. Estos valores pueden no tenerse en cuenta a la hora de planificar una sesión de juego o campaña, aunque ***roleage®*** recomienda que sean empleados de modo que las contiendas sean equilibradas.

CRIATURAS DE GEOS EN LA ERA DEL DESPERTAR / *SEGÚN VALOR DE DESAFÍO DE MENOR A MAYOR*

CRIATURA	ESENCIA DE ORIGEN	APARICIÓN LOCAL	VALOR DE DESAFÍO
ENJAMBRE ESENCIAL		29	18
DESPOJO		17	24
ZOMBI		4	24
DEVORADOR		12	27
HORMIGA GIGANTE ESENCIAL		13	29
ENGENDRO ESENCIAL		26	30
RATA GIGANTE		14	30
CREENCH ESENCIAL		50	31
AVISPA TIGRE		24	32
LEVORÁN ESENCIAL		19	32
ESQUELETO		9	33
ESGAEN ESENCIAL		25	35
ESPINO		13	35
LIANA DE ESPINAS		22	35
CIEMPIÉS GIGANTE		17	36
ESCARABAJO ESENCIAL		21	37
ARAÑA MALVANA		33	38
VIPERINO		17	38
CÍCLOPE		20	40
GUSANO GIGANTE		13	40
LOBO ESENCIAL		28	40
NOCTURNO		18	41
ARMA ENCANTADA		5	43
ARPÍA		14	43
ENCADENADO		9	43
TROLL ESENCIAL		4	44
RINOCERONTE		9	45
SOMBRA		15	45
APARICIÓN		10	46
ORGOL		41	46
ANÚBIDO		35	47
FUEGO FATUO		5	47
MANTAÉREA ESENCIAL		7	47
PARALITITAN ESENCIAL		15	47
SANGUIJUELA GIGANTE		11	47
DEENO		20	48
GRANÍMIDA		6	48
OGRO ESENCIAL		8	48
OSO		16	48
VORAZ		8	48
DIENTES DE SABLE		18	49
SÁTIRO		13	49
SÚCUBO ESENCIAL		8	49
MURCIÉLAGO GIGANTE		15	50
TRITÓN		18	50
BASIRATOPS		15	51
COCODRILO MARINO		8	51
HIDROSÁURIO		16	52
MANTIS GIGANTE		8	52

CRIATURA	ESENCIA DE ORIGEN	APARICIÓN LOCAL	VALOR DE DESAFÍO
NAGA		3	52
PEGASO		1	52
PESADILLA		1	52
ANGUILA GIGANTE		10	53
CENTARRAPTOR		11	53
MANTÍCORA		4	53
NUBLAMENTES		10	53
ROC		6	53
SERPIENTE GIGANTE		10	53
TRICERATOPS ESENCIAL		19	53
ALARIDO		20	54
EFREET		8	54
ESFERA ESENCIAL		10	54
JAGUAR		14	54
PTENAROSAURIO ESENCIAL		15	54
SIRENA		16	54
ESCORPIOSAURIO		7	55
HIDRAÉREO ESENCIAL		8	55
LEÓN		16	55
MALVARRAPTOR ESENCIAL		12	55
RAPTOR ESENCIAL		17	55
CONSTRICTOR GIGANTE		12	56
GRIFO		4	56
HIÉNIDO		25	56
TIGRE ESENCIAL		9	56
MEDUSA		3	58
LICÁNTROPO		5	59
UNICORNIO ESENCIAL		1	60
CALAMAR GIGANTE		15	61
ESFINGE		7	61
ESPECTRO		6	62
MINOTAURO ESENCIAL		4	64
MOMIA		5	64
REX ESENCIAL		8	64
WIVERNA ESENCIAL		5	64
BICÉFALO		17	65
GIGANTE ASTRAL		4	65
YETI		7	67
CENTINELA		25	68
TIBURÓN GIGANTE		6	70
TITÁN ASTRAL		3	70
SEÑOR DE LAS SOMBRAS		3	74
CACHALOTE		8	76
ARACNO		15	77
GÁRGOLA		8	77
SÍLFIDE		1	79
VÁSTAGO		4	80
AVE FÉNIX		3	85
CANCERBERO ASTRAL		4	95
QUIMERA		6	101
ESENCIAL ASTRAL		3	103
LEVIATÁN		3	142
DEMONIO ASTRAL		3	152
CÓRTICO		1	168
DRAGÓN ASTRAL		2	184
HIDRA ASTRAL		4	184
CHAKRAN		1	300
KRAKEN		1	656

Alarido

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 1, 2, 4, 5, 6.
APARICIÓN LOCAL: 0% Día / 20% Noche .
(1D4 criaturas)
APARICIÓN AJENA: 0% Día / 2% Noche (1D2 criaturas)
VALOR DE DESAFÍO: 54.
ESF/VIT: 30 / 60.
AGI/DEF: 65 / 130.
INT/ESE: 70 / 45 (3/as).
PER: 50.
ATAQUES: Alarido (-10 evasión INT o 1D3 asaltos sin acción de movimiento [r15]).
Esencias de oscuridad de rango 1.
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Alaridos* son criaturas incorpóreas que vagan sin rumbo en la oscuridad de la noche. Cuando se encuentran con un grupo de aventureros intentan desorientarlos con un grito espeluznante, que en ocasiones paraliza los movimientos de sus víctimas. Dado que son criaturas incorpóreas, estas no pueden ser atacadas con armas convencionales.

Anguila gigante

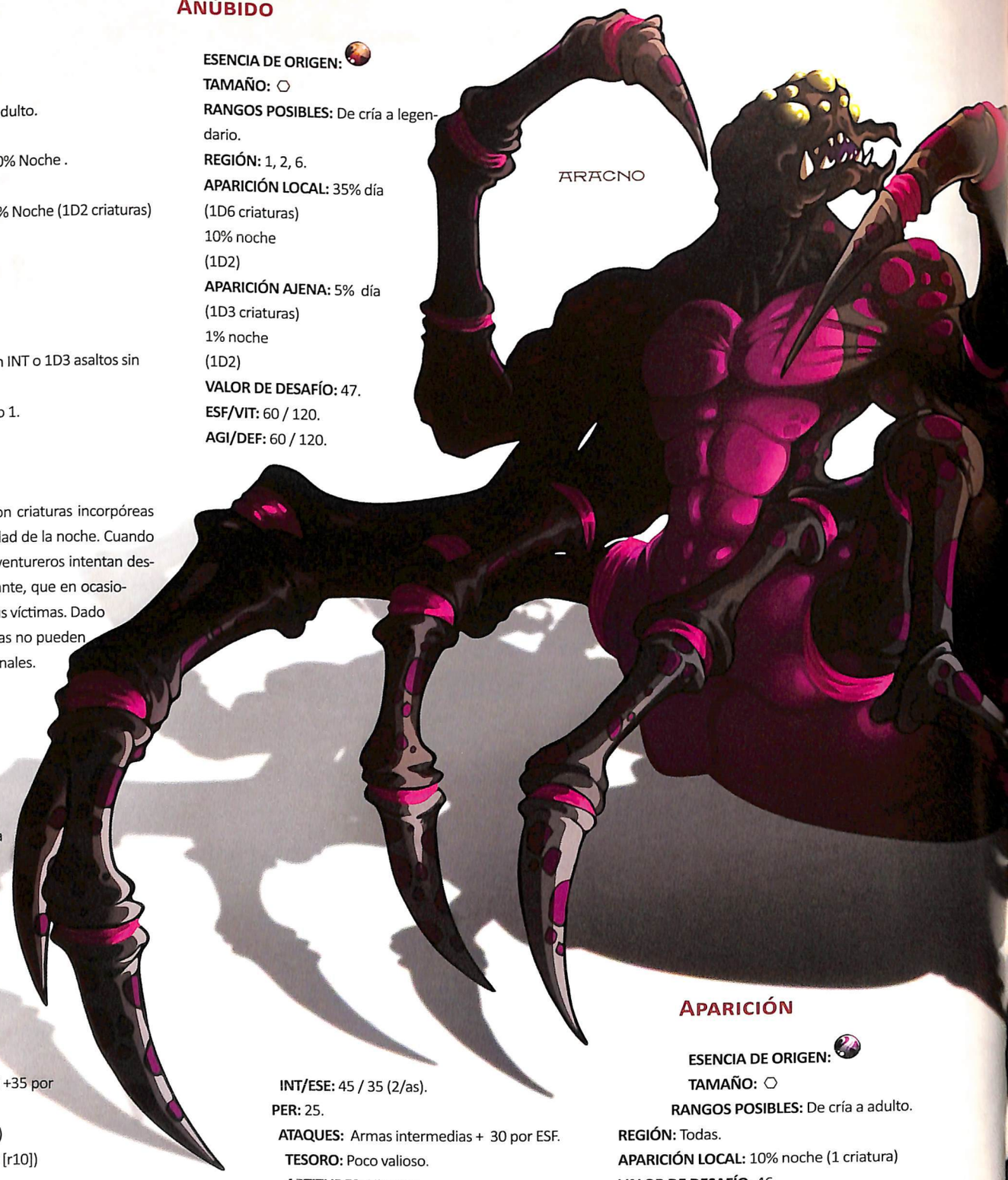
ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 10%.
(1D2 criaturas)
VALOR DE DESAFÍO: 53.
ESF/VIT: 70 / 140.
AGI/DEF: 80 / 160.
INT/ESE: 30 / 20 (1/as).
PER: 25.
ATAQUES: Embestida (2D10 +35 por ESF)
Presa (Tirada enfrentada ESF)
Descarga eléctrica (4D4 + 10 [r10])
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Las *anguilas gigantes* son criaturas de las profundidades de los océanos de Geos, que en ocasiones pueden llegar a atacar embarcaciones cuando se sienten amenazadas. Por norma general atacará realizando embestidas o descargas eléctricas y si el tamaño de su oponente lo permite, pueden llegar a realizar presas.

Anúbido

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: 1, 2, 6.
APARICIÓN LOCAL: 35% día
(1D6 criaturas)
10% noche
(1D2)
APARICIÓN AJENA: 5% día
(1D3 criaturas)
1% noche
(1D2)
VALOR DE DESAFÍO: 47.
ESF/VIT: 60 / 120.
AGI/DEF: 60 / 120.
INT/ESE: 45 / 35 (2/as).
PER: 25.
ATAQUES: Armas intermedias + 30 por ESF.
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Ninguna.

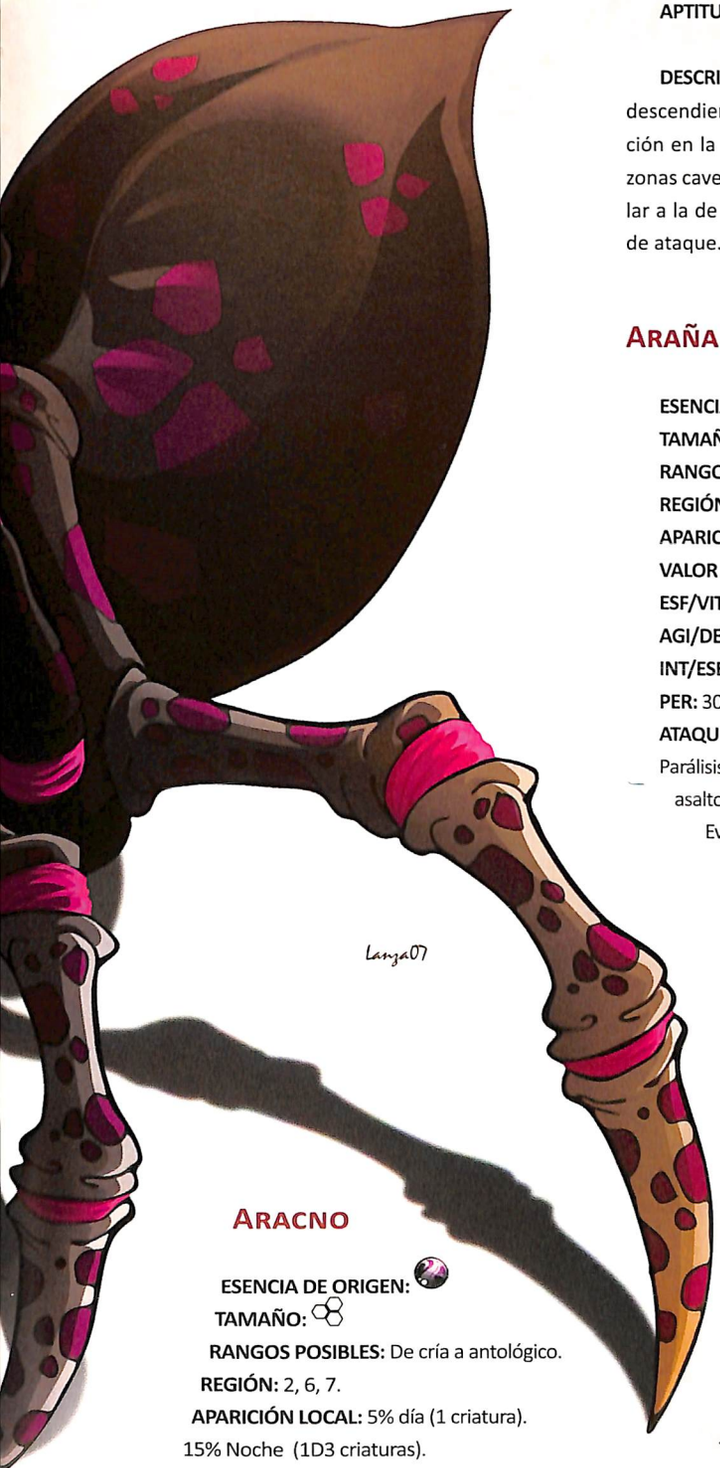
DESCRIPCIÓN: Los *Anúbidos* son seres terranoides con cabeza de perro criados en los desiertos y llanuras áridas. Viven como tribus, y suelen ir en busca de alguna presa durante el día esperando que esté debilitada por el intenso calor.



Aparición

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 10% noche (1 criatura)
VALOR DE DESAFÍO: 46.
ESF/VIT: 61 / 122.
AGI/DEF: 50 / 100.
INT/ESE: 35 / 30 (2/as).
PER: 38.
ATAQUES:
Físicos (2D6 + 30 por ESF.)
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Las *apariciones* son seres a mitad de camino entre la vida y la muerte, lo que les hace ser tangibles. Su estado de confusión les incita a asaltar a todo aquel que se le acerque.



Aracno

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: 2, 6, 7.
APARICIÓN LOCAL: 5% día (1 criatura).
15% Noche (1D3 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 2% Día (1 criatura).
6% Noche (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 77.
ESF/VIT: 110 / 220.
AGI/DEF: 92 / 184.
INT/ESE: 55 / 40 (2/as).
PER: 54.
ATAQUES: 2 Físicos (3D8 + 55 por ESF.)
Parálisis (-25 evasión de ESF o parálisis durante 1D4 asaltos).
Evocación de Maraña.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Ímpetu.

DESCRIPCIÓN: Los *Aracnos* son criaturas gigantes descendientes de la Gran Devoradora. Tras su aparición en la Era de las Sombras, suelen encontrarse en zonas cavernosas y sus alrededores. Su anatomía similar a la de una araña y utilizan sus patas como armas de ataque.

Araña malvana

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 33% (1D6+4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 38.
ESF/VIT: 40 /80.
AGI/DEF: 62 / 124.
INT/ESE: 20 / 10 (1/as).
PER: 30.
ATAQUES: Mordedura (2D4 + 20 por ESF.)
Parálisis (-10 evasión de ESF o parálisis durante 1D2 asaltos).
Evocación de Maraña.
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Las *arañas de Malvania* son una variante de las arañas comunes, mucho más grandes que estas, provenientes de las tierras de Malvania. Debido a su gran tamaño han conseguido extenderse por toda Geos. Suelen vivir en grupos reducidos para defender aquellas tierras que consideran suyas.

Arma encantada

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: n/a.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 5% (1D3 +1 armas).
VALOR DE DESAFÍO: 43.
ESF/VIT: 30 /60.
AGI/DEF: 67 / 134.
INT/ESE: 40 / 30 (2/as).
PER: 38.
ATAQUES: Según arma encantada +13 por INT en forma de la esencia a la que corresponda.
TESORO: Los materiales de la propia arma.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Las *armas encantadas* fueron usadas por los antiguos evocadores en la Era de las Conquistas para proteger sus edificaciones más importantes. Tras el fallecimiento de los mismos, estas armas encantadas han permanecido en el mismo lugar para proteger territorios que puede que incluso ya no existan, asaltando a todo aquel que ose adentrarse en sus dominios. Por norma general, estas armas siguen manteniendo su poder gracias a la esencia remanente del lugar donde se encuentren. En función del tipo de esencia con el que las creasen, así será su fulgor y tipo de daño, lo que afectará a toda aquella tirada que tenga que ver con su esencia primaria y opuesta.

Arpía

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: 1, 3, 4.
APARICIÓN LOCAL: 10% día (1D4 criaturas).
14% Noche (1D4 +1 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 2% Día (1D2 criaturas).
6% Noche (1D2 +1 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 43.
ESF/VIT: 55 /110.
AGI/DEF: 59 / 118.
INT/ESE: 34 / 30 (2/as).
PER: 25.
ATAQUES: Zarpazos (2D4 + 27 por ESF.)
Mordedura (2D6+ 27 por ESF.)
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Despegar (joven) / Volar (adulto), Golpe de aire (joven), Golpe del cielo (adulto).

DESCRIPCIÓN: Las *Arpías* son criaturas terranoides con cuerpo de mujer, colmillos de jabalí y articulaciones inferiores en forma de ave, además de poseer alas que les permiten a determinada edad emprender el vuelo. Suelen vivir en pequeños grupos, en territorios donde las fuertes corrientes de viento les permiten desplazarse.

Ave fénix

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: 1, 2, 5.
APARICIÓN LOCAL: 3% (1 criatura).

VALOR DE DESAFÍO: 85.
ESF/VIT: 72 /144.
AGI/DEF: 101 / 202.
INT/ESE: 130 / 95 (5/as).
PER: 37.
ATAQUES: Esencia de Fuego (hasta rango 3).
TESORO: Plumas de Ave Fénix.
APTITUDES: Volar, Mejorar fuego.

DESCRIPCIÓN: Las *Aves Fénix* son criaturas muy difíciles de encontrar, y originarias de aquellos reinos donde la esencia de fuego predomina sobre las otras y en algunos casos en sus alrededores. Se dice que una vez muertas vuelven a resurgir de sus cenizas, y muchas veces son buscadas por el gran valor de su plumaje.

Avispa tigre

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 24% (1D8 +2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 32.
ESF/VIT: 30 / 60.
AGI/DEF: 50 / 100.
INT/ESE: 29 / 20 (1/as).
PER: 20.
ATAQUES: Mordedura (2D4+ 15 por ESF.).
Aguijón (-10 evasión AGI o -10 a cualquier tirada de dados).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Volar.

DESCRIPCIÓN: Las *Avispas Tigre* son una variante de las avispas convencionales, pero con un tamaño muy superior, equivalente al de un Willen. Si una avispa tigre consigue perforar a su víctima con su aguijón, le producirá tal dolor que le impedirá realizar con normalidad las acciones físicas y concentración mental. Suelen ir en grupos numerosos, y rara vez se les encuentra lejos del panal. Por norma general, en un panal tan sólo suele existir una Avispa Tigre adulta, considerada esta como la reina.

Basiratops

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: 1,2,3,4,5,6.
APARICIÓN LOCAL: 15% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 51.
ESF/VIT: 80 / 160 + 1D10.
AGI/DEF: 70 / 140 +3D10 +2.
INT/ESE: 30 / 20 (1/as).
PER: 25.
ATAQUES: Embestida (2D8 +25 por ESF.).
Cornada (3D6 +25 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Corazón de León, Cuerpo de Piedra..

DESCRIPCIÓN: Los *Basiratops* son una combinación de una especie ya extinta, a la que llamaban Basilisco, y un Triceratops. Son seres solitarios y les gusta caminar por terrenos áridos y rocosos. Sus tres cuernos y su dura corteza le convierten en un ser temible de gran tamaño. El tamaño de sus cuernos determina la edad de la criatura.

Bicéfalo

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: 1, 2, 5.
APARICIÓN LOCAL: 17% (1D4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 65.
ESF/VIT: 130 / 260.
AGI/DEF: 40 / 80 +10 + armadura.
INT/ESE: 43 / 35 (2/as).
PER: 50.
ATAQUES: Hasta armas pesadas + 65 por ESF.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Afinidad con armaduras, Robo.

DESCRIPCIÓN: Los *Bicéfalos* son gigantes de dos cabezas que se dedican a saquear y destruir poblados, aldeas y ciudades en busca de grandes riquezas. Suelen ir equipados con armaduras especiales para su tamaño, ya que en ciertas tribus suelen tener algún herrero.

Cachalote

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 8% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 76.
ESF/VIT: 200 / 400.
AGI/DEF: 48 / 96 +40 por armadura natural.
INT/ESE: 36 / 30 (2/as).
PER: 21.
ATAQUES: Embestida (2D10 +100 por ESF.).
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Cachalotes* son enormes criaturas marinas que habitan en todas las aguas de Geos. Desde el principio de las Eras estas criaturas han sido las más temidas en la mar, y se dice de ellas que pueden llegar a albergar tesoros en su interior por haber hundido embarcaciones. Son criaturas recelosas, y no suelen atacar si no se les ha incitado a ello.

Calamar gigante

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 15% (1D4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 61.
ESF/VIT: 132 / 264.
AGI/DEF: 60 / 120.
INT/ESE: 30 / 20 (1/as).
PER: 23.
ATAQUES: Tentáculos x10 (2D6 +44 por ESF. por tentáculo).
Chorro de tinta (+40 a su defensa durante 1D4 asaltos).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Calamares gigantes* se encuentran tan sólo en alta mar y acuden ante el ruido producido por los navíos. Sus tentáculos pueden llegar a atacar a numerosos objetivos a la vez y suelen ir acompañados. Cuando se sienten amenazados sueltan un chorro de tinta que dificulta su localización.

Cancerbero astral

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 4% (1D2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 95.
ESF/VIT: 147 / 294.
AGI/DEF: 101 / 202.
INT/ESE: 60 / 40 (2/as).
PER: 75.
ATAQUES: Mordedura x3 (2D6+ 73 por ESF. por cada cabeza).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Aliento Esencial (triple).

DESCRIPCIÓN: Los *Cancerberos* son perros gigantes de 3 cabezas, creados en la Era de la Conquista para proteger los pórticos astrales que permiten viajar a

través de los ríos de esencia. Suelen permanecer impasibles hasta que algún ser ajeno a su esencia, intenta acercarse al pórtico. Cualquier criatura de su misma esencia que intentara realizar un ataque sobre ellos, se convertirá automáticamente en un enemigo a abatir.

CENTARRAPTOR

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: 1,3,4,5,6.
APARICIÓN LOCAL: 11% (1D6 +1 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 53.
ESF/VIT: 64 / 128.
AGI/DEF: 78 / 156 + armadura .
INT/ESE: 48 / 35 (2/as).
PER: 25.
ATAQUES: 2x Arma intermedia + 32 por ESF.
Coz (2D8 + 32 por ESF.
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Montura maestra, Saltador y Cazador.

DESCRIPCIÓN: Los *Centarraptores* son criaturas mitad humanas mitad raptores que habitan en casi todas las tierras de Geos. Viven en tribus y suelen viajar en grupos numerosos. Su naturaleza y condición física les convierten en grandes cazadores.

CENTINELA

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: 6,7.
APARICIÓN LOCAL: 25% (1 criatura).
APARICIÓN AJENA: 3% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 68.
ESF/VIT: 35 / 70.
AGI/DEF: 73 / 146.
INT/ESE: 95 / 65 (4/as).
PER: 70.
ATAQUES: Esencia de oscuridad (cría rango 1, joven rango 2, adulto rango 3, resto rango 4).
TESORO: Poco Valioso.
APTITUDES: Regeneración (2 de vitalidad por asalto), Ojo centinela ([r15] cada ojo tiene la aptitud de localizar y puede avanzar hasta 30m.), Volar.

DESCRIPCIÓN: Los *Centinelas* son criaturas esféricas con aspecto de ojo gigante, plagadas de tentáculos con ojos diminutos que pueden ser lanzados para vigilar un área cercana a dicho ser. Se dice que el centinela puede ver a través de esos ojos. Estos seres que jamás descansan se desplazan flotando en el aire noche y día entre los islotes que habitan, pudiendo encontrarse estas criaturas incluso en alta mar.



CHAKRAN

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De legendario a antológico.
REGIÓN: 1, 2, 3,4,5,6.
APARICIÓN LOCAL: 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 300.
ESF/VIT: 640 +5* / 1280.
AGI/DEF: 360 / 720 + 5.
INT/ESE: 120 / 85(4/as).
PER: 80.
ATAQUES: 5x rocas (2D4 + 108 por roca, dirección al azar).
Vómito de tierra ([r25]10D4 + 40 por INT.).
Mordisco 2D20 + 320 por ESF.
TESORO: Incalculable.
APTITUDES: Alta defensa, *Alto esfuerzo, Orientación, Golpe aturdidor.

DESCRIPCIÓN: Los *Chakran* son criaturas milenarias con forma de gusano y fauces enormes. Se cree firmemente que habitaron Geos incluso antes que las Razas Astrales. Se desplazan por el interior de la tierra creando inmensas galerías de túneles, los cuales se cree que pueden llegar a comunicar continentes. Es realmente difícil encontrarse con uno de ellos en la superficie aunque es conocida la aparición de estos engullendo regimientos enteros de soldados. Los Vulcanos han llegado a aprovechar las galerías originadas por los Chakran para construir algunas de sus ciudades subterráneas. Algunos Vulcanos creen que estas criaturas son la misma reencarnación de Ugran, el Astro de la Tierra. Cuando estas criaturas vomitan tierra, esta puede contener objetos valiosos de las criaturas que el Chakran hubiese engullido a lo largo de su existencia. La probabilidad de lanzar uno de estos objetos es de un 2% por cada vómito. El sueño de todo Vulcano es poder montar algún día a lomos de un Chakran.

CÍCLOPE:

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: 2, 3, 6, 7.
APARICIÓN LOCAL: 20% (1D3 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 6% (1D2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 40.
ESF/VIT: 64 / 128.
AGI/DEF: 40 / 80 + armadura +5.
INT/ESE: 36 / 30 (2/as).
PER: 22.
ATAQUES: Hasta armas pesadas + 32 por ESF.
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Alta defensa.

DESCRIPCIÓN: Los *cíclopes* son terranoides de gran tamaño y un solo ojo, que habitan las zonas montañosas de algunas regiones de Geos. Aunque existe un gran número de ellos suelen vivir en pequeños grupos aislados del resto, viajando como nómadas a través de las cordilleras montañosas que esta especie habita.

CIEMPIÉS GIGANTE

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 17% (1D2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 36.
ESF/VIT: 40 / 80.
AGI/DEF: 60 / 120 +30 por armadura natural.
INT/ESE: 25 / 20 (1/as).
PER: 20.
ATAQUES: Mordedura (2D4+ 20 por ESF.).
Veneno mordedura ([r10] -10 evasión por ESF. o - 10 a cualquier sentido/percepción durante 1D12 horas).
TESORO: Glándulas con su veneno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *ciempiés gigantes* son una evolución de sus parientes comunes y se encuentran repartidos a lo largo de todo el mundo de Geos. Normalmente se encuentran bajo tierra y suelen salir al exterior en busca de alimento acorde a su tamaño. Sus dos glándulas de veneno pueden expulsar un líquido que merma los sentidos de sus víctimas, para que de este modo les resulte más fácil cazar a sus presas.

COCODRILO MARINO

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 8% (1D4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 51.
ESF/VIT: 78 / 156.
AGI/DEF: 68 / 136 + 15 por armadura natural.
INT/ESE: 35 / 30 (2/as).
PER: 23.
ATAQUES: Mordedura (3D8+ 39 por ESF.).
Púas (4D4 + 22 por AGI.)
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *cocodrilos marinos* habitan las regiones poco profundas de las costas ya que aunque son de agua salada, acuden cerca de la costa y de la desembocadura de los ríos donde la concentración de sal es menor. En ocasiones cuando se sienten amenazados, lanzan una lluvia de púas desde su cola a corta distancia para mermar el avance o huida de sus oponentes. Pese a su gran resistencia física perderán su bonificador por armadura natural si se logra ponerlos boca abajo.



CREENCH DE FUEGO

Constrictor gigante

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 12% (1 criatura)
VALOR DE DESAFÍO: 56.
ESF/VIT: 100 / 200.
AGI/DEF: 72 / 144.
INT/ESE: 26 / 20 (1/as).
PER: 27.
ATAQUES: Mordedura (2D6 + 50 por ESF.).
Presa (Tirada enfrentada ESF. o 3D8 + 50 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Cazador.

DESCRIPCIÓN: Las *Constrictor* son serpientes de un tamaño descomunal que se enrollan sobre los cuerpos de sus víctimas con el objetivo de asfixiarlas y dejarlas noqueadas antes de engullirlas. Estas criaturas no suelen emprender ataques directos, sino que prefieren acechar a su presa y atacarle cuando está desprevenida.

Córtico

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De legendario a antológico.
REGIÓN: 5, 6.
APARICIÓN LOCAL: 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 168.
ESF/VIT: 400 / 800.
AGI/DEF: 10 / 20 + 150 por armadura natural.
INT/ESE: 162 / 140 (6/as).
PER: 100.
ATAQUES: Ariete (1 cada 3 asaltos, 8D8 + 200 por ESF.).
Aplastamiento (1 cada 6 asaltos, 10D10 + 200 por ESF.)
Esencia de Luz hasta rango 4.
Evocación de Maraña.
TESORO: Muy valioso.
APTITUDES: Piernas enraizadas, Mejorar Luz.
ESPECIAL: Devolver vida ([r140] con esta habilidad especial un córtico es capaz de devolver a la vida a un personaje o criatura. Se requiere restos orgánicos para poder llevar a cabo esta habilidad).

DESCRIPCIÓN: Los *Córticos* son árboles milenarios de una envergadura y sabiduría inmensas, capaces de devolver a la vida a cualquier ser cuyos restos tengan ante su presencia. Rara vez pueden ser encontrados, y normalmente se les hacen ofrendas a cambio de su favor divino. Aunque no son criaturas hostiles ni agresivas, pueden llegar a defenderse con una contundencia colosal, a pesar de sus lentos movimientos.

Creench esencial

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 50% (1D8+4 criaturas)
VALOR DE DESAFÍO: 31.
ESF/VIT: 33 / 66.
AGI/DEF: 36 / 72.
INT/ESE: 35 / 30 (2/as).
PER: 20.
ATAQUES: Armas ligeras/hasta + 16 por ESF.
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Creench* son una de las criaturas más extendidas por toda Geos. Por ese motivo existe una gran variedad de razas dentro de su misma especie, en función de la región en la que habiten. Según la esencia a la que pertenezcan, será el tono de su piel, aunque su textura siempre se asemejará a la de un sapo. Viven en pequeños poblados y suelen asaltar a los viajeros para robarles sus posesiones. Su escaso esfuerzo no les permite llevar armas pesadas, aunque en ocasiones utilizan lanzas rudimentarias.

Deeno

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 20% (1D4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 48.
ESF/VIT: 65 / 130.
AGI/DEF: 74 / 148.
INT/ESE: 24 / 20 (1/as).
PER: 30.
ATAQUES: Mordedura (2D6 + 50 por ESF.).
Presa (Tirada enfrentada ESF. o 3D8 + 50 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Cazador.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D6+2. ([r14] en carrera).
ACELERACIÓN: 1D4.
MANEJABILIDAD: +10.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 1.
PASAJEROS: 1.
DIFICULTAD DOMAR: 74, 5 días con éxito.
DESCRIPCIÓN: Los *Deeno* son dinosaurios de un tamaño mediano que pueden llegar a ser domados para utilizarlos como monturas o para tirar de carruajes. Son herbívoros y cuando se les encuentra en libertad suelen ir en pequeños grupos en busca de pasto. Estas criaturas son las monturas más utilizadas en Geos.

Demonio astral

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De adulto a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 3% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 152.
ESF/VIT: 230 / 460.
AGI/DEF: 170 / 340.
INT/ESE: 130 / 95 (5/as).
PER: 80.
ATAQUES: 5x armas pesadas imbuidas por su esencia primaria + 115 por ESF.
Evocaciones hasta rango 2 para adulto, rango 3 para legendario y rango 4 para antológico.
TESORO: Incalculable.
APTITUDES: Despegar (adulto), Volar (legendario y antológico), Golpe del cielo.

DESCRIPCIÓN: Los *Demonios Astrales* son criaturas descendientes de la Gran Devoradora. Son vistos raras veces ya que deben ser convocados por poderosos evocadores o pueden aparecer en los puntos donde confluyen las tres esencias del mal, que son la Oscuridad, el Fuego y el Viento. Su poder es enorme y traen la destrucción allá por donde pasan. Independientemente de la esencia primaria a la que pertenezcan, todos ellos tienen alas que les permiten flotar en el aire, o incluso volar.

Despojo

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: Noche 17% (1D10 +10 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 24.
ESF/VIT: 38 / 76.
AGI/DEF: 18 / 36.
INT/ESE: 25 / 20 (1/as).
PER: 15.
ATAQUES: Hasta armas intermedias +19 por ESF.
ESPECIAL: Hedor a muerte ([r1] evasión de esfuerzo o 10 menos a cualquier característica primaria mientras se encuentre dentro de su zona de control. Esta habilidad especial es acumulativa con otros despojos dentro

de la zona de control del personaje afectado).
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Despojos* son criaturas que no han hallado el camino hacia su descanso eterno, quedando sus cuerpos sin alma ligados al mundo de Geos. Estos seres deambulan en la oscuridad de la noche, vagando entre la bruma y las sombras, con el único propósito inconsciente de encontrar el camino de vuelta su hogar. Son deshechos de antiguas criaturas y especies vivas, y no saben todavía que han muerto. Un pútrido y nocivo hedor les envuelve, haciendo que sus víctimas más cercanas sientan náuseas y desconcierto a la hora de emprender cualquier acción cerca de ellos. Suelen aparecer en gran número siempre caída la noche, y en aquellos lugares rara vez habitados.

Devorador

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: Noche 12% (1D6 +1 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 27.
ESF/VIT: 43 / 86.
AGI/DEF: 23 / 46.
INT/ESE: 27 / 20 (1/as).
PER: 18.
ATAQUES: Hasta armas ligeras +21 por ESF.
ESPECIAL: Mordisco necrófago (2D4 + 21 por ESF.). En el caso de efectuar un mordisco con éxito, el devorador recuperará tantos puntos de vitalidad como los que saque en la tirada de dados sin contar el modificador por ESF.
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Devoradores* son criaturas de la noche que se alimentan de restos de otros seres. Si se cruzan en el camino de cualquier aventurero, intentarán alimentarse de él.

Dientes de sable

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 1, 3, 7.
APARICIÓN LOCAL: 18% (1D3 +1 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 6% (1D2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 49.
ESF/VIT: 70 / 140.
AGI/DEF: 60 / 120.
INT/ESE: 36 / 30 (2/as).
PER: 30.
ATAQUES: Zarpazos (2D6 + 35 por ESF.)
Mordedura (2D8+ 35 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Corredor, Gran saltador.



DESCRIPCIÓN: Los *Dientes de sable* son unos felinos similares a los tigres pero de mayor envergadura, y con unos colmillos muy grandes y afilados. Viven en regiones por norma general gélidas y en manadas reducidas.



DRAGÓN ASTRAL DE OSCURIDAD

DRAGÓN ASTRAL

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO:

RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.

REGIÓN: Todas.

APARICIÓN LOCAL: 2% (1 criatura).

VALOR DE DESAFÍO: 184.

ESF/VIT: 304 / 608 +7.

AGI/DEF: 260 / 520 +17 + 5.

INT/ESE: 110 / 75 (4/as).

PER: 65.

ATAQUES: 5x físicos + 152 por ESF. (2x Garras 3D8, 1x Mordedura 6D8, 1x cornada 2D10, 1x Coletazo 2D12 + 1D10 por esencia primaria [r6]).
Aliento esencial.

TESORO: Incalculable.

APTITUDES: Alta defensa, Corazón de león, Cuerpo de piedra, Despegar, Golpe de aire, Golpe del cielo, Volar.

DESCRIPCIÓN: Los *Dragones Astrales* son los seres más poderosos que se conocen en la Era del Despertar. De una envergadura descomunal, son los dueños del aire. Su piel es similar a la de los reptiles, aunque no poseen escamas. Su fisionomía puede variar en función de la esencia primaria a la que pertenezcan:

- **Dragón Astral de Oscuridad:** el color de su piel es negruzco y con la panza anaranjada. Su larga cola afilada les permite equilibrar su peso cuando están en el aire y realizar ataques más contundentes con la misma (+1D12 al daño habitual). Suelen encontrarse en las regiones 6 y 7.

- **Dragón Astral de Luz:** el color de su piel es amarillo pálido y con la panza ocre. Posee una amplia y larga cresta que va desde su cabeza hasta el extremo de su cola, confiriéndole una capacidad sensorial mayor (+13 al valor de percepción habitual). Suelen encontrarse en las regiones 5, 6 y 7.

- **Dragón Astral de Fuego:** el color de su piel es anaranjado y con la panza azabache. Posee un cráneo repleto de cuernos que avanzan a lo largo de su nuca (+1D10 al daño habitual). Suelen encontrarse en las regiones 1 y 7.

- **Dragón Astral de Tierra:** el color de su piel es moteada como el mármol y dura como la roca (+ 30 a la defensa habitual). Normalmente suelen encontrarse en las regiones 2 y 7.

- **Dragón Astral de Hielo:** el color de su piel es blanco y con la panza aguamarina. Poseen una cola de 2 puntas muy sensibles a la esencia (+1D10 al daño habitual por esencia). Normalmente suelen encontrarse en las regiones 1 y 7.

- **Dragón Astral de Viento:** el color de su piel es azulado y con la panza blanquecina. Poseen cuatro alas de gran tamaño que le confieren una mayor agilidad en el aire. (+30 al valor de agilidad para determinar su movimiento y a la dificultad del Golpe de aire.). Suelen encontrarse en las regiones 3 y 7.

Efreet

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a legendario.
REGIÓN: 1.
APARICIÓN LOCAL: 8% (1D3 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 4% (1D2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 54.
ESF/VIT: 63 / 126.
AGI/DEF: 55 / 110.
INT/ESE: 73 / 50 (3/as).
PER: 28.
ATAQUES: Hasta armas intermedias + 31 por ESF. + 2D3 por arma imbuida en fuego.
Esencia de Fuego hasta rango 2 (joven), rango 3 (adulto), rango 4 (legendario).
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Despegar, Mejorar Fuego.

DESCRIPCIÓN: Los *Efreet* son criaturas de torso y cabeza terranoides pero tienen por piernas un remolino de vapores flamígeros que les permite levitar. Se cuenta que antaño fueron Terranos, pero quedaron atrapados en este mundo en lugar de llegar a la dimensión de Inferno. Aunque habitualmente se encuentran en zonas cavernosas también se les puede ver por la superficie.

Encadenado

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a legendario.
REGIÓN: 5, 6.
APARICIÓN LOCAL: 9% (1D8 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 3% (1D4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 43.
ESF/VIT: 80 / 160.
AGI/DEF: 39 / 78 + 22 por cadenas encantadas .
INT/ESE: 37 / 30 (2/as).
PER: 19.
ATAQUES: Golpe con cadenas (2D6 + 40 por ESF.).
Presa con cadenas (Tirada enfrentada de ESF.) + 15 .
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Piernas enraizadas (+18).

DESCRIPCIÓN: Los *Encadenados* son almas en pena de criaturas terranoides de cualquiera de las especies que habitan el mundo de Geos que vagan por los parajes de los Willen y los Tyrlin. Su cuerpo está envuelto en cadenas encantadas que sustituyen a su vez a donde pudiese haber alguna extremidad. Esta peculiaridad les convierte en poderosos atacantes, si bien se desplazan a una velocidad inferior a lo habitual. A pesar de su origen etéreo, se les puede dañar con ataques físicos además de con ataques basados en la esencia.

Engendro esencial

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 26% (1D6 criaturas)
VALOR DE DESAFÍO: 30.
ESF/VIT: 51 / 102.
AGI/DEF: 38 / 76.
INT/ESE: 26 / 20 (1/as).
PER: 17.
ATAQUES: Físicos y hasta armas ligeras + 25 por ESF.
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Engendros* son producto de emanaciones de esencia en fosas de cadáveres, lo cual les hace estar compuestos de trozos y miembros de distintas especies que todavía no se hubiesen descompuesto en el momento de la emanación. Su aspecto por lo tanto es horrendo a los ojos de cualquier ser inteligente, y su única motivación es reemplazar sus miembros más descompuestos por otros de carne fresca.

Enjambre esencial

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 29% (1D20 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 18.
ESF/VIT: 16 / 32.
AGI/DEF: 19 / 38.
INT/ESE: 12 / 10 (1/as).
PER: 28.
ATAQUES: Picaduras (2D4 + 8 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Despegar, Volar.

DESCRIPCIÓN: Los *Enjambres* son conjuntos de insectos que vuelan como si fuesen una nube de partículas. Lo que se considera como criatura es en realidad una enorme cantidad de insectos, a veces incluso centenares de ellos, que pueden convertirse en ocasiones en una amenaza a tener en cuenta. El director de juego puede determinar si el enjambre en cuestión es de insectos cuya picadura pueda tener un componente venenoso, cuyo efecto sea determinado por él, bien sea a modo de daño, de parálisis, de debilitamiento, o cualquier otra variante a su elección.

Escarabajo esencial

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 21% (1D4 +2 criaturas)
VALOR DE DESAFÍO: 37.
ESF/VIT: 45 / 90.
AGI/DEF: 45 / 90 + 35 por armadura natural.
INT/ESE: 38 / 30 (2/as).
PER: 23.
ATAQUES: Mordedura (2D6+ 22 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Aliento esencial, Despegar, Volar.

DESCRIPCIÓN: Los *Escarabajos Esenciales* son similares a sus parientes de menor tamaño, pero que han nacido en zonas muy afectadas por las corrientes de esencia, lo cual les ha hecho mutar hasta tener un tamaño similar al de un Willen, además de poseer la cualidad de lanzar chorros de esencia a modo de aliento de la esencia primaria a la que pertenecen. Su caparazón les confiere una gran protección y, a pesar de su tamaño, son capaces de volar. Pueden encontrarse en casi cualquier tipo de terreno, según la esencia primaria a la que pertenecen. Se desplazan en grupos no demasiado numerosos, buscando alimento y sustento.

Escorpiosaurio

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬢
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 7% (1D4 +2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 55.
ESF/VIT: 82 / 164.
AGI/DEF: 79 / 158 + 15 por armadura natural.
INT/ESE: 37 / 30 (2/as).
PER: 25.
ATAQUES: 2x Pinzas (2D6+ 41 por ESF.).
Aguijón ([r10] 2D8 + 41 por ESF. y evasión de ESF. o + 4D8 por veneno).
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Escorpiosaurios* son descendientes de los dinosaurios pero con el aspecto de un escorpión gigante. Poseen dos pinzas y un aguijón venenoso que les hacen temibles para sus adversarios. Su armadura natural es conferida por el exoesqueleto que recubre sus órganos vitales. Suelen vivir en zonas secas y con altas temperaturas. Suelen vivir en grupos reducidos y cazan en grupo.

Esencial astral

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO:

RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.

REGIÓN: Todas.

APARICIÓN LOCAL:
3% (1 criatura).

VALOR DE DESAFÍO: 103.

ESF/VIT: 152 / 304.

AGI/DEF: 100 / 200.

INT/ESE: 118 / 85 (4/as).

PER: 45.

ATAQUES: 3x físicos (3D6 + 76 por ESF.)
Esencia primaria Rango 2 (joven), Rango 3 (adulto y legendario), Rango 4 (antológico).

TESORO: Valioso.

APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Esenciales* son criaturas formadas directamente de su esencia primaria. Estos seres habitan en el mundo desde los mismos tiempos de las razas astrales, y han permanecido ligados a Geos hasta la última de las Eras conocidas. Son criaturas solitarias y distantes, aunque peligrosas y temibles. Rara vez suelen ser vistos en zonas pobladas o cercanas a zonas habitadas. Por otro lado, se cree que algunos invocadores son capaces de traerlos desde las mismas corrientes de esencia. Su fisionomía y aptitudes pueden variar en función de su esencia primaria:

- **Esencial de Oscuridad:** el color de su aura es violáceo. De su cuerpo emanan tentáculos de oscuridad que les permite realizar presas con las que lanzar evocaciones sobre sus víctimas mientras las tienen apresadas. Suelen encontrarse en la región 6.

- **Esencial de Luz:** el color de su aura es como el del Sol. Los Terranos llaman a estas criaturas "ángeles". Poseen forma terranoide y de su espalda surgen dos alas que les permite volar. Suelen encontrarse en las regiones 1 y 5.

- **Esencial de Fuego:** tienen una piel de roca con magma surgiendo de sus articulaciones. Dada su naturaleza, toda criatura que se encuentre dentro de su zona de control por amenaza deberá lanzar una tirada de evasión por esfuerzo (dificultad compleja) a cada asalto para no sufrir un daño de 2D4 por calor. Suelen encontrarse en las regiones 1 y 2.

- **Esencial de Tierra:** tienen una piel de roca con raíces y hierbas por doquier. Dada su naturaleza, poseen una armadura natural superior que les otorga un bonificador de 30 a su valor de defensa. Suelen encontrarse en todas las regiones.

- **Esencial de Hielo:** tienen una estructura de hielo con formas cristalizadas. Dada su naturaleza, sus ataques físicos se ven incrementados con un daño de 2D6 por frío. Suelen encontrarse en las regiones 1 y 3.

- **Esencial de Viento:** a diferencia del resto, no tienen un cuerpo tangible. Esta característica les hace inmunes a los ataques físicos no imbuidos, pero por contra tienen un penalizador de 70 a su valor de defensa. Suelen encontrarse en todas las regiones.



ESENCIAL DE TIERRA

ESFERA ESENCIAL

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 10% (1D4 criaturas)
VALOR DE DESAFÍO: 54.
ESF/VIT: 27 / 54.
AGI/DEF: 60 / 120.
INT/ESE: 106 / 75 (4/as).
PER: 25.
ATAQUES: Chorro de esencia (2D6+ 35 por INT.).
TESORO: Mineral esencial.
APTITUDES: Despegar, Volar.

DESCRIPCIÓN: Las *Esferas esenciales* son minerales cargados de pura esencia que habitan las zonas próximas a las corrientes esenciales. Todo su cuerpo tendrá las propiedades de la esencia a la que pertenezca. El núcleo o corazón de estas criaturas son minerales extraídos de la propia Geos que al encontrarse durante cientos de años inmersos en las corrientes de esencia han acabado por cobrar vida, teniendo de este modo una voluntad propia. Esos mismos minerales, son empleados por muchos orfebres, herreros y evocadores para proporcionar a algunos elementos de cualidades esenciales. Estos minerales pueden almacenar evocaciones o esencias hasta un rango máximo, en función de la edad de la esfera esencial, siendo cría un mineral de rango 1, joven rango 2, adulto rango 3, legendario rango 4, y antológico rango 5.

ESFINGE

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a legendario.
REGIÓN: 1, 4.
APARICIÓN LOCAL: 7% (1D2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 61.
ESF/VIT: 113 / 226.
AGI/DEF: 40 / 80 +16 +70 por armadura natural.
INT/ESE: 66 / 45 (3/as).
PER: 25.
ATAQUES: Zarpazo (3D8+ 56 por ESF.).
Aliento de arena ([r20] 2D12 +22 por INT.).
TESORO: Muy valioso.
APTITUDES: Cuerpo de piedra .

DESCRIPCIÓN: Las *Esfinges astrales* son enormes estatuas talladas en la piedra que en la antigüedad se encontraban en las entradas de las civilizaciones anúbidas. Al principio de la Era de las Sombras, los Anúbidos dotaron de vida a estas grandes representaciones divinas, para que salvaguardaran sus dominios. Actualmente tan sólo pueden encontrarse en zonas áridas y poco habitadas.

ESGAEN ESENCIAL

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 25% (1D8 +2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 35.
ESF/VIT: 40 / 80.
AGI/DEF: 53 / 106.
INT/ESE: 32 / 30 (2/as).
PER: 18.
ATAQUES: Hasta armas ligeras + 20 por ESF.
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Esgaens* son criaturas terranoides que habitan en cualquiera de las regiones de Geos. Su origen viene desde el principio de la Era de las Sombras, y han servido a la Gran Devoradora como si ella fuese el único astro existente. Puede encontrarse Esgaens en gran cantidad de colores y tonalidades, en función de la esencia primaria a la que realmente pertenecen. Suelen acechar en las sombras, encontrándose agazapados tras cualquier cobertura, buscando sus próximas víctimas a las que saquear, robar o asesinar. Estos seres son despiadados y crueles, sin ningún pudor a la extorsión, robo o adquisición ajena.



Espectro

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: Noche 6% (1 criatura)
VALOR DE DESAFÍO: 62.
ESF/VIT: 95 / 190.
AGI/DEF: 73 / 146.
INT/ESE: 58 / 40 (2/as).
PER: 23.
ATAQUES: Hasta armas intermedias +42 por ESF.
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Despegar, Visión esencial.
ESPECIAL: Invocar criaturas de menor valor de desafío al suyo del mundo de los muertos ([r30] 1D3 criaturas).

DESCRIPCIÓN: Los *Espectros* son entes que vagan entre el mundo de los vivos y los muertos. De aspecto terranoide, aunque de rasgos demacrados y distorsionados por las corrientes de esencia y los viajes hacia ambos mundos, hacen de ellos unas criaturas siniestras y espeluznantes. Su existencia queda ligada a una eternidad de dolor y odio, abriendo brechas en la esencia, para traer al mundo de los vivos, apariciones, fantasmas, y cualquier otra criatura ya muerta, excepto a más espectros.

Espino

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 13% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 35.
ESF/VIT: 45 / 90.
AGI/DEF: 35 / 70 +30 por armadura natural.
INT/ESE: 35 / 30 (2/as).
PER: 27.
ATAQUES: Látigo de espinas (4D4+ 22 por ESF.).
Presa de espinas (Tirada enfrentada ESF. o 8D4 + 22 por ESF.).
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Piernas enraizadas, Sigilo, Visión esencial.

DESCRIPCIÓN: Los *Espinos* son criaturas de gran tamaño muy difíciles de diferenciar respecto a los espinos y plantas convencionales. Esto les convierte en unos acechadores a tener en cuenta, ya que sus largas hebras repletas de afiladas púas son capaces de envolver y apresar a sus víctimas con un letal ataque. Sin ojos y sin forma terranoide, estos seres advierten a toda criatura cercana gracias a su visión esencial.

Esqueleto

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 9% (1D8+2 criaturas)
VALOR DE DESAFÍO: 33.
ESF/VIT: 38 / 74.
AGI/DEF: 36 / 72 + armaduras hasta intermedias.
INT/ESE: 38 / 40 (2/as).
PER: 21
ATAQUES: Armas ligeras +19 por ESF.
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Esqueletos* son seres terranoides que hace largos años cruzaron los ríos de esencia hasta el lugar donde los muertos descansan en paz. Sus mentes corrompidas por todas aquellas atrocidades y actos que cometieron en el pasado hacen que sus cuerpos vaguen sin descanso en busca de perpetrar asaltos y asesinatos, el único modo que tienen para aligerar el lacerante dolor albergado en su lastimosa existencia como no muerto. Suelen encontrarse en números amplios. A la cabeza de ellos, siempre se encuentra un esqueleto de grado de personaje superior, impulsando al resto de sus esbirros a cometer todo tipo de atrocidades.

Fuego fatuo

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a adulto.
REGIÓN: 1, 2, 3, 4, 5.
APARICIÓN LOCAL: 5% (1D2 +1 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 2% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 47.
ESF/VIT: 25 / 74.
AGI/DEF: 73 / 146.
INT/ESE: 67 / 45 (3/as).
PER: 24.
ATAQUES: Chorro de fuego ([r5] 2D6 +22 por INT.).
Golpe de carga (2D6 + 12 por ESF.).
Aliento esencial.
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Aliento esencial, Despegar, Volar.

DESCRIPCIÓN: Los *Fuegos Fatuos* son criaturas esenciales de fuego similares a las esferas de esencia, pero estas en cambio poseen un cuerpo sólido de piedra volcánica en continua incandescencia. Originariamente comenzaron a encontrarse en el reino del Imperio Ígneo, aunque con el paso del tiempo se han ido expandiendo a aquellas regiones que poseen suelos volcánicos o que tengan cierto riesgo de erupción volcánica.

Gárgola

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: Noche 8% (1D4 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 77.
ESF/VIT: 118 / 236.
AGI/DEF: 88 / 176 + 8.
INT/ESE: 53 / 40 (2/as).
PER: 52.
ATAQUES: 2x hasta armas pesadas +59 por ESF. o 2x Garras (3D8 +59 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Despegar, Volar, Cuerpo de piedra, Golpe del cielo, Golpe de aire.
ESPECIAL: Regeneración física (toda Gárgola que no haya sido destruida durante el transcurso de una pelea, cuando esta se convierta en piedra con los primeros rayos del sol, regenerará todos sus puntos de vitalidad, independientemente de cuántos hubiese perdido).

DESCRIPCIÓN: Las *Gárgolas* fueron creadas al principio de la Era de las Sombras para salvaguardar los reinos y ciudades más importantes de las regiones de Geos. Estas criaturas de aspecto terranoide, viven eternamente a no ser que sean destruidas. Durante el día, son estatuas muy resistentes de piedra, ornamentando templos, las partes más altas de los castillos, o cualquier fortificación de suma importancia para los gobernantes de los reinos en los que se encuentren. Al desaparecer el último rayo de sol, cobran vida y protegerán con su propia existencia el lugar sagrado que estén defendiendo. Se dice que son prácticamente indestructibles, ya que al caer una nueva noche, los rayos del Sol han regenerado su cuerpo.

Gigante esencial

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡⬡⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a antológico.
REGIÓN: 1, 2, 3, 4.
APARICIÓN LOCAL: 4% (1D2 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 65.
ESF/VIT: 163 / 326.
AGI/DEF: 33 / 66 +100 por armadura natural.
INT/ESE: 40 / 30 (2/as).
PER: 26.
ATAQUES: Armas pesadas + 81 por ESF.
TESORO: Muy valioso.
APTITUDES: Brazo fuerte, Golpe aturdidor.

DESCRIPCIÓN: Los *Gigantes* son criaturas terranoides de gigantesco tamaño que han habitado casi desde el prin-

cipio de los tiempos las cuevas, grutas y subterráneos más escondidos a lo largo de la geografía del mundo de Geos. Pueden encontrarse cuatro variantes de esta especie, en función de la región a la que pertenezcan y al astro esencial que le diera la vida. En la actualidad, en la Era del Despertar, son escasos los que quedan con vida, o al menos, eso se cree, ya que en los últimos tiempos de la Era de las Sombras, esta especie fue llevada casi al exterminio. Su increíble tamaño y su formidable esfuerzo, les convierten en enemigos temibles que afrontar. Son hoscos y rudos por naturaleza, y viven aislados incluso entre los suyos, formando a lo sumo un grupo muy reducido de estos.

Granímida

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De joven a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 6% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 48.
ESF/VIT: 85 / 170.
AGI/DEF: 43 / 86 +32 por armadura natural.
INT/ESE: 37 / 30 (2/as).
PER: 29.
ATAQUES: Mordisco (2D10+ 42 por ESF.).
Nube fétida (ver evocación).
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Piernas enraizadas, Subterfugio.

DESCRIPCIÓN: Las *Granímidas* son unas plantas carnívoras de gran tamaño, pero a pesar de ello consiguen ocultarse de una manera sorprendente en la vegetación que les rodea, ya que su color se adapta a su entorno como si fueran camaleones. Pueden pasarse meses digiriendo a sus víctimas, en el más absoluto reposo. Estas criaturas, dotadas de unas florecillas sensitivas que captan el movimiento cercano, se apresuran a abalanzarse sobre quienes se encuentren próximos a ella, lanzándoles primero una Nube fétida para desorientarles y paralizarlos, para luego intentar engullirles.

Grifo

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: 1, 3, 4, 5 .
APARICIÓN LOCAL: 4% (1D3 criatura).
APARICIÓN AJENA: 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 56.
ESF/VIT: 59 / 118.
AGI/DEF: 88 / 176.
INT/ESE: 40 / 30 (2/as).
PER: 37.
ATAQUES: 2x Picotazo (2D6 + 29 por ESF.).
Presa (Tirada enfrentada ESF. o 3D4 + 29 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Despegar, Volar, Golpe de aire, Localizar.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D8. ([r16] en carrera).
ACELERACIÓN: 1D8.
MANEJABILIDAD: +15.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 1.
PASAJEROS: 1.
DIFICULTAD DOMAR: 90, 7 días con éxito.

DESCRIPCIÓN: Los *Grifos* son criaturas aladas, mitad águila gigante, mitad león, de gran tamaño. Estas criaturas han servido desde el principio de los tiempos como monturas y caballería aérea tanto para aventureros, como para regimientos militares en muchas de las regiones de Geos. Son unas criaturas magníficas, aunque difíciles de montar, ya que ya que, según las leyendas, los grifos escogen a sus jinetes. Sus amplias alas y su cuerpo aerodinámico les convierten en unas monturas rápidas y precisas en el aire, capaces de maniobrar en un corto recorrido. En libertad, estos seres viven libres en pequeños grupos reducidos, sobrevolando el aire por lo largo y ancho de sus reinos.

Gusano gigante

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 13% (1D8 +2 criaturas)
VALOR DE DESAFÍO: 40.
ESF/VIT: 63 / 170.
AGI/DEF: 42 / 94.
INT/ESE: 35 / 30 (2/as).
PER: 20.
ATAQUES: Mordisco (2D6+ 31 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Gusanos gigantes* son una variante de sus parientes más pequeños de una longitud igual a la altura de un terranoide. Estos seres suelen ser inofensivos mientras no se encuentren individuos cerca de ellos. Viven a poca profundidad bajo el suelo, en un entresijo de pasadizos y grutas húmedas de escaso diámetro. Suelen ir en grupos amplios debido a las ricas sales minerales que les proporciona la tierra en la que viven, y de las materias orgánicas que producen los cadáveres de sus víctimas.

Hidra astral

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 4% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 184.
ESF/VIT: 152 / 304.
AGI/DEF: 140 / 280 +5.
INT/ESE: 86 / 55 (3/as).
PER: 50.
ATAQUES: 1 mordedura por cabeza (2D8+ 76por ESF.)
ESPECIAL: Varias cabezas (según el grado de personaje/rango de la criatura, esta podrá tener 2 cabezas como cría, 3 cabezas como joven, 4 cabezas como adulto, 6 cabezas como legendario y 8 cabezas como antológico. Además obtendrá un bonificador a las tiradas de percepción y defensa adicional de 5 por cada cabeza a partir de dos).
TESORO: Muy valioso.
APTITUDES: Apoyo en ataque y Apoyo en defensa (entre sus cabezas).

DESCRIPCIÓN: Las *Hidras* son similares a sus parientes cercanos los Dragones astrales, aunque estas no poseen alas y por tanto son incapaces de volar. En cambio, según su edad, poseen un mayor número de cabezas. Su fisionomía puede variar en función de la esencia primaria a la que pertenezcan, normalmente cambiará el color de sus crines. En ocasiones, se han encontrado algunas hidras con cabezas de distintas esencias, lo cual les confiere protección frente a evocaciones de las esencias correspondientes.

Hidraéreo esencial

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 8% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 55.
ESF/VIT: 67 / 134.
AGI/DEF: 77 / 154.
INT/ESE: 48 / 35 (2/as).
PER: 28.
ATAQUES: 2x Mordedura (2D8 +33 por ESF.)
Aliento esencial.
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Despegar, Volar, Golpe de aire, Embestida.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D6+2. ([r14] en carrera).
ACELERACIÓN: 1D4.
MANEJABILIDAD: +10.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 1.
PASAJEROS: 2.
DIFICULTAD DOMAR: 90, 10 días con éxito.

DESCRIPCIÓN: Los *Hidraéreos* son una variante bastante distinta de las Hidras, aunque sus antepasados fueron comunes. Estas criaturas poseen tan sólo una cabeza. Al contrario que las Hidras, esta especie se encuentra dotada de 2 amplias y potentes alas de membranas que le permiten emprender el vuelo y cargar mucho peso sobre su cuerpo, pudiendo planear durante largos periodos de tiempo sin necesidad de aletear. Pueden encontrarse en todas las regiones, aunque sus colores y los de sus crines variarán. En la actualidad, esta especie es utilizada como montura aérea en muchas regiones, sobre todo en los regimientos militares. Su gran tamaño les permite llevar no sólo al jinete, sino en ocasiones a un pasajero o acompañante.

HIDROSAURIO

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 16% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 52.
ESF/VIT: 81 / 162.
AGI/DEF: 54 / 108 +12.
INT/ESE: 43 / 35 (2/as).
PER: 32.
ATAQUES: Mordedura (3D8 +40 por ESF.)
Chorro de espuma ([r15] 6D4 +14 por INT.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Natación mejorada, Cuerpo de piedra, Localizar.

DESCRIPCIÓN: Los *Hidrosaurios* son criaturas marinas descendientes de los primeros dinosaurios que habitan en los mares y océanos más profundos de Geos. Su tamaño es enorme, y arremeten con fuerza contra barcos y vehículos subacuáticos que se encuentren dentro de su alcance sensitivo. Esta especie se desplaza en grupos reducidos sin descanso alguno, puesto que no necesitan dormir. Esto se debe a que su respiración es voluntaria, por lo que aunque descansen, nunca llegan a perder la consciencia durante su reposo. Peligrosos y temidos, rara vez son vistos cerca de las costas.



Hiénido

ESENCIA DE ORIGEN:



TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 1, 3, 4, 6.
APARICIÓN LOCAL: 16% (1D6 +2 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 25% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 56.
ESF/VIT: 76 / 142.
AGI/DEF: 68 / 126.
INT/ESE: 43 / 35 (2/as).
PER: 38.
ATAQUES: Hasta armas pesadas + 38 por ESF.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Cazador, Corredor, Equilibrio, Gran Saltador.

DESCRIPCIÓN: Los *Hiénidos* son criaturas terranoides similares a los Felinos, pero con un antepasado más solitario, abrupto y hosco, acostumbrado por contra a las regiones secas y áridas de las regiones donde habitan. Una especie que sirve por propia voluntad a la Gran Devoradora, pues estos confían en que ella les devolverá su lugar en el mundo, anhelando sobre cualquier otra cosa, vagar por todas las regiones, alimentándose a su paso de cualquier criatura o ser, y saquear todo cuanto se encuentren en su camino. Una especie sin principios ni moralidad, establecida en pequeñas tribus dispersas en las áridas regiones.



HIÉNIDO DE VIENTO

Hormiga gigante esencial

ESENCIA DE ORIGEN:



TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 13% (1D10+3 criaturas)
VALOR DE DESAFÍO: 29.
ESF/VIT: 40 / 80.
AGI/DEF: 35 / 70 +40 por armadura natural.
INT/ESE: 26 / 20 (1/as).
PER: 18.
ATAQUES: Mordedura de pinzas (2D6 +20 por ESF. hasta rango joven, 4D6 +40 por ESF. para adulto).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Orientación.

DESCRIPCIÓN: Las *Hormigas gigantes* son una variante de sus parientes pequeñas más cercanas, aunque han evolucionado hasta alcanzar un tamaño terranoide en longitud debido a las corrientes de esencia que fluctuaban en el pasado por los pasadizos y grutas que constituían las interminables galerías subterráneas que comprenden el mundo de Geos. Sus colores pueden variar en función de la esencia a la que pertenezcan. Pudiéndose encontrar estas en cualquier parte del mundo, no suelen atacar si no se les ha incitado a ello, aunque si se ven amenazadas por cualquier motivo, se lanzarán contra toda criatura supuestamente hostil que haga peligrar su territorio. Como norma general, las Hormigas gigantes aparecen en gran número, y una quinta parte de ellas son de rango adulto, consideradas estas como hormigas gigantes soldado, mientras que el resto serán peones y trabajadoras del hormiguero.

Jaguar

ESENCIA DE ORIGEN: 
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 1, 2, 4, 5, 6, 7.
APARICIÓN LOCAL: 14% (1D3 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 7% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 54.
ESF/VIT: 60 / 120.
AGI/DEF: 83 / 166.
INT/ESE: 37 / 30 (2/as).
PER: 38.
ATAQUES: 2x Zarpazo (2D6 +30 por ESF.) o Mordisco múltiple (4D6 +30 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Cazador, Corredor, Equilibrio, Gran Saltador.

DESCRIPCIÓN: Los *Jaguares* son grandes felinos que viven en manadas reducidas y vagan por zonas selváticas

o tropicales. En ocasiones también puede encontrarse a estas criaturas en estepas y en zonas de escasa vegetación. Su condición física les convierte en rápidos depredadores capaces de acechar y reaccionar rápidamente frente a sus presas. Poseen unas largas patas con unas garras muy afiladas y sus mordiscos, acompañados de unas fauces más afiladas que sus antepasados, son letales.

Kraken

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De legendario a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 656.
ESF/VIT: 1256 / 2512.
AGI/DEF: 780 / 1560.
INT/ESE: 408 / 1175 (24/as).
PER: 180.
ATAQUES: 8x Tentáculos gigantes (12D6 +728 por ESF.)
Chorro de espuma ([r250] 10D20 +136).
TESORO: Incalculable.
APTITUDES: Natación mejorada.

DESCRIPCIÓN: Los *Kraken* son criaturas gigantescas que habitan y recorren los mares y océanos del mundo de Geos. Desde la antigüedad, han sido considerados como los señores de los océanos. Criaturas capaces de hundir navíos y embarcaciones enteras. Su aspecto es similar al de un pulpo gigante, pero de un tamaño increíblemente superior. Sus potentes e inmensos tentáculos son capaces de agarrar y quebrar hasta las embarcaciones más protegidas, siendo considerados la criatura más peligrosa y temida de los océanos. En el principio de todas las Eras, estas criaturas podían verse más a menudo, aunque su tamaño también era inferior. Durante la Era de las Sombras, muchas fueron las embarcaciones que dieron caza y muerte a estos grandes señores del océano, llevándolos casi a la extinción.

León

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 1, 2, 3.
APARICIÓN LOCAL: 16% (1D2 +1 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 6% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 55.
ESF/VIT: 78 / 156.
AGI/DEF: 72 / 144.
INT/ESE: 35 / 30 (2/as).
PER: 35.
ATAQUES: Zarpazo (2D6 +39 por ESF.).
Mordisco (3D8 +39 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Cazador, Equilibrio.

DESCRIPCIÓN: Los *Leones* son parientes lejanos de los Felinos, aunque los leones no fueron concebidos como una raza astral, sino como criaturas pertenecientes a los designios de su Astro Creador. Un denso pelaje cubre sus cuerpos esculturales y definidos, que les sirve para protegerse tanto del frío como del calor. Con unas garras grandes y afiladas, y unos colmillos más letales que la mayoría de otras criaturas, son un adversario a tener en cuenta. Por norma general no atacan a nadie a no ser que precisen de sustento para la manada. Viajan en grupos muy reducidos, y raras veces son encontrados en territorios con vegetación o lugares donde protegerse de los distintos temporales que azotan las regiones que habitan.

Leviatán

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 3% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 142.
ESF/VIT: 195 / 390.
AGI/DEF: 188 / 376.
INT/ESE: 130 / 95 (5/as).
PER: 56.
ATAQUES: 5x Mordisco (5D6 +97 por ESF.).
Coletazo gélido ([r35] 10D6 +43 por INT.).
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Natación mejorada, Sigilo.

DESCRIPCIÓN: Los *Leviatanes* son unas criaturas gigantescas descendientes de los primeros dinosaurios marinos. Su gran envergadura no les impide moverse bajo el agua con un sigilo abrumador. Cazadores por instinto y naturaleza, estas criaturas habitan en todos los mares y océanos de Geos, aunque prefieren las zonas cercanas a las costas, ya que su anatomía, larga y plana, les permite bucear y desplazarse incluso en zonas de poca profundidad. Son rápidos y ágiles pese a su tamaño, buscando siempre nuevas presas y víctimas para su sustento.

Levorán esencial

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 19% (1D8 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 32.
ESF/VIT: 39 / 78.
AGI/DEF: 43 / 88.
INT/ESE: 26 / 20 (1/as).
PER: 23.
ATAQUES: Armas ligeras +18 por ESF.
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Tasación.

DESCRIPCIÓN: Los Levoranes son una extraña y deformada especie muy similar a los Willen, aunque su tamaño es aún más pequeño, y su moralidad y costumbres les convierten en una especie nómada que vaga sin cesar por toda la geografía de Geos, comerciando en medio de los caminos, montañas o grutas, allá donde encuentren viajeros, pueblos o incluso ciudades. Un corto pelaje cubre todo su cuerpo, que se encuentra siempre encorvado. Según la región donde se encuentren, las tonalidades de sus palmas de las manos y pies, al igual que una ligera zona en los pómulos pueden variar. No son una especie hostil, aunque se conoce de grupos aislados de estos seres que han intentado saquear pequeñas aldeas o caravanas, en busca de materiales y objetos con los que comerciar. Entre todas las baratijas y objetos de escasa calidad que proveen, se pueden encontrar como excepción las maravillosas figuras de madera de Gartha, poseedoras de una belleza inusual, cuyo precio en el mercado alcanza valores en ocasiones bastante elevados.

Liana de espinas

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De joven a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 22% (1D4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 35.
ESF/VIT: 34 / 68.
AGI/DEF: 43 / 86.
INT/ESE: 31 / 30 (2/as).
PER: 18.
ATAQUES: Liana de espinas (3D6+ 17 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Sigilo.

DESCRIPCIÓN: Las *Lianas de espinas* son plantas trepadoras que pueden encontrarse en todo tipo de terrenos y en ciertas edificaciones, ya que su naturaleza les permite filtrarse y trepar incluso por los recovecos más pequeños. Suelen sorprender a sus oponentes porque tienen el aspecto de una liana normal.

Licántropo

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De joven a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: Noche 5% (1D2 +1 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 59.
ESF/VIT: 86 / 172.
AGI/DEF: 73 / 156.
INT/ESE: 48 / 35 (2/as).
PER: 30.
ATAQUES: Hasta armas pesadas +43 por ESF.
Garras (2D6 +43 por ESF.).
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Equilibrio, Gran saltador, Sigilo.
ESPECIAL: Licantropía ([r20] los datos reflejados en esta criatura muestran las habilidades de un Licántropo base. Durante el día, todo licántropo tendrá los valores reducidos a la mitad por su condición normal, y su tamaño será ⬡, pudiendo transformarse en licántropo por las noches invirtiendo la reserva de puntos necesaria, alcanzando un tamaño . Esta habilidad especial automáticamente contará como mantener sin gasto de reserva de esencia adicional, hasta que sea abatido o vuelva a salir la luz del sol natural).

DESCRIPCIÓN: Los *Licántropos* son criaturas malditas mitad especie astral, mitad lobo, que pueden alterar su forma física hacia una de sus dos formas. Malditos en la antigüedad y creados por los Primer Nacidos, los antepasados de los Vástagos, estos seres obedecen ciegamente a la Gran Devoradora por instinto natural. Son criaturas temidas y las causantes de muchos mitos y leyendas en la Era de las Sombras. Seres que despiertan en la noche, en busca de presas y sustento con la única intención de expandir el mal y desconcierto por todos aquellos lugares donde pasan. Fuertes y ágiles, estas criaturas sólo pueden alcanzar su verdadera naturaleza una vez caída la noche, volviendo a adquirir su forma inicial con los primeros rayos del alba. Se dice que algunos de estos seres considerados como legendarios, pueden alcanzar la licantropía incluso a plena luz del día, muestra de su gran poder y devoción hacia la Gran Devoradora.

Lobo esencial

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 28% (1D8 +2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 40.
ESF/VIT: 35 / 70.
AGI/DEF: 68 / 136.
INT/ESE: 26 / 20 (1/as).
PER: 33.
ATAQUES: Mordisco (3D4 +17 por ESF.).
Garras (2D6 +17 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Cazador, Gran saltador, Localizar, Sigilo.

DESCRIPCIÓN: Los *Lobos Esenciales* son muy similares a sus antepasados, los Lobos convencionales, pero han evolucionado con el paso del tiempo y se han habituado a aquellas regiones donde habitan. Su tamaño es superior al de sus antepasados, al igual que sus garras y colmillos. La tonalidad de sus pelajes puede variar en función de la esencia y región a la que pertenezcan. Se trata de una especie muy diversificada a lo largo de toda la geografía de Geos, y su naturaleza, conducta y comportamiento, viene a encontrarse ligada a su Astro Creador, pudiendo encontrar a criaturas de esta especie distantes y pacíficas, o fieras y peligrosas. Suelen ir en grandes manadas que se encuentran formadas por todos los integrantes de una misma comunidad.

Malvarraptor esencial

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 12% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 55.
ESF/VIT: 82 / 164.
AGI/DEF: 72 / 144.
INT/ESE: 35 / 30 (2/as).
PER: 33.
ATAQUES: Mordedura (2D8 +41 por ESF.)
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Embestida, Rastrear.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D6+2. ([r10*] en carrera).
ACELERACIÓN: 1D3.
MANEJABILIDAD: +10.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 1.
PASAJEROS: 1.
DIFICULTAD DOMAR: 80, 8 días con éxito.
ESPECIAL: *Resistencia malvarraptora (debido a su forma física un Malvarraptor puede correr invirtiendo menos reserva de esencia de lo habitual).

DESCRIPCIÓN: Los *Malvarraptores* son una especie muy similar a su pariente cercano el Raptor, aunque son de un tamaño ligeramente superior, ya que su condición física y constitución es superior a la media de otras criaturas. Un Malvarraptor adiestrado es utilizado en la mayoría de ocasiones por regimientos militares como su avanzada pesada de combate, ya que aunque no alcancen la gran velocidad de los Raptores, sus potentes patas y su formidable constitución les permite cabalgar durante un tiempo mayor que a muchas especies similares. En libertad, los Malvarraptores viven en grupos muy reducidos de su especie, expandidos a lo largo de todas las regiones de Geos. Según la zona donde estas criaturas se encuentren, la tonalidad de su piel puede variar. Su piel es similar a la de los reptiles, y cuatro cuernos cubren los costados de la base occipital de su cabeza.

Mantaérea esencial

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 7% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 47.
ESF/VIT: 43 / 86.
AGI/DEF: 88 / 166.
INT/ESE: 35 / 30 (2/as).
PER: 22.
ATAQUES: 2x Coletazo (3D4 +21 por ESF.)
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Despegar, Gran nadador, Volar.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D8. ([r16] en carrera)
ACELERACIÓN: 1D4.
MANEJABILIDAD: +15.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 1.
PASAJEROS: 1.
DIFICULTAD DOMAR: 75, 6 días con éxito.

DESCRIPCIÓN: Las *Mantaéreas* son descendientes de las mantas habitualmente encontradas en los mares y océanos que han evolucionado desde la Era de la Creación hasta la Era del Despertar. Inicialmente esta especie habitaba las aguas profundas y más alejadas de las costas. Con la aparición de criaturas antológicas y legendarias en las profundidades del océano, esta especie se vio obligada a desplazarse y a habitar las regiones más cercanas a las costas. Durante ese proceso, las corrientes de esencia hicieron evolucionar a esta especie, llegando en la antigüedad a poder emprender el vuelo, y desplazarse por el aire. En la actualidad, las Mantaéreas son capaces de transportar a jinetes y son empleadas en las regiones costeras y en ciudades y castillos de gran importancia que poseen espacios destinados al aterrizaje

de estas criaturas. Estos se encuentran constituidos por un amplio patio inundado de agua en el que pueden aterrizar estas criaturas, con establos acuáticos preparados para estos seres. En libertad, las Mantaéreas pueden encontrarse en zonas próximas a lugares donde puedan encontrarse zonas con agua de una suficiente profundidad como para bucear y aterrizar. En función de las regiones donde pueda encontrarse esta especie, las tonalidades de su piel cartilaginosa pueden variar.

Mantícora

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría legendario.
REGIÓN: 3, 5, 6, 7.
APARICIÓN LOCAL: 4% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 53.
ESF/VIT: 66 / 122.
AGI/DEF: 78 / 156.
INT/ESE: 38 / 30 (2/as).
PER: 33.
ATAQUES: 2x Zarpazo (2D10 +33 por ESF.) o Coletazo de espinas (2D8 +33 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Despegar, Volar.

DESCRIPCIÓN: Las *Mantícoras* son criaturas de la antigua mitología con cabeza terranoide, cuerpo de león, y alas y cola de dragón. Esta especie salvaguardaba los templos esenciales de viento en la antigüedad. Tras la Era de la Conquista, las Mantícoras casi quedaron expuestas a la extinción. Los continuos asaltos de las Razas Astrales a lo largo de todo Geos hicieron que estos guardianes de viento fueran aniquilados. Actualmente, en la Era del Despertar, son pocas las Mantícoras que lograron sobrevivir al paso de las Eras, para continuar habitando aquellas regiones y zonas que en la antigüedad se les ordenó proteger, incluso aunque estas sean ahora ruinas o viejas ciudades y templos abandonados y perdidos en la geografía de Geos.

Mantis gigante

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 8% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 52.
ESF/VIT: 68 / 136.
AGI/DEF: 79 / 158 + 22 por armadura natural.
INT/ESE: 33 / 30 (2/as).
PER: 28.
ATAQUES: 2x Pinzas de cuchillas (2D6 +34 por ESF.)
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Equilibrio, Visión esencial.

DESCRIPCIÓN: Las *Mantis Gigantes* son criaturas similares a sus parientes más pequeñas, aunque poseen un tamaño gigante para su especie, igual al de muchas criaturas empleadas como monturas. Su exoesqueleto cartilaginoso les confiere una movilidad superior a la mayoría de criaturas de dimensiones similares. Su cuerpo formado por seis extremidades de afiladas cuchillas dentadas les permite mantenerse mejor en equilibrio, y utilizan sus potentes pinzas delanteras como letales y afiladas armas.



LICÁNTROPO

Medusa

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a legendario.
REGIÓN: 4, 6.
APARICIÓN LOCAL: 3% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 58.
ESF/VIT: 60 / 120.
AGI/DEF: 63 / 126.
INT/ESE: 78 / 50 (3/as).
PER: 34.
ATAQUES:
Garras (2D6 +30 por ESF.).
Mordisco de serpientes (3D4 +30 por ESF.).
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Intuición.

ESPECIAL: Mirada de Medusa ([r15] la Mirada de la medusa es un ataque especial que le permitirá a la criatura paralizar a aquellos adversarios que no superen una evasión de inteligencia dificultad compleja. En el caso de no superarla quedarán paralizados 1D3 asaltos. Si un personaje sufriera tres ataques con éxito de esta cualidad especial, aún encontrándose en estado paralizado, quedaría petrificado hasta que se diera muerte a la Medusa que le hubiera convertido en piedra).

DESCRIPCIÓN: Las *Medusas* son criaturas de aspecto terranoide, con un semblante terrorífico, aunque de una increíble belleza. Su cabeza posee decenas de serpientes sustituyendo su cabello, convirtiendo a esta criatura de la antigua mitología de Geos en un terrible adversario. Son pocas las regiones donde se cree que reside esta especie, y se dice que poseen poderes increíbles con los que petrificar a sus adversarios. Los lugares donde suelen encontrarse son sus moradas, y suelen estar repletos de criaturas y aventureros que entraron en sus dominios y que han pasado a formar parte de sus cementerios de piedra, aquellos que les confiere su poder.



Minotauro esencial

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 4% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 64.
ESF/VIT: 126 / 252.
AGI/DEF: 45 / 90 + 50 por armadura natural.
INT/ESE: 53 / 40 (2/as).
PER: 33.
ATAQUES: Armas pesadas +63 por ESF.
Cornada (2D6 +63 por ESF.).
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Brazo fuerte, Cornada, Ímpetu.

DESCRIPCIÓN: Los *Minotauros* son criaturas de gran tamaño mitad terranoides mitad toro. Dos grandes cuernos nacen de los costados de su cabeza como si de un toro de astas grandes y curvas se tratase. Debido a su gran tamaño son criaturas lentas, aunque sus golpes son devastadores. Los primeros Minotauros conocidos, al principio de la Era de las Sombras, tan sólo formaban parte de la esencia de Tierra. Con el paso de los años y con el nacimiento de la Era del Despertar, estos seres se han expandido a lo largo de las tierras de Geos, habituándose a las zonas donde habitan, condicionadas por los Astros Esenciales. En función de la región donde se encuentre a un Minotauro, la tonalidad de su denso pelaje será distinta.

Momia

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a legendario.
REGIÓN: 1, 4, 5, 6.
APARICIÓN LOCAL: 5% (1D2 +1 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 2% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 64.
ESF/VIT: 131 / 262.
AGI/DEF: 35 / 70 + 60 por armadura natural.
INT/ESE: 32 / 40 (2/as)
PER: 41.
ATAQUES: Hasta armas pesadas +65 por ESF.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Las *Momias* fueron criaturas que tras su muerte fueron embalsamadas y momificadas con el único propósito de servir como guardianes de aquellos a los que fueron fieles en vida. Sólo los guerreros más adiestrados y de renombre de

este antiguo culto tenían el favor de sus señores, para ser convertidos y momificados. Una terrible maldición volcada sobre ellos les hace despertar cuando cualquier criatura se encuentra cerca de sus dominios. Una vez despertadas no flaquearán hasta haber matado o expulsado a los intrusos de sus territorios, o hasta que sean destruidas.

Murciélago Gigante

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 4, 6, 7.
APARICIÓN LOCAL: Noche 15% (1D3 criaturas).
APARICIÓN AJENA: Noche 6% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 50.
ESF/VIT: 40 / 80.
AGI/DEF: 74 / 148.
INT/ESE: 36 / 30 (2/as).
PER: 50.
ATAQUES: Mordisco (2D8 +20 por ESF.).
Onda sónica ([r20] Tirada enfrentada INT. o 3D8 + 12 por INT.).
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Despegar, Golpe de aire, Volar, Visión Esencial.

DESCRIPCIÓN: Los *Murciélagos Gigantes* son criaturas descendientes de sus parientes más pequeños, habitando las regiones más oscuras e inhóspitas de la geografía de Geos. Viven en grupos muy reducidos alojados en grandes grutas y cavernas cercanas a los acantilados y riscos cercanos a los mares y océanos. Aunque ciegos, esta especie localiza a sus víctimas con una visión esencial siempre activa, para lanzarse sobre los mismos y utilizarlos como sustento. No son criaturas racionales, por lo que sus víctimas son escogidas al azar, ya sean criaturas de menor tamaño, o criaturas de un tamaño similar al suyo.

Naga

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 1, 4, 5, 6.
APARICIÓN LOCAL: 3% (1 criatura).
APARICIÓN AJENA: 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 52.
ESF/VIT: 65 / 130.
AGI/DEF: 78 / 156.
INT/ESE: 46 / 35 (2/as).
PER: 20.
ATAQUES: 2x Mordisco (2D10 +32 por ESF.).
Presa (Tirada enfrentada ESF. o 3D8 + 32 por ESF.).
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Subterfugio.

DESCRIPCIÓN: Las *Nagas* son criaturas con un cuerpo de serpiente gigante y cabeza dragonil. Sin extremidad alguna, estas criaturas reptan y se esconden trepando por cualquier superficie incluso si esta es una pared vertical, siempre y cuando tenga algún punto de apoyo donde haya podido enroscar parte de su cuerpo. Habitan regiones donde pueden encontrarse bosques o zonas tropicales. Su naturaleza les convierte en seres solitarios, vagando solas y desplazándose por todos los rincones del territorio que habiten.

Nocturno

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: 1, 3, 4.
APARICIÓN LOCAL: Noche 18% (1D6 criaturas).
APARICIÓN AJENA: Noche 5% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 41.
ESF/VIT: 49 / 98.
AGI/DEF: 69 / 138.
INT/ESE: 28 / 20 (1/as).
PER: 20.
ATAQUES: Picotazo (2D8 +24 por ESF.).
Garras (2D4 +24 por ESF.).
TESORO: Poco Valioso.
APTITUDES: Corredor, Protección Veloz, Robo.

DESCRIPCIÓN: Los *Nocturnos* son criaturas de aspecto y tamaño terranoide con una cabeza similar a la de un águila. Posee densos plumajes largos y amplios, cubriendo casi la totalidad de su cuerpo, exceptuando las patas superiores de sus brazos y las inferiores. Rápidos y veloces, los Nocturnos son capaces de correr con sus cuatro extremidades a una velocidad superior a la media. Son una especie carroñera. Les gusta vagar por las montañas y parajes en busca de baratijas y cualquier otro objeto que hayan podido saquear durante las incursiones realizadas a caravanas, aldeas o pueblos. Raras veces se han visto en ciudades o en sus inmediaciones. Por norma general evitarán el contacto físico a no ser que hayan sido descubiertos en su hurto y se encuentren en peligro.

Nublamentes

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 6.
APARICIÓN LOCAL: 10% (1D3 criaturas).
APARICIÓN AJENA: Noche 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 53.
ESF/VIT: 42 / 84.
AGI/DEF: 55 / 110.
INT/ESE: 95 / 65 (4/as).
PER: 23.
ATAQUES: Hasta armas ligeras +21 por ESF.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Resistencia mental.
ESPECIAL: Laguna cerebral ([r40] (Tirada enfrentada INT. o 3D8 +32 por INT. menos al valor de INT. del oponente durante 1D4 asaltos. Este valor no modificará la reserva de esencia del personaje).

DESCRIPCIÓN: Los *Nublamentes* son criaturas siniestras y sombrías con aspecto terranoide aunque deformados horriblemente. Discípulos en la antigüedad y siervos absolutos de la Gran Devoradora, aparecieron por primera vez al principio de la Era de las Sombras, logrando un tratado con los Tyrlins sombríos para que estos se unieran al Astro Negro junto al resto de las criaturas oscuras. Con el paso de los años y la reaparición de los Tyrlins sombríos, los Nublamentes quedaron exiliados en grutas y pasajes cavernosos de las regiones de sus antiguos camaradas. Rara vez son vistos en la superficie, y se cree que siguen siendo fieles a la Gran Devoradora. No obstante, muchas veces son buscados porque se dice de ellos, que los grandes Nublamentes legendarios, llegaron a alcanzar dotes de precognición.

Ogro Esencial

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 8% (1D4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 48.
ESF/VIT: 90 +5* / 180.
AGI/DEF: 43 / 86 + armaduras pesadas.
INT/ESE: 28 / 20 (1/as).
PER: 33.
ATAQUES: Hasta armas pesadas +45 por ESF.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: *Alto esfuerzo, Golpe aturdidor.

DESCRIPCIÓN: Los Ogros Esenciales son criaturas de gran tamaño de aspecto terranoide. Sus facciones son hoscas y duras con miradas perdidas y macabras. Su escasa inteligencia les convierte en una especie despreciable y poco sociable. No obstante, su naturaleza casi animal les impulsa a la lucha, ya sean batallas, saqueos, o cualquier otro tipo de enfrentamiento del que pudieran sacar provecho sustancial o material. Es una especie muy extendida a lo largo de toda la geografía de Geos. En función de la región que habiten, el color de su piel variará. Suelen ir en grupos reducidos, aunque siempre

existe uno de sus miembros de mayor rango que será considerado como líder.

Orgol

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 41% (1D4 +2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 46.
ESF/VIT: 62 / 124.
AGI/DEF: 54 / 108 + armadura.
INT/ESE: 43 / 35 (2/as).
PER: 25.
ATAQUES: Hasta armas pesadas +31 por ESF.
Esencia de Viento joven/rango2, adulto/rango 3, legendario/rango 4.
TESORO: Poco Valioso.
APTITUDES: Resistencia física.

DESCRIPCIÓN: Los *Orgol* son criaturas de aspecto terranoide con dientes afilados, y unas prolongaciones craneales como si de tentáculos se tratase que se expanden a través de su cuero cabelludo, colgando por su espalda. La tonalidad de su piel es azulada, y su tacto es similar al de un reptil, aunque áspero. Esta especie es una de las criaturas más expandidas en toda Geos sin contar a las razas Astrales. Pese a su Astro creador, han logrado establecerse a lo largo de todos los reinos conocidos. En la antigüedad, el Astro de Viento creó a los Orgol para cubrir las necesidades que los Colosos no habían logrado. Esta especie encabezaría a las criaturas oscuras junto a los Tyrlins Sombríos en la Era de las Sombras. Actualmente, en la Era del Despertar, y después de que durante siglos azotaran con violencia las regiones de Geos, son un grupo más reducido y establecido en pequeñas tribus. Siguen fielmente los designios de su Astro Creador, conscientes y creedores de que la Gran Devoradora les compensará con sus oleadas de muerte y destrucción. En la actualidad se desconocen Orgols legendarios, ya que los grandes caciques de esta especie capitularon frente a la Alianza de los 3 Príncipes al final de la Era de las Sombras.

Oso

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 16% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 48.
ESF/VIT: 92 / 184.
AGI/DEF: 43 / 86 +30 por armadura natural.
INT/ESE: 26 / 20 (1/as).
PER: 31.
ATAQUES: Mordisco (2D6 +46 por ESF.).
Presa (Tirada enfrentada ESF. o 3D6 + 46 por ESF.).
Zarpazo (2D10 +46 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Brazo fuerte, Golpe aturdidor.

DESCRIPCIÓN: Los *Osos* son criaturas de gran tamaño que no han evolucionado desde el principio de las eras. Un denso pelaje cubre todo su cuerpo, pudiéndose encontrar a esta especie diversificada a lo largo de toda la geografía de Geos. Por norma general no se trata de una especie hostil, aunque atacarán siempre que un personaje o criatura se aproxime lo suficiente como para que este se sienta amenazado. Sus potentes zarpas le confieren una fuerza increíble, siendo capaz de asestar tremendas heridas a sus adversarios.

Paralititán esencial

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 15% (1D4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 47.
ESF/VIT: 53 / 106.
AGI/DEF: 73 / 146.
INT/ESE: 38 / 30 (2/as)
PER: 24.
ATAQUES: Garras (2D6 +26 por ESF.)
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Despegar, Golpe de aire, Volar.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D6 +2. ([r14] en carrera).
ACELERACIÓN: 1D2.
MANEJABILIDAD: +5.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 1.
PASAJEROS: 2.
DIFICULTAD DOMAR: 75, 5 días con éxito.

DESCRIPCIÓN: Un Paralititán es una criatura similar a un Pterodáctilo. Su cabeza es más achatada y su pico más corto, aunque por contra posee unas extensísimas membranas bajo sus largos brazos delanteros, que le permite despegar y volar, aunque no a velocidades muy elevadas, ya que las utiliza más para planear. Esta especie en cautividad, es muy utilizada para los vigías y guardias de ciudades y fortificaciones importantes. Su vuelo a poca velocidad y el hecho que planeen confiere a sus tripulantes la oportunidad de poder divisar mejor el terreno que sobrevuelan. En libertad, esta especie puede encontrarse en los picos y acantilados más elevados de las regiones que habiten. Es una de las especies que se emplean como monturas más diversificada y extendida. Los colores de los Paralititanes pueden variar en función de la región donde se encuentren.

Pegaso

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 52.
ESF/VIT: 55 / 110.
AGI/DEF: 90 / 180.
INT/ESE: 35 / 30 (2/as).
PER: 28.
ATAQUES: 2x Coz (2D6 +27 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Despegar, Golpe de aire, Golpe aturdidor, Volar.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D8 +2. ([r18] en carrera)
ACELERACIÓN: 1D8.
MANEJABILIDAD: +15.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 1.
PASAJEROS: 2.
DIFICULTAD DOMAR: 95, 10 días con éxito.

DESCRIPCIÓN: Los *pegasos* son una raza casi extinta en toda Geos. Se desconoce cuántas de estas criaturas existen, pero rara vez han sido vistas, y hace mucho tiempo que nunca se ven ejemplares juntos. Los únicos descendientes de los extintos caballos, los Pegasos son quizás las monturas aéreas más formidables que existen, ya que su envergadura, inferior a la del resto de especies que sirven para monturas aéreas, les permite volar y desplazarse a gran velocidad, además de ser una vez domado la criatura que ofrece un mayor control al jinete en vuelo. No se conocen reinos que posean en estos momentos algún ejemplar en cautividad, aunque se cree que existen coleccionistas que han pagado inmensas sumas de dinero por cazar a alguna de estas criaturas para tenerla en su colección. Por norma general, son una especie muy difícil de domar debido a su conducta y naturaleza, libres de espíritu y alma. En la antigüedad estas magníficas criaturas escogían a sus propios jinetes, dejándose domar tan sólo por aquellos que creían igual de nobles y puros que ellos. En la Era de las Sombras, casi toda su especie fue exterminada. En la Era del Despertar, vagan sin rumbo, libres de cualquier cadena o condición.

Pesadilla

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 52.
ESF/VIT: 65 / 130.
AGI/DEF: 80 / 160.
INT/ESE: 43 / 30 (2/as).
PER: 20.
ATAQUES: 2x Coz (2D6 +32 por ESF.)
Aliento esencial.
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Aliento esencial, Despegar, Golpe aturdidor, Volar.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D8 ([r16] en carrera).
ACELERACIÓN: 1D4.
MANEJABILIDAD: +15.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 1.
PASAJEROS: 1.
DIFICULTAD DOMAR: No se puede.

DESCRIPCIÓN: Las *Pesadillas* son la antítesis de los Pegasos. Su aspecto se asemeja al de un corcel negro de pura sangre, con ojos inyectados en un color rojizo, y con crines y flecos sobre los cascos en llamas. Su exhalación provoca corrientes de humo debido al calor. Pese a no poseer alas, esta especie es capaz de despegar y emprender el vuelo gracias a las artes oscuras que se emplearon para su creación. Se dice que la Gran Devoradora los puso sobre el mundo para servir a todo aquel ser digno de su confianza. Rara vez es vista una de estas criaturas , ya que por norma general siempre irán acompañadas por su jinete.



Ptenarosaurio esencial

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 15% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 54.
ESF/VIT: 146 / 292.
AGI/DEF: 28 / 56 + 100 por armadura natural.
INT/ESE: 26 / 20 (1/as).
PER: 19.
ATAQUES: Pisotón (3D8 +73 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D2 ([r4] en carrera)
ACELERACIÓN: No se puede.
MANEJABILIDAD: No se puede.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 2.
PASAJEROS: 7.
DIFICULTAD DOMAR: 65, 6 días con éxito.

DESCRIPCIÓN: Los *Ptenarosaurios* son dinosaurios de un tamaño inmenso, de hábitos herbívoros. Pueden encontrarse expandidos a lo largo de toda la geografía de Geos, y en cautividad, son empleados como criaturas de transporte o tiro para llevar embarcaciones desde los astilleros hasta el puerto. No suelen atacar a no ser que se vean amenazados. Son criaturas lentas y de poca maniobra, necesitando para poder cabalgarlos 2 jinetes, uno a cada lado de la cabeza sobre unas sillas especiales de monta construidas para estas criaturas en cautividad. En función de la región donde se encuentren, el color de su piel puede variar.

Quimera

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 6% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 101.
ESF/VIT: 138 / 274.
AGI/DEF: 127 / 254.
INT/ESE: 65 / 45 (3/as).
PER: 75.
ATAQUES: Mordedura x3 (3D6+ 69 por ESF. por cada cabeza).

Picadura de Escorpión ([r10] Tirada de evasión de agilidad o 2D10 + 21 por INT. + 1D3/asaltos de parálisis).
Aliento de Quimera múltiple ([r30] genera un aliento en forma de cono similar a un aliento esencial, pero causando 5D10 + 21 por INT.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Apoyo en ataque y Apoyo en defensa (entre sus cabezas), Despegar, Golpe de aire, Volar.

DESCRIPCIÓN: Las *Quimeras* son criaturas de gran tamaño que poseen 3 cabezas, una de León, otra de Dragón y una tercera de Escorpión. Su potente cola a modo de escorpión gigante le confiere un ataque letal, capaz de paralizar a sus adversarios. Su mestizaje de naturaleza dragonil, confiere a esta temible criatura la capacidad de poder ejecutar un aliento más poderoso de lo normal, y su cabeza de león, le permite realizar mordiscos de gran fuerza sobre su adversario. Su naturaleza no responde a lógica alguna, puesto que fueron creados para salvaguardar las cercanías de las corrientes de esencia. Existen dos variedades de esta especie, las Quimeras de Luz, y las de Oscuridad. En función de cuál sea la encontrada, su naturaleza, conducta y comportamiento variará, pudiendo encontrarse con una Quimera complaciente u hostil

Raptor esencial

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 17% (1D4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 55.
ESF/VIT: 67 / 134.
AGI/DEF: 87 / 174.
INT/ESE: 30 / 30 (2/as).
PER: 37.
ATAQUES: Mordedura (2D6 +33 por ESF.)
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Corredor, Gran saltador.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D8. ([r16] en carrera)
ACELERACIÓN: 1D8.
MANEJABILIDAD: +15.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 1.
PASAJEROS: 1.
DIFICULTAD DOMAR: 80, 8 días con éxito.

DESCRIPCIÓN: Los *Raptores* son una especie muy similar a su pariente cercano el Malvarraptor, aunque son ligeramente de un tamaño inferior, ya que su condición física y constitución es inferior a su pariente. Un Raptor adiestrado, es utilizado en la mayoría de ocasiones por regimientos militares como su avanzada ligera de combate ya que su velocidad les permite recorrer grandes distancias en un corto periodo de tiempo. Su cuerpo atlético y bien compensado les permite tener unas potentes patas con las que saltar mejor que otras criaturas, además de poseer unas potentes piernas que les confiere una aceleración superior a la media. En libertad, los Raptores viven en grupos muy reducidos de su especie, expandidos a lo largo de todas las regiones de Geos. Según la zona donde estas criaturas se encuentren, la tonalidad de su piel puede variar. Su piel es similar a la de los reptiles. Esta especie, al igual que el Malvarraptor, tan sólo posee dos potentes patas traseras con las que se desplazan.

Rata gigante

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 14% (1D4 +2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 30.
ESF/VIT: 38 / 76.
AGI/DEF: 55 / 110.
INT/ESE: 12 / 5 (1/as).
PER: 16.
ATAQUES: Mordisco infeccioso (2D6 +19 por ESF./ evasión de esfuerzo normal o sufrirá 1D6 adicional de daño en el siguiente asalto).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Las *Ratas Gigantes* son iguales a sus parientes más pequeñas pero con un tamaño igual al de un Willen en cría, al de un Terrano en joven y al de un Felino en adulto. Sus costumbres y forma de vida hacen que estas criaturas sean portadoras de múltiples infecciones que pueden agravar el daño realizado por un mordisco a todo aquel que hubiera sufrido su mordedura. Pueden encontrarse en todas las regiones en lugares sucios y de poca higiene. En algunas ocasiones, se han visto criaturas de esta especie cerca de zonas de carga y muelles donde se encuentren alimentos próximos. Rara vez son encontrados en ciudades o capitales.

Rex esencial

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 8% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 64.
ESF/VIT: 126 / 252.
AGI/DEF: 74 / 148.
INT/ESE: 38 / 30 (2/as).
PER: 19.
ATAQUES: Mordedura (3D12 +63 por ESF.).
Coletazo (3D6 + 63 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Embestida, Visión esencial.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D6+2. ([r14] en carrera)
ACELERACIÓN: 1D2.
MANEJABILIDAD: +5.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 2.
PASAJEROS: 4.
DIFICULTAD DOMAR: 100, 10 días con éxito.

DESCRIPCIÓN:
Los *Rex* son criaturas de un tamaño gigantesco que habitan las regiones más profundas de toda Geos. Posee una enorme mandíbula capaz de realizar mordiscos letales en la mayoría de ocasiones. Su pesado cuerpo no le permite tener una aceleración muy rápida, pero por contra, cuando ya se encuentran en movimiento, son capaces de desplazarse a una velocidad mucho mayor de la que aparentemente les permitiría su tamaño. Casi ciegos, estas criaturas ven a través de los destellos y emanaciones que todo personaje o criatura emite de su esencia, por lo que incluso en la oscuridad más absoluta son capaces de localizar a sus presas. En cautividad, los Rex son empleados como el Avance pesado de algunos regimientos militares, o como criaturas de monta para largas expediciones en terrenos demasiado peligrosos. Para poder emplear a esta criatura como montura, se precisan de 2 tripulantes, uno llevando las riendas para ayudar a dirigir y maniobrar al Rex, y otro que se encuentre lanzando el sello evocador (siempre y cuando disponga de él), de Distracción de Logsley, empleando destellos para

llamar la atención al lugar donde quiera redirigirlo. En libertad, esta especie es peligrosa, pudiéndola encontrar en los lugares más inhóspitos e insospechados en busca de sustento. En algunas ocasiones, algunas cofradías o templos disponen de alguna de estas criaturas como monturas especiales para todo un grupo de aventureros o de miembros de una organización. El color de su piel puede variar en función de la región en la que se encuentre.

Rinoceronte

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 1, 3, 4.
APARICIÓN LOCAL: 9% (1D3 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 3% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 45.
ESF/VIT: 74 / 148.
AGI/DEF: 60 / 120 +30 por armadura natural.
INT/ESE: 23 / 20 (1/as).
PER: 25.
ATAQUES: Cuernos (2D8 +37 por ESF.). Embestida (3D10 +37 por ESF. [sólo en carga]).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Carga Colosal, Embestida.

DESCRIPCIÓN: Los *Rinocerontes* son criaturas de gran tamaño y peso que poseen una piel muy endurecida y dos grandes cuernos muy afilados y resistentes en la base frontal de su cabeza, similares a los de los colosos. Estas criaturas pueden encontrarse en regiones de altas y abruptas estribaciones rocosas, situados casi siempre en las laderas de estas. Los Colosos viven junto a los Rinocerontes sin que estos les consideren una amenaza, ya que de algún modo, los cuernos que ambas especies poseen les incita al respeto hacia esta especie. Suelen ir en grupos muy reducidos, y rara vez atacan a no ser que se sientan amenazados.

Roc

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 6% (1D2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 53.
ESF/VIT: 45 / 90.
AGI/DEF: 100 / 200.
INT/ESE: 32 / 30 (2/as).
PER: 38.
ATAQUES: 3x Garras (2D6 +22 por ESF.)
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Despegar, Golpe de aire, Volar.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D10. ([r20] en carrera).
ACELERACIÓN: 1D8.
MANEJABILIDAD: +10.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 1.
PASAJEROS: 1.
DIFICULTAD DOMAR: 100, 10 días con éxito.

DESCRIPCIÓN: Los *Roc* son enormes águilas gigantes que pueden encontrarse sobrevolando muchas de las regiones de Geos. La mitología ha convertido a esta especie en una de las criaturas más nobles y legendarias de las primeras eras de Geos.

Se dice que en la antigüedad muchos Terranos y Tyrlins montaron a estas criaturas. Durante el transcurso de los años que acontecieron la Era de las Sombras, una inmensa cantidad de ellos falleció sobre las profundas aguas del océano y los acantilados cercanos a las cordilleras de Gartha y Malvania. En la actualidad, son pocos los que aún logran verse sobrevolando libremente las regiones de Geos. Existen rumores de que se han exiliado a los territorios más alejados al noroeste de Geos, aunque no se tiene la certeza de ello. Son quizás la montura aérea más veloz que existe, aunque su resistencia física es menor que la de otras criaturas similares.



REX
DE TIERRA

SANGUIJUELA GIGANTE

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 11% (1D6 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 47.
ESF/VIT: 46 / 92.
AGI/DEF: 71 / 142.
INT/ESE: 36 / 30 (2/as).
PER: 36.
ATAQUES: Mordisco (2D4 +23 por ESF.).
Presa de succión*.
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Gran nadador.
ESPECIAL: *Presa de succión ([r15] evasión de agilidad dificultad compleja o 3D8 + 12 por INT. Todo personaje o criatura que sufra este ataque perderá el valor obtenido en los dados en Puntos de Vitalidad. Esos puntos pasarán a formar parte de la vitalidad de la sanguijuela, nunca sobrepasando su valor máximo).

DESCRIPCIÓN: Las *Sanguijuelas Gigantes* han evolucionado desde el principio de los tiempos desde un tamaño muy pequeño hasta alcanzar en la Era del Despertar las dimensiones de un Willen a lo largo. Su aspecto es similar al de una babosa convencional, aunque su cuerpo es más plano. Son criaturas irracionales que se sirven de sus víctimas como sustento. Pueden encontrarse en todos los mares y océanos de Geos cerca de las costas o en lagos y ríos de gran profundidad.

SÁTIRO

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 1, 3, 4, 5.
APARICIÓN LOCAL: 13% (1D4 +1 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 4% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 49.
ESF/VIT: 52 / 104.
AGI/DEF: 74 / 148.
INT/ESE: 46 / 35 (2/as).
PER: 27.
ATAQUES: Cornada (2D4 +26 por ESF.).
Hasta armas intermedias + 26 por ESF.
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Cornada, Saltador.

DESCRIPCIÓN: Los *Sátiros* son criaturas mitad cabras mitad terranos de un tamaño similar al de un Tyrlin. Sus facciones son duras y marcadas, similares a la de un Terrano, con dos cuernos que les nacen desde la base frontal del cráneo. De cintura hacia abajo, sus extremidades inferiores son iguales a las de una cabra, aunque mucho más desarrolladas. Habitan en regiones donde las altas cordilleras montañosas y las faldas de sus cordilleras les permiten esconderse y buscar cobijo al aire libre. Suelen ir en grupos reducidos y por norma general son criaturas benévolas. Tan sólo atacarán si se ven amenazadas.

SEÑOR DE LAS SOMBRAS

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 3% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 74.
ESF/VIT: 98 / 196.
AGI/DEF: 83 / 166.
INT/ESE: 85 / 55 (3/as).
PER: 33.
ATAQUES: 2x hasta armas intermedias +44 por ESF.
Esencia de oscuridad rango joven 2, adulto 3, legendario 4.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Cornada, Saltador.
ESPECIAL: Invocar criaturas de menor valor de desafío al suyo del mundo de los muertos ([r30] 1D6 criaturas. Si alguna de estas criaturas es un Espectro, esta no podrá invocar a ninguna criatura).

DESCRIPCIÓN: Los *Señores de las Sombras* son entes muy poderosos que sirven a la Gran Devoradora fervientemente. Su misión consiste en vagar entre ambos mundos, recorriendo las corrientes de esencia en busca de nuevas criaturas a las que arrebatarles la vida. Estos seres poseen un cuerpo similar en forma y tamaño al de un Terrano, aunque su aspecto es como si este se encontrase desollado de pies a cabeza. Su cuerpo se encuentra recubierto de armaduras de afilados rasgos y ropajes resquebrajados, aunque estas no les confieren protección alguna debido a su estado casi inservible.

SERPIENTE GIGANTE

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 10% (1D2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 53.
ESF/VIT: 70 / 140.
AGI/DEF: 80 / 160.



TIBURÓN GIGANTE

INT/ESE: 30 / 20 (1/as).
PER: 25.
ATAQUES: Mordedura (2D10 +35 por ESF).
Presa (Tirada enfrentada ESF).
Mordedura con veneno ([r10] evasión por ESF. o 4D4 + 10 adicional a la mordedura normal).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Las *Serpientes Gigantes* son criaturas descendientes de sus parientes más pequeñas, que en ocasiones pueden llegar a atacar a personajes, criaturas o incluso monturas, cuando se sienten amenazadas. Por norma general atacará realizando presas o mordiscos.

Sílfide

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: 7.
APARICIÓN LOCAL: 1% (1D3 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 79.
ESF/VIT: 76 / 152.
AGI/DEF: 116 / 232.
INT/ESE: 89 / 55 (3/as).
PER: 36.
ATAQUES: 3x Garras +38 por ESF.
Esencia de Viento joven/rango2, adulto/rango 3, legendario/rango 4.
TESORO: Muy valioso.
APTITUDES: Despegar, Canalizador, Golpe de aire, Golpe del cielo, Regateo, Volar.

DESCRIPCIÓN: Las *Sílfides* son criaturas de una increíble e inusual belleza física. Son hadas de tamaño similar al de una mujer Tyrlin, ya que toda esta especie se encuentra formada por mujeres. Sus alas despliegan una cantidad casi infinita de variedades cromáticas, y sus ojos son celestes e intensos como el mismo cielo en un día soleado. Pese a su aspecto, su naturaleza es despiadada y cruel. Egoístas y recelosas, estas criaturas tan sólo piensan en el beneficio personal, y en todo aquel que pueda beneficiarles. Casi nadie las ha visto, aunque existen leyendas que dicen, que esta especie posee increíbles dotes de precognición. En la antigüedad, algunos señores feudales buscaban sus visiones del futuro a cambio de aquello que se les antojase o desearan. Viven en grupos muy reducidos de su especie, y casi nunca se las ha visto fuera de sus dominios. En el caso de aparecer varias de estas criaturas, sólo una de ellas será de rango superior a sus congéneres. A simple vista no parecen criaturas hostiles, aunque sus cambios de humor son repentinos y en ocasiones letales. Se dice que habitan en las islas más alejadas al noroeste de Geos.

Sirena

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 5, 6, 7.
APARICIÓN LOCAL: 16% (1D4 +2 criaturas).
APARICIÓN AJENA: 4% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 54.
ESF/VIT: 57 / 114.
AGI/DEF: 83 / 166.
INT/ESE: 59 / 40 (2/as).
PER: 19.
ATAQUES: 2x Aletas afiladas 2D6 +28 por ESF.
Esencia de Hielo joven/rango2, adulto/rango 3.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Canto, Natación mejorada.
ESPECIAL: Canto del océano ([r40] una sirena podrá entonar un cántico hipnotizante capaz de atraer a sus víctimas en caso de no superar una tirada de evasión por INT. dificultad compleja. Todo personaje afectado por este canto no podrá atacarles hasta pasados 1D6 asaltos o hasta que sea atacado).

DESCRIPCIÓN: Las *Sirenas* son criaturas similares a los Tyrlin de cintura hacia arriba, pero con una belleza enrevesada, gótica, casi animal y siniestra. De cintura hacia bajo poseen una alargada cola de pez con tres extensas y afiladas aletas en su punta. Son crueles y despreciables criaturas que habitan los océanos y mares más situados al norte de Geos.

Sombra

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De joven a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 5% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 45.
ESF/VIT: 35 / 70.
AGI/DEF: 73 / 146.
INT/ESE: 38 / 30 (2/as).
PER: 37.
ATAQUES: Esencia de Oscuridad joven/rango2, adulto/rango 3.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Localizar, Rastrear, Sigilo, Subterfugio.

DESCRIPCIÓN: Las *Sombras* son criaturas incorpóreas creadas por la Gran Devoradora para servir a todos aquellos seres fieles a ella. Su aspecto y su ocultación es casi perfecta, puesto que son sombras normales que pueden desplazarse a través de las sombras, y adquirir casi cualquier forma de tamaño terranoide. Son empleados como espías y para transportar información. Debido a su naturaleza estas criaturas no pueden ser golpeadas por armas convencionales. Requiere ser golpeada con éxito con evocaciones o armas imbuidas de esencia.

Súcubo esencial

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 8% (1D6 criaturas)
VALOR DE DESAFÍO: 49.
ESF/VIT: 50 / 100.
AGI/DEF: 62 / 124.
INT/ESE: 66 / 45 (3/as).
PER: 18.
ATAQUES: Salpicadura esencial (2D4 +22 por INT.)
Aliento esencial.
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Ninguna.

DESCRIPCIÓN: Los *Súcubos* son criaturas aparentemente de aspecto gelatinoso compuestas por la esencia a la que pertenezcan. Esta especie de membrana o gelatina que las compone posee las propiedades de la misma esencia, por lo que se pueden encontrar que irradien calor, desprendan frío, exhalen una corriente de viento a su alrededor o que su estructura sea sólida como una roca. No podrán ser afectados por objetos o evocaciones de su misma esencia. Son seres irracionales que vagan por la geografía de Geos recorriendo los ríos de esencia.

Tiburón gigante

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 6% (1D3 +1 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 70.
ESF/VIT: 110 / 220.
AGI/DEF: 95 / 190.
INT/ESE: 37 / 30 (2/as).
PER: 38.
ATAQUES: 1x Embestida (2D6 +55 por ESF.) +1x Mordedura (4D8 +55 por ESF.).
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Natación mejorada, Rastrear.

DESCRIPCIÓN: Los *Tiburones Gigantes* son criaturas milenarias que han habitado los océanos y mares de Geos desde el nacimiento de toda criatura.

Depredadores naturales y criaturas dotadas de un gran esfuerzo, siembran el terror entre todas las embarcaciones y marinos. Nunca duermen o descansan, sino que recorren las aguas en busca de sustento con el que apaciguar su constante apetito. Poseen tres pares de ojos que les permite tener una percepción superior a la media de otras criaturas similares.

Tigre Esencial

ESENCIA DE ORIGEN:



TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 9% (1D2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 56.
ESF/VIT: 85 / 170.
AGI/DEF: 78 / 156.
INT/ESE: 31 / 30 (2/as).
PER: 30.
ATAQUES: 2x Zarpazo (2D6 +42 por ESF.). o 1x Zarpazo (2D6 +42 por ESF.) + Mordisco (3D8 +42 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Cazador, Equilibrio, Rastrear.

DESCRIPCIÓN: Los *Tigres Esenciales* son criaturas muy similares a sus antepasados, los Tigres convencionales, aunque han evolucionado con el paso de las eras, adaptándose a las regiones que habitan. En función de la región donde se encuentren el color de su pelaje y rayas atigradas será distinto. Poseen un aspecto muy similar a los Dientes de Sable, quizás sus parientes más cercanos, aunque los tigres pueden encontrarse en diferentes y diversos tipos de terreno.

Titán Astral

ESENCIA DE ORIGEN:



TAMAÑO: ⬢
RANGOS POSIBLES: De cría a antológico.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 3% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 70.
ESF/VIT: 160 +5* +16** / 320.
AGI/DEF: 71 / 142 + 40 por armadura natural.
INT/ESE: 33 / 30 (2/as).
PER: 18.
ATAQUES: Hasta armas pesadas +80 por ESF.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: *Alto esfuerzo, Carga colosal, Maestría con Armas**.

DESCRIPCIÓN: Los *Titanes* son criaturas de enorme tamaño similares a los Gigantes, pero de distintas costumbres y naturaleza. Estos seres creados por la propia esencia, no obedecen ni rinden credo a ninguna otra criatura o personaje. Son seres solitarios que vagan por Geos cumpliendo tan sólo aquello que desean para su bienestar, por lo que pueden encontrarse criaturas de esta especie tanto benévolas como malvadas. En función de la esencia y región a la que pertenezcan su naturaleza y color de piel será distinto.

Triceratops Esencial

ESENCIA DE ORIGEN:



TAMAÑO: ⬢
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 19% (1D3 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 53.
ESF/VIT: 127 / 254.
AGI/DEF: 36 / 72 + 65 por armadura natural.
INT/ESE: 33 / 30 (2/as).
PER: 17.
ATAQUES: Cornada (2D 12 +63 por ESF.). Embestida (3D6 +63 por ESF.)
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Cornada, Embestida.

COMO MONTURA:
VELOCIDAD: 2D2 +2 ([r6] en carrera)
ACELERACIÓN: No se puede.
MANEJABILIDAD: No se puede.
COBERTURA AL PERSONAJE: +20.
VENTAJA POR MONTURA: +20.
TRIPULANTES: 2.
PASAJEROS: 4.
DIFICULTAD DOMAR: 70, 5 días con éxito.

DESCRIPCIÓN: Los *Triceratops Esenciales* son criaturas herbívoras de un aspecto muy similar a sus antepasados, los llamados triceratops convencionales. Esta especie posee tres cuernos igualmente, pero ubicados sobre sí mismos en una fila vertical desde la base de su hocico hasta el centro de su frente. En cautividad son empleados como criaturas de carga, transporte y tiro de carruajes o caravanas, mientras que en libertad, vagan libremente por la geografía de Geos en pequeños grupos familiares. Por norma general son criaturas pacíficas que normalmente no atacarán a no ser que se encuentren amenazadas. Según la región donde se encuentren, el color de su resistente piel puede variar.

Tritón

ESENCIA DE ORIGEN: 
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 18% (1D8 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 50.
ESF/VIT: 56 / 112.
AGI/DEF: 77 /154.
INT/ESE: 36 / 30 (2/as).
PER: 34.
ATAQUES: 2x armas de asta hasta pesadas +28 por ESF. Aliento esencial.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Natación mejorada, Sigilo, Subterfugio.

DESCRIPCIÓN: Los *Tritones* son criaturas que habitan en ciudades submarinas en las profundas aguas de los mares y océanos de Geos de aspecto terranoide, aunque sus semblantes son más similares a los de un pez con una afilada cresta en la base del cráneo como aleta, y dientes largos y afilados. Los dedos de ambas extremidades se encuentran unidos entre sí formando una membrana liviana que les permite poder desplazarse a una mayor velocidad y precisión bajo el agua. Sus brazos se encuentran unidos por una amplia membrana a los costados de su cuerpo, haciendo el mismo efecto que el de sus extremidades. Esta especie asalta embarcaciones sin discriminación alguna, buscando toda clase de objetos con los que enriquecer sus ciudades submarinas. Estas ciudades jamás han sido encontradas, aunque se sabe que existen gracias a una única construcción en ruinas próxima a las costas de Malvania. Su aspecto y condición terranoide les permite acercarse lo suficiente a las embarcaciones como para trepar por ellas y asaltar las mismas desde el interior de los navíos.

Troll Esencial

ESENCIA DE ORIGEN:



TAMAÑO: ⬢
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 4% (1D4 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 44.
ESF/VIT: 95 +5* / 190.
AGI/DEF: 38 / 76 +75 por armadura natural.
INT/ESE: 22 / 20 (1/as).
PER: 24.
ATAQUES: Hasta armas pesadas +47 por ESF.
TESORO: Poco Valioso.
APTITUDES: *Alto esfuerzo, Golpe aturdidor.

DESCRIPCIÓN: Los *Trolls Esenciales* son criaturas de gran tamaño y horrendo aspecto que pueden encontrarse en casi cualquier rincón de la geografía de Geos. De nariz larga y afilada, ojos profundos y marcados, y brazos tremendamente desproporcionados, pueden llegar a ser letales en la mayoría de ocasiones. Esto se debe a que tan sólo se les puede dañar y destruir con evocaciones o armas imbuidas o con propiedades de la esencia opuesta a la que pertenezca la criatura. Suelen encontrarse en grupos reducidos y viven como una tribu, vagando por todas las regiones que habitan.

UNICORNIO ESENCIAL

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO:

RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.

REGIÓN: Todas.

APARICIÓN LOCAL: 1% (1 criatura).

VALOR DE DESAFÍO: 60.

ESF/VIT: 70 / 110.

AGI/DEF: 80 / 180.

INT/ESE: 65 / 45 (3/as).

PER: 26.

ATAQUES: 2x Coz (2D6 +35 por ESF.) o 1x Cornada (2D12 +35 por ESF.) + 1x Coz (2D6 +35 por ESF.) Cuerno esencial.

TESORO: Ninguno.

APTITUDES: Corredor, Embestida.

ESPECIAL: Cuerno esencial (esta cualidad permite al Unicornio Esencial emplear su cuerno para realizar ataques como si se tratase de un aliento esencial).

COMO MONTURA:

VELOCIDAD: 2D8. ([r16] en carrera).

ACELERACIÓN: 1D4.

MANEJABILIDAD: +20.

COBERTURA AL PERSONAJE: +20.

VENTAJA POR MONTURA: +20.

TRIPULANTES: 1.

PASAJEROS: 2.

DIFICULTAD DOMAR: 120, 8 días con éxito.

DESCRIPCIÓN: Los *Unicornios Esenciales* son criaturas similares a los Pegasos, aunque sustituyen sus alas por un cuerno largo y afilado en la base frontal de su cráneo, con el que son capaces de realizar ataques basados en la esencia a la que pertenecen. Rara vez estas criaturas son vistas como monturas. Su naturaleza les convierte en una especie indomable, aunque se dice, que aquellos quienes han logrado montar a estas criaturas, han mantenido un fuerte vínculo con ellas. Son muy difíciles de encontrar, y los colores de su pelaje y crines pueden variar en función de la región donde se encuentren.



VÁSTAGO

VÁSTAGO

ESENCIA DE ORIGEN:

TAMAÑO:

RANGOS POSIBLES: De joven a legendario.

REGIÓN: 1, 4, 6.

APARICIÓN LOCAL: Noche 4% (1D3 criaturas).

APARICIÓN AJENA: Noche 1% (1 criatura).

VALOR DE DESAFÍO: 80.

ESF/VIT: 146 / 70.

AGI/DEF: 95 / 190.

INT/ESE: 48 / 35 (2/as).

PER: 32.

ATAQUES: 2x Garras (3D6 + 73 por ESF.). Especial.
Esencia de Oscuridad joven/rango2, adulto/rango 3, legendario/rango 4.

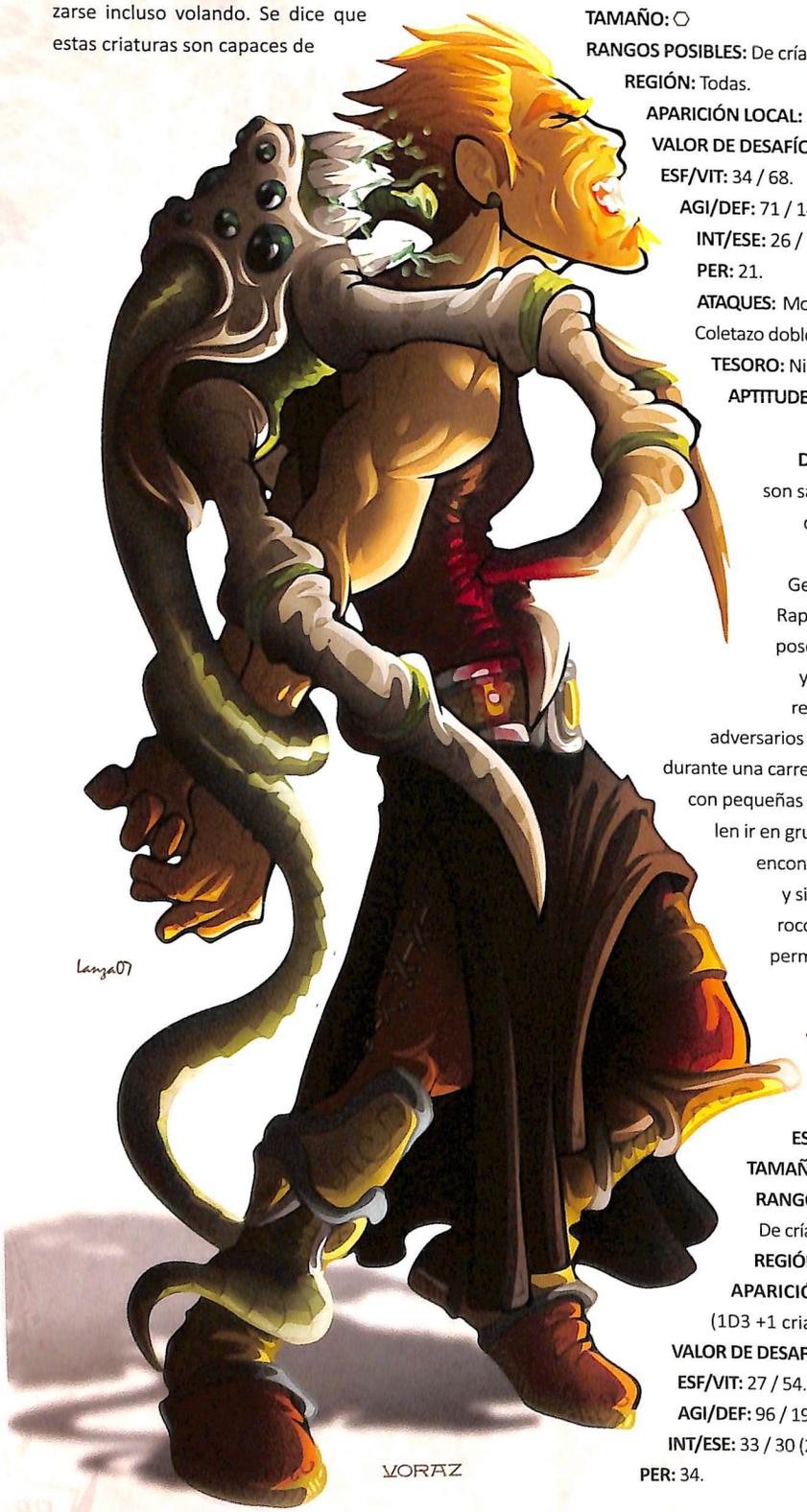
TESORO: Valioso.

APTITUDES: Despegar, Golpe de aire, Volar, Subterfugio.

ESPECIAL: Mordisco vampírico ([r15] evasión de agilidad dificultad compleja o 3D8 + 16 por INT. Todo personaje o criatura que sufra este ataque perderá el valor obtenido en los dados en Puntos de Vitalidad. Esos puntos pasarán a formar parte de la vitalidad del Vástago, nunca sobrepasando su valor máximo).

DESCRIPCIÓN: Las *Vástagos* son criaturas de gran tamaño descendientes de los Primer Nacidos, unas criaturas del as-

pecto de un Terrano o un Tyrlin, que fueron castigadas por una terrible maldición al principio de la Era de las Sombras. Antes de que estos fueran llevados al extermino por los miembros de la Llama Nocturna, la evolución de su especie derivó en estas criaturas de imponente presencia y macabro aspecto. Unos grandes y afilados colmillos sobresalen de sus grandes fauces dentadas. Su condición física les convierte en fieros y temidos adversarios, capaz de desplazarse incluso volando. Se dice que estas criaturas son capaces de alimentarse de la vitalidad de sus adversarios, siendo esta la única forma que tienen para saciar su apetito. Estos seres tan sólo son vistos cuando el Sol deja paso a la oscuridad de la noche.



Viperino

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 17% (1D10 +2 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 38.
ESF/VIT: 34 / 68.
AGI/DEF: 71 / 142.
INT/ESE: 26 / 20 (1/as).
PER: 21.
ATAQUES: Mordedura (2D4 + 17 por ESF.).
Coletazo doble (4D4 +17 por ESF.).
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Alta velocidad, Corredor.

DESCRIPCIÓN: Los *Viperinos* son saurios de pequeño tamaño que se encuentran extendidos por todo el mundo de Geos. Son muy similares a los Raptores, aunque los viperinos poseen una doble cola delgada y muy larga que les permite realizar rápidos ataques a sus adversarios y estabilizar su movimiento durante una carrera. Su piel es de color tierra con pequeñas manchas más oscuras. Suelen ir en grupos numerosos y se suelen encontrar cerca de zonas amplias y sin demasiadas estribaciones rocosas, donde su velocidad les permite desplazarse libremente.

Voraz

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO: ⬡
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: 1, 4, 5, 6.
APARICIÓN LOCAL: 8% (1D3 +1 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 48.
ESF/VIT: 27 / 54.
AGI/DEF: 96 / 192.
INT/ESE: 33 / 30 (2/as).
PER: 34.
ATAQUES: 2x Pinzas perforadoras (3D6 +13 por ESF.) o Mordedura (3D8 + 13 por ESF.) + 1x Pinzas perforadoras (3D6 +13 por ESF.).
Presa voraz* (Tirada enfrentada ESF.)
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Sigilo, Subterfugio.
ESPECIAL: *Presa Voraz (cuando esta criatura realice una presa, el valor de esfuerzo a emplear para determinar la tirada enfrentada será de 83).

DESCRIPCIÓN: Los *Voraces* son unas extrañas formas de vida similares a un molusco pero terrestre, y poseen una larga y flexible cola capaz de enredar a sus enemigos para que le resulte más fácil atacarles. Tienen varios ojos que les sirven para percibir con más certeza todo cuanto se encuentra a su alrededor. Suelen acechar a sus víctimas para atacarles cuando estas se encuentren desprevenidas.

Wiverna esencial

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: 5% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 64.
ESF/VIT: 87 / 174.
AGI/DEF: 84 / 168.
INT/ESE: 55 / 40 (2/as).
PER: 32.
ATAQUES: 2x Garras (4D6 +43 por ESF.) o 1x Mordisco (3D6 +43 por ESF.) + Coletazo (6D4 +43 por ESF.)
Aliento esencial.
TESORO: Ninguno.
APTITUDES: Despegar, Volar, Golpe de aire, Cornada.

DESCRIPCIÓN: Las *Wivernas* son criaturas de gran tamaño aunque aunque no tan grandes como los dragones, con una anatomía y complexión muy similar a la de estos. Todas ellas se caracterizan por unas alas alargadas y muy flexibles, además de por dos cuernos alojados en los costados de su cabeza. Surcan libremente los cielos vagando sin rumbo por todo el mundo de Geos. Es una criatura indomable, muy irritable y ante todo peligrosa. Según la región donde se encuentren el color de su piel será distinto. Del mismo modo su panza y crines tendrán una variación de color hacia oscuro o claro del mismo tono de su piel escamada.

YETI

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a legendario.
REGIÓN: 1, 3, 4, 7.
APARICIÓN LOCAL: 7% (1 criatura).
APARICIÓN AJENA: 1% (1 criatura).
VALOR DE DESAFÍO: 67.
ESF/VIT: 88 +5*/ 176.
AGI/DEF: 118 / 236.
INT/ESE: 36 / 30 (2/as).
PER: 28.
ATAQUES: 3x Garras (3D8 +44 por ESF.) o 1x Mordisco (3D6 +44 por ESF.) +2 Coletazos (3D8 +44 por ESF.). Aliento esencial.
TESORO: Valioso.
APTITUDES: Aliento esencial, *Alto esfuerzo, Carga Colosal, Cornada, Embestida, Gran Saltador.

DESCRIPCIÓN: Los *Yetis* son criaturas de gran tamaño que han sobrevivido durante el transcurso de las eras cobijados y amparados en las regiones más gélidas de Geos. Aquellos quienes han visto a estas criaturas han creado mitos y leyendas sobre las mismas, aunque pocos de ellos se encuentran en lo cierto. Poseen una larga cola afilada y acabada en punta que les sirve para mantener el equilibrio mejor que otras criaturas de tamaño similar, además de poder realizar potentes ataques con la misma. Su cabeza se encuentra rodeada por nueve cuernos de gran resistencia con los que embiste a sus adversarios. Sus potentes brazos y garras afiladas le permiten atravesar incluso las armaduras más resistentes. Ágiles, poderosas y letales, estas criaturas recorren las regiones heladas de Geos de un modo solitario. Se dice que en las grutas y cavernas que emplean como refugio almacenan tesoros de gran valor.

ZOMBI

ESENCIA DE ORIGEN:
TAMAÑO:
RANGOS POSIBLES: De cría a adulto.
REGIÓN: Todas.
APARICIÓN LOCAL: Noche 4% (1D8 criaturas).
VALOR DE DESAFÍO: 24.
ESF/VIT: 30 / 60.
AGI/DEF: 36 / 72.
INT/ESE: 13 / 20 (1/as).
PER: 17.
ATAQUES: Mordisco (3D4 +15 por ESF.).
TESORO: Poco valioso.
APTITUDES: Ninguna.
ESPECIAL: Infección vírica (cuando un Zombi mate a un personaje o criatura, esta se levantará de entre los muertos en 24 horas, convirtiéndose en uno de ellos).

DESCRIPCIÓN: Los *Zombis* son criaturas que no han llegado a morir del todo. Son cuerpos errantes sin consciencia y sólo buscan lo que por instinto les incita a permanecer vivos, la sangre y carne de sus adversarios. Se dice que las criaturas que han hallado la muerte en sus manos se levantarán de entre los muertos, convirtiéndose en uno de ellos.



-HÉROES LEGENDARIOS-

LAS FURIAS DE GEOS

En la Era del Despertar tras el fin de las grandes batallas proliferaron los grupos de aventureros que empleaban sus aptitudes para realizar encargos como mercenarios por un buen puñado de Durgans.

De entre muchos de ellos destacó un grupo conocido como las Furias de Geos, que se ganaron su nombre a pulso tras numerosas y espectaculares misiones. Los componentes de las Furias fueron diversos desde sus orígenes hasta la actualidad, habiendo pasado por el grupo conocidos personajes como Karl el evocador, el Tyrlin de luz Angarvil, hijo de Andrathil, y como reciente incorporación Anakaona la Tyrlin sombría. Tan sólo dos de sus componentes han permanecido desde el inicio hasta la actualidad: Lucca Toskada el Willen y Loghar el Coloso.



EQUIPAMIENTO

CAPÍTULO 8

En este capítulo podrán encontrarse todos aquellos elementos que comprenden el equipamiento para personajes. Este equipamiento se encuentra dividido entre equipo convencional y maravilloso. En las páginas mostradas a continuación se podrán encontrar armamentos divididos por familias y categorías, protecciones convencionales, vehículos, monturas, equipamiento para aventureros, objetos maravillosos, anillos, pócimas y brebajes, y muchos más elementos que servirán a los jugadores y director de juego como material adicional para las partidas o campañas. Además, se encontrará también una tabla de ayuda con la que se mostrarán el tipo de tesoros que proporcionan las criaturas.





TIPOS DE ARMAMENTO

En ***roleage®*** puede encontrarse una gran variedad de armamento distribuido por todo el mundo de Geos. El tipo de armamento variará en función de la región donde el personaje desee adquirir un arma, ya sea en herrerías, tiendas de armas o mercados. El tipo de armamento se encuentra dividido entre armas básicas convencionales, espadas, contundentes, hachas, armas de asta y armas a distancia. Todas las armas ligeras e intermedias son a una mano a excepción de las armas de asta y armas a distancia que precisan de dos manos para su uso, como todas las armas de categoría pesada.

Existen diversas variantes que engloban a todas las armas independientemente de su familia o tipo. A continuación se muestran el tipo de armamento y las variantes disponibles si las hubiese.

ARMAS BÁSICAS CONVENCIONALES

Se tratan en su totalidad de armas ligeras de pequeño tamaño en su mayoría que no pertenecen a familias o tipos con diferentes variantes. Todas estas armas utilizan para su uso la característica primaria de esfuerzo. Aquellas que además cuenten también con la habilidad de uso de agilidad, podrán como caso excepcional ser arrojadas como si de un arma a distancia se tratase, empleando para tal efecto la característica primaria de agilidad y su bonificación al daño por esta misma característica.

ESPADAS

Las espadas comprenden el tipo de armamento más amplio en el mundo de Geos. Estas se encuentran divididas en espadas ligeras, espadas intermedias, espadas largas intermedias, espadas a dos manos pesadas y espadones pesados.

CONTUNDENTES

Las armas contundentes se encuentran divididas en tres categorías. Son contundentes ligeras, contundentes intermedias y contundentes pesadas. Estas armas como característica especial, pueden lograr aturdir durante un asalto al oponente si con una, se obtiene en la tirada de dados (1D100) un 99 o 100. Este efecto se añade al de la tirada excepcional.

HACHAS

Las hachas son armamento de mayor tamaño respecto a otras familias o tipos de armamento, por lo que serán ligeramente más lentas. Esta categoría puede encontrarse dividida en hachas ligeras, intermedias y pesadas.

DE ASTA

El armamento de asta comprende lanzas, lanzas de caballería, jabalinas y tridentes. Estas armas de gran longitud se encuentran divididas en armas de asta ligeras, intermedias y pesadas. Como característica especial, pueden ser arrojadas como si de un arma a distancia se tratase, empleando para tal efecto la característica primaria de agilidad y su bonificación al daño por esta misma característica. Además, toda arma de asta a partir del tamaño intermedio podrá alcanzar a un oponente que se encuentre al doble de la zona de control de amenaza del personaje o criatura en ataques cuerpo a cuerpo.

A DISTANCIA

Las armas a distancia comprenden arcos y ballestas divididos en armas a distancia ligeras, intermedias y pesadas. Estas armas precisan de munición para su uso. Cada categoría de este tipo de armamento, precisa de una munición característica en función de la familia o tipo al que pertenezca.

CARACTERÍSTICAS COMUNES DEL ARMAMENTO

Todo el armamento descrito en este libro cuenta con unas características comunes que detallan las propiedades del armamento. Estas características comunes son:

NOMBRE

En este apartado se cita el nombre dentro de la familia de un arma. El nombre podrá hacer referencia en ocasiones a un tipo de arma regional, o a armas más convencionales.

PRERREQUISITOS

Todos los armamentos precisan de prerrequisitos para un uso óptimo de un arma. Estos prerrequisitos podrán ser de esfuerzo, agilidad o de ambos. El valor numérico mostrado en las características primarias marcará los prerrequisitos mínimos para poder hacer uso del armamento citado.

HABILIDAD DE USO

La habilidad de uso describe qué característica primaria es necesaria para efectuar un ataque ya sea completo o parcial sobre un oponente. Las habilidades de uso podrán ser de esfuerzo o agilidad. En ocasiones podrán encontrarse armas con ambas características primarias, lo que significará que esas armas podrán ser empleadas también en su defecto como armas arrojadizas, empleando para la resolución de ataque y el bonificador al daño los valores que describen la característica primaria de agilidad. El número de metros que podrá ser arrojada será igual a esfuerzo/10.

BONIFICACIÓN ATAQUE/DEFENSA

Todo el armamento en ***roleage®*** cuenta con valores que pueden modificar el valor de ataque o de defensa de aquel quien empuñe o esgrima un arma. Estos valores irán seguidos de un valor numérico al ataque, seguido de un valor numérico a la defensa.

DAÑO

Todas las armas comprendidas en este capítulo poseen en función de su familia unos valores mayores o menores de dados de daño que siempre se sumarán al bonificador por Esfuerzo en el caso de armas de combate cuerpo a cuerpo o al bonificador por Agilidad en el caso de armas a distancia. Algunas armas incrementarán el daño por golpe físico (1D4). Estas armas se encontrarán precedidas por un "+".

VELOCIDAD

Esta característica determina el valor base de iniciativa en combate esgrimiendo o empuñando un arma. La velocidad de un arma podrá modificar el bonificador de Agilidad que posea un personaje o criatura para atacar con la misma. Las armas más rápidas poseen una valor de 20, aumentando gradualmente según el arma empuñada. Un ataque físico sin armas siempre contará con una velocidad de 10 para determinar la iniciativa en el asalto de combate.

CALIDAD/DESGASTE

La calidad determina el número de veces que un arma puede ser orfebreada o reforjada con otras armas, ópalos de esencia, o cual-

quier otro mineral que modificase los valores iniciales de un arma. El desgaste determinará el número de veces que un arma pueda errar en tiradas patéticas. Esto implica un golpe mal dado con el arma, haciendo que su filo y propiedades comiencen a desgastarse. Cuando este valor llegue a cero, el arma quedará inservible y no podrá ser reparada. Cada punto de desgaste que pierda el arma, le sumará 10 puntos a la dificultad para impactar. Para recuperar el desgaste de un arma, esta deberá ser reparada por un personaje que disponga de la aptitud de reforja en el tipo que precise (ligeras, intermedias, pesadas).

Región

Todo el armamento en ***roleage®*** se encuentra disperso en función de su tipo o familia por todo el mundo de Geos. Esta característica describe mediante números aquellas zonas en las que puede encontrarse un arma según el mapa por regiones. El armamento puede encontrarse en varias regiones, comprendidas desde la 1 a la 8. En ocasiones, algunas armas contarán con el valor "todas", mostrando la disponibilidad de este tipo de arma en todo el mundo de Geos.

Precio

Todo armamento posee un precio en Durgans que hace referencia a un arma en las regiones donde se encuentre. Este valor comprende el precio orientativo del arma en la región donde esta se venda.

ORFEBREAR ARMAMENTO

En ***roleage®*** puede orfebrearse el armamento siempre y cuando un personaje disponga de la aptitud de orfebrería y reforja, o pague los servicios de un especialista o maestro en la materia. El armamento puede orfebrearse con ópalos, gemas o minerales que almacenen esferas o cualidades esenciales, o reforjarse con otras armas de la misma familia y tipo, mejorando sus prestaciones y características. Toda arma orfebreada o rejorjada consumirá un punto de calidad cada vez que se modifique. Además por cada punto de calidad perdido, el arma incrementará su velocidad en 10 puntos debido al incremento de peso del arma. Un arma puede orfebrearse o rejorjarse tantas veces como puntos de calidad disponga el arma que se utilice como base para su modificación. El valor de dificultad para orfebrear un arma varía en función de las veces que esta haya sido orfebreada. Este valor puede variar desde 0 (en muchas de las armas ligeras convencionales), hasta 3 (en armas de una familia o tipo con gran calidad). A continuación se muestra una tabla con los valores de dificultad según el número que indique la calidad de un arma.

MODIFICADORES PARA ORFEBREAR ARMAS

CALIDAD DEL ARMA A ORFEBREAR	DIFICULTAD PARA ORFEBRE	DIFICULTAD A REFORJA
0 (Sencilla)	No se puede	No se puede
1 (Calidad convencional)	Compleja	+20 a compleja
2 (Calidad avanzada)	Muy compleja	+40 a muy compleja
3 (Gran calidad)	Casi imposible	+60 a casi imposible

Un arma orfebreada modificará los valores iniciales del arma que se haya empleado como base para su mejora. Habrá que tener en cuenta que los prerrequisitos del nuevo arma a orfebrear siempre serán los más restrictivos. Los valores del arma que se modificarán serán nombre, bonificación de ataque y defensa, daño, velocidad, calidad y desgaste. A continuación se describe cómo se modificarán los valores tras orfebrear un arma:

- **Nombre/Tipo:** deberá escogerse un arma de las dos empleadas para determinar cual de ellas modificará sus valores. Un arma sólo podrá reforjarse con otro armamento de la misma familia o tipo, como por ejemplo dos espadas ligeras. Indistintamente podrán orfebrearse con ópalos, minerales, sellos y esferas siempre y cuando la calidad del material o su rango nunca exceda el valor de calidad del armamento. Esto implica que un arma nunca podrá almacenar esencias o propiedades evocadoras superiores a un rango 3. En el caso de emplear dos armas de la misma familia y tipo para la orfebrería, se le deberá asignar un nuevo nombre al arma tratada, que puede venir dado por una combinación de los dos estilos, o ser un nombre simbólico escogido por su creador.

- **Bonificación de ataque/defensa:** cuando va a orfebrearse un arma, debe emplearse un mineral astral si lo que se desea es aumentar su bonificación de ataque, o esencial, si lo que se pretende es incrementar su valor de defensa. Estos minerales deberán ser del mismo rango o calidad que el arma a orfebrear. El valor de ataque o defensa se calculará sumando el valor base del arma a modificar más la mitad del valor del otro arma en la propiedad determinada por el tipo de mineral (ataque o defensa).

- **Daño:** el valor de daño del arma reforjada será igual al número de dados de daño empleado por el arma base más el valor de un solo dado de daño del arma secundaria. Por ejemplo, un arma a reforjar de 2D6 de daño empleada como base junto a un arma de 2D4 de daño, obtendría un valor final de 2D6 + 1D4.

- **Velocidad:** el valor de velocidad final será igual al valor de velocidad del arma escogida como base +10.

- **Calidad/Desgaste:** el valor de calidad de un arma cuando esta haya sido orfebreada o reforjada será un punto menor. Cuando un arma base haya gastado todos sus puntos de calidad ya no podrá volver a ser orfebreada o reforjada como un arma base. El valor de desgaste de un arma siempre será igual al valor del arma empleada como base.

Si un arma es orfebreada con un mineral u ópalo que le confiera propiedades esenciales, esta mantendrá los valores del arma base, consumiendo tan sólo 1 punto de calidad.

ARMAS BÁSICAS LIGERAS / *EQUIPAMIENTO DE ARMAMENTO CONVENCIONAL PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

ARMAS BÁSICAS LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Daga	AGI. 20	ESF./AGI.	0/0	2D3	30	0/3	Todas	20 DD
Daga malvana	ESF. 20	ESF./AGI.	1/0	2D3	30	1/3	6	25 DD
Daga rizziana	AGI. 20	ESF./AGI.	0/1	2D3	30	1/3	1, 2, 5, 6	25 DD
Daga serrada	ESF. 25	ESF./AGI.	1/0	2D4	30	2/3	1, 3, 5, 6, 7	45 DD
Cuchillo spartahn	AGI. 20/ESF. 20	ESF./AGI.	1/1	2D3	30	2/3	Todas	45 DD
Cuchillo vulcano	ESF. 35	ESF./AGI.	2/0	2D3	30	2/3	2	67 DD
Pequeña soprana	AGI. 35	ESF./AGI.	0/3	2D3	30	1/3	1,5,6,7	50 DD
Hojas arrojadizas	AGI. 65	ESF./AGI.	1/0	2D3	20	0/3	2,3,6,7	70 DD
Tiranha	ESF. 50	ESF.	1/0	+2D2	10	0/3	1, 2, 3, 6, 7	55 DD
Cerbatana malvana	AGI. 50	AGI.	1/0	2D3	30	0/3	5, 6	55 DD
Cerbatana fauna	AGI. 75	AGI.	3/0	2D3	30	1/3	3, 4, 6, 7	90 DD
Viento del este (cerbatana larga)	AGI. 90	AGI.	5/0	2D4	30	2/3	7	172 DD
Puño malvano	ESF. 50	ESF.	2/0	+2D2	10	1/3	5, 6	60 DD
Puño vulcano	ESF. 75	ESF.	3/0	+2D2	10	1/3	2	90 DD
Guantelete reforzado	ESF. 60	ESF.	1/1	+2D2	10	2/3	Todas	105 DD
Guantelete acorazado	ESF. 60	ESF.	1/2	+2D2	10	2/3	1, 2, 3	112 DD
Guantelete magno	ESF. 85	ESF.	3/3	+2D2	10	3/3	2, 3	230 DD
Atronador	ESF. 90	ESF.	5/3	+2D3	10	2/3	1, 2, 5, 6	195 DD
Honda willen	AGI. 50	AGI.	0/0	2D3	30	0/3	5	50 DD
Honda fauna	AGI .60	AGI.	2/0	2D3	30	1/3	4, 7	70 DD
Birrete doble soprano	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	2/1	2D3	30	2/3	Todas	112 DD
Hacha sparthan	ESF. 50	ESF.	1/0	2D3	30	1/3	Todas	55 DD
Hacha arrojadiza sparthan	AGI. 75	ESF./AGI.	3/0	2D3	20	0/3	Todas	90 DD
Hacha dentada malvanesa	ESF. 75	ESF.	5/0	2D4	30	3/3	5, 6	200 DD
Colmillo viperino	AGI. 65/ESF. 65	ESF.	3/3	2D3	30	2/3	1, 4, 6, 7	142 DD
Bastón	AGI. 50	ESF.	0/2	2D3	30	0/3	Todas	60 DD
Bastón rocoso	AGI. 55 / ESF. 55	ESF.	2/2	2D3	30	1/3	Todas	75 DD
Bastón de granito	AGI. 65 / ESF. 65	ESF.	3/3	3D4	30	2/3	3, 4	142 DD

ESPADAS / *EQUIPAMIENTO DE ESPADAS COMO ARMAMENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

ESPADAS LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Corta	ESF. 30	ESF.	0/0	2D4	40	0/3	Todas	45 DD
Malvana	ESF. 30	ESF.	1/0	2D4	40	1/3	5, 6	52,5 DD
Corta rizziana	AGI. 30	ESF.	0/1	2D4	40	1/3	1, 2, 5, 6	52 DD
Spartahn	AGI. 30/ESF. 30	ESF.	1/1	2D4	40	2/3	Todas	90 DD
Corta serrada	AGI. 30/ESF. 30	ESF.	1/1	2D4	40	2/3	1, 3, 5, 6, 7	90 DD
Corta vulcana	ESF. 35	ESF.	2/0	2D4	40	2/3	2	101 DD
Corta soprana	AGI. 35	ESF.	0/2	2D4	40	1/3	1,5,6,7	67 DD
Ratera	AGI. 40	ESF.	2/1	2D4	40	1/3	Todas	82 DD
Corta partha	ESF. 40	ESF.	1/2	2D4	40	0/3	Todas	82 DD
Corta rassahne	AGI. 40/ESF. 40	ESF.	2/2	2D4	40	2/3	1, 2, 3, 6, 7	135 DD
Corta zaphire	AGI. 40/ESF. 40	ESF.	2/2	2D4	40	2/3	1, 2, 3, 5, 6	135 DD
Corta magna	AGI. 50/ESF. 50	ESF.	3/2	2D4	40	3/3	1, 4, 6, 7	225 DD
Corta dantessa	AGI. 50/ESF. 50	ESF.	2/3	2D4	40	2/3	1, 4, 6,	168 DD
Corta rocosa	ESF. 55	ESF.	3/0	2D5	40	1/3	Todas	105 DD
Corta granito	ESF. 55	ESF.	3/1	2D4	40	2/3	3, 4	168 DD
Corta felkah	AGI. 55	ESF.	0/3	2D4	40	1/3	Todas	105 DD

ESPADAS LIGERAS (CONTINUACIÓN)

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Corta veraz	AGI. 55	ESF.	0/3	2D4	40	0/3	1, 2, 4, 5, 6	105 DD
Corta prycta	AGI. 55/ESF. 55	ESF.	2/2	2D5	40	1/3	4, 5, 6	112 DD
Corta sedra	AGI. 55/ESF. 55	ESF.	2/2	2D5	40	1/3	Todas	112 DD
Corta diablesa	AGI. 55/ESF. 55	ESF.	3/2	2D4	40	3/3	4, 6, 7	240 DD
Corta flamígera	AGI. 60	ESF.	4/0	2D4	40	3/3	1, 5, 7	240 DD
Corta preshya	ESF. 60	ESF.	0/4	2D4	40	1/3	Todas	120 DD
Corta viperina	AGI. 60	ESF.	0/3	2D5	40	2/3	1, 4, 6, 7	168 DD
Corta fresada	ESF. 60	ESF.	3/0	2D5	40	1/3	4, 7	112 DD
Corta vizcaína	AGI. 65/ESF. 65	ESF.	3/3	2D5	40	2/3	Todas	213 DD
Corta centinela	AGI. 75/ESF. 75	ESF.	4/4	2D4	40	3/3	Todas	345 DD
Corta senescal	AGI. 80/ESF. 80	ESF.	5/5	2D6	40	2/3	1, 2, 5, 6	295 DD
Corta sátira	AGI. 120	ESF.	5/5	2D6	40	3/3	4, 5, 7	510 DD

ESPADAS INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Espada oxidada	ESF. 50	ESF.	0/0	2D6	50	0/4	Todas	112 DD
Malvana	ESF. 50	ESF.	1/0	2D6	50	1/4	6	123 DD
Rizziana	AGI. 50	ESF.	0/1	2D6	50	1/4	1, 2, 5, 6	123 DD
Spartahn mediana	AGI. 55/ESF. 55	ESF.	1/1	2D6	50	2/4	Todas	219 DD
Serrada	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	2/2	2D6	50	2/4	1, 3, 5, 6, 7	270 DD
Vulcana	ESF. 55	ESF.	2/0	2D6	50	2/4	2	219 DD
Soprana	AGI. 55	ESF.	0/2	2D6	50	2/4	1,5,6,7	219 DD
Soldado	AGI. 60	ESF.	2/1	2D6	50	1/4	Todas	168 DD
Partha	ESF. 60	ESF.	1/2	3D4	50	1/4	Todas	168 DD
Rassahne	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	2/2	3D4	50	2/4	1, 2, 3, 6, 7	270 DD
Zaphire	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	2/2	2D8	50	3/4	1, 2, 3, 5, 6	360 DD
Magna	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	3/2	2D6	50	3/4	1, 4, 6, 7	382 DD
Dantessa	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	2/3	2D6	50	1/4	1, 4, 6	191 DD
Rocosa	ESF. 65	ESF.	3/0	2D6	50	1/4	Todas	180 DD
Granito	ESF. 65	ESF.	3/1	2D8	50	2/4	3, 4	286 DD
Felkah	AGI. 65	ESF.	0/3	2D8	50	1/4	Todas	180 DD
Veraz	AGI. 65	ESF.	0/3	2D8	50	2/4	1, 2, 4, 5, 6	270 DD
Prycta	AGI. 65/ESF. 65	ESF.	2/2	2D8	50	1/4	4, 5, 6	191 DD
Sedra	AGI. 65/ESF. 65	ESF.	2/2	4D4	50	1/4	6, 7	191 DD
Diablo	AGI. 65/ESF. 65	ESF.	3/2	2D8	50	3/4	1, 5, 7	405 DD
Flamígera mediana	AGI. 70	ESF.	4/0	3D6	50	3/4	1, 3, 5, 7	405 DD
Preshya	ESF. 70	ESF.	0/4	3D6	50	2/4	1, 4, 6, 7	303 DD
Viperina	AGI. 70	ESF.	0/3	3D8	50	2/4	4, 7	286 DD
Fresada	ESF. 70	ESF.	3/1	3D8	50	1/4	1, 2, 3, 5, 6	202 DD
Estoque	AGI. 75	ESF.	4/0	3D8	50	2/4	Todas	320 DD
Centinela	AGI. 75/ESF. 75	ESF.	3/3	3D8	50	2/4	Todas	354 DD
Senescal	AGI. 80/ESF. 80	ESF.	4/4	3D8	50	2/4	1, 2, 5, 6	405 DD
Sátira	ESF. 100	ESF.	4/4	4D6	50	3/4	4, 5, 7	630 DD
Cimitarra	AGI. 100	ESF.	4/4	4D6	50	2/4	1, 5, 6	472 DD
Sable	AGI. 90/ESF. 90	ESF.	5/5	3D8	50	2/4	5, 6	472 DD
De doble filo	AGI. 90/ESF. 90	ESF.	5/3	3D6	50	3/4	1, 2, 5, 7	585 DD
Kopkesh	AGI. 90/ESF. 90	ESF.	5/5	3D6	50	2/4	1, 3, 4	472 DD
Aguja	AGI. 120	ESF.	3/5	3D8	50	3/4	Todas	720 DD
Bastarda	ESF. 120	ESF.	5/5	6D4	50	3/4	Todas	765 DD

ESPADAS LARGAS INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Espada oxidada	ESF. 50	ESF.	0/0	2D6	50	0/4	Todas	112 DD

ESPADAS LARGAS INTERMEDIAS (CONTINUACIÓN)

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Rizziana	AGI. 50	ESF.	0/1	4D6	50	1/4	1, 2, 5, 6	123 DD
Spartahn	AGI. 55/ESF. 55	ESF.	1/1	4D6	50	1/4	Todas	146 DD
Serrada	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	2/2	4D6	50	2/4	1, 3, 5, 6, 7	270 DD
Vulcana	ESF. 55	ESF.	2/0	4D6	50	2/4	2	219 DD
Soprana	AGI. 55	ESF.	0/2	4D6	50	0/4	1,5,6,7	146 DD
Soldado	AGI. 60	ESF.	2/1	4D6	50	2/4	Todas	253 DD
Partha	ESF. 60	ESF.	1/2	4D6	50	1/4	Todas	168 DD
Rassahne	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	2/2	4D6	50	2/4	1, 2, 3, 6, 7	270 DD
Zaphire	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	2/2	6D4	50	3/4	1, 2, 3, 5, 6	360 DD
Magna	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	3/2	6D4	50	1/4	1, 4, 6, 7	191 DD
Dantessa	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	2/3	6D4	50	1/4	1, 4, 6	191 DD
Felkah	AGI. 65	ESF.	0/3	6D4	50	0/4	Todas	180 DD
Veraz	AGI. 65	ESF.	0/3	6D4	50	1/4	1, 2, 4, 5, 6	180 DD
Prycta	AGI. 65/ESF. 65	ESF.	2/2	6D4	50	1/4	4, 5, 6	191 DD
Sedra	AGI. 65/ESF. 65	ESF.	2/2	6D4	50	1/4	6, 7	191 DD
Diablo	AGI. 65/ESF. 65	ESF.	3/2	6D4	50	3/4	1, 5, 7	405 DD
Flamígera	AGI. 70	ESF.	4/0	6D4	50	3/4	1, 3, 5, 7	405 DD
Preshya	ESF. 70	ESF.	0/4	6D4	50	2/4	1, 4, 6, 7	303 DD
Viperina	AGI. 70	ESF.	0/3	5D6	50	2/4	4, 7	286 DD
Fresada	ESF. 70	ESF.	3/1	5D6	50	2/4	1, 2, 3, 5, 6	303 DD
Centinela	AGI. 75/ESF. 75	ESF.	3/3	5D6	50	2/4	Todas	354 DD
Senescal	AGI. 80/ESF. 80	ESF.	4/4	5D6	50	2/4	1, 2, 5, 6	405 DD
Sátira	ESF. 100	ESF.	4/4	5D6	50	3/4	4, 5, 7	630 DD
Sable largo	AGI. 90/ESF. 90	ESF.	5/5	5D6	50	2/4	5, 6	472 DD
Larga de doble filo	AGI. 90/ESF. 90	ESF.	5/3	4D8	50	3/4	1, 2, 5, 7	585 DD
Aguja larga	AGI. 120	ESF.	3/5	4D8	50	3/4	Todas	720 DD

ESPADAS A DOS MANOS PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Rizziana	AGI. 80	ESF.	0/1	4D8	60	1/5	1, 2, 5, 6	255 DD
Spartahn	AGI. 80/ESF. 80	ESF.	1/1	4D8	60	1/5	Todas	270 DD
Serrada	AGI. 85/ESF. 85	ESF.	2/2	4D8	60	2/5	1, 3, 5, 6, 7	472 DD
Soprana	AGI. 85	ESF.	0/2	4D8	60	1/5	1, 5, 6, 7	285 DD
Partha	ESF. 90	ESF.	1/2	4D8	60	1/5	Todas	315 DD
Rassahne	AGI. 90/ESF. 90	ESF.	2/2	4D8	60	1/5	1, 2, 3, 6, 7	330 DD
Zaphire	AGI. 95/ESF. 95	ESF.	2/2	6D6	60	3/5	1, 2, 3, 5, 6	690 DD
Dantessa	AGI. 90/ESF. 95	ESF.	2/3	6D6	60	2/5	1, 4, 6	540 DD
Felkah	AGI. 95	ESF.	0/3	5D8	60	1/5	Todas	330 DD
Veraz	AGI. 100	ESF.	0/3	5D8	60	2/5	1, 2, 4, 5, 6	517 DD
Prycta	AGI. 95/ESF. 95	ESF.	2/2	5D8	60	1/5	4, 5, 6	345 DD
Sedra	AGI. 100/ESF. 100	ESF.	2/2	5D8	60	1/5	6, 7	360 DD
Diablo	AGI. 100/ESF. 90	ESF.	3/2	5D8	60	3/5	5, 6, 7	750 DD
Flamígera a 2 manos	ESF. 100	ESF.	4/0	5D8	60	3/5	1, 3, 5, 7	720 DD
Preshya	AGI. 100	ESF.	0/4	5D8	60	1/5	1, 4, 6, 7	360 DD
Fresada	ESF. 110	ESF.	3/1	5D8	60	1/5	1, 2, 3, 5, 6	390 DD
Centinela	AGI. 110/ESF. 110	ESF.	3/3	6D8	60	2/5	Todas	630 DD
Claymour	AGI. 110/ESF. 110	ESF.	4/4	6D8	60	3/5	1, 6	900 DD
Sátira	ESF. 110	ESF.	4/4	5D8	60	3/5	4, 5, 7	900 DD
Cimitarra	AGI. 110	ESF.	4/4	5D8	60	3/5	4, 5, 7	900 DD
Sable	AGI. 115/ESF. 115	ESF.	5/5	5D8	60	3/5	5, 6	990 DD
De doble filo	AGI. 100/ESF. 115	ESF.	5/3	6D8	60	3/5	1, 2, 5, 7	930 DD
Kopkesh	AGI. 120/ESF. 120	ESF.	5/5	5D10	60	2/5	1, 3, 4	765 DD
Alfanje	AGI. 125	ESF.	3/5	5D10	60	3/5	Todas	990 DD

ESPADONES PESADOS NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Espadón	ESF. 120	ESF.	5/5	5D10	70	1/5	Todas	680 DD
Rizziano	ESF. 120	ESF.	5/5	5D10	70	2/5	1, 2, 5, 6	1020 DD
Spartahn sacro	ESF. 120	ESF.	5/5	5D10	70	3/5	Todas	1360 DD
Serrada suprema	AGI. 120 / ESF. 120	ESF.	7/6	5D10	70	1/5	1, 3, 5, 6, 7	740 DD
Vulcano	ESF. 125	ESF.	10/0	5D10	70	3/5	2	1400 DD
Soprano	ESF. 125	ESF.	0/10	5D10	70	2/5	1, 5, 6, 7	1050 DD
Zaphire sacro	AGI. 125 / ESF. 125	ESF.	8/8	5D10	70	3/5	1, 2, 3, 5, 6	1640 DD
Magno	ESF. 130	ESF.	9/5	5D10	70	2/5	1, 3, 7	1200 DD
Príncipe diablo	ESF. 135	ESF.	10/10	5D10	70	3/5	5, 6, 7	1880 DD
Flame sword	AGI. 130 / ESF. 130	ESF.	12/12	5D10	70	3/5	1, 3, 5, 7	2000 DD
Centinela	ESF. 135	ESF.	11/11	5D12	70	2/5	Todas	1470 DD
Claymour sacro	ESF. 135	ESF.	12/12	5D12	70	3/5	1, 6	2040 DD
Sátiro	ESF. 140	ESF.	15/15	5D12	80	2/5	4, 5, 7	1740 DD
Sable damaso	ESF. 145	ESF.	15/10	5D12	80	3/5	1, 3	2160 DD
Destructor	ESF. 150	ESF.	16/16	5D12	90	2/5	1, 3,	2325 DD
Pétreo	ESF. 170	ESF.	20/20	6D10	100	2/5	2, 3, 4	2775 DD



ESPADA CORTA VULCANA

ESPADA CORTA SPARTAHN

ESPADA INTERMEDIA ZAPHIRE

CIMITARRA INTERMEDIA

ESPADA LARGA INTERMEDIA SEDRA

ESPADA A DOS MANOS PESADA CLAYMOUR

ESPADÓN ZAPHIRE SACRO

CONTUNDENTES / *EQUIPAMIENTO DE ARMAS CONTUNDENTES COMO ARMAMENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

CONTUNDENTES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Porra	ESF. 50	ESF.	0/0	2D4	50	0/3	Todas	75 DD
Cachiporra	AGI. 50	ESF.	0/1	2D4	50	0/3	Todas	82 DD
Martillo rizziano	AGI. 55/ESF. 55	ESF.	1/1	2D6	50	1/3	1, 2, 5, 6	97 DD
Maza sparthan	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	2/2	2D6	50	1/3	Todas	120 DD
Maza vulcana	ESF. 60	ESF.	2/0	2D6	50	2/3	2	157 DD
Corto magna	AGI. 50/ESF. 50	ESF.	3/2	2D4	40	3/3	1, 4, 6, 7	225 DD
Corto dantessa	AGI. 50/ESF. 50	ESF.	2/3	2D4	40	2/3	1, 4, 6,	168 DD
Corto rocosa	ESF. 55	ESF.	3/0	2D5	40	1/3	Todas	105 DD
Corto granito	ESF. 55	ESF.	3/1	2D4	40	2/3	3, 4	168 DD
Corto felkah	AGI. 55	ESF.	0/3	2D4	40	1/3	Todas	105 DD

CONTUNDENTES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Maza pétrea	ESF. 60	ESF.	0/2	2D6	50	1/4	Todas	157 DD
Maza de granito	ESF. 65	ESF.	2/1	2D6	50	1/4	2, 3, 4	180 DD
Mangual magno	AGI. 65/ESF. 65	ESF.	3/2	2D8	60	2/4	1, 2, 4, 6, 7	202 DD
Estrella de muerte	ESF. 70	ESF.	2/2	2D8	60	2/4	Todas	303 DD
Maza de los montañas	ESF. 70	ESF.	0/3	2D10	60	3/4	2, 3, 4	382 DD
Martillo diablo	AGI. 75/ESF. 75	ESF.	3/2	2D10	70	2/4	2, 7	450 DD
Martillo flamígero	AGI. 75	ESF.	4/0	2D12	60	2/4	1, 2, 3, 5, 7	320 DD
Martillo atronador	ESF. 75	ESF.	3/1	2D12	60	3/4	2	427 DD
Mangual centinela	AGI. 85/ESF. 85	ESF.	3/3	2D12	60	1/4	Todas	258 DD
Maza doble	AGI. 90/ESF. 90	ESF.	4/4	3D8	70	2/4	2, 3	585 DD
Mangual sátiro	ESF. 100	ESF.	4/4	3D8	70	3/4	2, 3, 4, 7	840 DD
Martillo de guerra	AGI. 110/ESF. 110	ESF.	5/5	5D8	70	2/4	1, 2, 3, 6, 7	720 DD

CONTUNDENTES PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Maza sparthan pesada	AGI. 100/ESF. 100	ESF.	5/5	6D6	60	1/5	Todas	450 DD
Maza vulcana pesada	ESF. 110	ESF.	5/5	6D6	60	2/5	2	720 DD
Maza pétrea pesada	ESF. 115	ESF.	6/6	6D6	60	3/5	Todas	1050 DD
Martillo de granito	ESF. 115	ESF.	8/5	5D8	60	2/5	2, 3, 4	810 DD
Mangual magno pesado	AGI .120/ESF. 120	ESF.	8/8	5D8	70	1/5	1, 2, 4, 6, 7	800 DD
Martillo de las montañas	ESF. 130	ESF.	10/10	4D12	70	2/5	2, 3	1380 DD
Martillo diablo pesado	AGI. 125/ESF. 125	ESF.	12/12	4D12	80	3/5	2, 7	1960 DD
Martillo flamígero	AGI. 130	ESF.	8/16	4D12	70	3/5	1, 2, 3, 7	2000 DD
Martillo atronador pesado	ESF. 135	ESF.	15/15	5D12	70	1/5	2	1140 DD
Mangual centinela pesado	AGI. 120/ESF. 120	ESF.	18/18	5D8	70	2/5	Todas	1800 DD
Mangual doble pesado	AGI. 125/ESF. 125	ESF.	16/16	6D8	80	2/5	2, 3	1710 DD
Mangual sátiro pesado	ESF. 140	ESF.	18/18	7D8	90	1/5	2, 3, 4, 7	1600 DD
Martillo de guerra pesado	ESF. 150	ESF.	20/20	6D10	100	2/5	1, 2, 3, 7	2625 DD

HACHAS / *EQUIPAMIENTO DE HACHAS COMO ARMAMENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

HACHAS LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Hacha de leñador	ESF. 50	ESF.	0/0	2D8	60	0/3	Todas	75 DD
Hacha oxidada	AGI. 50	ESF.	1/1	2D8	60	0/3	Todas	90 DD
Hacha spartahn	AGI. 55/ESF. 55	ESF.	2/2	2D8	60	1/3	Todas	112,5 DD

HACHAS LIGERAS (CONTINUACIÓN)

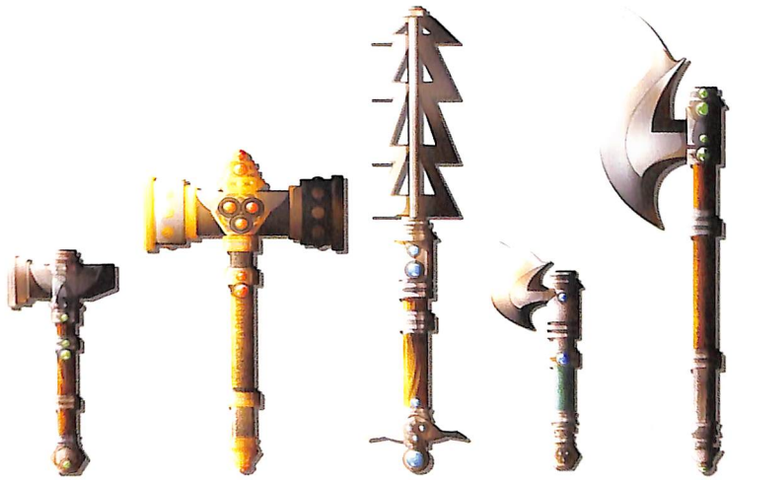
NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Hacha dentada	AGI. 60/ESF. 60	ESF.	3/3	2D8	60	2/3	Todas	202 DD
Hacha vulcana	ESF. 60	ESF.	4/4	4D4	60	3/3	2	300 DD

HACHAS INTERMEDIAS

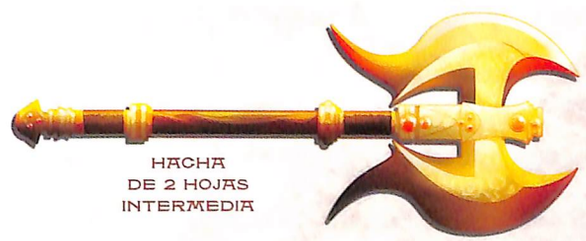
NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Hacha pétrea	ESF. 65	ESF.	5/5	4D4	60	1/4	Todas	258 DD
Hacha de granito	ESF. 65	ESF.	6/6	4D4	60	2/4	2, 3, 4	421 DD
Hacha magna	AGI. 75/ESF. 75	ESF.	7/7	4D4	60	3/4	1, 2, 3, 4, 7	652 DD
Hacha fauna	AGI. 75	ESF.	5/10	3D6	60	1/4	3, 4, 6, 7	337 DD
Hacha de los vientos	AGI.70	ESF.	8/8	3D6	60	2/4	3	506 DD
Hacha diablo	AGI. 75/ESF. 75	ESF.	10/10	3D6	60	3/4	2, 3, 7	787 DD
Hacha flamígera	AGI. 80	ESF.	10/10	5D4	60	1/4	1, 2, 3, 7	405 DD
Hacha fresada	ESF. 80	ESF.	11/11	5D4	60	2/4	Todas	641 DD
Hacha centinela	AGI. 80/ESF. 80	ESF.	11/11	5D4	60	3/4	Todas	855 DD
Hacha de 2 hojas	AGI. 85/ESF. 85	ESF.	12/12	4D6	60	2/4	2, 3	691 DD
Hacha sátira de 2 hojas	ESF. 100	ESF.	15/5	5D6	60	2/4	2, 3, 7	675 DD
Gran hacha	AGI. 110/ESF. 110	ESF.	15/15	6D6	60	2/4	2, 3, 7	877 DD

HACHAS PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Gran hacha leñador	ESF. 115	ESF.	13/13	4D10	70	1/5	Todas	980 DD
Gran hacha oxidada	AGI. 115	ESF.	13/13	4D10	70	1/5	Todas	980 DD
Hacha vulcana	ESF. 120	ESF.	13/13	4D10	70	3/5	2	2000 DD
Hacha pétrea	ESF. 125	ESF.	14/14	4D10	70	3/5	Todas	2120 DD
Hacha de granito	ESF. 125	ESF.	15/15	4D12	70	2/5	2, 3, 4	1650 DD
Hacha fauna	AGI. 125	ESF.	15/15	4D12	70	3/5	3, 4, 6, 7	2200 DD
Hacha de los vientos	AGI. 130	ESF.	15/15	6D8	80	2/5	3	1680 DD
Hacha diablo	AGI. 120/ESF. 120	ESF.	16/16	6D8	80	3/5	2, 3, 7	2200 DD
Hacha flamígera	AGI. 135	ESF.	16/16	8D6	80	1/5	1, 2, 3, 7	1680 DD
Hacha fresada	ESF. 135	ESF.	16/16	8D6	80	2/5	Todas	1770 DD
Hacha de 2 hojas	AGI. 130/ESF. 130	ESF.	17/17	8D6	80	3/5	2, 3	2400 DD
Hacha sátira de 2 hojas	ESF. 140	ESF.	17/17	5D10	80	3/5	2, 3, 7	2480 DD
Gran hacha de 2 hojas	AGI. 140/ESF. 140	ESF.	18/18	6D10	100	2/5	2, 3	2400 DD
Hacha destructora	ESF. 150	ESF.	20/20	6D10	100	3/5	2, 3	3500 DD
Hacha pétrea	ESF. 200	ESF.	25/25	8D8	120	2/5	2, 3	4050 DD



CONTUNDENTE CORTO VULCANO · MARTILLO INTERMEDIO DE GUERRA · MANGUAL SÁTIRO PESADO · HACHA LIGERA SPARTAHN · HACHA CENTINELA INTERMEDIA



HACHA DE 2 HOJAS INTERMEDIA



GRAN HACHA DE 2 HOJAS PESADA

DE ASTA / *EQUIPAMIENTO DE ARMAS DE ASTA COMO ARMAMENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

DE ASTA LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Lanza corta	ESF. 30	ESF./AGI.	0/0	2D5	50	0/3	Todas	45 DD
Lanza larga	AGI. 40	ESF./AGI.	0/1	2D8	50	0/3	Todas	67 DD
Lanza de caballería	AGI. 55/ESF. 55	ESF./AGI.	1/1	2D12	50	1/3	1, 5, 6	97 DD
Lanza serrada	AGI. 60/ESF. 60	ESF./AGI.	2/2	2D8	50	1/3	1, 3, 5, 6, 7	120 DD
Lanza malvana	ESF. 60	ESF./AGI.	2/0	2D10	50	2/3	5, 6	157 DD
Lanza de los vientos	AGI. 60/ESF. 60	ESF./AGI.	3/0	2D10	50	3/3	3	225 DD
Jabalina corta	ESF. 30	ESF./AGI.	1/1	2D5	50	0/3	Todas	60 DD
Jabalina larga	ESF. 50	ESF./AGI.	3/3	2D8	60	1/3	5, 6, 7	120 DD
Lanza sparthan	AGI. 50	ESF./AGI.	2/0	2D6	60	1/3	Todas	90 DD
Tridente	AGI. 55/ESF. 55	ESF./AGI.	3/1	2D12	60	2/3	1, 3, 5, 6, 7	1685 DD
Tridente de los hielos	AGI. 60/ESF. 60	ESF./AGI.	4/2	3D8	60	3/3	2, 3	270 DD
Lanza de 2 hojas	ESF. 75	ESF./AGI.	2/2	4D6	60	1/3	3, 4, 7	142 DD
Lanza de 2 hojas magna	ESF. 85	ESF./AGI.	3/3	2D12	70	1/3	3	230 DD
Doble lanza diablesa	AGI. 75	ESF./AGI.	5/0	6D4	70	2/3	4, 6, 7	300 DD
Destello del alba	ESF. 80	ESF./AGI.	3/2	3D8	70	3/3	Todas	420 DD
Jabalina sátira	AGI. 70/ESF. 60	ESF./AGI.	3/3	4D6	80	2/3	2, 3, 7	300 DD
Lanza flamígera	AGI. 70/ESF. 70	ESF./AGI.	4/2	4D6	80	3/3	1, 2, 3, 7	400 DD
Tridente centinela	AGI. 80/ESF. 80	ESF./AGI.	4/4	6D4	80	1/3	Todas	240 DD
Lanza rizziana de justicia	AGI. 85/ESF. 80	ESF./AGI.	5/5	6D4	80	2/3	1, 5, 6, 7	330 DD

DE ASTA INTERMEDIA

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Lanza	ESF. 80	ESF./AGI.	5/5	6D4	60	0/4	Todas	236 DD
Lanza larga afilada	AGI. 80	ESF./AGI.	7/3	2D12	60	0/4	Todas	292 DD
Lanza de caballería rápida	AGI. 85/ESF. 85	ESF./AGI.	10/0	3D8	60	1/4	1, 5, 6	197 DD
Lanza de sierra	AGI. 90/ESF. 90	ESF./AGI.	6/6	3D8	60	2/4	1, 3, 5, 6, 7	506 DD
Lanza malvana de los mares	ESF. 95	ESF./AGI.	7/7	3D8	60	2/4	5, 6	556 DD
Lanza de los vientos del este	AGI. 95/ESF. 95	ESF./AGI.	10/10	4D6	60	3/4	3	877 DD
Jabalina	AGI. 100	ESF./AGI.	15/5	3D10	60	2/4	Todas	675 DD
Jabalina larga de precisión	AGI. .110	ESF./AGI.	18/0	5D6	70	3/4	5, 6, 7	1200 DD
Lanza sparthan intermedia	AGI. 115	ESF./AGI.	11/11	5D6	70	1/4	Todas	675 DD
Tridente del oeste	AGI. 115/ESF. 115	ESF./AGI.	12/12	5D6	70	2/4	1, 3, 5, 6, 7	1057 DD
Tridente gélido	AGI. 120/ESF. 120	ESF./AGI.	13/13	6D6	70	3/4	2, 3	1500 DD
Lanza de 2 hojas magna	ESF. 115	ESF./AGI.	13/13	6D6	80	3/4	3	1470 DD
Doble lanza diablo	AGI. 115	ESF./AGI.	15/3	9D4	80	2/4	4, 6, 7	922 DD
Sol del alba	ESF. 120	ESF./AGI.	16/8	4D10	80	3/4	Todas	1440 DD
Jabalina sátira dantesa	AGI. 120	ESF./AGI.	8/16	4D10	90	2/4	2, 3, 7	1350 DD
Lanza de llamas	AGI. 120/ESF. 120	ESF./AGI.	15/15	4D12	90	3/4	1, 2, 3, 7	2025 DD
Tridente soldado	AGI. 130/ESF. 130	ESF./AGI.	18/18	9D4	90	1/4	Todas	1162 DD

DE ASTA PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Lanza pesada	ESF. 135	ESF./AGI.	15/15	5D10	70	1/5	Todas	1140 DD
Lanza larga pesada	AGI. 135	ESF./AGI.	15/15	5D10	70	2/5	Todas	1710 DD
Lanza de caballería pesada	AGI. 135/ESF. 135	ESF./AGI.	15/15	5D10	70	3/5	1, 5, 6	2280 DD
Lanza de sierra pesada	AGI. 140/ESF. 140	ESF./AGI.	16/16	5D12	70	1/5	1, 3, 5, 6, 7	1200 DD
Lanza malvana de los mares pesada	ESF. 145	ESF./AGI.	17/17	5D12	70	2/5	5, 6	1890 DD
Lanza de los vientos del este pesada	AGI. 145/ESF. 145	ESF./AGI.	18/18	8D8	70	3/5	3	2600 DD
Jabalina perforadora	AGI. 150	ESF./AGI.	20/20	8D8	70	2/5	Todas	2100 DD
Jabalina larga pesada	AGI. .155	ESF./AGI.	25/15	8D8	80	2/5	5, 6, 7	2130 DD
Lanza sparthan pesada	AGI. 160	ESF./AGI.	15/25	8D8	80	3/5	Todas	2800 DD
Tridente de los mares	AGI. 160/ESF. 160	ESF./AGI.	22/22	8D8	80	2/5	1, 3, 5, 6, 7	2280 DD

DE ASTA PESADAS (CONTINUACIÓN)

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Tridente polar	AGI. 165/ESF. 165	ESF./AGI.	23/23	8D8	80	3/5	2, 3	3160 DD
Lanza de 2 hojas pesada	ESF. 170	ESF./AGI.	30/0	7D10	80	1/5	3	1280 DD
Doble lanza diablo pesada	AGI. 170	ESF./AGI.	25/20	7D10	90	1/5	4, 6, 7	1975 DD
Crepúsculo	ESF. 180	ESF./AGI.	20/25	7D10	90	2/5	Todas	3037 DD
Jabalina sátira pesada	AGI. 180	ESF./AGI.	23/23	7D10	100	2/5	2, 3, 7	3075 DD
Lanza de llamas pesada	AGI. 180/ESF. 180	ESF./AGI.	25/25	7D10	100	3/5	1, 2, 3, 7	4300 DD
Tridente del ocaso	AGI. 190/ESF. 190	ESF./AGI.	30/30	7D10	100	2/5	Todas	3675 DD



LANZA INTERMEDIA DE LOS VIENTOS DEL ESTE



DE ASTA PESADA TRIDENTE DEL OCASO

A DISTANCIA / *EQUIPAMIENTO DE ARCOS COMO ARMAS A DISTANCIA*

ARMAS A DISTANCIA LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD/ DISTANCIA	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Arco corto	AGI. 50	AGI.	0/0	2D6	60/10m	0/3	Todas	75 DD
Arco corto cazador	AGI. 50	AGI.	0/0	2D6	60/10m	1/3	1, 3, 4, 7	75 DD
Arco de cazador	AGI. 55	AGI.	1/0	2D6	60/12m	2/3	1, 3, 7	135 DD
Arco sparthan	AGI. 60/ESF. 60	AGI.	2/0	2D6	60/12m	2/3	Todas	157 DD
Ballesta de mano	AGI. 50	AGI.	2/0	2D4	40/5m	3/3	1, 2, 5	180 DD
Arco de hueso	ESF. 60	AGI.	2/1	2D6	60/15m	2/3	3, 4, 6, 7	168 DD
Arco largo de hueso	ESF. 65	AGI.	3/1	2D6	60/20m	3/3	3, 6, 7	255 DD
Arco de los vientos	AGI. 65/ESF. 65	AGI.	4/0	2D6	60/30m	2/3	3	191 DD
Ballesta vulcana	ESF. 70	AGI.	4/0	2D6	60/15m	3/3	2	270 DD
Ballesta de repetición	ESF. 70	AGI.	4/0	2D6	60-20*/15m	3/3	2	360 DD

ARMAS A DISTANCIA INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD/ DISTANCIA	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Arco diablo	AGI. 75/ESF. 75	AGI.	4/0	2D8	60/35 m	3/4	5, 6, 7	427 DD
Arco flamígero	AGI. 75	AGI.	4/2	2D8	60/35 m	3/4	1, 3, 5, 7	472 DD
Ballesta atronadora	ESF. 80	AGI.	5/2	2D8	80-20*/10 m	3/4	2	431 DD
Arco centinela	AGI. 85/ESF. 85	AGI.	5/2	2D8	60/30 m	2/4	Todas	405 DD
Arco largo compuesto	AGI. 90/ESF. 90	AGI.	5/2	2D8	70/40 m	2/4	1, 3, 5, 6, 7	562 DD
Arco sátiro	ESF. 100	AGI.	6/2	3D8	70/40 m	2/4	3, 4, 7	630 DD
Arco de guerra	AGI. 110/ESF. 110	AGI.	7/2	4D8	70/50 m	3/4	1, 3, 5, 6, 7	930 DD

** X/X* (Tiempo en cargar / tiempo en disparo cargado) Las ballestas de repetición admiten 2 cargas en ligeras, 3 cargas en intermedias y 5 cargas en pesadas.*

ESPECIAL: incrementar la distancia de disparo, aumenta la dificultad de acierto en 20 puntos por cada metro/casilla adicional.

ARMAS A DISTANCIA PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	BON. ATA/DEF	DAÑO	VELOCIDAD/ DISTANCIA	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Arco de hueso pesado	ESF. 110	AGI.	8/5	6D6	70/35 m	1/5	3, 4, 6, 7	700 DD
Arco largo de hueso pesado	ESF. 115	AGI.	10/8	6D6	70/35 m	1/5	3, 7	820 DD
Arco de las cimas	AGI. 115/ESF. 115	AGI.	13/6	5D8	70/35 m	2/5	3	1260 DD
Ballesta vulcana pesada	ESF. 120	AGI.	15/5	5D8	70/35 m	2/5	2	1320 DD
Ballesta de repetición pesada	ESF. 120	AGI.	18/0	6D8	70-30*/35 m	3/5	2	2100 DD
Arco diablo perforador	AGI. 120/ESF. 120	AGI.	22/0	6D8	70/45 m	2/5	6, 7	1380 DD
Arco flamígero pesado	AGI. 125	AGI.	15/15	5D10	70/45 m	3/5	1, 3, 7	2200 DD
Ballesta atronadora pesada	ESF. 125	AGI.	20/5	5D10	90-30*/45 m	2/5	2	2250 DD
Arco guardián	AGI. 130/ESF. 130	AGI.	25/5	5D12	70/45 m	3/5	Todas	2240 DD
Arco largo compuesto pesado	AGI. 135/ESF. 135	AGI.	20/10	5D12	80/50 m	3/5	1, 3, 5, 6, 7	2280 DD
Arco sátiro pesado	ESF. 140	AGI.	30/0	5D12	90/50 m	3/5	3, 7	2900 DD
Gran arco de guerra	AGI. 140/ESF. 140	AGI.	20/20	6D10	120/60 m	3/5	1, 3, 7	4080 DD

** X/X* (Tiempo en cargar / tiempo en disparo cargado) Las ballestas de repetición admiten 2 cargas en ligeras, 3 cargas en intermedias y 5 cargas en pesadas.*

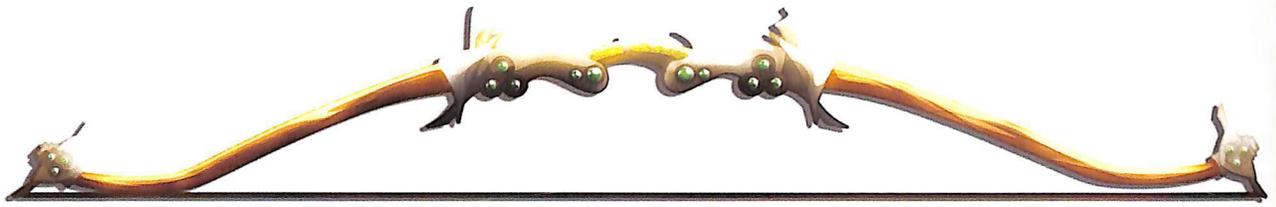
ESPECIAL: incrementar la distancia de disparo, aumenta la dificultad de acierto en 20 puntos por cada metro/casilla adicional.



BALLESTA VULCANA PESADA



ARCO CENTINELA INTERMEDIO



ARCO LARGO COMPUESTO PESADO

MUNICIÓN PARA ARMAS CONVENCIONALES / *FLECHAS Y PROYECTILES COMO MUNICIÓN*

MUNICIÓN NOMBRE	USO	PRERREQUISITOS	HABILIDAD DE USO	CALIDAD/ DESGASTE*	REGIÓN	PRECIO
Flechas ligeras (20)	Flecha	Arco ligero	Agi.	0/1	Todas	20 DD
Flechas intermedias (20)	Flecha	Arco intermedio	Agi.	0/1	1, 3, 4, 7	35 DD
Flechas pesadas (15)	Flecha	Arco pesado	Agi.	0/2	1, 3, 7	30 DD
Saetas ligeras (15)	Proyectil	Ballesta ligera	Agi.	0/1	Todas	18 DD
Saetas intermedias (15)	Proyectil	Ballesta intermedia	Agi.	0/1	Todas	22 DD
Saetas pesadas (10)	Proyectil	Ballesta pesada	Agi.	0/2	Todas	20 DD
Piedras canteadas (30)	Proyectil	Ondas	Agi.	0/1	Todas	15 DD
Dardos ligeros (15)	Proyectil	Cerbatana	Agi.	0/0**	Todas	10 DD
Dardos intermedios (10)	Proyectil	Cerbatana fauna/Viento del este	Agi.	0/1	Todas	20 DD

** Según el tipo de munición empleada, esta podrá volver a ser reutilizada tantas veces como el valor de desgaste posea, siempre y cuando lo apruebe el director de juego.*

*** Los dardos ligeros son muy frágiles por lo que no podrán volver a ser reutilizados, puesto que se rompen tras el impacto.*

TIPOS DE PROTECCIÓN

En ***roleage®*** pueden encontrarse una gran variedad de protecciones distribuidas por todo el mundo de Geos. El tipo de protección variará en función de la región donde el personaje desee adquirir un tipo de armadura, ya sea en herrerías, tiendas de protecciones o mercados. El tipo de protecciones se encuentra dividido entre protecciones convencionales para la cabeza, hombros, torso, antebrazos, manos, cintura o abdomen, muslos, pies y protecciones extra.

En la mayoría de los tipos de protecciones, existen diversas variantes que engloban a todas independientemente de su familia o tipo. A continuación se muestran el tipo de protecciones y las variantes disponibles si las tuviese.

PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LA CABEZA (1)

Se tratan en su totalidad de elementos de protección que cubren una parte o la totalidad de la cabeza de quien los posea. Existen diversos tipos de esta clase de protección englobados en familias ligeras, intermedias y pesadas. Esta clase de protección cubre y protege de éxitos obtenidos en una tirada excepcional de ataque para la zona 1 de impacto (cabeza).

PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LOS HOMBROS (2)

Estas protecciones son escasas si se intentan comprar por separado. Estas pueden encontrarse divididas en ligeras, intermedias y pesadas, proporcionando bonificación adicional a la defensa. Esta clase de protección cubre y protege de éxitos obtenidos en una tirada excepcional de ataque para la zona 2 de impacto (hombros).

PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA EL TORSO (3)

Esta clase de protección es la más amplia y diversificada de todos los tipos de protecciones. Se encuentran divididas entre ligeras, intermedias y pesadas. Según el tipo de protección llevada, estas cubren y protegen de éxitos obtenidos en una tirada excepcional de ataque para la zona 3 de impacto (torso), llegando a poder cubrir todas las zonas de impacto en las protecciones para el torso más pesadas, como puede ser el caso de armaduras de campaña.

PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LOS ANTEBRAZOS (4)

Esta clase de protección puede encontrarse dividida entre ligeras, intermedias y pesadas. Su bonificación a la defensa se encuentra calculado ya como protección doble, ya que se trata de una pareja de protección convencional. Según el tipo de protección llevada, estas cubren y protegen de éxitos obtenidos en una tirada excepcional de ataque para la zona 4 de impacto (antebrazo), llegando a poder cubrir incluso la zona de impacto 5 (manos), si la protección escogida cubre la parte de esta zona de impacto.

PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LAS MANOS (5)

Esta clase de protección puede encontrarse dividida entre ligeras, intermedias y pesadas. Su bonificación a la defensa se encuentra calculado ya como protección doble, ya que se trata de una pareja de protección convencional. Según el tipo de protección llevada, estas cubren y protegen de éxitos obtenidos en una tirada excepcional de ataque para la zona 5 de impacto (manos), llegando a poder cubrir incluso la zona de impacto 4 (antebrazos), si la protección escogida cubre la parte de esta zona de impacto.

PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LA CINTURA O ABDOMEN (6)

Se tratan en su totalidad de elementos de protección que cubren la totalidad de la cintura o abdomen de quien los posea. Existen diversos tipos de esta clase de protección, englobados en familias ligeras, intermedias y pesadas. Esta clase de protección cubre y protege de éxitos obtenidos en una tirada excepcional de ataque para la zona 6 de impacto (cintura o abdomen).

PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LOS MUSLOS (7)

Esta clase de protección puede encontrarse dividida entre ligeras, intermedias y pesadas. Su bonificación a la defensa se encuentra calculado ya como protección doble, ya que se trata de una pareja de protección convencional. Según el tipo de protección llevada, estas cubren y protegen de éxitos obtenidos en una tirada excepcional de ataque para la zona 7 de impacto (muslos), llegando a poder cubrir incluso la zona de impacto 8 (pies), si la protección escogida cubre la parte de esta zona de impacto.

PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LOS PIES (8)

Esta clase de protección puede encontrarse dividida entre ligeras, intermedias y pesadas. Su bonificación a la defensa se encuentra calculado ya como protección doble, ya que se trata de una pareja de protección convencional. Según el tipo de protección llevada, estas cubren y protegen de éxitos obtenidos en una tirada excepcional de ataque desde la zona 8 de impacto (pies), llegando a poder cubrir incluso la zona de impacto 7 (muslos), si la protección escogida cubre la parte de esta zona de impacto.

PROTECCIONES CONVENCIONALES EXTRA

Esta clase de protección puede encontrarse dividida entre ligeras, intermedias y pesadas. Estas reducirán daño por un impacto recibido procedente de un personaje o criatura. Según el tipo de protección llevada, cubren y protegen de éxitos obtenidos en una tirada excepcional de ataque para la zona 2 de impacto (hombros), llegando a poder cubrir incluso la zona de impacto 8 (pies), si la protección escogida cubre la parte de esta zona de impacto. Este tipo de protecciones nunca cubrirán la zona de impacto 1 (cabeza). Siempre que se reciba una tirada excepcional de ataque llevando estas protecciones extra, serán a las que deberán restarse los valores de desgaste hasta que hayan sido reparadas o destruidas, siempre y cuando la zona del impacto fuese cubierta por la protección extra que se disponga. Esta clase de protección impide el desgaste de una armadura convencional en las zonas que proteja de los impactos por tiradas excepcionales.

CARACTERÍSTICAS COMUNES DE LAS PROTECCIONES CONVENCIONALES

Todo el armamento descrito en este libro cuenta con unas características comunes, que detallan las propiedades del armamento. Estas características comunes son:

NOMBRE

En este apartado se cita el nombre dentro de la familia de una protección. El nombre hace referencia a un tipo de armadura convencional.

ZONA PROTEGIDA

La zona protegida indica qué lugares son aquellos que quedan cubiertos a la hora de determinar un impacto tras recibir una tirada excepcional de ataque. Si la zona impactada queda cubierta por una protección en la

zona de impacto, esta anulará los puntos de vitalidad que se pierden por asalto al recibir un golpe de estas características. El valor de desgaste de una protección es mayor si esta cubre más zonas de impacto. Cada zona de impacto que cubra poseerá valores de desgaste por zona independientes, aunque su reducción de daño será única para todo el conjunto. Por ejemplo, una coraza cubre las zonas 2/3/6, mientras que una armadura compacta cubre las zonas 2/3/4/6. En cada una de esas zonas poseen al ser de tipo intermedias un desgaste de 4 puntos en cada zona protegida. Las protecciones extra no cumplen esta regla, su desgaste es global.

Prerrequisitos

Todas las protecciones convencionales precisan de prerrequisitos para un uso óptimo de la misma. Estos prerrequisitos podrán ser de esfuerzo, agilidad o de ambos. El valor numérico mostrado en las características primarias marcará los prerrequisitos mínimos para poder hacer uso de la protección citada.

Reducción de daño

Esta característica determina reducción al daño por golpe recibido que un personaje adquiere cuando viste o porta una armadura o protecciones combinadas. Independientemente de las zonas protegidas su reducción de daño es este único valor. La reducción por daño total será igual a la suma de las reducciones de daño de las partes de armadura que posean dicha cualidad. En ocasiones algunas protecciones de escasa dureza no proporcionarán reducción de daño, aunque sí que evitarán el desangramiento por recibir una tirada excepcional de ataque. Ninguna protección convencional puede ser acumulativa solapándose sobre otra protección que defendiese la misma zona protegida. Tan sólo las protecciones extra convencionales pueden proporcionar valores solapados en una defensa por zona.

Velocidad

En algunas ocasiones ciertas protecciones convencionales supondrán un penalizador a la velocidad en combate. Esto se debe a que el peso de estas protecciones o la complejidad de su construcción impedirán una movilidad óptima para realizar acciones de agilidad. La velocidad de una protección convencional podrá modificarse en función del bonificador de agilidad que posea un personaje o criatura. Las protecciones más ligeras no implican un penalizador a la velocidad, mientras que las protecciones más pesadas aumentan gradualmente según su familia y zonas protegidas. Un personaje que porte una armadura con algún modificador de velocidad, deberá añadirlo al modificador por el arma empuñada para determinar su iniciativa o velocidad en una secuencia de combate. Del mismo modo, cualquier personaje que tuviese que realizar una tirada de característica primaria de agilidad, deberá reducir el valor de velocidad por armadura a su valor de agilidad para resolver con éxito esta acción. Al igual que con la agilidad, las tiradas de evasión por agilidad también se verán modificadas por el valor de velocidad de la armadura.

Calidad/desgaste

La calidad determina el número de veces que una protección convencional puede ser orfebreada con gemas, ópalos de esencia, o cualquier otro mineral que modificase los valores iniciales de una protección convencional. El desgaste determinará el número de veces que una protección pueda recibir impactos mediante tiradas excepcionales. Esto implica un golpe que haya perforado o hendido la armadura, haciendo que su consistencia y propiedades comiencen a desgastarse. Cuando este valor llegue a cero, la protección quedará inservible y no podrá ser reparada. Cada punto de desgaste que pierda una armadura convencional, aumentará en 10 puntos su valor de velocidad. Para recuperar el desgaste de una protección, esta deberá ser reparada por un personaje que disponga de la aptitud de reforja.

Región

Todas las protecciones convencionales en ***roleage®*** se encuentran dispersas en función de su tipo o familia por todo el mundo de Geos. Esta característica describe mediante números aquellas zonas en las que puede encontrarse una protección según el mapa por regiones. Estas pueden encontrarse en varias regiones, comprendidas desde la 1 a la 8. En ocasiones, algunas protecciones contarán con el valor "todas", mostrando la disponibilidad de este tipo de armadura en todo el mundo de Geos.

Precio

Toda protección convencional posee un precio en Durgans que hace referencia a un tipo de armadura según la región donde se encuentre. Este valor comprende el precio orientativo de la misma según la zona donde se venda. En algunas regiones, el precio de las armaduras podrá variar en función del tamaño físico del personaje. Esto se debe a que en ciertas regiones la mayor parte de sus habitantes son de menor tamaño, por lo que el precio se incrementará en función de la especie para determinar el coste total de una protección para un tipo de especie. Del mismo modo, estos precios serán equivalentes a la inversa para determinar el precio de una protección para un personaje de menor talla que otro. A continuación se muestra una tabla con las posibles variantes sobre el precio de una armadura convencional en función de la especie a la que pertenezca.

MODIFICADORES AL PRECIO DE PROTECCIONES POR ESPECIE

ESPECIE DEL PERSONAJE	REGIÓN DE COMPRA	MOD. A PRECIO FINAL*
Terrano, Tyrlin, Dragho	Todas	Ninguno
Coloso, Felino	3, 4, 5, 6, 7, 8	x 1,5
Vulcano, Willen	1, 2, 5, 6, 7, 8	x 0,8

** Para evitar realizar estos cálculos, el director de juego podrá optar por establecer el precio máximo de una protección y mínimo de una protección en función de la especie.*

Orfebrear protecciones convencionales

En ***roleage®*** puede orfebrearse cualquier protección convencional siempre y cuando un personaje disponga de la aptitud de orfebrería y herrería, o pague los servicios de un especialista o maestro en la materia. Para ello, la protección debe tener un mínimo de calidad 1. Las protecciones convencionales puede orfebrearse con ópalos, gemas o minerales que almacenen esferas o cualidades esenciales. Toda protección convencional orfebreada consumirá un punto de calidad cada vez que se modifique. Además por cada punto de calidad perdido, la armadura aumentará su velocidad en 10 puntos, debido al incremento de peso y modificación de la misma. Una protección puede orfebrear-

se tantas veces como puntos de calidad disponga la armadura sobre la se va a realizar la orfebrería. El valor de dificultad para orfebrear una protección varía en función de las veces que esta haya sido orfebreada. Este valor puede variar desde 0 (en muchas de las protecciones ligeras convencionales), hasta 3 (en protecciones de una familia o tipo con gran calidad). Una armadura orfebreada modificará los valores iniciales de la protección convencional que se haya empleado para su mejora. Siempre habrá que tener en cuenta que para orfebrear cualquier tipo de protección que disponga de calidad, se necesitará alguna gema, mineral u ópalo esencial con cualidades evocadoras que sean de igual o menor rango que el número de calidad de la protección a orfebrear. Una armadura convencional orfebreada dotará de propiedades especiales o evocadoras a la misma. Estas propiedades variarán en función de la evocación o sello que se le haya insertado a la protección convencional, teniendo en cuenta de que el rango del sello o evocación deberá ser igual al de la gema precisada para la orfebrería y la calidad del arma, hasta el máximo de calidad 3.

MODIFICADORES PARA ORFEBREAR PROTECCIONES

CALIDAD DE LA PROTECCIÓN A ORFEBREAR*	DIFICULTAD PARA ORFEBRE	DIFICULTAD A REFORJA
0 (Sencilla)	No se puede	No se puede
1 (Calidad convencional)	Compleja	+20 a compleja
2 (Calidad avanzada)	Muy compleja	+40 a muy compleja
3 (Gran calidad)	Casi imposible	+60 a casi imposible

** Ninguna protección podrá ser orfebreada con gemas, minerales u ópalos esenciales que fuesen mayores al valor de calidad establecido por la protección convencional. Del mismo modo, para que una protección orfebreada adquiera propiedades evocadoras, estas gemas, minerales y ópalos deberán haber sido tratados antes con sellos o evocaciones de esfera que permitiesen realizar una evocación o sello de permanencia sobre ellas.*

ARMADURAS Y PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LA CABEZA (1) / *EQUIPAMIENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

PROTECCIONES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Cinta de cuero	ESF. 10	1	0	0	0/3	Todas	20 DD
Cinta curtida	ESF. 10	1	0	0	0/3	Todas	20 DD
Pañuelo de cuero	ESF. 20	1	1	0	0/3	Todas	30 DD
Pañuelo de aventurero	ESF. 25	1	2	0	0/3	Todas	40 DD
Máscara	ESF. 20	1	2	0	1/3	1, 5, 6, 7	30 DD
Máscara reforzada	ESF. 40	1	5	0	2/3	1, 7	97 DD
Sombrero	ESF. 15	1	0	0	0/3	Todas	30 DD
Sombrero de cuero	ESF. 25	1	2	0	0/3	Todas	40 DD
Sombrero de aventurero	ESF. 40	1	5	0	1/3	Todas	65 DD
Gorro	ESF.25	1	0	0	0/3	Todas	40 DD
Gorro de aventurero	ESF.45	1	5	0	1/3	Todas	70 DD
Tiara metálica	ESF. 50	1	5	0	1/3	1, 2, 3	75 DD
Tiara metálica mejorada	ESF. 55	1	5	0	2/3	2, 3	92 DD
Tiara de combate	ESF. 60	1	6	10	2/3	3, 5, 6, 7	135 DD

PROTECCIONES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Bacinete	ESF. 50	1	5	10	0/4	Todas	112 DD
Bacinete reforzado	ESF. 60	1	6	10	1/4	Todas	135 DD
Bacinete semicompleto	ESF. 65	1	6	10	2/4	2	213 DD
Bacinete de aventurero	ESF. 70	1	7	10	2/4	1, 2	236 DD

PROTECCIONES PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Casco tachonado	ESF. 65	1	7	10	0/5	2	200 DD
Casco con placas	ESF. 75	1	8	10	1/5	1, 2	230 DD
Casco con mallas	ESF. 80	1	8	10	1/5	2, 7	240 DD
Casco con escamas	ESF. 90	1	10	10	2/5	2, 7	420 DD
Casco de aventurero	ESF. 100	1	10	10	1/5	Todas	300 DD
Casco de combate	ESF. 105	1	10	10	2/5	1, 2, 3, 5, 6, 7	465 DD
Yelmo sencillo	ESF. 110	1	11	10	1/5	Todas	330 DD
Yelmo con placas	ESF. 115	1	11	10	2/5	2, 7	510 DD
Yelmo con mallas	ESF. 120	1	12	10	1/5	2, 5, 6, 7	360 DD

PROTECCIONES PESADAS (CONTINUACIÓN)

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Yelmo con escamas	ESF. 120	1	12	10	2/5	2, 7	540 DD
Yelmo de aventurero	ESF. 125	1	12	10	1/5	Todas	570 DD
Yelmo de combate	ESF. 130	1	13	10	2/5	1, 2, 3, 5, 6	1075 DD
Yelmo de campaña	ESF. 140	1	14	20	2/5	Todas	1420 DD
Yelmo señorial	ESF. 150	1	15	20	2/5	Todas	1450 DD

ESPECIAL: Algunos yelmos con calidad pueden ser modificados por herreros y maestros para añadirles monóculos esenciales o luz** mediante cargas de esencia.*



SOMBRERO LIGERO



CASCO INTERMEDIO DE COMBATE**



YELMO PESADO DE COMBATE*

ARMADURAS Y PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LOS HOMBROS (2) / *EQUIPAMIENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

PROTECCIONES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Hombreras	ESF. 20	2	0	0	0/3	Todas	25 DD
Hombreras reforzadas	ESF. 30	2	1	0	0/3	Todas	45 DD
Hombreras de cuero	ESF. 40	2	2	0	0/3	Todas	60 DD
Hombreras de aventurero	ESF. 50	2	3	0	0/3	Todas	75 DD

PROTECCIONES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Hombreras enmalladas	ESF. 55	2	5	10	0/4	1, 2, 3, 5, 6, 7	120 DD
Hombreras remachadas	ESF. 60	2	5	10	1/4	1, 2, 7	127 DD
Hombreras tachonadas	ESF. 65	2	5	10	2/4	1, 2	202 DD
Hombreras de anillas	ESF. 70	2	6	10	1/4	5, 6, 7	150 DD

PROTECCIONES PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Hombreras de placas	ESF. 70	2	6	20	0/5	2, 3	200 DD
Hombreras de escamas	ESF. 75	2	6	20	1/5	2, 7	210 DD
Hombreras con púas	ESF. 80	2	7	20	0/5	2, 3, 6, 7	230 DD
Hombreras de combate	ESF. 80	2	7	20	1/5	1, 2, 3, 4	250 DD
Hombreras de asalto	ESF. 90	2	8	20	2/5	1, 2, 3, 5, 6	390 DD
Hombreras de campaña	ESF. 95	2	10	20	1/5	Todas	490 DD
Hombreras señoriales	ESF. 100	2	10	20	2/5	Todas	850 DD
Hombrera de gladiador	ESF. 110	2	15	20	0/5	3	1370 DD
Hombrera vulcana	ESF. 135	2	10	20	1/3	2	1585 DD
Hombrera maestra	ESF. 150	2	10	20	3/3	2, 3	2400 DD

ARMADURAS Y PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA EL TORSO (3) / *EQUIPAMIENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

PROTECCIONES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Chaleco	ESF. 30	3	0	0	0/3	Todas	110 DD
Chaleco reforzado	ESF. 35	3	2	0	0/3	Todas	130 DD
Chaleco de cuero	ESF. 40	3	5	0	0/3	Todas	150 DD
Chaqueta	ESF. 45	2/3/4	0	10	0/3	Todas	175 DD
Chaqueta reforzada	ESF. 50	2/3/4	2	10	0/3	1, 6	200 DD
Chaqueta de correas	ESF. 50	2/3/4	4	10	0/3	1, 3, 5, 6	212 DD
Chaqueta de cuero	ESF. 55	2/3/4	5	10	0/3	Todas	237 DD
Chaqueta acorazada	ESF. 60	2/3/4	6	10	0/3	1, 3, 7	262 DD
Camisa reforzada	ESF. 65	2/3/4/6	0	0	0/3	1, 6	243 DD
Camisa de broches	ESF. 65	2/3/4/6	2	0	0/3	1, 5	256 DD

PROTECCIONES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Cota de anillas	ESF. 70	2/3/4/6	20	20	0/4	1, 2, 3, 5, 6	688 DD
Cota metálica	ESF. 70	2/3/4/6	20	20	1/4	1, 2, 5	688 DD
Cota de placas	ESF. 75	2/3/4/6	20	20	2/4	2, 3, 6, 7	1063 DD
Cota de escamas	ESF. 80	2/3/4/6	20	20	3/4	1, 2, 5, 6, 7	1458 DD
Blasón de anillas	ESF. 85	2/3/4/6/7	10	20	0/4	1, 2, 5, 6	567 DD
Blasón metálico	ESF. 85	2/3/4/6/7	10	20	0/4	3, 5, 6	567 DD
Blasón de placas	ESF. 90	2/3/4/6/7	12	20	0/4	7	630 DD
Blasón de escamas	ESF. 95	2/3/4/6/7	15	20	0/4	7	714 DD
Peto	ESF. 100	2/3	25	30	0/4	Todas	776 DD
Peto reforzado	ESF. 105	2/3	25	30	1/4	1, 2, 3, 5, 7	793 DD
Peto de correas	ESF. 110	2/3	25	20	0/4	1, 7	810 DD
Peto miliciano	ESF. 110	2/3	25	30	0/4	1, 2, 5, 6	810 DD
Peto militar	ESF. 115	2/3	30	30	1/4	1, 2, 3, 5, 6	914 DD
Peto tachonado	ESF. 120	2/3	25	30	0/4	1, 2, 3, 5, 7	845 DD
Peto acorazado	ESF. 120	2/3	35	40	1/4	1, 2, 3, 4	1017 DD

PROTECCIONES PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Coraza	ESF. 120	2/3/6	40	40	0/5	Todas	1600 DD
Coraza reforzada	ESF. 125	2/3/6	40	40	1/5	Todas	1625 DD
Coraza miliciana	ESF. 130	2/3/6	35	40	0/5	1, 2, 5, 6	1525 DD
Coraza militar	ESF. 130	2/3/6	45	40	1/5	1, 2, 3, 5, 6	1775 DD
Coraza de broches	ESF. 135	2/3/6	45	40	1/5	1, 5	1800 DD
Coraza de combate	ESF. 135	2/3/6	50	50	0/5	1, 2, 3	1925 DD
Gran coraza	ESF. 140	2/3/6	50	50	1/5	1, 2	1950 DD
Armadura compacta	ESF. 150	2/3/4/6	50	50	1/5	1, 2, 3	2160 DD
Armadura reforzada	ESF. 150	2/3/4/6	50	50	0/5	Todas	3160 DD
Armadura miliciana	ESF. 160	2/3/4/6	50	50	0/5	1, 2, 5, 6	3214 DD
Armadura militar	ESF. 165	2/3/4/6	55	60	0/5	1, 2, 3, 5, 6	5376 DD
Armadura de combate	ESF. 170	2/3/4/6	55	60	1/5	1, 2, 3	12403 DD
Gran armadura	ESF. 175	2/3/4/6/8	50	60	0/5	1, 2	12380 DD
Armadura completa	ESF. 180	2/3/4/6/7/8	60	70	0/5	Todas	12880 DD
Armadura completa militar	ESF. 190	2/3/4/6/7/8	60	70	1/5	1, 2, 3, 5, 6	12940 DD
Armadura completa tachonada	ESF. 195	2/3/4/6/7/8	65	70	0/5	1, 2, 3, 5, 7	13120 DD
Armadura completa de combate	ESF. 200	2/3/4/6/7/8	65	70	1/5	1, 2, 3	13150 DD
Armadura de campaña	ESF. 210	1/2/3/4/5/6/7/8	70	80	0/5	1, 2, 5, 6	13696 DD
Armadura de campaña militar	ESF. 240	1/2/3/4/5/6/7/8	70	80	1/5	1, 2, 3, 5, 6	13894 DD
Armadura se campaña de combate	ESF. 240	1/2/3/4/5/6/7/8	70	80	2/5	1, 2, 3	15841 DD
Armadura de campaña señorial	ESF. 250	1/2/3/4/5/6/7/8	80	90	3/5	Todas	18580 DD

ARMADURAS Y PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LOS ANTEBRAZOS (4) / *EQUIPAMIENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

PROTECCIONES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Muñequeras reforzadas	ESF. 20	4	0	0	0/3	Todas	37 DD
Muñequeras de cuero	ESF. 30	4	1	0	0/3	Todas	60 DD
Muñequeras con pinchos	ESF. 35	4	2	0	0/3	1, 2, 3, 7	75 DD
Muñequeras altas	ESF. 40	4	2	0	0/3	Todas	90 DD
Muñequeras altas con pinchos	ESF. 50	4	3	0	0/3	2, 3, 7	112 DD

PROTECCIONES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Brazaletes	ESF. 50	4	0	0	0/4	Todas	168 DD
Brazaletes reforzados	ESF. 55	4	1	0	0/4	Todas	191 DD
Brazaletes tachonados	ESF. 55	4	2	0	1/4	1, 2, 3, 5, 6, 7	191 DD
Brazaletes con pinchos	ESF. 60	4	3	0	1/4	1, 2, 3, 7	202 DD
Brazaletes metálicos	ESF. 60	4	4	0	0/4	Todas	213 DD
Brazaletes metálicos con placas	ESF. 65	4	5	0	1/4	2, 3	236 DD
Brazaletes se combate	ESF. 70	4	5	10	0/4	Todas	258 DD

PROTECCIONES PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Brazales metálicos	ESF. 50	4 / 5	5	10	0/5	Todas	330 DD
Brazales metálicos con mallas	ESF. 55	4 / 5	5	10	1/5	1, 2, 5, 6, 7	352 DD
Brazales metálicos con anillas	ESF. 60	4 / 5	6	10	1/5	1, 2, 3, 5, 6	396 DD
Brazales metálicos con placas	ESF. 70	4 / 5	7	10	2/5	2, 3	693 DD
Brazales de combate	ESF. 80	4 / 5	8	10	1/5	Todas	528 DD
Brazales acorazados	ESF. 90	4 / 5	9	10	2/5	1, 2, 3, 6, 7	891 DD

ARMADURAS Y PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LAS MANOS (5) / *EQUIPAMIENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

PROTECCIONES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Guantes cortos reforzados	ESF. 25	5	0	0	0/3	Todas	40 DD
Guantes cortos de cuero	ESF. 35	5	1	0	0/3	Todas	55 DD
Guantes cortos de aventurero	ESF. 45	5	2	0	0/3	Todas	70 DD

PROTECCIONES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Guantes reforzados	ESF. 50	5	0	0	0/4	Todas	112 DD
Guantes de aventurero	ESF. 50	5	2	0	0/4	Todas	120 DD
Guantes largos reforzados	ESF. 55	5 / 4	2	0	0/4	Todas	191 DD
Guantes largos de aventurero	ESF. 60	5 / 4	2	0	1/4	Todas	202 DD
Guantes largos de combate	ESF. 70	5 / 4	3	0	0/4	Todas	236 DD

PROTECCIONES PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Guanteletes	ESF. 70	5 / 4	3	10	0/5	Todas	330 DD
Guanteletes de combate	ESF. 75	5 / 4	3	10	1/5	Todas	345 DD
Guanteletes de asalto	ESF. 90	5 / 4	4	10	0/5	Todas	405 DD
Guanteletes de campaña	ESF. 100	5 / 4	5	10	1/5	Todas	450 DD

ARMADURAS Y PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LA CINTURA O ABDOMEN (6) / *EQUIPAMIENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

PROTECCIONES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Cinturón reforzado	ESF. 20	6	0	0	0/3	Todas	45 DD
Cinturón remachado	ESF. 25	6	1	0	0/3	1, 2, 3, 4, 6	60 DD
Cinturón tachonado	ESF. 30	6	2	0	0/3	1, 2, 3, 5, 6, 7	75 DD
Cinturón de aventurero	ESF. 40	6	2	0	1/3	Todas	97 DD
Cinturón de correas	ESF. 50	6	3	0	1/3	1, 7	120 DD
Cinturón de combate	ESF. 60	6	4	0	1/3	Todas	142 DD

PROTECCIONES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Cinto reforzado	ESF. 50	6	3	0	0/4	Todas	168 DD
Cinto de aventurero	ESF. 50	6	3	0	1/4	Todas	168 DD
Cinto de placas	ESF. 60	6	4	0	1/4	2, 3	202 DD
Cinto de correas	ESF. 65	6	4	0	1/4	1, 7	225 DD
Cinto de combate	ESF. 70	6	5	0	1/4	Todas	247 DD
Cinto de campaña	ESF. 80	6	6	0	1/4	Todas	281 DD

PROTECCIONES PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Cinto alto Reforzado	ESF. 70	6	3	10	0/5	Todas	315 DD
Cinto alto de aventurero	ESF. 80	6	5	10	1/5	Todas	360 DD
Cinto alto de placas	ESF. 85	6	6	10	1/5	2, 3	390 DD
Cinto alto de correas	ESF. 90	6	7	10	1/5	1, 7	420 DD
Cinto alto de combate	ESF. 110	6	8	10	1/5	Todas	495 DD
Cinto alto de campaña	ESF. 120	6	9	10	1/5	Todas	540 DD

ARMADURAS Y PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LOS MUSLOS (7) / *EQUIPAMIENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

PROTECCIONES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Pantalones reforzados	ESF. 30	7/8	0	0	0/3	Todas	103 DD
Pantalones de aventurero	ESF. 40	7/8	1	0	0/3	Todas	138 DD
Pantalones de correas	ESF. 50	7/8	2	0	0/3	1, 7	172 DD
Pantalones de combate	ESF. 60	7/8	3	0	0/3	Todas	207 DD

PROTECCIONES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Grebas cortas reforzadas	ESF. 65	7	1	0	0/4	Todas	315 DD
Grebas cortas de aventurero	ESF. 70	7	3	0	0/4	Todas	345 DD
Grebas cortas de combate	ESF. 80	7	4	0	0/4	Todas	390 DD
Grebas cortas de campaña	ESF. 90	7	5	0	0/4	Todas	435 DD

PROTECCIONES PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Grebas altas reforzadas	ESF. 90	7/8	2	0	0/5	Todas	598 DD
Grebas altas de aventurero	ESF. 95	7/8	5	0	0/5	Todas	644 DD
Grebas altas laminadas	ESF. 100	7/8	7	10	0/5	2	690 DD
Grebas altas de correas	ESF. 110	7/8	9	10	0/5	1, 7	759 DD

ARMADURAS Y PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LOS PIES (8) / *EQUIPAMIENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

PROTECCIONES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Calzado de aventurero	ESF. 30	8	0	0	0/3	Todas	45 DD
Botas reforzadas	ESF. 35	8	1	0	0/3	Todas	55 DD
Botas tachonadas	ESF. 40	8	2	0	0/3	1, 2, 3, 5, 6, 7	65 DD
Botas de aventurero	ESF. 50	8	3	0	0/3	Todas	80 DD
Botas de combate	ESF. 55	8	4	0	0/3	Todas	135 DD

PROTECCIONES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Botas reforzadas de jinete	ESF. 55	7/8	2	0	0/4	Todas	180 DD
Botas de monta	ESF. 60	7/8	3	0	0/4	Todas	202 DD
Botas de monta de aventurero	ESF. 70	7/8	4	0	0/4	Todas	236 DD
Botas de monta de combate	ESF. 80	7/8	5	0	0/4	1, 6	270 DD
Botas de monta de campaña	ESF. 90	7/8	5	0	0/4	Todas	303 DD

PROTECCIONES PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Botas metálicas reforzadas	ESF. 80	8	3	10	0/5	Todas	360 DD
Botas metálicas de jinete	ESF. 85	8	3	10	0/5	1, 6	390 DD
Botas metálicas con espolones	ESF. 90	8	4	10	1/5	6	560 DD
Botas metálicas de combate	ESF. 100	8	5	10	1/5	1, 2, 3	620 DD
Botas metálicas de campaña	ESF. 100	8	6	20	1/5	Todas	640 DD

ESCUDOS COMO PROTECCIONES EXTRA CONVENCIONALES / *EQUIPAMIENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

PROTECCIONES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Rodela*	ESF. 20	4	3	0	0/3	Todas	67 DD
Escudo reforzado laminado	ESF. 30	4, 5	4	0	0/3	2	102 DD
Escudo reforzado de placas	ESF. 40	4, 5	4	0	1/3	2, 3	127 DD
Escudo reforzado escamado	ESF. 50	4, 5	5	0	1/3	2, 7	153 DD

PROTECCIONES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Escudo tachonado laminado	ESF. 55	4, 5	5	10	0/4	2, 7	242 DD
Escudo tachonado de placas	ESF. 60	4, 5	5	10	1/4	2	255 DD
Escudo tachonado escamado	ESF. 60	4, 5	6	10	1/4	2, 7	280 DD
Escudo de aventurero	ESF. 65	4, 5	7	10	0/4	Todas	318 DD
Escudo de miliciano	ESF. 70	4, 5	8	10	0/4	Todas	344 DD

PROTECCIONES PESADAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Escudo de soldado	ESF. 65	3, 4, 5	6	20	0/5	Todas	450 DD
Escudo de combate	ESF. 70	3, 4, 5	6	20	1/5	Todas	522 DD
Escudo de asalto	ESF. 85	3, 4, 5	7	20	2/5	Todas	864 DD
Escudo de campaña	ESF. 90	3, 4, 5	8	30	1/5	Todas	684 DD
Escudo corporal	ESF. 100	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	9	40	1/5	2, 3	1350 DD

* *Todos los escudos son protecciones extra convencionales que impiden empuñar armas a dos manos excepto la rodela que si que lo permite.*



ESCUDO
DE SOLDADO



ESCUDO INTERMEDIO
DE AVENTURERO



ESCUDO PESADO
DE COMBATE

ROPA VARIA MEJORADA COMO PROTECCIONES EXTRA CONVENCIONALES* / *EQUIPAMIENTO PARA PERSONAJES O CRIATURAS*

PROTECCIONES LIGERAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Capa corta	ESF. 20	2, 3, 4, 5, 6	0	0	0/3	Todas	45 DD
Capa corta de aventurero	ESF. 20	2, 3, 4, 5, 6	1	0	0/3	Todas	58 DD
Capa reforzada	ESF. 30	2, 3, 4, 5, 6	2	10	0/3	Todas	84 DD
Capa remachada	ESF. 30	2, 3, 4, 5, 6, 7	3	10	0/3	1, 2, 3, 4, 6	105 DD
Capa tachonada	ESF. 40	2, 3, 4, 5, 6, 7	4	10	0/3	1, 2, 3, 5, 6, 7	170 DD
Capa de aventurero	ESF. 40	2, 3, 4, 5, 6, 7	5	10	0/3	Todas	180 DD
Túnica sencilla	ESF. 50	2, 3, 4, 5, 6	0	0	0/3	Todas	112 DD
Túnica sencilla de aventurero	ESF. 55	2, 3, 4, 5, 6	1	10	0/3	Todas	157 DD
Túnica reforzada	ESF. 65	2, 3, 4, 5, 6	2	10	0/3	Todas	187 DD
Túnica de aventurero	ESF. 65	2, 3, 4, 5, 6, 7	3	10	0/3	Todas	202 DD
Túnica larga de viaje	ESF. 70	2, 3, 4, 5, 6, 7	4	20	0/3	Todas	217 DD
Mallas reforzadas	ESF. 70	7, 8	0	0	0/3	Todas	142 DD
Mallas de cuero	ESF. 70	7, 8	1	0	0/3	Todas	157 DD
Mallas reforzadas de cuero	ESF. 90	7, 8	2	0	0/3	Todas	202 DD

PROTECCIONES INTERMEDIAS

NOMBRE	PRERREQUISITOS	ZONA PROTEGIDA	REDUCCIÓN DE DAÑO	VELOCIDAD	CALIDAD/ DESGASTE	REGIÓN	PRECIO
Capa de miliciano	ESF. 60	2, 3, 4, 5, 6, 7	1	0	0/4	Todas	229 DD
Capa de soldado	ESF. 70	2, 3, 4, 5, 6, 7	3	0	0/4	1, 2, 4, 5, 6	280 DD
Capa de campaña	ESF. 80	2, 3, 4, 5, 6, 7	5	10	0/4	Todas	331 DD
Atuendo reforzado	ESF. 85	3, 6, 7	1	0	0/4	Todas	243 DD
Atuendo trenzado	ESF. 90	3, 6, 7	2	0	0/4	1, 5, 6	270 DD
Atuendo curtido	ESF. 90	3, 6, 7	3	10	0/4	1, 2, 3, 5	297 DD
Uniforme miliciano	ESF. 95	3, 4, 6, 7	5	0	0/4	Todas	283 DD
Uniforme de soldado	ESF. 95	3, 4, 6, 7	6	10	0/4	Todas	304 DD

* *Las protecciones extra convencionales podrán ser acumulativas siempre y cuando no pertenezcan a una misma variedad dentro de la familia o tipo.*

TIPOS DE MATERIAL CONVENCIONAL O MARAVILLOSO

En ***roleage®*** pueden encontrarse una gran variedad de material de propiedades convencionales o maravillosas distribuidos por todo el mundo de Geos. El tipo de material que se precise variará en función de la región donde el personaje desee adquirirlo, ya sea en tiendas de equipo, mercados o cualquier otro establecimiento que requiera de una especialización para su compra o servicio.

El tipo de materiales convencionales y maravillosos determinará además el tipo de objetos que, en ocasiones, puedan encontrarse como tesoros. El tipo de materiales convencionales y maravillosos se encuentra dividido entre salarios convencionales, vestimenta convencional, abalorios y bisutería, equipamiento de aventurero, alimento y sustento, precios por servicios diversos, herramientas y materiales de especialista, equipamiento para eruditos, equipamiento esencialista, monturas, sillas y defensas para monturas, pócimas y brebajes, venenos, minerales y materiales preciosos, equipo diverso maravilloso, armas, armaduras y cayados maravillosos, anillos maravillosos, vehículos, armamento para vehículos y munición de armamento para vehículos.

Todos los objetos que sean convencionales (no maravillosos), podrán adquirirse con calidad invirtiendo 5 veces más de su precio para poder combinarlos mediante las aptitudes de orfebrería, reforja y mantener, según lo requiera cada caso. A continuación se muestran el tipo de protecciones y las variantes disponibles si las hubiese.

SALARIOS CONVENCIONALES (A1)

Los salarios convencionales muestran los valores mínimos y máximos orientativos de algunas ocupaciones en un periodo estimado de una semana de trabajo.

VESTIMENTA CONVENCIONAL (A2)

Se muestran los valores mínimos y máximos orientativos del mercado según el tipo de ropa que se quiera adquirir en función de la localización donde se quiera comprar.

ABALORIOS Y BISUTERÍA (A3)

Estos objetos sirven como complementos y decoración ornamental añadidos al aspecto de un personaje o criatura. Su precio se encuentra establecido entre valores mínimos y máximos en función de la calidad y la localización donde estos sean adquiridos.

EQUIPAMIENTO DE AVENTURERO (A4)

Esta clase de material comprende muchos de los objetos cotidianos empleados por cualquier tipo de personaje o criatura, ya sea aventurero o miembro de una comunidad o asentamiento.

ALIMENTO Y SUSTENTO (A5)

En este apartado podrán encontrarse todos aquellos alimentos y sustentos cotidianos englobados dentro de un precio mínimo y máximo en función de su calidad y la localización donde hayan sido adquiridos.

PRECIO POR SERVICIOS DIVERSOS (A6)

Los precios por servicios diversos son aquellos valores que algunos establecimientos o personas cobrarán a personajes o criaturas dentro de un valor mínimo y máximo orientativo.

HERRAMIENTAS Y MATERIALES DE ESPECIALISTA (A7)

Las herramientas y materiales de especialista son aquellos objetos que un personaje o criatura necesitarán para poder hacer uso de algunas aptitudes que requieren de especialización. Las herramientas permitirán a los personajes trabajar ciertos objetos de una familia, tipo o calidad, mientras que los materiales proporcionarán un número determinado de usos con los que podrá realizar un trabajo de especialización en función de su familia o tipo.

EQUIPAMIENTO PARA ERUDITOS (A8)

Esta clase de equipamiento muestra los precios mínimos y máximos orientativos de aquellos objetos que son empleados para especializaciones específicas, en su mayoría, de elaboración de brebajes y pociones, herboristería y demás materiales delicados o de despacho.

EQUIPAMIENTO ESENCIALISTA (A9)

En ***roleage®*** existe una gran variedad de objetos que funcionan a partir de la esencia. Para hacer uso de ellos, la gran mayoría de estos objetos precisan de células, cristales o bobinas de almacenamiento. En este apartado pueden encontrarse los precios mínimos y máximo orientativos en función de la localización donde estos se encuentren.

MONTURAS (A10)

En esta tabla podrán encontrarse todas aquellas monturas disponibles en función de su familia o tipo, además de los precios mínimos y máximos orientativos en función de la localización donde se desee adquirirlos.

SILLAS Y DEFENSAS PARA MONTURAS (A11)

En esta tabla se encontrarán los precios mínimos y máximos de aquellos objetos que podrán ser necesarios u optativos para todo personaje que desee llevar una criatura como montura terrestre o aérea.

PÓCIMAS Y BREBAJES (A12)

En este apartado podrán encontrarse gran variedad de objetos que podrán modificar de un modo u otro alguna de las características o valores de un personaje o criatura una vez estas hayan sido ingeridas. El precio de estos objetos se encuentra dispuesto entre los valores mínimos y máximos orientativos en función de la localización donde se desee adquirirlos.

VENENOS (A13)

En esta tabla podrán encontrarse algunos venenos que existen en el mundo de Geos. Estos venenos modificarán de un modo u otro los valores o características de un personaje o criatura en función de su efecto o infringirán daño por contacto o asalto.

MINERALES Y MATERIALES PRECIOSOS (A14)

En esta tabla podrán encontrarse todos aquellos objetos de gran valor que pueden emplearse como aderezos, para orfebrerías o como

objetos necesarios para llevar a cabo algunos sellos esenciales. Estos objetos se encuentran divididos por familias y por calidad. Su precio se encuentra establecido entre los valores mínimos y máximo orientativos en función de la localización donde estos vayan a ser adquiridos. El director de juego también puede establecer cuando estos objetos puedan ser encontrados en yacimientos o minas.

Equipo diverso maravilloso (A15)

En esta tabla se describen unos pocos objetos de cualidades maravillosas que han sido creados a partir de objetos de una calidad mínima como para poder haber sido modificados mediante sellos o evocaciones. Su precio se encuentra establecido entre valores mínimos y máximos orientativos en función de la localización donde estos vayan a ser adquiridos. Estos objetos son raros, difíciles de encontrar y de un coste elevado, por lo que el director de juego será el encargado de determinar cuando o no estos objetos puedan ser encontrados, a no ser que fueran dispuestos por una tirada de tipo de tesoro al abatir a una o un grupo de criaturas, estableciéndose si su tesoro lo permite una adquisición de estos objetos. Personajes que dispongan de aptitudes específicas podrán llegar a realizar objetos de tipo maravilloso siempre y cuando dispusiesen de los materiales y requisitos necesarios.

Armas, armaduras y cayados maravillosos (A16)

En esta tabla se describen unas pocas armas, protecciones y cayados con cualidades maravillosas, que han sido creados a partir de objetos de una calidad mínima como para poder haber sido modificados mediante sellos o evocaciones. Su precio se encuentra establecido entre valores mínimos y máximos orientativos en función de la localización donde estos vayan a ser adquiridos. Estos objetos son raros, difíciles de encontrar y de un coste elevado, por lo que el director de juego será el encargado de determinar cuando o no estos objetos puedan ser encontrados, a no ser que fueran dispuestos por una tirada de tipo de tesoro al abatir a una o un grupo de criaturas, estableciéndose si su tesoro lo permite una adquisición de estos objetos. Personajes que dispongan de aptitudes específicas podrán llegar a realizar objetos de tipo maravilloso siempre y cuando dispusiesen de los materiales y requisitos necesarios.

Anillos maravillosos (A17)

En esta tabla se describen unos cuantos anillos con cualidades maravillosas o esenciales. Su precio se encuentra establecido entre valores mínimos y máximos orientativos en función de la localización donde estos vayan a ser adquiridos. Estos objetos son raros, difíciles de encontrar y de un coste elevado, por lo que el director de juego será el encargado de determinar cuando o no estos objetos puedan ser encontrados, a no ser que fueran dispuestos por una tirada de tipo de tesoro al abatir a una o un grupo de criaturas, estableciéndose si su tesoro lo permite una adquisición de estos objetos. Personajes que dispongan de aptitudes específicas podrán llegar a realizar objetos de tipo maravilloso siempre y cuando dispusiesen de los materiales y requisitos necesarios.

Vehículos (A18)

En esta tabla se describen diferentes tipos de vehículos divididos entre vehículos acuáticos, subacuáticos y terrestres. Su precio se encuentra establecido entre valores mínimos y máximos orientativos en función de la localización donde estos vayan a ser adquiridos. Los vehículos poseen diferentes cualidades que les hace únicos. Del mismo modo, para poder hacer uso de ellos o de su armamento si lo tuviera, se deberá contar con los tripulantes mínimos necesarios para poder mantener en funcionamiento estos transportes. Los vehículos requieren de un mantenimiento mínimo para que puedan seguir en funcionamiento debido al consumo de esencia que estos requieren. Esta esencia consumida se almacena en bobinas esenciales con carga esencial suficiente para abastecer a un tipo de vehículo durante un tiempo determinado. Los vehículos son caros y en ocasiones pueden precisar de continuas revisiones por daños, armamento o el combustible que requieren. Un personaje con las aptitudes, dinero y mano de obra necesaria, podrá llegar a construir o reparar vehículos específicos en función de la categoría a la que pertenezcan, pudiendo ser intermedios, ligeros o pesados. Los vehículos pueden proporcionar manejabilidad a su tripulación para incrementar sus posibilidades de éxito en una acción que implicara una tirada de maniobra. Los vehículos terrestres pueden encontrarse de dos tipos, aeroterrestre, y terrestre. Los vehículos aeroterrestres levitan a cierta distancia del suelo, pudiendo ser su techo de vuelo desde un metro, hasta 150 metros sobre una superficie sólida. Sólo los acorazados pueden ser vehículos aeroterrestres. Por norma general este tipo de vehículos son usados casi en su totalidad por militares o gente de gran posición social. Su uso y las aptitudes necesarias para su pilotaje son las mismas que se requieren para poder hacer uso de vehículos terrestres.

Armamento para vehículos (A19)

En esta tabla podrán encontrarse los diversos tipos de armamento que se encuentran dispuestos para los vehículos, ya sean estos terrestres, acuáticos o subacuáticos, exponiendo su precio mínimo y máximo orientativo en función de la localización donde se desee adquirirlos. Todo el armamento dispuesto en esta tabla precisa de munición y células de almacenamiento de esencia para su uso y funcionamiento. El armamento cuando se adquiere un nuevo vehículo debe especificarse según su tipo en qué localización del vehículo se encontrará ubicado, pudiendo ser proa (delante), popa (detrás), babor (derecha), estribor (izquierda), quilla izquierda o quilla derecha (laterales sumergidos inferiores).

Munición de armamento para vehículos (A20)

En esta tabla podrán encontrarse los diversos tipos de munición para armamento que se encuentran disponibles para los vehículos, ya sean estos terrestres, acuáticos o subacuáticos, exponiendo su precio mínimo y máximo orientativo en función de la localización donde desee adquirirse. Esta munición muestra la cantidad de disparos que pueden efectuarse con cada una de las cargas de munición. Las municiones para vehículos se encuentran formadas por células de almacenamiento de esencia condensada para estallar en el momento del impacto. El tipo de munición puede ser desde cañones a arponeras. Los cañones son esferas llameantes de esencia que explosionan con el impacto. Las arponeras son chorros de esencia en forma de cono que tardan un asalto tras el impacto hasta explotar. Los cañones suelen ser empleados para fuego sobre superficie, mientras que las arponeras suelen ser empleadas en ataques de fuego subacuático.

SALARIOS CONVENCIONALES* (A1)

TIPO/GRADO DE PERSONAJE	SALARIO SEMANAL APROX.
Aldeano/a joven	150 - 200 DD
Aldeano/a adulto/a	203 - 260 DD
Hombre/mujer de pueblo joven	180 - 230 DD
Hombre/mujer de pueblo adulto/a	280 - 320 DD
Hombre/mujer de ciudad joven	280 - 300 DD
Hombre/mujer de ciudad adulto/a	350 - 400 DD
Comerciante de aldea	210 - 260 DD
Comerciante de pueblo	250 - 330 DD
Comerciante de ciudad	400 - 480 DD
Comerciante de ciudad capital	650 - 800 DD
Artista circense en aldea	80 - 120 DD
Artista circense en pueblo	100 - 160 DD
Artista circense en ciudad	350 - 480 DD
Artista circense en ciudad capital	550 - 670 DD
Miliciano joven de aldea	300 - 380 DD
Miliciano adulto de aldea	380 - 420 DD
Miliciano joven de pueblo	400 - 458 DD
Miliciano adulto de pueblo	480 - 523 DD
Miliciano joven de ciudad	510 - 566 DD
Miliciano adulto de ciudad	575 - 595 DD
Miliciano joven de ciudad capital	650 - 685 DD
Miliciano adulto de ciudad capital	730 - 765 DD
Soldado joven de pueblo	600 - 630 DD
Soldado adulto de pueblo	670 - 700 DD
Soldado joven de ciudad	750 - 770 DD
Soldado adulto de ciudad	800 - 832 DD
Soldado joven de ciudad capital	900 - 950 DD
Soldado adulto de ciudad capital	1100 - 1182 DD
Guardaespaldas joven	600 - 630 DD
Guardaespaldas adulto	800 - 832 DD
Minero joven	900 - 950 DD
Minero adulto	1100 - 1182 DD
Navegante joven	400 - 458 DD
Navegante adulto	480 - 523 DD
Capitán de navío	3000 - 3500 DD
Orfebre joven	900 - 1000 DD
Orfebre adulto	1300 - 1450 DD
Maestro orfebre	3000 - 3500 DD
Mercenario joven	1250 - 1300 DD
Mercenario adulto	1600 - 1700 DD
Domador joven	600 - 700 DD
Domador adulto	1300 - 1430 DD
Ebanista joven	580 - 640 DD
Ebanista adulto	890 - 1100 DD
Guía joven	900 - 1000 DD
Guía adulto	1300 - 1450 DD
Maestro de combate	3000 - 3500 DD
Maestro evocador	3000 - 3500 DD

** Los precios y salarios de trabajos como la orfebrería, herrería y diversas dedicaciones que precisan material más concreto e inversión de materiales, deberán comprar materiales para la elaboración, por lo que este salario se encuentra basado en su beneficio respecto al precio aproximado del mercado. Estos valores serán siempre orientativos y podrán ser modificados por el director de juego.*

VESTIMENTA CONVENCIONAL (A2)

TIPO DE VESTIMENTA ROPA CIUDADANA	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Ajuar para ropa de calidad	Pue./Ciu./Cap.	110 - 166 DD
Ajuar para ropa de alta calidad	Ciu./Cap.	455 - 580 DD
Abrigo sencillo	Ald./Pue./Ciu./Cap.	11 - 18 DD
Abrigo de calidad	Pue./Ciu./Cap.	75 - 95 DD
Abrigo de alta calidad	Ciu./Cap.	905 - 1206 DD
Sobrero sencillo	Ald./Pue./Ciu./Cap.	6 - 8 DD
Sombrero de calidad	Pue./Ciu./Cap.	60 - 73 DD
Sombrero de alta calidad	Ciu./Cap.	195 - 256 DD
Botas sencillas	Ald./Pue./Ciu./Cap.	28 - 35 DD
Botas de calidad	Pue./Ciu./Cap.	97 - 118 DD
Botas de alta calidad	Ciu./Cap.	133 - 165 DD
Camisa sencilla	Ald./Pue./Ciu./Cap.	7 - 8 DD
Camisa de calidad	Pue./Ciu./Cap.	78 - 90 DD
Camisa de alta calidad	Ciu./Cap.	513 - 664 DD
Casaca sencilla	Ald./Pue./Ciu./Cap.	75 - 88 DD
Casaca de calidad	Pue./Ciu./Cap.	125 - 163 DD
Casaca de alta calidad	Ciu./Cap.	712 - 823 DD
Capa sencilla	Ald./Pue./Ciu./Cap.	65 - 77 DD
Capa de calidad	Pue./Ciu./Cap.	108 - 134 DD
Capa de alta calidad	Ciu./Cap.	523 - 629 DD
Pantalones sencillos	Ald./Pue./Ciu./Cap.	24 - 35 DD
Pantalones de calidad	Pue./Ciu./Cap.	92 - 112 DD
Pantalones de alta calidad	Ciu./Cap.	654 - 745 DD
Sandalias	Ald./Pue./Ciu./Cap.	2 - 3 DD
Zapato sencillo	Ald./Pue./Ciu./Cap.	21 - 28 DD
Zapato de calidad	Pue./Ciu./Cap.	88 - 94 DD
Zapato de alta calidad	Ciu./Cap.	125 - 134 DD
Conjuntos de ropa*		
Conjunto para aldeano	Ald./Pue./Ciu..	155 - 209 DD
Conjunto sencillo	Ald./Pue./Ciu./Cap.	248 - 315 DD
Conjunto de calidad	Pue./Ciu./Cap.	838 - 1049 DD
Conjunto de alta calidad	Ciu./Cap.	4219 - 5205 DD
Conjunto regional	Pue./Ciu./Cap.	838 - 1049 DD
Conjuntos de especialista*		
Conjunto circense	Ciu./Cap.	352 - 419 DD
Conjunto para alquimista	Ciu./Cap.	288 - 355 DD
Conjunto para comerciante	Ciu./Cap.	898 - 1119 DD
Conjunto para constructor	Ciu./Cap.	1038 - 1249 DD
Conjunto para domador	Ciu./Cap.	938 - 1149 DD
Conjunto para ebanista	Ciu./Cap.	848 - 1059 DD
Conjunto para especialista a medida	Ciu./Cap.	1000 - 1162 DD
Conjunto para herrero	Ciu./Cap.	1038 - 1249 DD
Conjunto para maestro de combate	Ciu./Cap.	1383 - 1548 DD
Conjunto para maestro evocador	Ciu./Cap.	1383 - 1548 DD
Conjunto para orfebre	Ciu./Cap.	1138 - 1349 DD
Conjunto para reparador	Ciu./Cap.	1038 - 1249 DD

** Los conjuntos de ropa y los de especialista comprenden para cada uno de sus tipos una selección de todos los elementos que compondrían según su calidad el total de prendas que existen, desde ajuares, abrigos, botas, camisas, pantalones, casacas y zapatos. Todos estos elementos dentro de un conjunto serán acordes al diseño global del aspecto del conjunto de ropa o especialista.*

ABALORIOS Y BISUTERÍA (A3)

TIPO DE VESTIMENTA ROPA CIUDADANA	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Colgante de baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	12 - 16 DD
Colgante de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	45 - 52 DD
Colgante de alta calidad	Ciu./Cap.	170 - 240 DD
Tiara de baja calidad	Pue./Ciu./Cap.	23 - 29 DD
Tiara de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	44 - 53 DD
Tiara de alta calidad	Ciu./Cap.	196 - 226 DD
Anillo de baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	25 - 33 DD
Anillo de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	68 - 82 DD
Anillo de alta calidad	Ciu./Cap.	280 - 354 DD
Brazal de baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	33 - 39 DD
Brazal de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	54 - 63 DD
Brazal de alta calidad	Ciu./Cap.	206 - 236 DD
Pendientes de baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	52 - 56 DD
Pendientes de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	85 - 92 DD
Pendientes de alta calidad	Ciu./Cap.	220 - 280 DD
Muñequera de baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	28 - 34 DD
Muñequera de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	49 - 58 DD
Muñequera de alta calidad	Ciu./Cap.	201 - 231 DD
Hebilla de baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	12 - 16 DD
Hebilla de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	45 - 52 DD
Hebilla de alta calidad	Ciu./Cap.	170 - 240 DD
Espuelas de baja calidad	Pue./Ciu./Cap.	23 - 29 DD
Espuelas de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	44 - 53 DD
Espuelas de alta calidad	Ciu./Cap.	196 - 226 DD



TYRLIN JOVEN AVENTURERO EN LAS CERCANÍAS DE JANED

EQUIPAMIENTO DE AVENTURERO (A4)

TIPO DE VESTIMENTA ROPA CIUDADANA	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Cuerda de baja calidad (10m)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	8 DC - 130 DC
Cuerda corta (15m)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	100 - 140 DC
Cuerda corta trenzada (18m)	Pue./Ciu./Cap.	210 - 260 DC
Cuerda (20m)	Pue./Ciu./Cap.	320 - 380 DC
Cuerda larga trenzada (25m)	Pue./Ciu./Cap.	410 - 480 DD
Cuerda larga de escalada (50m)	Ciu./Cap.	6 - 7 DD
Saco para cinto pequeño	Ald./Pue./Ciu./Cap.	120 - 160 DC
Saco para cinto mediano	Ald./Pue./Ciu./Cap.	2 - 3 DD
Saco para cinto grande	Ald./Pue./Ciu./Cap.	360 - 480 DC
Saco pequeño	Ald./Pue./Ciu./Cap.	530 - 590 DC
Saco mediano	Ald./Pue./Ciu./Cap.	840 - 960 DC
Saco grande	Ald./Pue./Ciu./Cap.	12 - 15 DD
Mochila pequeña	Ald./Pue./Ciu./Cap.	10 - 12 DD
Mochila mediana	Pue./Ciu./Cap.	15,- 17 DD
Mochila grande	Pue./Ciu./Cap.	25 - 35 DD
Mochila de aventurero	Ciu./Cap.	40 - 53 DD
Petate pequeño	Ald./Pue./Ciu./Cap.	45 - 54 DD
Petate mediano	Pue./Ciu./Cap.	86 - 108 DD
Petate grande	Pue./Ciu./Cap.	97 - 118 DD
Petate de soldado	Ciu./Cap.	172 - 195 DD
Yesca y pedernal (10 usos)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	90- 130 DC
Antorchas (5)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	50 - 80 DC
Escarpias de escalada (50 m)	Pue./Ciu./Cap.	50 - 90 DC
Arnés de sujeción	Pue./Ciu./Cap.	20 - 30 DC
Manta de pieles aldeana	Ald./Pue./Ciu./Cap.	3- 5 DD
Manta de pieles de sencilla	Ald./Pue./Ciu./Cap.	8 - 11 DD
Manta de pieles de calidad	Pue./Ciu./Cap.	20 - 28 DD
Manta de pieles de alta calidad	Ciu./Cap.	50 - 62 DD
Saco de dormir sencillo	Ald./Pue./Ciu./Cap.	18 - 23 DD
Saco de dormir de alta calidad	Ciu./Cap.	45 - 53 DD
Hamaca de redes sencilla	Ald./Pue./Ciu./Cap.	11 - 13 DD
Hamaca de redes trenzada	Pue./Ciu./Cap.	18 - 23 DD
Hamaca de redes de calidad	Pue./Ciu./Cap.	22 - 28 DD
Hamaca de redes de alta calidad	Ciu./Cap.	34 - 39 DD
Tienda de campaña pequeña	Ald./Pue./Ciu./Cap.	40 - 46 DD
Tienda de campaña mediana	Pue./Ciu./Cap.	101 - 117 DD
Tienda de campaña grande	Ciu./Cap.	253 - 293 DD
Tienda de campaña muy grande	Ciu./Cap.	634 - 733 DD
Aceite de quemar (5 litros)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	280 - 360 DC
Linterna de aceite pequeña	Ald./Pue./Ciu./Cap.	10 - 12 DD
Linterna de aceite mediana	Ald./Pue./Ciu./Cap.	16 - 19 DD
Lampara de aceite grande	Pue./Ciu./Cap.	25 - 32 DD
Ojo de buey de aceite	Ciu./Cap.	50 - 58 DD
Cubo de madera	Ald./Pue./Ciu./Cap.	10 - 30 DC
Cubo de metal	Ald./Pue./Ciu./Cap.	80 - 140 DC
Barril de madera	Ald./Pue./Ciu./Cap.	520 - 610 DC
Barril de madera artesanal	Pue./Ciu./Cap.	35 - 42 DD
Figura tallada en madera	Ald./Pue./Ciu./Cap.	40 - 80 DD
Figura cincelada en metal	Pue./Ciu./Cap.	120 - 190 DC
Figura tallada en marfil	Ciu./Cap.	48 - 55 DD
Figura cincelada en plata	Pue./Ciu./Cap.	88 - 97 DD
Figura cincelada en doramina	Ciu./Cap.	115 - 135 DD
Espejo de mano pequeño	Pue./Ciu./Cap.	4 - 6 DD

ALIMENTOS Y SUSTENTO (A5)

EQUIPAMIENTO COTIDIANO	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Conserva de 1 comida.	Ald./Pue./Ciu/Cap.	20 - 40 DC
Conserva de 1 día.	Ald./Pue./Ciu/Cap.	110 - 150 DC
Bolsa de conservas 1 semana.	Ald./Pue./Ciu/Cap.	8 - 10 DD
Compota elaborada de 1 comida.	Pue./Ciu/Cap.	130 - 180 DC
Compota elaborada de 1 día.	Pue./Ciu/Cap.	240 - 280 DC
Compota elaborada de 1 semana.	Pue./Ciu/Cap.	18 - 25 DD
Legumbres variadas 1 comida.	Ald./Pue./Ciu/Cap.	6 - 9 DC
Legumbres variadas 1 día.	Ald./Pue./Ciu/Cap.	8 - 150 DC
Legumbres variadas 3 días.	Ald./Pue./Ciu/Cap.	2 - 3 DD
Fruta común 1 comida.	Ald./Pue./Ciu/Cap.	6 - 10 DC
Fruta común 1 día	Ald./Pue./Ciu/Cap.	80 - 140 DC
Fruta común 3 días	Ald./Pue./Ciu/Cap.	260 - 320 DC
Fruta exótica 1 comida	Ciu/Cap.	220 - 280 DC
Fruta exótica 1 día	Ciu/Cap.	6 - 7 DD
Fruta exótica 3 días	Ciu/Cap.	18 - 21 DD
Especias variadas 1kg	Pue./Ciu/Cap.	250 - 370 DC
Semillas variadas 1kg	Ald./Pue./Ciu/Cap.	180 - 260 DC
Trigo 0,5kg	Ald./Pue./Ciu/Cap.	9 - 60 DC
Arroz 1kg	Ald./Pue./Ciu/Cap.	50 - 90 DC
Saco de arroz 5kg	Ald./Pue./Ciu/Cap.	2 - 3 DD
Barril de arroz 15kg	Pue./Ciu/Cap.	10 - 15 DD
Avena 1kg	Ald./Pue./Ciu/Cap.	8 - 40 DC
Saco de avena 5kg	Ald./Pue./Ciu/Cap.	4 - 5 DD
Barril de avena 15kg	Pue./Ciu/Cap.	14 - 18 DD
Levadura 1 Kg	Ald./Pue./Ciu/Cap.	6 - 40 DC
Saco de levadura 5kg	Ald./Pue./Ciu/Cap.	320 - 380 DC
Barril de levadura 15 Kg	Pue./Ciu/Cap.	10 - 12 DD
Preparado energético 1 comida*	Ciu/Cap.	15 - 20 DD
Preparado energético 1 día*	Ciu/Cap.	50 - 62 DD
Preparado energético 1 semana*	Ciu/Cap.	358 - 375 DD
Odre de agua 0,5 litros.	Ald./Pue./Ciu/Cap.	1 - 4 DC
Odre de agua 1 litro.	Ald./Pue./Ciu/Cap.	5 - 8 DC
Cantimplora 0,5 litros	Pue./Ciu/Cap.	50 - 90 DC
Cantimplora 1litro	Pue./Ciu/Cap.	120 - 160 DC
Odre de vino 0,5 litros.	Ald./Pue./Ciu/Cap.	150 - 190 DC
Odre de vino 1 litro	Ald./Pue./Ciu/Cap.	110 - 150 DC
Barril de vino 5 litros	Ald./Pue./Ciu/Cap.	2 - 3 DD
Barril de vino 15 litros	Ald./Pue./Ciu/Cap.	5 - 6 DD
Odre de cerveza 0,5 litros	Pue./Ciu/Cap.	5 - 6 DD
Odre de cerveza 1 litro	Pue./Ciu/Cap.	9 - 10 DD
Barril de cerveza 5 litros	Pue./Ciu/Cap.	17 - 18 DD
Barril de cerveza 15 litros	Pue./Ciu/Cap.	60 - 67 DD
Odre de gorgan 0,5 litros	Ald./Pue./Ciu/Cap.	350 - 390 DC
Odre de gorgan 1litro	Ald./Pue./Ciu/Cap.	4 - 5 DD
Barril de gorgan 5 litros	Ald./Pue./Ciu/Cap.	5 - 6 DD
Barril de gorgan 15 litros	Ald./Pue./Ciu/Cap.	9 - 10 DD
Alcohol baja calidad 0,5 litros	Ald./Pue./Ciu/Cap.	210 - 250 DC
Alcohol baja calidad 1 litro	Pue./Ciu/Cap.	4 - 7 DD
Barril de alcohol baja calidad 5 litros	Pue./Ciu/Cap.	16 - 20 DD

** Los preparados alimenticios son sustentos y alimentos consistentes y elaborados minuciosamente capaces de restablecer 2D4 puntos de vitalidad cuando estos son ingeridos. Esto se debe a su alto valor energético en diversas proteínas, especias y minerales con los que se elaboran.*

PRECIO POR SERVICIOS DIVERSOS (A6)

TIPO ALOJAMIENTO	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Albergue de aldea	Aldea	3 - 7 DD
Albergue de pueblo	Pueblo	6 - 9 DD
Albergue de ciudad	Ciudad	11 - 12 DD
Albergue de capital	Capital	36 - 40 DD
Hostal de aldea	Aldea	8 - 12 DD
Hostal de pueblo	Pueblo	15 - 18 DD
Hostal de ciudad	Ciudad	25 - 29 DD
Hostal de capital	Capital	36 - 40 DD
Posada de aldea	Aldea	10 - 14 DD
Posada de pueblo	Pueblo	18 - 21 DD
Posada de ciudad	Ciudad	29 - 33 DD
Posada de capital	Capital	40 - 44 DD

RÉGIMEN DE ALOJAMIENTO	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Desayuno X1,5	Ald./Pue./Ciu./Cap.	Según alojamiento
Media pensión X1,8	Ald./Pue./Ciu./Cap.	Según alojamiento
Pensión completa X 2	Ald./Pue./Ciu./Cap.	Según alojamiento

PRECIO POR BANQUETE	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Menú de la casa	Ald./Pue./Ciu./Cap.	220 - 280 DC
Menú a la carta	Ald./Pue./Ciu./Cap.	8 - 12 DD
Menú de calidad	Pue./Ciu/Cap.	15 - 19 DD
Menú de alta calidad	Ciu/Cap.	25 - 29 DD
Menú especial	Ciu/Cap.	36 - 40 DD

PRECIO POR ESTABLOS DIARIOS	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Criatura pequeña	Ald./Pue./Ciu./Cap.	3 - 7 DD
Criatura mediana	Ald./Pue./Ciu./Cap.	6 - 9 DD
Criatura grande	Pue./Ciu/Cap.	15 - 18 DD
Criatura aérea pequeña	Pue./Ciu/Cap.	4 - 10 DD
Criatura aérea mediana	Pue./Ciu/Cap.	6 - 9 DD
Criatura aérea grande	Ciu/Cap.	23 - 27 DD
Transporte pequeño	Ald./Pue./Ciu./Cap.	15 - 18 DD
Transporte mediano	Pue./Ciu/Cap.	23 - 27 DD
Transporte grande	Pue./Ciu/Cap.	34 - 41 DD

ATRACAR EN PUERTO DIARIO	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Vehículo marítimo pequeño	Ald./Pue./Ciu./Cap.	330 - 366 DD
Vehículo marítimo mediano	Pue./Ciu/Cap.	383 - 416 DD
Vehículo marítimo grande	Ciu/Cap.	465 - 495 DD
Vehículo subacuático pequeño	Ald./Pue./Ciu./Cap.	380 - 399 DD
Vehículo subacuático mediano	Pue./Ciu/Cap.	433 - 416 DD
Vehículo subacuático grande	Ciu/Cap.	515 - 545 DD

ALMACENAJE DE CARGA SEMANAL	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Mercancía pequeña (500kg)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	5000 DD
Mercancía mediana (5000kg)	Pue./Ciu/Cap.	50000 DD
Mercancía grande (50000kg)	Ciu/Cap.	500000 DD

TEMPLOS DE RESTABLECIMIENTO	DISPONIBILIDAD	PRECIO
0-20 Vitalidad (1 Día)	Pue./Ciu/Cap.	100 - 110 DD
21-40 Vitalidad (2 Días)	Pue./Ciu/Cap.	211 - 220 DD
41-60 Vitalidad (3 Días)	Pue./Ciu/Cap.	422 - 440 DD
61-80 Vitalidad (4 Días)	Ciu/Cap.	644 - 681 DD
81-100 Vitalidad (5 Días)	Ciu/Cap.	888 - 951 DD

HERRAMIENTAS DE ESPECIALISTA (A7)

TIPO HERRAMIENTAS DE TRABAJO*	DISPONIBILIDAD	PRECIO
De herrería ligera +5	Pue./Ciu./Cap.	1175 - 1212 DD
De herrería intermedia +10	Pue./Ciu./Cap.	2325 - 2372 DD
De herrería pesada +15	Pue./Ciu./Cap.	4652 - 4708 DD
De herrería suprema +20	Ciu./Cap.	6852 - 6910 DD
De forja ligera +5	Pue./Ciu./Cap.	1175 - 1212 DD
De forja intermedia +10	Pue./Ciu./Cap.	2325 - 2372 DD
De forja pesada +15	Pue./Ciu./Cap.	4652 - 4708 DD
De forja suprema +20	Ciu./Cap.	6852 - 6910 DD
De orfebrería ligera +5	Pue./Ciu./Cap.	1295 - 1432 DD
De orfebrería intermedia +10	Pue./Ciu./Cap.	2545 - 2592 DD
De orfebrería pesada +15	Pue./Ciu./Cap.	4872 - 4928 DD
De orfebrería maestra +20	Ciu./Cap.	7022 - 7130 DD
Para constructor ligero +5	Pue./Ciu./Cap.	2395 - 2532 DD
Para constructor intermedio +10	Pue./Ciu./Cap.	3645 - 3792 DD
Para constructor pesado +15	Pue./Ciu./Cap.	5972 - 6028 DD
Para constructor maestro +20	Ciu./Cap.	8122 - 8230 DD
Ganzúas sencillas	Pue./Ciu./Cap.	1295 - 1432 DD
Ganzúas +5	Pue./Ciu./Cap.	2545 - 2592 DD
Ganzúas de especialista +15	Ciu./Cap.	4872 - 4928 DD
De minería sencillas +5	Ald./Pue./Ciu./Cap.	2395 - 2532 DD
De minería +10	Ald./Pue./Ciu./Cap.	3645 - 3792 DD
De minería de especialista +15	Pue./Ciu./Cap.	5972 - 6028 DD
Sencillas de herbolario +5	Ald./Pue./Ciu./Cap.	1175 - 1212 DD
De herbolario +10	Ald./Pue./Ciu./Cap.	2325 - 2372 DD
De herbolario +15	Pue./Ciu./Cap.	4652 - 4708 DD
De ebanista sencillas +5	Ald./Pue./Ciu./Cap.	1295 - 1432 DD
De ebanista +10	Ald./Pue./Ciu./Cap.	2545 - 2592 DD
De ebanista especialista +15	Pue./Ciu./Cap.	4872 - 4928 DD
De domador sencillas +5	Pue./Ciu./Cap.	1175 - 1212 DD
De domador avanzadas +10	Pue./Ciu./Cap.	2325 - 2372 DD
De domador especialista +15	Pue./Ciu./Cap.	4652 - 4708 DD
De domador de alta calidad +20	Ciu./Cap.	6852 - 6910 DD
De baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	368 - 395 DD
Ligeras	Ald./Pue./Ciu./Cap.	675 - 742 DD
Intermedias	Pue./Ciu./Cap.	785 - 852 DD
Pesadas	Pue./Ciu./Cap.	895 - 962 DD
Precisión	Pue./Ciu./Cap.	1015 - 1072 DD
De falsificación	Ciu./Cap.	7022 - 7130 DD
De alquimista	Ciu./Cap.	4872 - 4928 DD
Para trabajos de precisión	Ciu./Cap.	233 - 389 DD

MATERIALES DE ESPECIALISTA (A7)

TIPO MATERIALES NECESARIOS**	DISPONIBILIDAD	PRECIO
De montañés +5	Ald./Pue./Ciu./Cap.	124 - 148 DD
Circense	Pue./Ciu./Cap.	312 - 430 DD
De malabares	Pue./Ciu./Cap.	28 - 39 DD
De constructor ligero	Pue./Ciu./Cap.	12560 - 15315 DD
De constructor avanzado	Pue./Ciu./Cap.	32676 - 37444 DD
De constructor maestro	Ciu./Cap.	453613 - 523152 DD
De constructor supremo	Ciu./Cap.	1826846 - 2566148 DD
De herrero ligero	Ald./Pue./Ciu./Cap.	450 - 626 DD
De herrero avanzado	Pue./Ciu./Cap.	573 - 749 DD
De herrero maestro	Ciu./Cap.	813 - 989 DD
De herrero supremo	Ciu./Cap.	1293 - 1549 DD
De reparador ligero	Ald./Pue./Ciu./Cap.	250 - 426 DD
De reparador avanzado	Pue./Ciu./Cap.	373 - 549 DD
De reparador maestro	Ciu./Cap.	613 - 789 DD
De reparador supremo	Ciu./Cap.	1093 - 1349 DD
De forja ligera	Ald./Pue./Ciu./Cap.	410 - 586 DD
De forja avanzado	Pue./Ciu./Cap.	533 - 709 DD
De forja maestro	Ciu./Cap.	763 - 949 DD
De forja supremo	Ciu./Cap.	1253 - 1509 DD
De elaborar pociones sencillas	Ald./Pue./Ciu./Cap.	425 - 601 DD
De elaborar pociones avanzadas	Pue./Ciu./Cap.	548 - 724 DD
De elaborar pociones maestras	Ciu./Cap.	778 - 964 DD
De elaborar pociones supremas	Ciu./Cap.	1268 - 1524 DD
De primeros auxilios	Ald./Pue./Ciu./Cap.	112 - 230 DD
De curación +5	Pue./Ciu./Cap.	221 - 273 DD
De domador	Ald./Pue./Ciu./Cap.	450 - 626 DD
De domador avanzado	Pue./Ciu./Cap.	573 - 749 DD
De domador maestro	Ciu./Cap.	813 - 989 DD
De domar a las bestias	Ciu./Cap.	1293 - 1549 DD
De navegación	Pue./Ciu./Cap.	250 - 426 DD
De navegación avanzada	Pue./Ciu./Cap.	373 - 549 DD
De navegación maestra	Ciu./Cap.	613 - 789 DD
De navegación suprema	Ciu./Cap.	1093 - 1349 DD
De navegación submarina	Ciu./Cap.	410 - 586 DD
De navegación submarina avanzada	Ciu./Cap.	533 - 709 DD
De navegación submarina maestra	Ciu./Cap.	763 - 949 DD
De navegación submarina suprema	Ciu./Cap.	1253 - 1509 DD
De ebanistería	Pue./Ciu./Cap.	583 - 759 DD
De falsificación	Ciu./Cap.	728 - 914 DD
De escriba	Ciu./Cap.	124 - 211 DD

** Las herramientas de especialista tienen una vida o duración limitada. El director de juego deberá determinar cuánto tiempo pueden servir al jugador como herramientas de trabajo. Estas herramientas comprenden todos aquellos elementos que son necesarios para la elaboración y desarrollo de especialidades en distintas aptitudes. Algunas de estas herramientas pueden ser de mejor calidad o por otro lado tener un número mayor de herramientas con las que poder realizar los distintos trabajos de las especialidades. Las herramientas de especialista no incluyen la vestimenta de especialista. Ejemplos de herramientas de especialista: - De forja ligera: yunke, martillo pequeño resistente al fraguado, pequeña fragua, herramientas de cincelado para grabados sencillos, piedra de afilar, pila de enfriamiento. - De forja pesada: yunke de gran tamaño, yunke intermedio y ligero, juego de martillos de diferente peso y consistencia resistentes al fraguado, dos fraguas intermedias y una gran fragua, herramientas de cincelado para diversos tipos de grabados sofisticados, varias piedras de afilar, un juego de pilas de enfriamiento, taburete y mesa de trabajo.*

*** Los materiales de especialista son todos aquellos elementos que son necesarios para realizar cualquier tipo de trabajo que requiera de materia prima u objetos de naturaleza específica. Tan sólo en el caso de los materiales para construcciones se trata de precios base unitarios, mientras que el resto deberán poder realizar un número determinado de objetos de la categoría a la que perteneciese, como por ejemplo en herrería, reparaciones, forja, etc, decidido este valor por el director de juego. Ejemplos de materialies de especialista: de herrero ligero: 5 placas de acero para construir hasta 5 armas ligeras, pesos de calibración para contrapesos de las armas, materiales de ornamentación como cuero curtido para las empuñaduras, gemas y materiales de decoración convencional.*

EQUIPAMIENTO PARA ERUDITOS (A8)

EQUIPAMIENTO COTIDIANO	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Tinta	Ald./Pue./Ciu./Cap.	120 - 160 DC
Tinta de color	Ciu./Cap.	6 - 8 DD
Tintero con tinta pequeño	Ald./Pue./Ciu./Cap.	110 - 140 DC
Tintero	Ald./Pue./Ciu./Cap.	20 - 40 DC
Tintero grande	Ald./Pue./Ciu./Cap.	60 - 90 DD
Pluma para escribir	Pue./Ciu./Cap.	8 - 12 DD
Caña para escribir	Ald./Pue./Ciu./Cap.	60 - 90 DC
Lacre	Pue./Ciu./Cap.	6 - 9 DD
Sello para firmas grabado	Pue./Ciu./Cap.	49 - 57 DD
Rollo de papel	Ald./Pue./Ciu./Cap.	20 - 50 DD
Papiro	Pue./Ciu./Cap.	10 - 13 DD
Pergamino	Ciu./Cap.	25 - 32 DD
Libro en blanco pequeño	Ald./Pue./Ciu./Cap.	4 - 7 DD
Libro en blanco mediano	Pue./Ciu./Cap.	19 - 24 DD
Libro en blanco grande	Pue./Ciu./Cap.	38 - 45 DD
Libro de papiro en blanco	Pue./Ciu./Cap.	175 - 188 DD
Libro de pergamino en blanco	Ciu./Cap.	508 - 538 DD
Probeta de ensayo en blanco	Pue./Ciu./Cap.	50 - 70 DC
Probeta para alquimista	Ciu./Cap.	3 - 5 DD
Frasco de cristal	Ald./Pue./Ciu./Cap.	1 - 2 DD
Frasco opaco	Ciu./Cap.	8 - 9 DD
Monóculos (+2 a vista)	Pue./Ciu./Cap.	233 - 273 DD
Anteojos (50m)	Ciu./Cap.	395 - 416 DD
Catalejo (150m)	Ciu./Cap.	966 - 1012 DD
Mapa de aldea (1 hoja)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	50 - 58 DD
Mapa de Pueblo (2 hojas)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	98 - 106 DD
Mapa de Ciudad (3 hojas)	Pue./Ciu./Cap.	156 - 160 DD
Mapa regional pequeño(4 hojas)	Pue./Ciu./Cap.	322 - 346 DD
Mapa regional (6 hojas)	Ciu./Cap.	649 - 688 DD
Mapa regional extenso (8 hojas)	Ciu./Cap.	1324 - 1399 DD
Mapa de región (10 hojas)	Ciu./Cap.	2790 - 2888 DD
Mapamundi (15 hojas)	Ciu./Cap.	5500 - 5900 DD

EQUIPAMIENTO ESENCIALISTA (A9)

TIPO	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Cristal de almacenamiento (r16)	Pue./Ciu./Cap.	96 - 115 DD
Cristal de almacenamiento (r32)	Pue./Ciu./Cap.	121 - 140 DD
Cristal de almacenamiento (r46)	Ciu./Cap.	254 - 301 DD
Títere vigía/leñador/cocinero/circense	Ciu./Cap.	2212 - 2618 DD
Títere entrenador/cochero/carga/grumete	Ciu./Cap.	2655 - 3327 DD
Títere guardián/constructor/forjador	Ciu./Cap.	3489 - 4031 DD
Linterna de esencia	Ciu./Cap.	230 - 255 DD
Sello evocador en blanco (rango 1)	Ciu./Cap.	125 - 156 DD
Sello evocador en blanco (rango 2)	Ciu./Cap.	251 - 306 DD
Sello evocador en blanco (rango 3)	Ciu./Cap.	502- 613 DD
Sello evocador en blanco (rango 4)	Ciu./Cap.	1005 - 1226 DD
Sello evocador en blanco (rango 5)	Ciu./Cap.	2010 - 2452 DD
Runa evocadora en blanco (rango 1)	Ciu./Cap.	313 - 390 DD
Runa evocadora en blanco (rango 2)	Ciu./Cap.	628 - 766 DD
Runa evocadora en blanco (rango 3)	Ciu./Cap.	1256 - 1916 DD
Runa evocadora en blanco (rango 4)	Ciu./Cap.	3141 - 4790 DD
Runa evocadora en blanco (rango 5)	Ciu./Cap.	7853 - 11977 DD
Localizador de esencia	Ciu./Cap.	654 - 724 DD
Ópalo evocador en blanco (rango 1)	Ciu./Cap.	225 - 281 DD
Ópalo evocador en blanco (rango 2)	Ciu./Cap.	251 - 306 DD
Ópalo evocador en blanco (rango 3)	Ciu./Cap.	502 - 613 DD
Ópalo evocador en blanco (rango 4)	Ciu./Cap.	1005 - 1226 DD
Ópalo evocador en blanco (rango 5)	Ciu./Cap.	2010 - 2452 DD
Marca esencial	Pue./Ciu./Cap.	50 - 66 DD
Monóculo esencial	Pue./Ciu./Cap.	2235 - 2288 DD
Anteojos esenciales	Ciu./Cap.	3352 - 3432 DD
Bobinas de esencia ligera* (20 días)	Pue./Ciu./Cap.	9853 - 12425 DD
Bobinas de esencia intermedia* (20 días)	Ciu./Cap.	14780 - 18638 DD
Bobinas de esencia pesada* (20 días)	Ciu./Cap.	22170 - 27957 DD
Aro térmico esencial pequeño (10 días)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	80 - 88 DD
Aro térmico esencial (10 días)	Pue./Ciu./Cap.	104 - 132 DD
Aro térmico esencial grande (10 días)	Pue./Ciu./Cap.	157 - 199 DD

MONTURAS (A10)

MONTURAS TERRESTRES	TRIPULACIÓN	PASAJEROS	VELOCIDAD	MANEJABILIDAD	DEF./VIT.	REGIÓN	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Deeno	1	1	2D6 +2	+10	148/130	TODAS	Ald./Pue./Ciu./Cap.	1510 - 2265 DD
Malvarraptor esencial	1	1	2D6 +2	+10	144/164	TODAS	Ald./Pue./Ciu./Cap.	1600 - 2400 DD
Ptenarosaurio esencial	2	7	2D2	NINGUNA	156/292	TODAS	Cap.	5732 - 8058 DD
Raptor esencial	1	1	2D8	+15	174/134	TODAS	Pue./Ciu./Cap.	1800 - 2700 DD
Rex astral	2	4	2D6 +2	+5	148/252	TODAS	Cap.	14050 - 21075 DD
Triceratops esencial	2	4	2D2 +2	NINGUNA	137/254	TODAS	Ciu./Cap.	3900 - 5850 DD
Unicornio esencial	1	2	2D8	+20	180/110	TODAS	Pue./Ciu./Cap.	-

MONTURAS AÉREAS	TRIPULACIÓN	PASAJEROS	VELOCIDAD	MANEJABILIDAD	DEF./VIT.	REGIÓN	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Grifo	1	1	2D8	+15	176/118	1, 3, 4, 5	Ald./Pue./Ciu./Cap.	23150 - 34725 DD
Hidraéreo esencial	1	2	2D6 +2	+10	154/134	TODAS	Pue./Ciu./Cap.	14200 - 21300 DD
Mantaérea esencial	1	1	2D8	+15	166/86	TODAS	Pue./Ciu./Cap.	4100 - 6150 DD
Paralititán esencial	1	2	2D6+2	+5	146/106	TODAS	Pue./Ciu./Cap.	6700 - 10050 DD
Pegaso	1	2	2D8 +2	+15	180/110	TODAS	Ciu./Cap.	-
Pesadilla	1	1	2D8	+15	160/130	TODAS	Ciu./Cap.	-
Roc	1	1	2D10	+10	200/90	TODAS	Cap.	26200 - 39300 DD

SILLAS Y DEFENSAS PARA MONTURAS (A11)

TIPO SILLAS PARA CRIATURAS TERRESTRES	DISPONIBILIDAD	PRECIO
De baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	40 - 60 DD
De media calidad	Pue./Ciu./Cap.	120 - 180 DD
De alta calidad	Ciu./Cap.	300 - 450 DD
Doble silla de monta baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	70 - 105 DD
Doble silla de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	200 - 300 DD
Doble silla de alta calidad	Ciu./Cap.	540 - 810 DD

TIPO SILLAS PARA CRIATURAS AÉREAS	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Silla de monta de baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	50 - 75 DD
Silla de monta de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	130 - 195 DD
Silla de monta de alta calidad	Ciu./Cap.	310 - 465 DD
Doble silla de monta de baja calidad	Ald./Pue./Ciu./Cap.	90 - 142 DD
Doble silla de monta de media calidad	Pue./Ciu./Cap.	220 - 330 DD
Doble silla de monta de alta calidad	Ciu./Cap.	560 - 840 DD

TIPO DEFENSA PARA CRIATURAS TERRESTRES	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Protecciones ligeras +10	Ald./Pue./Ciu./Cap.	150 - 225 DD
Protecciones intermedias +20	Pue./Ciu./Cap.	300 - 450 DD
Protecciones pesadas +30	Ciu./Cap.	500 - 750 DD

TIPO DEFENSA PARA CRIATURAS AÉREAS	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Protecciones ligeras +10	Ald./Pue./Ciu./Cap.	150 - 225 DD
Protecciones intermedias +20	Pue./Ciu./Cap.	300 - 450 DD
Protecciones pesadas +30	Ciu./Cap.	500 - 750 DD



TITERE GUARDIÁN EN PROCESO DE REPARACIÓN Y RECARGA DE ESENCIA

PÓCIMAS Y BREBAJES (A12)

TIPO PÓCIMA O BREBAJE ELABORACIÓN LIGERA	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Menor de vitalidad 2D10	Ald./Pue./Ciu./Cap.	10 - 15 DD
De primeros auxilios 2D6	Ald./Pue./Ciu./Cap.	7 - 10 DD
De restablecimiento esencial 2D6	Ald./Pue./Ciu./Cap.	15 - 22 DD
De visión esencial (1D4/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	15 - 22 DD
De evasión por ESF. (+10 1D4/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	17 - 25 DD
De evasión por AGI. (+10 1D4/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	17 - 25 DD
De evasión por INT. (+10 1D4/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	17 - 25 DD
Contra venenos ligeros (+15 1D4/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	50 - 75 DD
De resistencia esencial (-10 a esencia opuesta 1D4/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	75 - 112 DD

TIPO PÓCIMA O BREBAJE ELABORACIÓN AVANZADA	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Avanzada de vitalidad 3D10	Pue./Ciu./Cap.	16 - 24 DD
De restablecimiento avanzado 3D12	Pue./Ciu./Cap.	20 - 30 DD
De restablecimiento avanzado esencial 3D6	Pue./Ciu./Cap.	20 - 30 DD
De visión esencial (1D8/as)	Pue./Ciu./Cap.	20 - 30 DD
De evasión por ESF. avanzada (+20 1D4/as)	Pue./Ciu./Cap.	22 - 33 DD
De evasión por AGI. avanzada (+20 1D4/as)	Pue./Ciu./Cap.	22 - 33 DD
de evasión por INT. avanzada (+20 1D4/as)	Pue./Ciu./Cap.	22 - 33 DD
Contra venenos intermedios (+30 ESF. 1D4/as)	Pue./Ciu./Cap.	80 - 125 DD
De resistencia esencial (-10 a esencia opuesta 1D8/as)	Pue./Ciu./Cap.	120-180 DD
De percepciones avanzada (+20 PER. 1D4 /as)	Pue./Ciu./Cap.	150 - 225 DD
Bendita (ahuyenta 2D3 criaturas oscuras de menor desafío)	Pue./Ciu./Cap.	75 - 112 DD

TIPO PÓCIMA O BREBAJE ELABORACIÓN MAESTRA (P)	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Maestra de vitalidad 4D10	Ciu./Cap.	25 - 37 DD
De restablecimiento maestro 4D12	Ciu./Cap.	35 - 52 DD
De restablecimiento maestro esencial 4D6	Ciu./Cap.	35 - 52 DD
De visión esencial (1D12/as)	Ciu./Cap.	40 - 60 DD
De evasión por ESF. maestra (+30 1D4/as)	Ciu./Cap.	40 - 60 DD
De evasión por AGI. maestra (+30 1D4/as)	Ciu./Cap.	40 - 60 DD
De evasión por INT. maestra (+30 1D4/as)	Ciu./Cap.	40 - 60 DD
Contra venenos superiores (+45 ESF. 1D4/as)	Ciu./Cap.	150 - 225 DD
Bendita (ahuyenta 3D3 criaturas oscuras de menor desafío)	Ciu./Cap.	100 - 150 DD

TIPO PÓCIMA ELABORACIÓN SUPREMA	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Suprema de vitalidad 5D10	Cap.	40 - 60 DD
De restablecimiento supremo esencial 5D6)	Cap.	45 - 67 DD
Bendita (ahuyenta 3D3+3 criaturas oscuras de menor desafío)	Cap.	180 - 270 DD
Suprema (+10 a toda tirada 1D5/as)	Cap.	400 - 600 DD
De defensa (+10 a DEF. 1D8/as)	Cap.	300 - 450 DD
De ataque (+10 a ESF. 1D8/as)	Cap.	300 - 450 DD

** Las pócimas y brebajes son objetos muy comunes en los hábitos de la gran mayoría de aventureros en el mundo de Geos. Sus propiedades curativas o de alteraciones físicas y psíquicas hacen que la posesión de este tipo de objetos sea muy común.*

VENENOS (A13)

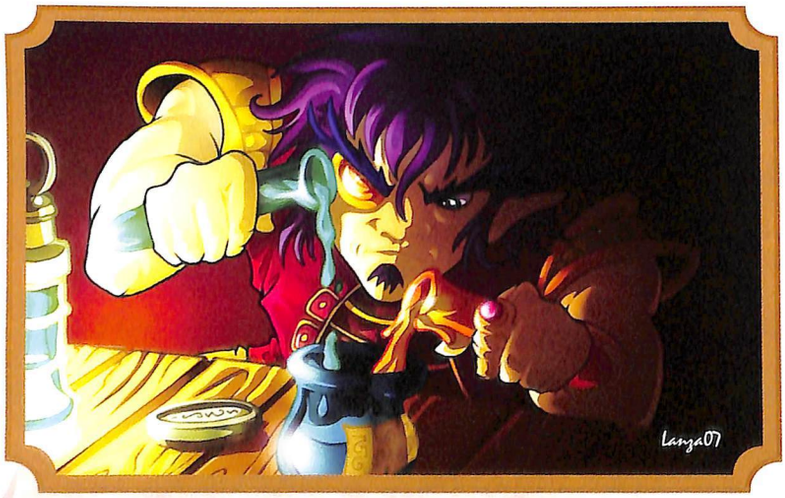
TIPO VENENO ELABORACIÓN LIGERA (P)	DISPONIBILIDAD	PRECIO
De áspid (1D4/+1D4/1D4/as)*	Ald./Pue./Ciu./Cap.	100 - 150 DD
Raíz de junheen (1D8/1D3/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	200 - 300 DD
Elixir de Mornarth menor (1D8/1D3/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	120 - 180 DD
De avispa gigante (1D6/1D3/as)*	Ald./Pue./Ciu./Cap.	150 - 225 DD
De parálisis ligera (1D3/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	140 - 210 DD
De ofuscación a los sentidos (-20 a PER./1D3/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	150 - 225 DD
Elixir de lentitud (-25 AGI./1D4/as)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	180 - 270 DD

TIPO VENENO ELABORACIÓN AVANZADA (P)	DISPONIBILIDAD	PRECIO
De jaspe (2D4/+2D4/1D6/as)*	Pue./Ciu./Cap.	200 - 300 DD
Esporas de Gartha (2D8/2D3/as)	Pue./Ciu./Cap.	400 - 600 DD
Elixir de Mornarth avanzado (2D8/2D3/as)*	Pue./Ciu./Cap.	240 - 360 DD
Malvano (2D6/2D3/as)*	Pue./Ciu./Cap.	300 - 450 DD
De parálisis avanzado (2D3/as)	Pue./Ciu./Cap.	280 - 420 DD
De esporas salvajes (-10 a todo/2D4/as)	Pue./Ciu./Cap.	350 - 525 DD

TIPO VENENO ELABORACIÓN MAESTRA (P)	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Orgolar (3D4/+3D4/1D8/as)*	Ciu./Cap.	300 - 450 DD
Lágrimas de Rissing (3D8/3D3/as)	Ciu./Cap.	400 - 600 DD
Elixir de Mornarth maestro (3D8/3D3/as)*	Ciu./Cap.	360 - 540 DD
Malvano (3D6/+3D6/3D4/as)*	Ciu./Cap.	400 - 600 DD
De parálisis maestro (3D3/as)	Ciu./Cap.	380 - 570 DD
De esporas astrales (-20 a todo/2D4/as)	Ciu./Cap.	500 - 750 DD

TIPO VENENO ELABORACIÓN SUPREMA (P)	DISPONIBILIDAD	PRECIO
De aracno (4D4/+4D4/1D10/as)*	Cap.	400 - 600 DD
Sangre árida (4D8/3D4/as)	Cap.	500 - 750 DD
Elixir de Mornarth supremo (4D8/4D3/as)*	Cap.	480 - 720 DD
Malvano supremo (4D6/+4D6/3D3/as)*	Cap.	500 - 750 DD
De parálisis supremo (4D3/as)	Cap.	520 - 780 DD
Esencial (-30 a todo/3D4/as)	Cap.	600 - 900 DD

** El daño precedido por un "+" puede aplicarse además sobre armas mientras el efecto del veneno esté vigente.*



WILLEN CON APTITUDES DE HERBORISTERÍA Y ALQUIMINA ELABORANDO VENENOS

MINERALES Y MATERIALES PRECIOSOS (A14)

TIPO MINERAL* (P)	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Gema opalina	Ald./Pue./Ciu./Cap.	30 - 45 DD
Gema aguasanta	Ald./Pue./Ciu./Cap.	38 - 57 DD
Gema de Fadrhes	Pue./Ciu./Cap.	44 - 66 DD
Gema salhena	Ciu./Cap.	50 - 75 DD
Gema astral (rango 1)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	100 - 150 DD
Gema de Hamma	Cap.	74 - 111 DD
Gema esencial (rango 1)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	100 - 150 DD
Cuarzo de zurma	Ald./Pue./Ciu./Cap.	88 - 132 DD
Cuarzo malvano	Pue./Ciu./Cap.	96 - 144 DD
Cuarzo sátiro	Ciu./Cap.	105 - 157 DD
Cuarzo de Rizzar	Pue./Ciu./Cap.	112 - 168 DD
Cuarzo astral (rango 2)	Pue./Ciu./Cap.	160 - 240 DD
Cuarzo de Hamma	Cap.	120 - 180 DD
Cuarzo esencial (rango 2)	Pue./Ciu./Cap.	160 - 240 DD
Diamante glacial	Ald./Pue./Ciu./Cap.	135 - 202 DD
Diamante pétreo	Ald./Pue./Ciu./Cap.	144 - 216 DD
Diamante de gartha	Pue./Ciu./Cap.	160 - 240 DD
Diamante de Rissing	Ciu./Cap.	176 - 264 DD
Diamante astral (rango 3)	Ciu./Cap.	200 - 300 DD
Diamante rolegiano	Cap.	188 - 282 DD
Diamante esencial (rango 3)	Ciu./Cap.	200 - 300 DD
Cristal de celestia	Ald./Pue./Ciu./Cap.	220 - 330 DD
Cristal de mantosanto	Ald./Pue./Ciu./Cap.	250 - 375 DD
Cristal fernhes	Pue./Ciu./Cap.	275 - 412 DD
Cristal de Lyor	Ciu./Cap.	300 - 450 DD
Cristal astral (rango 4)	Cap.	1000 - 1500 DD
Cristal de potencia	Cap.	500 - 750 DD
Cristal esencial (rango 4)	Cap.	1000 - 1500 DD

TIPO RUNAS ESENCIALES** (P)	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Runa esencial (rango 1)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	300 - 450 DD
Runa esencial (rango 2)	Pue./Ciu./Cap.	500 - 750 DD
Runa esencial (rango 3)	Ciu./Cap.	700 - 1050 DD
Runa esencial (rango 4)	Cap.	1000 - 1500 DD

TIPO ÓPALOS ESENCIALES*** (P)	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Ópalo esencial (rango 1)	Ald./Pue./Ciu./Cap.	350 - 525 DD
Ópalo esencial (rango 2)	Pue./Ciu./Cap.	600 - 900 DD
Ópalo esencial (rango 3)	Ciu./Cap.	800 - 1200 DD
Ópalo esencial (rango 4)	Cap.	1200 - 1800 DD

** Algunos minerales y materiales preciosos pueden ser capaces de almacenar mediante la orfebrería evocaciones, siempre y cuando estos se encuentren orfebreados junto a un objeto que disponga de calidad. Los objetos que tienen esta particularidad se encuentran descritos con un valor de rango comprendido entre 1 a 4.*

*** Las runas esenciales son un tipo de mineral capaz de almacenar según su rango una evocación. Las runas sólo pueden almacenar evocaciones de esfera imbuyéndolas.*

**** Los ópalos esenciales son unos minerales trabajados por las especies de Geos que sirven para imbuir y almacenar evocaciones en armas o armaduras en función de su rango, siempre y cuando su calidad lo permita.*

EQUIPO DIVERSO MARAVILLOSO (A15)

TIPO OBJETO	EFECTO	PRECIO
Mochila estructurada vulcana	10 objetos adicionales	Tipo mochila x 100 DD
Botas livianas de Näyade	+1D4/mov.	300 - 450 DD
Víveres restablecedores	+10 VIT.	Tipo de vívere x 25 DD
Odres de larga duración	dobla el consumo	Valor odre x 50 DD
Bellotas del camino	sustituyen una comida	60 - 90 DD
Cinturón de alta capacidad	dobla capacidad de sacos	tipo de cinto x 100 DD
Manta del mendigo	reduce evasión ESF. en 5	300 - 450 DD
Libélula lazarillo	aumenta PER. en 5	400 - 600 DD
Guantes de piel sátira	como desenvainado rápido	1500 - 2250 DD
Capa de Ashgaroth	+10 a ocultación	1200 - 1800 DD
Máscara de tinieblas	ver en la oscuridad a 6 m	740 - 1110 DD
Sombrero de trovador	como as de corazones	500 - 750 DD
Funda devoradora*	desgasta la calidad de un arma	2000 - 3000 DD
Funda de Ynmäral**	repara la calidad de un arma	2500 - 3750 DD
Perlas gemelas de ghasan	anulan esencias prim./y op.	1200 - 1800 DD
Lágrimas del desierto	como aptitud de orientación	600 - 900 DD
Cuerda trenzada de ashped	cuerda con valor de ESF. 100	1000 - 1500 DD
Anillo de progresión +1:	+1 a progresión ganada	
Esfuerzo		50000 - 75000 DD
Agilidad		50000 - 75000 DD
Inteligencia		50000 - 75000 DD
Tacto		42000 - 62500 DD
Aptitud ***	sólo para aptitud específica	46000 - 70000 DD
Sello	sólo para sello específico	50000 - 75000 DD
Esfera	sólo para esfera específica	55000 - 80000 DD
Pendientes de progresión +1	+1 a progresión ganada	
Oído		42000 - 62500 DD
Sello	sólo para sello específico	45000 - 70000 DD
Esfera	sólo para esfera específica	50000 - 75000 DD
Piercings de progresión +1	+1 a progresión ganada	
Gusto		42000-62500 DD
Olfato		42000-62500 DD
Tatuajes ****:		
Reserva de esencia	+5 a reserva	6500 - 12000 DD
Defensa de esencia de fuego	+5 a defensa es.fue.	6000 - 11500 DD
Defensa de esencia de hielo	+5 a defensa es.hie.	6000 - 11500 DD
Defensa de esencia de tierra	+5 a defensa es.tie.	6000 - 11500 DD
Defensa de esencia de viento	+5 a defensa es.vie.	6000 - 11500 DD
Defensa de esencia de luz	+5 a defensa es.luz	6000 - 11500 DD
Defensa de esencia de oscuridad	+5 a defensa es.osc.	6000 - 11500 DD
Vitalidad	+5 a vitalidad	6500 - 12000 DD

** La Funda Devoradora desgasta un arma en función de 1 punto de desgaste cada 24 horas enfundada.*

*** La Funda de Ynmäral repara el desgaste de un arma en función de 1 punto cada 24 horas enfundada.*

**** Los anillos de progresión +1 de aptitud sólo funcionan para la aptitud para la que hayan sido creada. Este tipo de anillos sólo sirven para aquellas aptitudes que puedan mejorarse mediante puntos de progresión.*

***** Cada tatuaje cubrirá una zona de protección del cuerpo, por lo que no pueden ser apilados en la misma zona. Los Draghos no pueden tatuarse el torso y los felinos sólo pueden tatuarse el torso y las manos.*

ARMAS, ARMADURAS Y CAYADOS MARAVILLOSOS (A16)

TIPO DE ARMA ESENCIAL	EFECTO	PRECIO
Arma ligera esencial menor	+5 al a/esencia*	valor arma x 5
Arma ligera esencial mayor	+10 al a/esencia*	valor arma x 10
Arma ligera esencial suprema	+15 al a/esencia*	valor arma x 15
Arma intermedia esencial menor	+5 al a/esencia*	valor arma x 5
Arma intermedia esencial mayor	+10 al a/esencia*	valor arma x 10
Arma ligera esencial suprema	+15 al a/esencia*	valor arma x 15
Arma pesada esencial menor	+5 al a/esencia*	valor arma x 5
Arma pesada esencial mayor	+10 a/esencia*	valor arma x 10
Arma pesada esencial suprema	+15 al a/esencia*	valor arma x 15

TIPO DE PROTECCIÓN ESENCIAL	EFECTO	PRECIO
Armadura ligera esencial menor	+15 a d/esencia**	valor arma x 5
Armadura ligera esencial mayor	+20 a d/esencia**	valor arma x 10
Armadura ligera esencial suprema	+25 a d/esencia**	valor arma x 15
Armadura intermedia esencial menor	+15 a d/esencia**	valor arma x 5
Armadura intermedia esencial mayor	+20 a d/esencia**	valor arma x 10
Armadura ligera esencial suprema	+25 a d/esencia**	valor arma x 15
Armadura pesada esencial menor	+15 a d/esencia**	valor arma x 5
Armadura pesada esencial mayor	+20 a d/esencia**	valor arma x 10
Armadura pesada esencial suprema	+25a d/esencia**	valor arma x 15

TIPO DE CAYADO ESENCIAL	EFECTO	PRECIO
esencial menor de ataque	+5 a/esencia*	600 - 900 DD
esencial mayor de ataque	+10 a/esencia*	1500 - 2250 DD
esencial supremo de ataque	+15 a/esencia*	3800 - 5700 DD
esencial menor de defensa	+5 a/esencia**	600 - 900 DD
esencial mayor de defensa	+10 a/esencia**	1500 - 2250 DD
esencial supremo de defensa	+15 a/esencia**	3800 - 5700 DD
esencial definitivo	+8 a ataque y defensa	8000 - 12000 DD
esencial maestro definitivo	+10 a toda esencia	20000 - 30000 DD

** Al ataque y daño por tipo de esencia.* *** A la defensa por tipo de esencia.*

ANILLOS MARAVILLOSOS (A17)

TIPO DE ANILLO ESENCIAL (P)	EFECTO	PRECIO
Anillo esencial menor	+5 a esencia*	1000 - 1500 DD
Anillo esencial mayor	+10 a esencia*	3500 - 5250 DD
Anillo esencial maestro	+15 a esencia*	5300 - 7950 DD
Anillo de Nhul	+10 a esencias benignas	12000 - 18000 DD
Anillo de la Gran Devoradora	+10 a esencias de malignas	12000 - 18000 DD
Anillo de esencia rango 1	1 evocación de rango 1	20000 - 30000 DD
Anillo de esencia rango 2	1 evocación de rango 2	40000 - 60000 DD
Anillo de esencia rango 3	1 evocación de rango 3	60000 - 90000 DD
Anillo de esencia rango 4	1 evocación de rango 4	80000 - 120000 DD
Anillo de esencia rango 5	1 evocación de rango 5	100000 - 150000 DD

** Estos anillos otorgan bonificaciones a todas las tiradas que impliquen un uso de la esencia según a la esencia primaria con la que han sido creados.*

VEHÍCULOS (A18)

TIPO	TRIPULACIÓN	PASAJEROS	VELOCIDAD	MANEJABILIDAD	ARMAMENTO	DEF./VIT.
VEHÍCULOS ACUÁTICOS*						
Barco pequeño	1	6	2D6+2	+10	Ninguno	200/400
Barco mediano	2	11	2D4	+5	Ninguno	260/520
Barco grande	3	16	2D4	Ninguno	Ninguno	325/650
Barco mercante pequeño	1	4	2D5	+6	Ninguno	180/360
Barco mercante mediano	2	8	2D4	+3	Ninguno	220/440
Barco mercante grande	3	12	2D3	Ninguno	Ninguno	280/560
Barco de transporte pequeño	2	20	2D6+2	+3	Ninguno	150/300
Barco de transporte mediano	3	30	2D6	+1	Ninguno	200/400
Barco de transporte grande	4	50	2D4	Ninguno	Ninguno	300/600
Barco de guerra pequeño	3	15	2D8+2	+15	6 cañones ligeros	350/700
Barco de guerra mediano	5	30	2D8	+10	12 cañones ligeros	450/900
Barco de guerra grande	6	35	2D8	+5	18 cañones ligeros	650/1300
Galeón de combate	5	50	2D6+2	+3	16 cañones intermedios	800/1600
Fragata de asalto marítima	6	50	2D10	+8	12 cañones pesados	1000/2000
Catamarán pequeño	1	3	2D8+2	+25	Arponera ligera	190/380
Catamarán mediano	1	5	2D10+2	+20	Arponera intermedia	350/700
Catamarán grande	1	7	2D12+1	+15	Arponera pesada	500/1000
Acorazado de guerra pequeño	6	40	2D6+3	+5	10 cañones pesados	550/1100
Acorazado de guerra mediano	8	60	2D8+3	+1	20 cañones pesados	800/1600
Acorazado de guerra grande	10	80	2D10+3	Ninguno	30 cañones pesados	1400/2800
Destructor acorazado	12	100	2D8	Ninguno	50 cañones pesados	2000/4000

TIPO	TRIPULACIÓN	PASAJEROS	VELOCIDAD	MANEJABILIDAD	ARMAMENTO	DEF./VIT.
VEHÍCULOS SUBACUÁTICOS*						
Batiscafo pequeño	1	2	2D3+2	+8	Ninguno	130/260
Batiscafo mediano	2	4	2D3	+3	Ninguno	180/360
Batiscafo grande	3	6	2D2	Ninguno	Ninguno	250/500
Merodeador de profundidad pequeño	1	2	2D6	+5	1 arponera de profundidad ligera	200/400
Merodeador de profundidad mediano	2	4	2D6+2	+3	1 arponera de profundidad ligera	300/600
Merodeador de profundidad grande	3	6	2D8+1	+1	2 arponeras de profundidad ligeras	400/800
Submarino pequeño	2	5	2D6	+10	1 cañón de profundidad ligero	300/600
Submarino mediano	3	10	2D5	+5	2 cañones de profundidad ligeros	380/760
Submarino grande	4	15	2D4	+3	4 cañones de profundidad ligeros	450/900
Submarino de combate pequeño	3	8	2D6+2	+15	2 cañones de profundidad intermedios	500/1000
Submarino de combate mediano	4	16	2D6	+10	4 cañones de profundidad intermedios	900/1800
Submarino de combate grande	5	24	2D5	+5	4 cañones de profundidad pesados	1300/2600
Perforador de océanos pequeño	4	12	2D8+2	+20	2 cañones de profundidad ligeros	450/900
Perforador de océanos mediano	5	24	2D8	+15	3 cañones de profundidad ligeros	850/1700
Perforador de océanos grande	6	36	2D6	+10	2 cañones de profundidad intermedios	1250/2500
Submarino acorazado pequeño	5	15	2D8	+12	4 cañones de profundidad pesados	500/1000
Submarino acorazado mediano	6	25	2D6	+6	6 cañones de profundidad pesados	1000/2000
Submarino acorazado grande	7	35	2D5	+1	8 cañones de profundidad pesados	1500/3000

TIPO	TRIPULACIÓN	PASAJEROS	VELOCIDAD	MANEJABILIDAD	ARMAMENTO	DEF./VIT.
VEHÍCULOS TERRESTRES						
Carro de transporte pequeño	1	2	2D4+2	+10	Ninguno	100/200
Carro de transporte mediano	1	4	2D4	+5	Ninguno	150/300
Carro de transporte grande	2	6	2D2	+1	Ninguno	200/400
Carruaje mediano	1	6	2D2+2	+10	Ninguno	180/360
Carruaje grande	2	8	2D2+1	+5	Ninguno	230/460
Carruaje de alta calidad	1	8	2D2	+10	Ninguno	375/750
Acorazado terrestre pequeño	1	15	2D6	+8	2 cañones ligeros	400/800
Acorazado terrestre mediano	2	20	2D5	+6	4 cañones intermedios	500/1000
Acorazado terrestre grande	3	25	2D4	+4	8 cañones pesados	600/1200

** La disponibilidad en los vehículos acuáticos y subacuáticos se encuentra limitada a aldeas, pueblos, ciudades y capitales que se encuentren en la costa o en cercanías.*

NIVEL CONSTRUCCIÓN NECESARIO	REGIÓN	DISPONIBILIDAD*	PRECIO
Ligero	Todas	Ald./Pue./Ciu./Cap.	16670 - 25005 DD
Intermedio	Todas	Pue./Ciu./Cap.	16885 - 25327 DD
Pesado	Todas	Ciu./Cap.	22350 - 33525 DD
Ligero	1, 2, 3, 5, 6	Pue./Ciu./Cap.	12000 - 18000 DD
Intermedio	1, 2, 3, 5, 6	Pue./Ciu./Cap.	16885 - 25327 DD
Pesado	1, 3, 5, 6	Ciu./Cap.	24680 - 37020 DD
Ligero	1, 2, 3, 5, 6	Pue./Ciu./Cap.	32300 - 48450 DD
Intermedio	1,, 2, 3, 5, 6	Pue./Ciu./Cap.	38960 - 58440 DD
Pesado	1, 3, 5, 6	Ciu./Cap.	45670 - 68505 DD
Intermedio	1, 2, 3, 4, 5, 6	Ciu./Cap.	55000 - 82500 DD
Intermedio	1, 2, 3, 5, 6	Ciu./Cap.	72645 - 108967 DD
Pesado	1, 2, 5, 6	Cap.	87670 - 130505 DD
Pesado	1, 6	Cap.	115000 - 172500 DD
Pesado	1, 5, 6	Cap.	135680 - 205020 DD
Ligero	1, 5, 6	Pue./Ciu./Cap.	66800 - 100200 DD
Intermedio	1, 5, 6	Ciu./Cap.	92450 - 138675 DD
Pesado	6	Cap.	112200 - 168300 DD
Pesado	1, 2, 3, 5, 6	Cap.	97000 - 134500 DD
Pesado	1, 2, 5, 6	Cap.	124645 - 160967 DD
Pesado	1, 2, 6	Cap.	159670 - 200505 DD
Pesado	1, 6	Cap.	225500 - 338250 DD

NIVEL CONSTRUCCIÓN NECESARIO	REGIÓN	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Ligero	Todas	Ald./Pue./Ciu./Cap.	18670 - 27005 DD
Mediano	Todas	Pue./Ciu./Cap.	19885 - 27327 DD
Pesado	Todas	Ciu./Cap.	24350 - 35525 DD
Ligero	1, 2, 3, 5, 6	Pue./Ciu./Cap.	36300 - 51450 DD
Intermedio	1, 2, 3, 5, 6	Ciu./Cap.	41960 - 61440 DD
Pesado	1, 3, 5, 6	Cap.	48670 - 71505 DD
Ligero	1, 2, 3, 5, 6	Ciu./Cap.	75000 - 102500 DD
Intermedio	1, 2, 3, 5, 6	Ciu./Cap.	72645 - 108967 DD
Pesado	1, 3, 5, 6	Cap.	117670 - 160505 DD
Intermedio	1, 2, 3, 4, 5, 6	Cap.	97000 - 124500 DD
Intermedio	1, 2, 3, 5, 6	Cap.	94645 - 130967 DD
Pesado	1, 2, 5, 6	Cap.	139670 - 192505 DD
Intermedio	1, 5, 6	Pue./Ciu./Cap.	78800 - 112200 DD
Pesado	1, 5, 6	Ciu./Cap.	104450 - 150675 DD
Pesado	1, 5, 6	Cap.	124200 - 180300 DD
Pesado	1, 2, 5, 6	Cap.	127000 - 164500 DD
Pesado	1, 2, 6	Cap.	154645 - 190967 DD
Pesado	1, 6	Cap.	189670 - 230505 DD

NIVEL CONSTRUCCIÓN NECESARIO	REGIÓN	DISPONIBILIDAD	PRECIO
Ligero	Todas	Ald./Pue./Ciu./Cap.	80 - 120 DD
Ligero	Todas	Ald./Pue./Ciu./Cap.	155 - 233 DD
Ligero	Todas	Pue./Ciu./Cap.	378 - 617 DD
Ligero	Todas	Pue./Ciu./Cap.	663 - 845 DD
Ligero	Todas	Pue./Ciu./Cap.	1482 - 1923 DD
Intermedio	1, 2, 3, 5, 6	Ciu./Cap.	11842 - 14763 DD
Pesado	1, 2, 3, 5, 6	Ciu./Cap.	16700 - 25050 DD
Pesado	1, 2, 5, 6	Cap.	24500 - 36750 DD
Pesado	1, 2	Cap.	34700 - 52050 DD

ARMAMENTO PARA VEHÍCULOS (A19)

TIPO ARMAMENTO ACUÁTICO	BON. DAÑO	DAÑO	PRECIO
Cañón ligero	+40	2D10	2300 - 3450 DD
Cañón intermedio	+60	3D10	3100 - 4650 DD
Cañón pesado	+80	4D10	3800 - 5700 DD
Arponera ligera	+20	2D8	2650 - 3975 DD
Arponera intermedia	+30	2D8 +1D6	3450 - 5175 DD
Arponera pesada	+40	2D8 +2D6	4100 - 6160 DD

TIPO ARMAMENTO SUBACUÁTICO	BON. DAÑO	DAÑO	PRECIO
Arponera de profundidad ligera	+35	3D8	2850 - 4175 DD
Arponera de profundidad intermedia	+55	3D8 +1D6	3650 - 5375 DD
Arponera de profundidad pesada	+65	3D8+2D6	4300 - 6360 DD
Cañón de profundidad ligero	+25	2D8	2500 - 3650 DD
Cañón de profundidad intermedio	+50	3D8	3300 - 4850 DD
Cañón de profundidad pesado	+75	4D8	4000 - 5900 DD

TIPO ARMAMENTO TERRESTRE		DAÑO	PRECIO
Cañón ligero	+40	2D8	2100 - 3250 DD
Cañón intermedio	+55	3D8	2900 - 4450 DD
Cañón pesado	+70	4D8	3600 - 5500 DD

MUNICIÓN DE ARMAMENTO PARA VEHÍCULOS (A20)

TIPO DE MUNICIÓN ARMAMENTO ACUÁTICO	CARGA POR ARMAMENTO	PRECIO
Cañón ligero	10	50 - 75 DD
Cañón intermedio	9	80 - 120 DD
Cañón pesado	8	110 - 165 DD
Arponera ligera	12	60 - 90 DD
Arponera intermedia	11	90 - 135 DD
Arponera pesada	10	100 - 150 DD

TIPO DE MUNICIÓN ARMAMENTO SUBACUÁTICO	CARGA POR ARMAMENTO	PRECIO
Arponera de profundidad ligera	15	70 - 105 DD
Arponera de profundidad intermedia	13	100 - 150 DD
Arponera de profundidad pesada	11	130 - 195 DD
Cañón de profundidad ligero	10	60 - 90 DD
Cañón de profundidad intermedio	9	90 - 135 DD
Cañón de profundidad pesado	8	100 - 150 DD

TIPO DE MUNICIÓN ARMAMENTO TERRESTRE	CARGA POR ARMAMENTO	PRECIO
Cañón ligero	9	40 - 60 DD
Cañón intermedio	7	70 - 105 DD
Cañón pesado	5	100 - 150 DD


"BATALLA EN EL
MAR SOMBRÍO"
Langa07


roleage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

BIBLIOTECA DE OBJETOS Y EQUIPAMIENTO RAROS

En ***roleage®*** existen gran cantidad de objetos que quizás por su nombre y naturaleza puedan resultar dudosos de reconocer y apreciar sus cualidades. A continuación procederemos a explicar por apartados algunos de aquellos objetos que pueden ser difíciles de distinguir o reconocer:

ARMAS BÁSICAS CONVENCIONALES

Tiranha: Guante metálico con una hoja cortante que incrementa el daño por impacto físico convencional.

Atronador: Guantelete metálico reforzado con placas metálicas que incrementa el daño por impacto físico convencional.

Birrete doble soprano: Se trata de un guantelete armado con una hoja afilada entre una daga y una espada corta sujetado como un garfio.

Colmillo viperino: Similar al birrete doble soprano, este arma posee la misma estructura pero sustituye su hoja por dos afilados y curvilíneos filos.

ARMADURAS Y PROTECCIONES CONVENCIONALES PARA LA CABEZA/ABALORIOS Y BISUTERÍA

Tiara: Se trata de diademas metálicas que cubren parte de la cabeza y sirven del mismo modo como sujeción para el cabello.

EQUIPAMIENTO DE AVENTURERO

Petate: Mochila de gran tamaño a una o dos asas normalmente empleadas por soldados u organizaciones militares para transporte de material y gran cantidad de objetos.

Yesca y pedernal: Material convencional y rudimentario con el que poder encender fuegos para pequeñas hogueras, campamentos o encender antorchas.

Escarpias de escalada: Clavos en forma de "L" empleados y utilizados para asegurar el ascenso o descenso en escaladas junto a cuerdas.

Arnés de sujeción: Unos broches remachados preparados para ser atados a una cuerda de escalada para asegurarse de una mayor sujeción con menor riesgo a la caída.

Ojo de buey de aceite: Similar a una linterna de aceite de gran tamaño pero sujeta a un asta de metal o madera de 1,40 m.

ALIMENTOS Y SUSTENTO

Preparado energético: Este tipo de alimentos se encuentra manufacturado a partir de las proteínas y materias primas necesarias de una gran variedad de alimentos energéticos y revitalizantes.

Debido a su preparación este tipo de alimento posee las vitaminas necesarias que precisa un cuerpo durante todo un día.

Odre o barril de Gorgan: Este tipo de bebida se encuentra destilada a partir de una extraña variedad de raíces y musgos que crecen cerca de los ríos y corrientes de esencia. Su sabor es fuerte y refrescante, aunque posee cierto gusto rancio.

PRECIOS POR SERVICIOS DIVERSOS

Templos de restablecimiento: En algunos pueblos, y por norma general en todas las ciudades y capitales existen lugares similares a los hospitales donde cualquier especie que pague sus servicios podrá beneficiarse de la atención y cuidados que sus evocadores y evocadoras les proporcionan para reducir su tiempo de curación tras cualquier tipo de herida. No obstante no podrán hacer nada por alguien que haya muerto.

EQUIPAMIENTO PARA ERUDITOS

Lacre: Este tipo de material sirve para poder sellar y cerrar un papiro o una carta, pudiendo inscribir con un sello personal si se tuviese el cierre para poder reconocer la procedencia o quien envía el documento. Se trata de un material que tras ser calentado se vuelve tan blando como la cera fundida que se endurece en pocos segundos y debe ser quebrado para romper el cierre.

EQUIPAMIENTO ESENCIALISTA

Cristal de almacenamiento: Este tipo de cristales pueden almacenar en su interior según su tamaño una cantidad determinada de esencia. Estos cristales son requeridos por una gran cantidad de objetos que precisan de esencia para su uso, como se da el caso en casi todos los objetos de equipamiento esencialista. Cada punto de reserva de esencia de almacenamiento suele tener una duración aproximada de uso de una hora.

Títeres: Este tipo de objetos son similares a sus primos hermanos los títeres evocados mediante sellos esenciales. A diferencia de sus primos, esta clase de títeres no desaparecen, siendo sólidos y de aspecto similar al de sus parientes. Estos títeres precisan de cristales de almacenamiento para que puedan encontrarse en funcionamiento. Una vez gastado su cristal de almacenamiento de esencia, el títere se encontrará como apagado, inmóvil e inservible hasta que haya vuelto a recargarse. Si no se desea tenerlo encendido, el cristal de almacenamiento de esencia puede ser extraído para no consumir energía.

Sello evocador en blanco: este tipo de objeto sirve para poder almacenar en su interior evocaciones por sello cuando se disponga de las aptitudes necesarias o se haya contratado a alguien que pueda realizar este trabajo. Los sellos una vez cargados pueden ser lanzados o se puede intentar aprender su contenido. Los sellos para ser utilizados deben ser rotos y conjurar mientras se lee las inscripciones que se encuentran sobre el mismo. Su aspecto es similar a un tubo de cristal templado alargado con cierre de seguridad y placas de inscripción o instrucciones de uso. En su interior, la esencia almacenada dará color al cristal templado envolvente en función de la evocación insertada.

Runa evocadora en blanco: Este tipo de objeto es similar a los sellos evocadores en blanco en cuanto a función, aunque no en forma y aspecto. Las runas evocadoras en blanco se encuentran construidas y talladas a partir de varios componentes alquímicos y

minerales, capaces de poder almacenar una evocación en función del tipo y rango. Su aspecto es similar a un lingote de metal oscuro. Una vez haya sido insertada la runa como evocación, esta sólo podrá ser activada conociendo el idioma de la evocación insertada. El color y forma del símbolo de la runa será el mismo que el de la esencia que contenga. Las runas no pueden emplearse para poder aprender su contenido. Una vez empleadas estas se quebrarán y convertirán en polvo, pequeños fragmentos de cristal o cenizas, en función de la esencia a la que pertenezcan. Siempre y cuando un personaje disponga de las aptitudes necesarias para su elaboración podrá construirlas. De lo contrario deberá haber contratado a alguien que pueda realizar este trabajo. Las runas no precisan de cristales de almacenamiento para su uso.

Ópalo evocador: Este tipo de objeto es muy similar a los minerales que pueden encontrarse en la naturaleza aunque han sido creados, elaborados y tallados por maestros en la materia. Los ópalos evocadores son esferas de cristal de forma circular u ovalada capaces de almacenar evocaciones o la esencia base de un tipo dentro de sí para poder combinarlo y crear objetos maravillosos. El rango del ópalo evocador podrá almacenar evocaciones o aptitudes siempre y cuando quien lo haya creado sea considerado un maestro en la materia, conozca la evocación de sello o haya alcanzado tres cuartas partes de su progresión si no existen superiores ni maestría en el ramo.

Marca esencial: Este objeto de pequeño tamaño por norma general sirve para grabar mediante esencia la firma esencial de un evocador sobre objetos o materiales inertes. El uso de los mismos sobre seres vivos se encuentra prohibido en la mayoría de las regiones, aunque suelen ser empleados en esclavos y animales para determinar a quien pertenecen. Estas marcas desaparecerán del objeto o ser sobre el que se haya aplicado hasta que se encuentre próximo su dueño o se realice una evocación de identificación sobre el objeto o criatura. El tamaño del objeto no es superior al de una mano y su forma y símbolos varían en función de su comprador o creador.

Monóculo y anteojos esenciales: Sirven para poder determinar a qué esencia pertenece una criatura, objeto o zona en función del tipo de esencia que se haya deseado adquirir para su visión. En función de la esencia escogida, los cristales de estos objetos variarán de color. Pueden ser integrados e insertados en protecciones para la cabeza que dispongan de calidad suficiente para orfebrear. Su visión nunca será mayor que la distancia que pueda observar quien haga uso de ellos. La visión que podrá observar quien disponga de estos objetos será la de una forma, objeto o criatura envuelta en un halo más intenso de color igual a la esencia a la que pertenezca. Sólo podrán verse aquella esencia que porte integrada cualquiera de estos objetos. Estos objetos se encuentran conectados a un reductor de esencia que consume esencia para su uso. Estos objetos precisan de cristales de almacenamiento de esencia para su uso.

Bobinas de esencia: Este tipo de objetos sirven de almacenamiento para grandes reservas de esencia. Únicamente son empleados para el combustible de los vehículos, o en ciudades, capitales, pueblos o aldeas que dispongan de iluminación de energía por esencia gracias a esta clase de motores. Su tamaño incluso en el tipo más pequeño es muy grande y se precisa de grúas o poleas para su movimiento y desplazamiento.

Aros térmicos esenciales: Estos objetos son pequeñas esferas metálicas que producen calor e incandescencia para cocinar, iluminar o preparar pequeños campamentos o fogatas. Sustituyen a las fogatas de leños. Para su uso es necesario emplear cristales de almacenamiento de esencia.

Venenos

ESPECIAL: Los venenos citados en la apartado de material convencional y maravilloso proceden de diversas partes de la geografía de Geos. Todos los venenos citados en ese apartado se encuentran creados mediante alquimia. En el mundo de Geos existen una infinidad de plantas y criaturas venenosas. En el capítulo destinado para criaturas pueden encontrarse otra variedad de venenos naturales que pueden adquirirse tras abatir a una de esas criaturas.

Minerales y materiales preciosos

Astrales: Este tipo de minerales naturales pueden almacenar en su interior sellos evocadores para orfebrear armas u objetos. No han sido creados por ninguna especie, y suelen existir ocultos en la naturaleza. En función de su rango podrán almacenar sellos de mayor poder. Ningún mineral precisa de cristales de almacenamiento de esencia para su uso.

Esenciales: Este tipo de minerales naturales pueden almacenar en su interior evocaciones por esencia para orfebrear armas u objetos. No han sido creados por ninguna especie, y suelen existir ocultos en la naturaleza. En función de su rango podrán almacenar evocaciones de mayor poder. Ningún mineral precisa de cristales de almacenamiento de esencia para su uso.

Runas esenciales: Similares a las runas evocadoras, estos minerales naturales pueden almacenar también evocaciones de esencia o sellos evocadores indistintamente. En función de su rango podrán almacenar evocaciones o sellos de mayor poder. Ningún mineral precisa de cristales de almacenamiento de esencia para su uso.

Ópalos esenciales: Similares a los ópalos evocadores, estos minerales naturales pueden almacenar también evocaciones de esencia o sellos evocadores indistintamente para orfebrear armas o crear objetos maravillosos. En función de su rango podrán almacenar evocaciones o sellos de mayor poder. Ningún mineral precisa de cristales de almacenamiento de esencia para su uso.

Munición y armamento para vehículos

ESPECIAL: Este tipo de objetos de gran tamaño no pueden ser portados por ninguna criatura o especie debido a su gran tamaño, peso, y complejidad de uso. El armamento debe encontrarse bien sujeto y firme para evitar las potentes sacudidas tras las descargas de esencia que producen con sus disparos. El armamento se encuentra conectado a unas células reductoras de esencia que reducen la capacidad de almacenamiento de la munición para armamento de vehículos. Estas municiones son similares en aspecto a las bobinas de esencia aunque de menor tamaño y duración.

PROGRESIÓN POR ESPECIALIZACIÓN DE UN ARMA

En ***roleage®*** todo personaje que adquiera un arma podrá adquirir puntos de especialización en el arma que empuñe siempre y cuando lograra impactar sobre los objetivos con tiradas de éxito de ataque. Los puntos de progresión por especialización de un arma definen la familiaridad y soltura de un personaje o criatura al empuñar un arma específica. Esta soltura comprende todos aquellos valores existentes que un personaje adquiriría con un uso prolongado de esa misma arma.

Por ejemplo, un personaje que comenzase con una espada corta, y avanzara mediante puntos de progresión al alcanzar a sus oponentes con el esa espada corta, adquiriría un punto de progresión por esfuerzo tras el impacto, y otro punto de progresión en especialización de la espada corta. Cada 32 aciertos se ganará un punto de especialización, que podrá ser un bonificador al ataque o un bonificador al daño según el orden que se especifica en la siguiente tabla.

PROGRESIÓN POR ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS

PUNTOS DE ESPECIALIZACIÓN*	BONIFICACIÓN TOTAL AL ATAQUE	BONIFICACIÓN TOTAL AL DAÑO
1 (32 puntos de progresión)	+1	Ninguno
2 (64 puntos de progresión)	+2	Ninguno
3 (96 puntos de progresión)	Ninguno	+1
4 (128 puntos de progresión)	+3	Ninguno
5 (160 puntos de progresión)	+4	Ninguno
6 (192 puntos de progresión)	Ninguno	+2
7 (224 puntos de progresión)	+5	Ninguno
8 (256 puntos de progresión)	+6	Ninguno
9 (288 puntos de progresión)	Ninguno	+3
10 (320 puntos de progresión)	+7	Ninguno
11 (352 puntos de progresión)	+8	Ninguno
12 (384 puntos de progresión)	Ninguno	+4
13 (416 puntos de progresión)	+9	Ninguno
14 (448 puntos de progresión)	+10	Ninguno
15 (480 puntos de progresión)	Ninguno	+5
16 (512 puntos de progresión)	+11	Ninguno
17 (544 puntos de progresión)	+12	Ninguno
18 (576 puntos de progresión)	Ninguno	+6
19 (608 puntos de progresión)	+13	Ninguno
20 (640 puntos de progresión)	+14	Ninguno
21 (672 puntos de progresión)	Ninguno	+7
22 (704 puntos de progresión)	+15	Ninguno
23 (736 puntos de progresión)	+16	Ninguno
24 (768 puntos de progresión)	Ninguno	+8
25 (800 puntos de progresión)	+17	Ninguno
26 (832 puntos de progresión)	+18	Ninguno
27 (864 puntos de progresión)	Ninguno	+9
28 (896 puntos de progresión)	+19	Ninguno
29 (928 puntos de progresión)	+20	Ninguno
30 (960 puntos de progresión)	Ninguno	+10
21 (992 puntos de progresión)	+21	Ninguno
32 (1024 puntos de progresión)	+22	Ninguno

Todo personaje deberá tener en cuenta que los puntos de especialización hacen referencia a un tipo de arma en concreto y no a un tipo de familia de arma. Por este motivo los personajes deberán tener un cuidadoso uso y mantenimiento del armamento, debido a los desgastes y armas que pudiesen poseer orfebreadas. Si un personaje que hubiese adquirido puntos de especialización en un arma orfebreada, y esta se deteriorase hasta el punto de quedar destruida al perder todos los puntos de desgaste, pero el personaje volviera a adquirir un arma del mismo tipo, esta se encontraría lógicamente sin orfebrear, pero no se perderían los puntos de especialización en ese mismo tipo de arma.

REPARACIÓN Y MANTENIMIENTO DE ARMAS, ARMADURAS Y OBJETOS QUE DISPONEN DE DESGASTE O VITALIDAD

En ***roleage®*** todas las armas y armaduras pueden desgastarse hasta el punto de quedar completamente inservibles e irreparables tal y como se menciona en los apartados correspondientes. Del mismo modo, existen otros objetos como los vehículos que poseen valores de vitalidad para determinar su aguante o resistencia. Todos estos tipos de objetos, que pueden ser reparados precisarían para su reconstrucción de una cantidad de materiales e inversión de tiempo inferior al empleado para su creación, por lo que el coste de su reparación y mantenimiento será menor en función del desgaste o daño sufrido.

A continuación se muestra una tabla que hace referencia al coste de reparación en función del desgaste que haya perdido para que puedan ser reparadas.

PRECIOS POR REPARACIÓN EN ARMAS Y ARMADURAS

LIGEROS DESGASTE SUFRIDO	OBJETOS CONVENCIONALES	OBJETOS ORFEBREADOS
1	1 tercio del valor	1 tercio del valor x 1,2
2	2 tercios del valor	2 tercios del valor x 1,3
3	no se puede/destruida	no se puede/destruida
INTERMEDIOS DESGASTE SUFRIDO	**OBJETOS CONVENCIONALES**	**OBJETOS ORFEBREADOS**
1	1 cuarto del valor	1 cuarto del valor x 1,2
2	2 cuartos del valor	2 cuartos del valor x 1,3
3	3 cuartos del valor	3 cuartos del valor x 1,4
4	no se puede/destruida	no se puede/destruida
PESADOS DESGASTE SUFRIDO	**OBJETOS CONVENCIONALES**	**OBJETOS ORFEBREADOS**
1	1 quinto del valor	1 quinto del valor x 1,2
2	2 quintos del valor	2 quintos del valor x 1,3
3	3 quintos del valor	3 quintos del valor x 1,4
4	4 quintos del valor	4 quintos del valor x 1,5
5	no se puede/destruida	no se puede/destruida

En determinadas circunstancias el director de juego podrá establecer valores de resistencia como un valor de defensa y una cantidad de puntos de vitalidad a objetos para determinar su resistencia frente a ataques o cualquier tipo de deterioro o desgaste que pudiese sufrir. Por ejemplo, se podrá establecer un valor de defensa a fortificaciones, casas, castillos, y objetos similares otorgándoles además de un valor de defensa una vitalidad determinada. Del mismo modo que con los objetos de un determinado desgaste, a continuación se procede a detallar el precio para la reparación de aquellos objetos o vehículos que pudieran poseer un valor determinado de vitalidad como resistencia o aguante para su reparación:

PRECIOS POR REFORJA Y REPARACIÓN EN OBJETOS

LIGEROS TIPO/DAÑO VITALIDAD SUFRIDO	PRECIO POR REPARACIÓN CONVENCIONALES
Daños leves 10%	10% del valor x 1,1
Daños leves 20%	20% del valor x 1,1
Daños leves 30%	30% del valor x 1,1
Daños moderados 40%	40% del valor x 1,1
Daños moderados 50%	50% del valor x 1,1
Daños moderados 60%	60% del valor x 1,2
Daños crítico 70%	70% del valor x 1,2
Daños críticos 80%	80% del valor x 1,2
Daños críticos 90%	90% del valor x 1,3
Destruido 100%	no se puede/destruido

INTERMEDIOS TIPO/DAÑO VITALIDAD SUFRIDO	PRECIO POR REPARACIÓN CONVENCIONALES
Daños leves 10%	10% del valor x 1,2
Daños leves 20%	20% del valor x 1,2
Daños leves 30%	30% del valor x 1,2
Daños moderados 40%	40% del valor x 1,2
Daños moderados 50%	50% del valor x 1,2
Daños moderados 60%	60% del valor x 1,3
Daños crítico 70%	70% del valor x 1,3
Daños críticos 80%	80% del valor x 1,3
Daños críticos 90%	90% del valor x 1,4
Destruido 100%	no se puede/destruido

PESADOS TIPO/DAÑO VITALIDAD SUFRIDO	PRECIO POR REPARACIÓN CONVENCIONALES
Daños leves 10%	10% del valor x 1,3
Daños leves 20%	20% del valor x 1,3
Daños leves 30%	30% del valor x 1,3
Daños moderados 40%	40% del valor x 1,3
Daños moderados 50%	50% del valor x 1,3
Daños moderados 60%	60% del valor x 1,4
Daños crítico 70%	70% del valor x 1,4
Daños críticos 80%	80% del valor x 1,4
Daños críticos 90%	90% del valor x 1,5
Destruido 100%	no se puede/destruido



VULCANO JOVEN ESPECIALISTA EN REPARACIÓN DE NAVÍOS VOLADORES

TESOROS Y TIPOS DE TESOROS

En ***roleage®*** pueden encontrarse y adquirirse tesoros durante el transcurso de una sesión de juego o como finalidad de la misma según lo dictamine el director de juego. Una buena forma de obtener bienes y dinero es la obtención de tesoros tras abatir a un tipo de personaje o criatura específica. Todas las criaturas expuestas en el manual de ***roleage®*** citan si estas al ser abatidas proporcionan alguna clase de tesoro, y de ser así, el tipo de tesoro que poseen.

Los tipos de tesoro que estas pueden ofrecer tras su registro se encuentran divididas según su valor. Estos valores son *ninguno*, *poco valioso*, *valioso*, *muy valioso* e *incalculable*. El valor de un tipo de tesoro también podrá utilizarse de cara a los jugadores como complemento o aliciente para una sesión de juego desarrollada por el director de juego, con un tipo de tesoro o tesoros a su elección. Estas tablas son orientativas y sirven como herramienta para ayudar al director de juego, por lo que podrán ser modificadas a su voluntad. El contenido del tesoro se encontrará repartido entre Durgans, armas, protecciones y todas las clases de material convencional y maravilloso. En función del valor de este tesoro sus componentes podrán ser más o menos valiosos.

El material convencional y maravilloso se describe en distintas variantes. Estas componen 20 apartados etiquetados desde "A1" hasta "A20". A continuación se describen los tipos de tesoros y las variantes aplicables en función del personaje o criatura que los porte.

NINGUNO

Las criaturas o personajes que dispongan de este tipo de tesoro no proporcionarán nada salvo aquellas pertenencias que el director de juego ya hubiese establecido que tuviesen. Una criatura por norma general no poseerá ninguna clase de objetos adicionales, mientras que un personaje interpretado por el director de juego como podrá llevar algún objeto, aunque carecerá de valor significativo. Si el personaje al que se hace alusión para adquirir su tesoro forma parte de alguna de las especies astrales, podrá tener en su posesión hasta la mitad de los valores en Durgans establecidos en la creación de personajes. No obstante, esta regla se aplicará según dictamine el director de juego.

POCO VALIOSO

Las criaturas o personajes que proporcionen este tipo de tesoro contarán en su posesión con una pequeña cantidad de objetos de escaso valor. Por norma general, este tipo de tesoro suele ser de los más encontrados entre las criaturas y especies más convencionales. Los Durgans que se podrá obtener de los tesoros de estos serán equivalentes a los que pueden obtenerse al inicio de la creación de un personaje los jugadores de la sesión de juego dirigida por el director de juego.

VALIOSO

Las criaturas y personajes que proporcionen este tipo de tesoro contarán en su posesión con una cantidad de objetos superior a los de otros personajes o criaturas, siendo además de más cuantiosos, de mayor valor y con más diversificación. De la misma manera, los Durgans que poseerán los personajes o criaturas con un tesoro valioso será superior a la media que se obtiene tras la creación de un personaje.

MUY VALIOSO

Las criaturas y personajes que proporcionen este tipo de tesoro contarán en su posesión con una cantidad de objetos superior a los de otros personajes o criaturas, siendo además de más cuantiosos, de mayor valor y mucho más variados. Un tesoro muy valioso implica una gran cantidad de objetos que comprenden un valor muy elevado. Por norma general un noble, personaje de la realeza, un cacique de una tribu Orgol como conquistador, senadores o personajes de este tipo contarían en su posesión con tesoros de esta índole. De la misma manera, los Durgans que poseerán los personajes o criaturas con un tesoro muy valioso será superior a la media de un tesoro valioso.

INCALCULABLE

Las criaturas y personajes que proporcionen este tipo de tesoro contarán en su posesión con una cantidad de objetos superior a los de otros personajes o criaturas, siendo además de más cuantiosos, de mayor valor y con más diversificación y calidad. Un tesoro incalculable implica una gran cantidad de objetos que comprenden los valores más elevados además de objetos y material de la mejor calidad y diversificación. Por norma general sólo las criaturas muy peligrosas, ancestrales, reyes o gente de gran poder dentro de la sociedad tienen acceso a esta clase de tesoro. Existen criaturas milenarias que albergan para sí mismas tesoros perdidos y olvidados en el tiempo, salvaguardados en sus guaridas, mazmorras, o en el mismo interior de sus entrañas como puede ser el caso de los Chackran o los Kraken. De la misma manera, los Durgans que poseerán los personajes o criaturas con un tesoro incalculable será muy superior a la media de un tesoro muy valioso. El ir en busca de tesoros de esta clase, implica un riesgo muy elevado, puesto que se encuentran salvaguardadas por criaturas de terrible poder, o seres que pueden poseer una gran cantidad de sirvientes, guardias, soldados, o cualquier clase de ayuda.



COFRE CON CALIDAD CON SELLO ORFEBREADO DE MARCA ESENCIAL

TESORO / *TIPO DE TESOROS*

VARIANTES DE TESORO TIPO Y CLASE	NINGUNO	POCO VALIOSO	VALIOSO	MUY VALIOSO	INCALCULABLE
Durgans de sangre	Ninguno	Valor base Terrano	Valor base Terrano x 100	Valor base Terrano x 1000	Valor base Terrano x 10000
Durgans oscuros	Ninguno	Valor base Terrano	Valor base Terrano x 100	Valor base Terrano x 1000	Valor base Terrano x 10000
Durgans dorados	Ninguno	Valor base Terrano	Valor base Terrano x 100	Valor base Terrano x 1000	Valor base Terrano x 10000
Durgans cobrizos	Ninguno	Valor base Terrano	Valor base Terrano x 100	Valor base Terrano x 1000	Valor base Terrano x 10000
Armas básicas convencionales	Ninguno	1D2	Ninguno	1D2	1D10
Armas ligeras	Ninguno	1	1D2	1D2	1D12
Armas intermedias	Ninguno	Ninguna	1	1D2	1D12
Armas pesadas	Ninguno	Ninguna	1	1	1D12
Protecciones ligeras	Ninguno	1D2	1D3	1D3	1D12
Protecciones intermedias	Ninguno	1	1D2	1D3	1D12
Protecciones pesadas	Ninguno	Ninguna	1D2	1D2	1D12
Protecciones extra convencionales	Ninguno	Ninguna	1	1D2	1D12
Salarios convencionales (A1)	Ninguno	Ninguno	Valor base al azar	3 x valor base al azar	10 x valor base al azar
Vestimenta convencional (A2)	Ninguno	1D3	1D4	1D6	1D12
Abalorios y bisutería (A3)	Ninguno	1D2	1D6	1D8	1D12
Equipamiento de aventurero (A4)	Ninguno	1D4	1D6	1D8	1D12
Alimento y sustento (A5)	Ninguno	1D4	1D6	1D8	1D12
Precio por servicios diversos (A6)	Ninguno	Ninguno	Ninguno	3 x valor base al azar	10 x valor base al azar
Herramientas de especialista (A7)	Ninguno	Ninguno	1	1D2	1D6
Materiales de especialista (A7)	Ninguno	Ninguno	1	1D2	1D6
Equipamiento para eruditos (A8)	Ninguno	Ninguno	Ninguno	1D2	1D6
Equipamiento esencialista (A9)	Ninguno	Ninguno	1D2	1D4	1D8
Monturas (A10)	Ninguno	Ninguno	1	1D2	1D4
Sillas y defensas para monturas (A11)	Ninguno	Ninguno	1	1D2	1D4
Pócimas y brebajes (A12)	Ninguno	1D3 ligeras	1D2 hasta avanzadas	1D4 hasta maestra	1D6 hasta supremas
Venenos (A13)	Ninguno	Ninguno	1D2 ligeras	1D2 hasta avanzados	1D6 hasta supremas
Minerales y materiales preciosos (A14)	Ninguno	1D2 hasta rango 1	1D4 hasta rango 2	1D6 hasta rango 3	1D12 hasta rango 4
Equipo diverso maravilloso (A15)	Ninguno	Ninguno	1	1D3	1D6
Armas maravillosas (A16)	Ninguno	Ninguno	Ninguno	1	1D4
Armaduras maravillosas (A16)	Ninguno	Ninguno	Ninguno	1	1D4
Cayados maravillosos (A16)	Ninguno	Ninguno	Ninguno	1	1D3
Anillos maravillosos (A17)	Ninguno	Ninguno	Ninguno	1D2	1D10
Vehículos (A18)	Ninguno	Ninguno	Ninguno	1 hasta ligeros	3 hasta pesados
Armamento para vehículos (A19)	Ninguno	Ninguno	Ninguno	según vehículo	según vehículo
Munición de armamento para vehículos (A20)	Ninguno	Ninguno	Ninguno	5 x según armamento	30 x según armamento

REGLAS Y APLICACIÓN DE TESOROS

En ***roleage®*** existen gran cantidad de criaturas que proporcionan tesoros. Los tesoros descritos en la tabla son orientativos y siempre se encuentran a arbitrio del director de juego. Habrá que tener presente que todos estos tesoros muestran una orientación aproximada de la cantidad de objetos que puede tener un personaje o criatura.

En determinadas circunstancias, el director de juego deberá decidir si las posesiones que se muestran en la tabla citada los posee el personaje entre sus posesiones actuales, o por contra se encuentran en las inmediaciones, vivienda o refugio cercano. Por otro lado, existen criaturas milenarias de gran tamaño como puede ser el Chakran o el Kraken que sí que pueden haber engullido durante el transcurso de su vida vehículos de una u otra forma. Habrá que tener en cuenta que estos objetos se encontrarán deteriorados y seguramente inservibles, aunque sí que podrán aprovecharse sus piezas o si lo decidiese el director de juego ser susceptibles en un futuro de ser reconstruidos.

En cualquier momento, el director de juego podrá decidir sustituir el valor del precio de alguno de los objetos dados en alguna de las tablas por valor monetario si dado el caso le fuera preciso para ser más ajustado en una situación o durante el transcurso de una sesión de juego o campaña. Los salarios convencionales y los precios por servicios prestados son un claro ejemplo de esta norma, puesto que el valor monetario obtenido de esa clase de tesoro es la adquisición de ese dinero por causas similares.

-HÉROES LEGENDARIOS-

LYOR THE MOOTH



Tras el aparente exterminio de los Tyrlins sombríos, los actos de la Llama Nocturna desencadenaron el resurgir de dicha especie destinada al olvido.

De los más profundos territorios de las islas tenebrosas surgió uno de los mejores baluartes para la resucitada especie. Lyor The Mooth significó un punto de inflexión en la historia de los Tyrlins sombríos, convirtiéndose en una de las figuras más temidas por el resto de sus congéneres.

Su insumisión frente a las normas establecidas fue tal que rehusó de formar parte del ejército de los sombríos para vagar en busca de su propio beneficio y de la obtención de mayor poder. Lo que el destino le tenía preparado fue mucho más allá de lo que pensó en su momento, ya que gracias a que recorrió toda Geos, consiguió obtener poderosos aliados en ocasiones de naturaleza muy distinta a la suya.

Tan sólo Lyor fue capaz de tener la osadía de desobedecer las órdenes de la Diosa de la Oscuridad y su objetivo fue *hacer de los Tyrlins sombríos una especie soberana y libre de los yugos de los Orgol, ya que por nacimiento ellos eran los verdaderos dueños y señores de las sombras.*

Conocedor entonces de la verdadera plaga de los Orgol, supo entender que la guerra no debía dirigirse contra los que antaño intentaron exterminar a su especie, sino que debía sacar provecho de ellos para derrotar a los hijos de Mornarth, y quizás una vez conseguido sus objetivos pudiese con tiempo saciar su sed de venganza.

Tras la llegada de la Era del Despertar, Lyor desapareció y nadie más supo de él, pero hay quien relaciona los misteriosos asesinatos de los cuatro grandes reyes de Geos que iniciaron el exterminio de los sombríos con su extraña desaparición.

GEOGRAFÍA E HISTORIA

CAPÍTULO 9

Este capítulo comprende parte de la historia general del mundo de Geos complementaria a los textos mostrados sobre héroes legendarios e historia de las especies en la selección de personaje. Además de las páginas destinadas al preludio, en este capítulo se describe en términos generales una síntesis sobre las eras que se han sucedido en Geos hasta la última conocida de ellas, la Era del Despertar. En este capítulo se describen sucintamente las regiones de todas las especies conocidas como Especies Astrales. Se mencionan modelos arquitectónicos, religiones, fiestas y costumbres de cada una de ellas. También se muestra el mapa del mundo de Geos y su división por regiones y corrientes de esencia.





roleage®

EVOLVED ROLEPLAYING GAME

CARTOGRAFÍA DE GEOS

-ERA DEL DESPERTAR -



-LÍMITES TERRITORIALES-

CAPITALES IMPORTANTES

LAS CUATRO ERAS DE GEOS

El mundo que habitan todas las especies y criaturas de ***roleage®*** ha sido conocido desde sus orígenes como Geos. Este mundo es el único conocido hasta el momento que se ha salvado de la Gran Devoradora Mornarth, la opuesta de Nhul, el padre y creador de los seis Astros Esenciales.

Geos es un planeta con más de cinco millones de años, aunque las primeras especies que habitaron su superficie, conocidas como las Especies Astrales, no aparecieron hasta hace relativamente poco tiempo. Después de que estas acabaran por asentarse en este mundo, anduvieron por cada uno de los continentes dispersas, sin conocimiento de las otras Especies Astrales. Este periodo, conocido con el nombre de la Era de la Creación, les llevó a evolucionar, a acostumbrarse al mundo que les rodeaba y a sentir a su Astro Creador. Cuatro han sido las eras que han conocido las Especies Astrales durante los largos años de vida de este mundo. Tras la Era de la Creación vino la Era de la Conquista, un periodo de transición y de continuos cambios que llevaron a los habitantes de Geos a ser conocedores de aquellos continentes que se alzaban a uno y otro lado de las tierras que habían habitado durante tantos años. Pero este proceso fue acompañado por la pugna de los Astros Creadores por hacerse con el control de la esencia, llevando a todas estas especies al comienzo de un beligerante ciclo.

Durante la Era de la Conquista, Terranos, Vulcanos, Colosos, Felinos, Willens, Tyrlins y Draghos se vieron inmersos en una lucha sin tregua que partía a raíz de sus profundas creencias astrales. Inicialmente, aquellas quienes servían y adoraban al Astro de Oscuridad, del Fuego y del Viento, fueron las primeras en alzarse contra el resto de Especies Astrales. Fue en este mismo periodo, cuando los Felinos, guardianes de todas las Runas Esenciales, capitularon ante el continuo y aguerrido asalto del Imperio Ígneo, perdiéndose en el pasado y en el olvido aquellos fragmentos astrales que encerraban el poder absoluto de toda esencia. Durante años, los conflictos eran aislados, y todo acontecimiento que incitara a las armas se fue desvaneciendo con los años. Pero en las últimas décadas de esta era, el nacimiento de las criaturas de Geos, aquellas entre las que se encontraban los seres de las sombras creados por la Gran Devoradora, empujaron a las Especies Astrales a convivir las unas con las otras, en mayor o menor medida. Una nueva era comenzaba, tras largos años de desconcierto y descubrimientos. La Era de las Sombras daba comienzo.

Esta era trajo una crueldad y una oscuridad inimaginable para los que ahora la estudian como parte del pasado. De entre todas las criaturas nacidas, los Orgol, una especie inteligente, siniestra, macabra y despiadada, surgía de los más profundos y alejados abismos. Se dice que la Gran Devoradora otorgó al Astro del Viento el poder para crear a esta especie siniestra. Con su aparición, y después de que los Tyrlins Sombríos se les unieran, el Astro Negro azotó Geos con una oscuridad casi absoluta, llevando el mundo al borde de su extinción. Oleadas de guerras incesables asolaron el mundo, pugnando toda especie por su supervivencia, o su total desaparición. Esta era fue quizás una de las eras más largas en Geos, desde que las Especies Astrales habitaran por primera vez el mundo. Esta era vio el final de los últimos Draghos Astrales puros y llevó consigo la división final de la estirpe de los Tyrlins, y la reaparición de los Sombríos hacia finales de la misma, tras que aparentemente quedaran extintos en la Era de la Conquista. En esta era, acabaron por forjarse las armas más legendarias recordadas en Geos, a manos de los grandes orfebres esenciales. El océano quedó abierto hasta las mismas profundidades, tras las creaciones de los primeros vehículos subacuáticos. Fue la cuna para todas aquellas criaturas nacidas tras las Especies Astrales.

Finalmente, esta era conduciría a todos aquellos seres que habitaban Geos, a una inaudita lucha por la supervivencia contra sus iguales o contra todo ser que se alzase sobre los continentes de Geos. La oscuridad permaneció en el corazón de todos aquellos quienes vivieron aquellos tenebrosos siglos. El sol ennegreció, dejando paso a una noche casi continua que ofuscaba todo cuanto los ojos de cualquier especie alcanzaban a ver. Todos sus continentes, reinos y comarcas acabaron por sufrir los embistes de la Gran Devoradora, arrasando y marchitando con su presencia todo aquello que existía y se resistía a capitular. Pese a los escritos y manuscritos salvaguardados en las grandes bibliotecas de los templos esenciales y las grandes bibliotecas de los feudos regentes, no se alcanza a citar a todos aquellos héroes que marcarían el cambio de la historia, hacia el nuevo comienzo de una era de esperanza. Una nueva etapa en Geos, donde de pronto el equilibrio entre las esencias volvió a instaurarse.

Las Especies Astrales acabarían por pactar el tratado Rolegiano, un manuscrito donde los grandes señores de los reinos se unirían para formar el gran ejército Rolegiano, amparado bajo la Alianza de los tres Príncipes. Este ejército logró restaurar el equilibrio entre las esencias, aunque a un precio muy elevado. Los grandes Héroes de la época, acabaron por hallar la muerte bajo el yugo de las criaturas de la Gran Devoradora. Otros sin más desaparecieron del mapa sin conocerse su paradero. Pero incluso cuando toda esperanza parecía perdida, el ejército Rolegiano logró devolver el equilibrio en Geos. Es en ese mismo momento fue cuando el equilibrio pareció volver a tomar forma, consolidándose una nueva etapa para Geos, llamada la Era del Despertar.

Un nuevo halo de luz y esperanza para un mundo dispuesto a cambiar. Una nueva etapa para todos aquellos quienes habitan en la actualidad Geos, tras el legado de toda una historia de acontecimientos. El despertar del nuevo sol, dejando atrás la oscuridad que sentenció a decenas de generaciones.

En la Era del Despertar, tras toda su historia, los reinos y continentes han quedado fragmentados y dispersos, desapareciendo algunos de ellos y quebrándose la tierra hasta la forma que en esta era se conoce. Cada una de las especies que forman las Especies Astrales ha podido sobrevivir a la evolución y el paso de las eras, llegándose estas a establecer incluso en aquellos continentes que en la Era de las Sombras pertenecieran a las criaturas y siervos de la Gran Devoradora Mornarth.

Diez son las regiones que componen los ocho continentes de Geos. La Isla de Granito, Fadres, Yrnya, Rissing, Vulcania, Rizzär, Renoth y Menloch. Dos los grandes archipiélagos considerados como reinos, siendo estos Gartha junto a las Islas Tenebrosas y Raashyth junto a las islas Somatrhas.

EL IMPERIO ÍGNEO

En la actualidad, los Terranos ocupan uno de los reinos más extensos del mundo de Geos. Habitan el continente de Rissing, el Reino más amplio y grande de todos los habitados inicialmente por las Especies Astrales. Esta densidad de terreno es conocida como el Imperio Ígneo, la gran Nación de los Terranos. Durante siglos, los Terranos han ocupado este angosto territorio, donde pueden encontrarse grandes cordilleras montañosas, extensas y áridas tierras, bosques largos y amplios, e incluso un gran lago de la amplitud de todo un mar, conocido como el Lago Rissel.

Este reino se encuentra formado por una gran cantidad de aldeas, pueblos, ciudades y numerosas capitales. De entre todas sus capitales, destaca la majestuosa capital de Rissing, el corazón del mismo Imperio Ígneo, donde generación tras generación han tomado el poder los grandes reyes de esta especie. Posee una gran cantidad de pueblos y ciudades marítimas, desde donde los marinos y mercantes establecen las rutas comerciales y de transporte de unos continentes a otros. Situado su reino en los límites del hemisferio Sur de Geos, su extensión abarca miles de kilómetros. En su extremo Sur, linda con Fadrhës, el encuadre de los Colosos, una especie actualmente considerada como amiga, tras que largos años atrás les apoyasen frente a las criaturas de la Gran Devoradora.



ARQUITECTURA TERRANA

Los Terranos poseen una visión muy distinta a la de la mayoría de Especies Astrales sobre la vida, y este hecho queda reflejado en su arquitectura y construcciones. Considerándose a sí mismos como un gran Imperio y una gran nación, construyen y edifican acorde a sus creencias de superioridad y grandeza. Ciudades inmensas levantadas losa a losa cubren el reino de Rissing. Grandes columnas y pilastras adornan las incontables casas, edificios y plazas que forman las ciudades, pueblos, aldeas y capitales de esta especie. Largas y anchas escaleras comunican unas construcciones con otras, encontrándose estas a diferentes alturas y orientaciones, comunicando de un modo racional, simétrico y estudiado todos sus edificios, plazas y calles. Todas sus ciudades poseen una gran cantidad de plazas y parques centrales, diversificados a lo largo de toda su densidad. Del mismo modo, todos y cada uno de sus asentamientos poseen una inmensa plaza central, adornada con colosales pilastras y columnas, donde en un lago central reposa una estatua representativa y conmemorativa de su Astro Creador, Thyreel, el señor del Fuego. Esta plaza y el lugar hacia donde mira la gran estatua de su Astro Creador, siempre está orientada hacia el punto donde se esconde el sol al caer la noche. Las representaciones de estas grandes estatuas varían en función de aquel que la esculpiera. El monumento más grande dedicado al Astro de Fuego se encuentra ubicado en la capital de Rissing, llamada del mismo modo, de la que se dice que mide más de doscientos metros, pudiéndose ver esta desde cualquier punto de la ciudad, incluso a kilómetros de distancia.

RELIGIÓN

Todos los Terranos creen firmemente en su Astro Creador. Grandes templos y santuarios se encuentran dedicados a aquel al que consideran su Deidad, y al que sirven por encima de todas las cosas. Todo Terrano es bautizado al tercer día de su alumbramiento con los últimos rayos del atardecer en las grandes plazas centrales donde descansa el monumento dedicado al gran Astro de Fuego. Su fe ciega en Thyreel les ha convertido en una especie de firmes creencias y convicciones, pensando que todo cuanto han conseguido y que todo cuanto hacen en vida, repercute para bien o para mal en su Dios, pudiendo perder el favor y el don que este les confirió al nacer. Los Templos y santuarios dedicados a Thyreel se encuentran salvaguardados por los grandes Maestros Evocadores de las Esferas de Fuego, los maestros de más alto rango dentro de su sociedad, siendo considerados los elegidos por el mismo Astro Creador para obedecer y hacer cumplir su voluntad en Geos.

FIESTAS Y COSTUMBRES

Los Terranos celebran muchos acontecimientos y fiestas únicas en función del territorio de la región en la que habiten, aunque todos ellos conocen y celebran las más importantes en común. Su festividad más conocida son el Solsticio de Invierno y el Solsticio de verano. Estas fiestas conmemoran el día más largo y más corto del año, preparando para tales fines las calles, establecimientos y comercios una semana antes de su llegada. En estas fiestas celebradas una vez cada seis meses, se rinde homenaje a su Astro Creador, dándole las gracias por el calor con el que arropa a sus tierras, protegiéndolos cada día a su inicio, y velando por ellos hasta los primeros reflejos de la luna. Además de todo ello, en todo el Imperio Ígneo, es conocido el gran tabernáculo llamado "El Plaza", un lugar frecuentemente visitado por los grandes héroes del Reino, regentado por los famosos Sir Oscarven, Mr. Paul & Lord David. Se dice de este establecimiento que sus barriles de Gorgan (la bebida más exquisita de Geos) es capaz de nublar hasta las mentes más avispadas y originar las risas más sonoras de todo el Imperio.

EL REINO DE PIEDRA

En la actualidad, los Vulcanos ocupan uno de los pocos reinos que poseen una gran cordillera montañosa sobre la que descansan una infinidad de cráteres y volcanes. Este continente es conocido por todos por el nombre de Vulcania, debido a su gran volcán central que se dice que es tan profundo, que llega hasta el mismo núcleo del planeta de Geos. Este gran Volcán comunica con una infinidad de grutas, pasadizos y huecos que se expanden a lo largo y ancho de Geos. Una tierra abrupta y angosta, en la que la vegetación es escasa y no pueden encontrarse llanos ni amplitudes de terreno que no se encuentren en desnivel debido al suelo volcánico, rico en minerales y gemas. El Reino de Piedra es la nación de los Vulcanos. Es uno de los continentes más pequeños y extraños habitado por las Especies Astrales.

Debido a su estructura geológica y a la dificultad de las construcciones y asentamientos sobre este tipo de terreno, los Vulcanos viven dispersos en un número reducido de aldeas, pueblos, ciudades y capitales, respecto a otras Especies Astrales. Cada uno de estos asentamientos se encuentra formado por un clan o familia que sirve bajo la supervisión del señor del clan al Rey de los Vulcanos, quien reside en la ciudad capital conocida por el mismo nombre del reino, Vulcania, apostada justo sobre la boca del gran volcán.



Es un continente rodeado completamente por los océanos y se encuentra lidiado al Sur por Rissing (el Imperio Ígneo), al Suroeste por Renoth (el reino Felino), y al Noroeste por Menloch (el reino Willen).

ARQUITECTURA VULCANA

Los Vulcanos son la Especie Astral que más tiempo ha dedicado a sus construcciones, templos y edificaciones. La leyenda dice que esta especie pidió al Astro de Tierra el don de poder trabajar la piedra como nadie. Según cuenta la leyenda, su Astro Creador les concedió este don a cambio de dos de sus dedos, uno de cada mano. Aunque existen edificaciones y construcciones Vulcanas en la superficie de Vulcania y en algunos reinos libres, la mayor parte de sus aldeas, pueblos, ciudades y capitales se encuentran esculpidas y levantadas en la misma piedra de las montañas, desfiladeros, o en las mismas entrañas del mundo. Infinidad de pilastras y pilares adornan todos y cada uno de los pabellones, salas y antesalas que forman las cuadriculadas y extensas fortificaciones Vulcanas.

La simetría es un elemento indispensable en todos y cada uno de los asentamientos que esta especie ha levantado durante el transcurso de las eras. Los techos de sus construcciones y el acabado de todo su trabajo rozan la perfección. En todo asentamiento Vulcano puede encontrarse el gran bastión dedicado a los ancestrales Chakran, criaturas mitológicas que habitan las profundidades de Geos, de las que se dice que son la misma reencarnación de Ugran, señor y Astro de la Tierra. Sus edificaciones subterráneas o esculpidas en la misma piedra muchas veces alcanzan el exterior de las montañas, dejando pasar los rayos del Sol a través de las complejas construcciones que se alzan hasta los límites exteriores.

RELIGIÓN

Todos los Vulcanos han servido desde el principio de las eras a Ugran, su Astro Creador. Todo cuanto hacen y todo cuanto construyen se encuentra basado en la creencia de que serán recompensados en su muerte, alcanzando de este modo el gran Santuario Astral de Tierra. Este santuario según la mitología y religión Vulcana se encuentra comprendido por todas aquellas construcciones y elementos que su especie ha elaborado durante eras en honor y en nombre de Ugran. El valuarte y refugio sagrado para los Vulcanos que hayan alcanzado en vida el reconocimiento de su pueblo. En todos los asentamientos Vulcanos existen Templos y santuarios dedicados a Ugran, en los que estatuas de Chakrans, pilares y grabados adornan sus estructuras. Estos templos o santuarios se encuentran protegidos por aquel que se encuentre considerado dentro de su clan como el señor del clan, quienes reciben siempre el antenombre de "Krann-".

FIESTAS Y COSTUMBRES

Los Vulcanos no poseen fiestas significativas, aunque por otro lado se trata de una especie de fuertes y ancestrales costumbres. Todo Vulcano debe abandonar el asentamiento donde se encuentre y descender a través del gran volcán de Vulcania, donde deberá sobrevivir durante todo un año, siempre y cuando haya podido apoderarse de unos cristales esenciales de poco valor, pero que tan sólo se encuentran cerca del núcleo. Una prueba para demostrar su independencia y fortaleza frente al mundo y frente a Ugran, su Astro Creador. Los pasajes, grutas y subterráneos que componen el mundo en sus entrañas, convierte a esta iniciación en un ritual muy peligroso, debido a los incontables seres y corrientes esenciales a los que se debe hacer frente para no perecer.

LOS HIJOS DEL VIENTO

Los Colosos son quizás una de las especies que más ha sufrido las inclemencias del paso de las eras sobre el mundo de Geos. Ideados inicialmente por su astro creador para asolar todas las tierras de Geos y servir de este modo a la Gran Devoradora, el sentimiento de libertad albergado en lo más profundo de sus corazones les llevó a resistirse a la voluntad de su creador, ganándose el descontento del mismo. Los Colosos viven continuamente en libertad, aislados casi siempre de todo cuanto ocurre a su alrededor.

Viven agrupados en pequeñas comunas o tribus de miembros de su especie, nómadas por su naturaleza, viajando a lo largo y ancho del continente de Fadres según la época del año y las cosechas. Los lazos de unión que mantienen con su propia tribu son incluso más fuertes que su gran convicción y forma física.

Leales a todos aquellos a quienes consideran amigos, los Colosos emprendieron una larga alianza junto al Imperio Ígneo cuando aquellos les ayudaron a protegerse y a expulsar de sus tierras las oleadas de Orgols y criaturas de las sombras que fueron enviadas y creadas en Geos por los Astros Esenciales. Aquella Alianza les llevó a unirse al tratado Rolegiano, llevando a toda esta especie a la guerra con un inquebrantable arrojo hacia finales de la Era de las Sombras.



ARQUITECTURA COLOSA

Los Colosos viven en pequeñas comunas y campamentos nómadas a lo largo de las cordilleras que recorren los largos cañones del viento gélido que llega desde el océano más cercano al continente helado de Renoth. Sus construcciones no suelen ser ostentosas, y sus casas y cabañas son meramente funcionales. Viven en armonía con todos aquellos elementos que le rodean, buscando siempre aquellas cordilleras y riscos montañosos más elevados donde el poderoso viento golpee con fuerza sus rostros, recordándoles que siguen vivos, y que son libres como el propio viento. En un campamento o tribu colosa, los miembros de toda una comunidad viven en conjunto unos con otros.

Mujeres, niños, adultos y ancianos conviven aunque no posean lazos de sangre bajo el mismo techo, formando de ese modo grandes cabañas o refugios donde cobijarse en las duras y frías noches en el reino de Fadres. Sus construcciones suelen ser de madera, cañas y rocas con pequeñas oberturas a modo de chimeneas por donde hacer fluir el humo y el viento a su través. En cada tribu suele haber un establecimiento para el herrero, una gran cabaña para el Chamán evocador de la comunidad y una construcción mucho mayor para el cacique de la tribu y los miembros más cercanos al mismo.

RELIGIÓN

Todos los Colosos rinden tributo a su Astro Creador, incluso cuando este les traicionó enviando sobre el mundo a los Orgols para cumplir con el cometido por el que los Colosos habían sido creados. Pese a todo, el mismo viento que recorre la vasta extensión de terreno que forman los riscos y cordilleras montañosas de Fadres, los Colosos siguen fieles a sus convicciones y a aquel ente que les dio la vida, y lo recuerdan día a día. Se sienten libres como el viento, y su religión se encuentra basada más en una forma de vida que en una religión en sí misma. Dentro de una comunidad de Colosos siempre existe un gran chamán como guía espiritual.

Esta figura se encuentra considerada dentro de su propia comunidad como un gran sabio, una figura a la que acudir en busca de opinión y ayuda. Por norma general, este chamán es la figura más anciana de la comunidad o tribu, y todo miembro Coloso que se encuentre bajo su misma comunidad arriesgaría la vida sin dudarlo para salvaguardar la de su guía.

FIESTAS Y COSTUMBRES

Los Colosos no poseen ninguna fiesta conmemorativa. No obstante, son criaturas de fuertes convicciones y de costumbres muy arraigadas a su pueblo, generación tras generación. Cuando el clima cambia del invierno al comienzo de la primavera, los caciques actuales de las tribus colosas realizan una migración hacia el pico más alto de toda la cordillera montañosa de Fadres, en la misma cima de la única capital conocida como asentamiento fijo, Fadra. Fadra es un antiguo asentamiento Coloso, actualmente en ruinas, desde donde pueden verse todas las cordilleras y riscos de su reino a kilómetros de distancia. Una vez allí, hacen recuento de los nuevos miembros de la comunidad, y discuten sobre todos aquellos acontecimientos a los que las tribus y comunidades se han visto sometidos a lo largo de toda una estación. Otra costumbre muy arraigada en la comunidad colosa es la reunión diaria de toda la tribu al amparo de una hoguera, donde niños, mujeres, ancianos y jóvenes, se reúnen para bailar, conversar y hablar.

LA ESTIRPE DEL HIELO

Los Felinos desde el comienzo de las Especies Astrales en el mundo de Geos han llevado un gran peso en el devenir de todos los acontecimientos que se han sucedido a lo largo del tiempo. Fueron creados por el Astro de Hielo para salvaguardar los secretos de todas las esencias en el reino de Renoth, el continente de hielo, un lugar glaciar donde la supervivencia es casi imposible.

Renoth es un continente amparado por las frías y profundas aguas del océano, junto a Vulcania y Rissing. Su acceso fue durante miles de años impracticable para toda Especie Astral, puesto que una gran cordillera de hielo se levantaba desde las mismas aguas heladas del océano encerrando en su interior al gran continente donde los Felinos vivían con el único cometido de salvaguardar todos los secretos de las esencias. Una especie de nobles ideales y de inquebrantable voluntad.

Durante miles de años vivieron sin mayor conocimiento del resto del mundo, incluso durante el inicio de la Era de la Conquista. Pero fue en esta misma época cuando los Terranos, habiendo establecido y formado ya el Imperio Ígneo, acudieron hasta los límites de su reino, comenzando de este modo una de las tantas grandes batallas que se sucedieron en aquella época entre las Especies Astrales por la conquista, expansión y conocimiento de todo aquello que se encontraba más allá de los lugares que habían habitado durante siglos.



Los Felinos fueron casi llevados a la total extinción, y en un último aliento frente a las costas de sus tierras, los fragmentos que encerraban los secretos de todas las esencias fueron destruidos para evitar de este modo que una especie se alzara con el sumo conocimiento de toda esencia, el secreto de Nhul, el padre y creador de toda esencia.

ARQUITECTURA FELINA

Los Felinos viven en un continente completamente sumergido en el hielo. Todo el reino se encuentra levantado sobre metros de nieve y densas cordilleras, montañas y capas de hielo.

En la antigüedad, grandes ciudades podían encontrarse albergadas en las montañas más profundas o en los valles de nieve y hielo. En aquellos tiempos los integrantes que formaban a toda la especie felina vivían en ciudades en simbiosis con el hielo, aprovechando para sus construcciones y edificaciones la propia erosión del terreno, y los mismos afilados picos que formaban las abruptas y gélidas tierras de Renoth. Actualmente y tras que los Terranos llevaran casi a la extinción a esta especie, viven en solitario aislados del resto de sus congéneres en vergüenza por el fracaso que sintieron en el pasado. Sus edificaciones en la Era del Despertar se encuentran formadas a partir de elementos naturales en lugares de difícil acceso incluso para los aventureros más experimentados.

RELIGIÓN

Creen firmemente que fallaron a su Astro Creador, y la mayoría de ellos viven en su propia resignación. Muchos Felinos vagan por todo el mundo de Geos buscando el perdón para su propia existencia, anhelando lograr reparar el fallo de sus antepasados a su Astro Creador. En la Era de las Sombras, los Felinos aunque dispersos y reducidos en número se unieron en alianza al tratado Rolegiano para liberar al mundo de la amenaza de las criaturas de las sombras.

En aquellos tiempos, muchos Felinos fueron recordados por su gran valentía y perseverancia en las artes del acero y de las evocaciones, convirtiéndose en figuras reconocidas y de gran peso en los ejércitos rolegianos formados por la Alianza de los tres Príncipes. Muchos de ellos fallecieron en aquella oscura época, pero el resto de Especies Astrales rendirían homenaje y reconocimiento en su mayoría a esta especie por su arrojo y devoción. Los Felinos claramente fueron un punto decisivo en las filas rolegianas. Actualmente viven en armonía con el resto de especies, vagando libremente si es su deseo por aquellos parajes donde son recordados, intentando recobrar la fe que creen perdida.

FIESTAS Y COSTUMBRES

Los Felinos son una especie que en la antigüedad celebraban grandes fiestas a las orillas de los grandes lagos helados del reino de Renoth. En sus fiestas adoraban y realzaban su devoción hacia el Astro del Hielo por haber sido escogidos para salvaguardar los secretos más antiguos y ancestrales de Geos, el secreto de toda esencia. Tras la Era de la Conquista, todo el pueblo Felino dejó de llevar a cabo estas celebraciones, hasta el punto de haberse convertido en mitos y recuerdos de los antepasados. Son una especie noble y leal, aunque algunos de ellos pueden resultar hoscos por naturaleza, y en sus propias costumbres diarias pueden entreverse estos hechos. Raramente suelen estar rodeados por multitudes y no les gusta ser el centro de atención o de reconocimiento. Por su difícil pasado, suelen huir de todo tipo de celebraciones, ya sean propias o ajenas.

LOS PRIMEROS EVOCADORES

De todas las Especies Astrales que forman el mundo de Geos, los Willen son la única de todas ellas que no fue engendrada por ninguno de los seis Astros Creadores. Según la leyenda y la mitología, se dice que esta especie fue la única que fue concebida sin la intervención de los Astros de fuego, hielo, viento, luz y oscuridad. Según los viejos manuscritos salvaguardados en las grandes bibliotecas de los reinos y continentes, esta especie podría haber sido concebida por el mismísimo Nhul, señor de Hamma. La única especie capaz de dominar y aprender más rápido los designios y la energía de la misma esencia.

Los Willen son una especie apacible y de naturaleza tranquila, que ha dedicado toda su existencia al estudio y adiestramiento de la esencia. Pese a su aspecto y naturaleza, los Willen pueden ser aliados de extremo poder y a tener en consideración. Todos sus conocimientos y los siglos de estudios les han convertido en una de las especies astrales más reconocidas a lo largo del mundo de Geos.



Fueron los Willen quienes sin estar predispuestos inicialmente para las artes del acero, lograron desarrollar esencias alternativas a las esferas esenciales: los sellos evocadores. Estos sellos parten de las bases de cada una de las esencias, y de la mezcla de algunas de ellas para facilitar su vida y todas aquellas situaciones que pudieran necesitar. Fueron los creadores de los primeros títeres mediante los sellos, posteriormente reproducidos por los vulcanos y comercializados a lo largo de todos los reinos que comprenden el mundo de Geos. Son una especie simpática y apacible por naturaleza, aunque en las altas esferas de la sociedad son utilizados y contratados como consejeros y en algunas ocasiones, asesinos o agentes de los gobiernos locales. Su apariencia les convierte inicialmente en un objetivo a no tomar en cuenta, cosa que puede resultar letal en manos de estos poderosos evocadores o inteligentes y prácticos estrategas.

ARQUITECTURA WILLEN

Los Willen tienen un concepto de la vida y de la comodidad como ninguna otra especie en el mundo de Geos. Todo cuanto construyen y edifican tiene un significado más que funcional, puesto que se encuentra medido y estudiado con mucho detenimiento. Sus ciudades, pueblos, aldeas o capitales poseen un aspecto muy hogareño, apacible y de un irresistible aspecto rústico de ensueño. Localizados y albergados sobre ríos que cruzan sus mismos asentamientos, bosques sobre los que se alzan sus ciudades y extensas llanuras desde donde pueden observarse los intensos coloridos del cielo y desde donde se advierten todas las corrientes y emanaciones de esencia que cubren la región del planeta en las que aparecieron por primera vez sobre el mundo. Sus casas y establecimientos se encuentran formados casi en su totalidad por materiales orgánicos y naturales, espacios limpios, ordenados y relajantes, pudiéndose contemplar todo su estilo de vida en cada calle de sus asentamientos o construcciones que realizan.

RELIGIÓN

Todos los Willen tienen la creencia de que los Astros Creadores, pese a ser considerados como dioses por el resto de Especies Astrales, no son más que la punta del iceberg del único y gran Creador, Nhul señor de Hamma. El resto de especies consideran a Nhul como una figura suprema, creadora de dioses, mientras que los Willen son los únicos que le consideran como el único Creador Supremo. Es por ello por lo que se cree que fueron tocados por el propio Nhul, y que este los dispuso sobre el mundo, equilibrando de ese modo las esencias y las especies ligadas a ellas.

Todos los Willen albergan con sumo secreto y cuidado el conocimiento que durante generaciones y generaciones se les ha transmitido de padres a hijos, de maestros a alumnos. De todas las Especies Astrales, los Willen son quizás los más devotos a su Dios, siendo según su creencia el único que merece tal mención. Grandes templos con inmensos valles cubren la geografía del reino de Menloch, el único continente donde existen grandes lagunas de esencia distribuidas a lo largo y ancho de toda su geografía.

FIESTAS Y COSTUMBRES

Los Willen ven la vida desde un prisma muy distinto al de otras Especies Astrales. Pese a su dedicación absoluta a la esencia, han aprendido a utilizarla para disfrutar de los placeres más nimios de la vida cotidiana, y cualquier hecho o acontecimiento sucedido siempre es una buena excusa con la que realizar una fiesta o celebración. Poseen una debilidad muy grande hacia estas celebraciones, puesto que les encanta la vida social, los banquetes, bailes y todo aquel acontecimiento que se encuentre ligado a un momento de dedicación absoluto para su descanso y disfrute.

LOS ASTROS OPUESTOS. LOS TYRLIN DE LUZ

De entre todas las Especies Astrales conocidas, los Tyrlin son la única de todas ellas que alberga en su seno dos razas claramente distintas pero iguales al mismo tiempo. Son la única especie que fue concebida por dos Astros Creadores, el de Luz y el de Oscuridad. Una de estas razas, los Tyrlin de Luz, forman y comprenden la nobleza y pureza de toda especie Astral. Fueron concebidas y ligadas al mundo de Geos para salvaguardar los secretos que encierra la luz y la vida, manteniendo de este modo el equilibrio junto a sus hermanos o primos gemelos, los Tyrlin Sombríos, protectores del Astro de Oscuridad.

Durante eras, los Tyrlin de Luz han permanecido confinados en las tierras más alejadas de la geografía de Geos, conocidas como las Islas de Gartha. Pese al tamaño reducido en comparación con el resto de reinos y continentes, las islas que comprenden los territorios de los Tyrlin de Luz se encuentran fuertemente protegidas y salvaguardadas por los guerreros y evocadores más equilibrados del resto de las Especies Astrales. Sus amplios conocimientos de las esencias y sus poderosos descubrimientos en las artes de la invocación de criaturas esenciales les ha hecho ganarse la reputación de ser los invocadores más poderosos. De entre todas las Especies Astrales, se rumorea que algunos Tyrlin de Luz se convirtieron en Esencer de este Astro, siendo considerados como los elegidos e hijos del mismo Astro de Luz Anthalas, su representación corpórea sobre Geos. Entre los Tyrlin de Luz se encuentran muchos de los grandes héroes legendarios del pasado, siempre dispuestos a equilibrar la balanza ente todas las esencias.



ARQUITECTURA TYRLIN. ESPECIE ASTRAL DE LUZ

Los Tyrlin de luz viven en una gran cantidad de Islas e islotes que rodean a su gran y único reino principal, el continente de Gartha, junto a la cordillera más grande y extensa de toda Geos, la Gran Columna, un continente que se alza desde la base en el mar hasta 28 kilómetros de altitud en su cima más elevada. Desde cualquier parte del mundo puede verse en la distancia la gran columna, y todas las ciudades y construcciones de los Tyrlin de Luz se encuentran distribuidas y orientadas hacia la Gran Columna. Debido a las condiciones climatológicas y al aspecto tropical que cubre todo este reino y continente, sus casas, castillos y edificaciones se encuentran ubicadas en capitales, aldeas pueblos y ciudades inmersas en extensos terrenos repletos de palmeras de Gartha y bayas del norte, elementos indispensables en la elaboración de muchas pócimas y brebajes empleadas para la curación. Sus construcciones son sólidas y consistentes, formadas por casas de varios tejados superpuestos y de torres de aspecto ovalado que emulan la grandeza de su Astro Creador, alzándose en el cielo sobre el horizonte, buscando siempre los rayos del Sol. Incluso en la oscuridad de la noche, estas edificaciones reflejan la luz de la luna y las estrellas, alumbrando a las comunidades de Tyrlins con una suave y tranquilizadora luz que llega a todos los puntos de sus construcciones.

RELIGIÓN

Todos los Tyrlin de Luz poseen una fe ciega en la voluntad de todas y cada una de las Especies Astrales, incluida la de su Astros Opuestos, los Tyrlin Sombríos. Grandes templos en honor a Anthalas se encuentran construidos en el corazón de sus ciudades y capitales en honor a su Astro Creador. En estos templos un gran evocador Tyrlin enseña a todos los discípulos que deseen ser fieles a sus convicciones los secretos de toda esta esfera de esencia.

Los grandes evocadores que siguen esta esencia aprenden a invocar a los esenciales de luz que protegen los ríos y lagunas esenciales para ayudar a todo aquel que lo necesite siempre y cuando el equilibrio de la esencia sea todo cuanto busquen. Los Tyrlin de luz rezan al alba con los primeros rayos de la luz del Sol a su Astro Creador para que guíe sus pasos a lo largo del día que les espera.

FIESTAS Y COSTUMBRES

Los Tyrlin son una especie de costumbres arraigadas y familiares donde la comunidad representa el núcleo de toda convivencia entre sus congéneres. Una vez al año, esta especie se reúne en las costas de Gartha y las islas que pertenecen a este reino para rendir homenaje a los Tyrlin que ya no se encuentran entre los suyos. Grandes héroes, amigos, familiares y todo aquel Tyrlin que ha hallado la muerte es recordado y orado por todos aquellos que aún se encuentran en el mundo de Geos. Según cuentan los afortunados que han podido presenciar este acontecimiento, una gran calma se propaga por todo el reino y puede incluso sentirse la presencia de todos aquellos por los que se está orando. Además existen y poseen gran diversidad de fiestas, todas ellas de una inigualable calidad cultural.

LOS ASTROS OPUESTOS. LOS TYRLIN DE OSCURIDAD

De entre todas las Especies Astrales conocidas, los Tyrlin son la única de todas ellas que alberga en su seno dos razas claramente distintas pero iguales al mismo tiempo. Son la única especie que fueron concebidas por dos Astros Creadores, el de Luz y el de Oscuridad. Una de estas razas, los Tyrlin de oscuridad, antaño convivieron con sus primos y hermanos los Tyrlin de Luz. Iguales y distintos al mismo tiempo, los únicos rasgos físicos claramente diferenciados entre ellos es la tonalidad de sus pieles y cabellos.

De piel bronceada y teñida casi de una tonalidad marrón similar al del chocolate, su estilo de vida y su devoción por la navegación acabó por convertirles quizás en la Especie Astral más diestra en el manejo de embarcaciones. Pero esta raza de la especie de los Tyrlin fue corrompida en la antigüedad por la Gran Devoradora, y traicionaron a sus primos y hermanos los Tyrlin de Luz aliándose con las criaturas de las sombras que comenzaron a asentarse en Geos a finales de la Era de las Conquistas, y consolidándose a principios de la Era de las Sombras.



Los Tyrlins Sombríos junto a los Orgols fueron quienes encabezaron las primeras hordas en contra de las Especies Astrales. Los Tyrlin Sombríos tenían un concepto muy distinto de la igualdad y se cree que Mornarth les ofreció reinar sobre Geos a su lado, en un mundo donde vagarían libremente por los mares y océanos. A principios de la Era de las Sombras, esta raza de la especie de los Tyrlin quedó mermada debido a las continuas guerras contra las Especies Astrales, y pese a su portentoso ejército militar y de navegación, se les creyó extintos sobre Geos para siempre.

No obstante, unos pocos sobrevivieron en las angostas y peligrosas aguas del Mar Sombrío, estableciéndose en el Reino de Malvania, una antigua civilización Tyrlin del comienzo de la Era de la Conquista. Sólo unos pocos Tyrlin Sombríos fueron vistos durante el transcurso de su supuesta desaparición en distintos acontecimientos de vital importancia para el futuro del mundo de Geos.

Finalmente, tras su reaparición hacia finales de esta oscura era, volvieron a resurgir de sus cenizas incorporándose a la Alianza de los tres Príncipes, siendo uno de ellos el heredero de las tierras de su especie. Aquella alianza fue decisiva para todas las Especies Astrales, quienes una vez reunidas de nuevo, equilibraron el poder de toda la esencia dando pie a una nueva era, la Era del Despertar.

ARQUITECTURA TYRLIN. ESPECIE ASTRAL DE OSCURIDAD

Los Tyrlin de oscuridad hasta los principios de la Era de las Sombras vivían en el mismo tipo de ciudades y asentamientos que los Tyrlin de Luz. En la actualidad, tras su reaparición hacia finales de la Era de las Sombras, viven dispersos entre las diversas islas que forman el peligroso Mar Sombrío al noroeste de Gartha. Su principal asentamiento es Malvania, una isla maldita y prohibida para todo aquel osado que no pertenezca a esta especie o no se rija por los grandes tratados de la piratería. La mayoría de ellos viven en embarcaciones tanto marítimas como aéreas, e incluso en vehículos subacuáticos, alcanzando tan sólo las costas para abastecerse de provisiones y de bobinas de esencia suficientes para permanecer en alta mar o sobre sus territorios durante un largo periodo de tiempo en busca de durgans, gemas y cualquier otro objeto con el que hacerse en posesión. Estos navíos-hogar son más bien embarcaciones de guerra que apenas cumplen con los requisitos mínimos de lo que debería ser una vivienda. Nacieron para el mar y para la guerra, y en ello se basa toda su existencia.

RELIGIÓN

Los Tyrlin Sombríos en la antigüedad adoraban y rendían homenaje y lealtad a su Astro Creador, y por encima de él aún más a la Gran Devoradora. Tras que esta les dejase a su amparo, casi llevados al extermino, los Tyrlin Sombríos decidieron seguir aprovechándose de los favores que el Astro de Oscuridad les había concedido, aunque únicamente para beneficio propio. Del mismo modo que los Tyrlin de Luz son capaces de invocar a los grandes esenciales del viento, los grandes evocadores Tyrlin sombríos son capaces de invocar a las criaturas más siniestras y funestas sobre toda Geos. Una especie sin mayor creencia que su propia riqueza. Una especie que mira en pro de sus propios beneficios.

FIESTAS Y COSTUMBRES

Los Tyrlin Sombríos son popularmente reconocidos por sus salvajes fiestas tras sus victorias, en las que el placer personal prevalece sobre cualquier otra clase de entretenimiento. Orgías multitudinarias y su libre entendimiento de la vida lleva a esta especie a una vida de libertinaje por ambos sexos. Raramente contraen matrimonio aunque sí que dejan descendientes. De macabras y raras costumbres, esta especie es sin duda temida tanto en su habilidad y maestría en el arte del acero y las evocaciones, como en las fiestas y rituales sanguinarios y de iniciación de toda su especie.

LOS GUARDIANES ASTRALES

Antes de que las Especies Astrales conocieran la existencia las unas de las otras, todos los Astros Creadores dieron vida a una única especie que se encargaría de mantener el equilibrio y velar por la seguridad del resto de las Especies Astrales.

Del mismo modo que sus Astros Creadores, los Draghos, una ancestral especie mitad Dragón mitad terranoide, esta especie fue dotada de un valioso don, capaces de sobrevolar todo el mundo de Geos para salvaguardar a todas las especies que habitaban en él. Poderosos y de una gran valentía y honestidad, esta especie fue considerada durante muchos siglos como los enviados de los Astros Creadores, quienes surcaban los cielos protegiéndolos de todo cuanto pudiera amenazarles.



Pero su misión y el mismo hecho por el que habían sido creados no tardaría en llegar a su fin con el principio de la Era de la Conquista. En un periodo de tiempo relativamente corto, aquellos quienes una vez habían sido venerados como los primeros hijos de los Astros Creadores, serían buscados y exterminados por aquellas especies que intentaban conquistar y asolar los reinos y continentes vecinos. Como protectores de los reductos de tierra y especies a las que se habían visto obligados a proteger, su misma especie se vio envuelta en una gran lucha interna, entre sus convicciones morales y éticas hacia su propia estirpe y Astro Creador. En la Era de las Sombras, volvieron a reagruparse para ayudar a las Especies Astrales junto a la Alianza de los tres Príncipes, aunque esta decisión les llevó casi al olvido. Los antiguos y ancestrales Draghos, criaturas milenarias y supuestamente inmortales, hallaron la muerte en las grandes batallas que se cobraron en la Era de las Sombras las criaturas de la Gran Devoradora.

Sólo un miembro de cada Astro de esta especie se retiró y alejó para salvaguardar su propia herencia y su existencia sobre el mundo, con el único motivo de poder volver a ayudar a futuras generaciones y seguir velando por todas las Especies Astrales. Se exiliaron a las islas de Somatrhas, un conjunto de islas de gran tamaño muy alejadas y perdidas a los ojos de todos los habitantes de Geos. Allí, sus únicos supervivientes, uno por cada uno de los Astros, incomprensiblemente evolucionaron pudiendo dar paso a la vida de nuevos Draghos, comenzando a poder tener descendencia, cosa que les había sido negada desde el principio de su existencia. En la actualidad, son un número reducido, y son temidos y admirados por igual.

ARQUITECTURA DRAGHO

Los Draghos viven habitualmente en parajes naturales al cobijo de grutas, montañas y vastas extensiones de terreno, sobrevolando los cielos de un lado a otro. Sólo en las islas de Somatrha se conocen viejas edificaciones y templos de antiguas civilizaciones, aparentemente construidas por los primeros Draghos que habitaron el mundo, donde los escasos miembros de esta especie viven en pequeñas comunidades de miembros de la Especie Astral a la que pertenecen. Estos templos se encuentran inmersos entre abundante vegetación y en parajes completamente inaccesibles a primera vista. Sus cualidades innatas para volar hacen que estos templos suelan encontrarse en lugares elevados y de dificultoso acceso para evitar de este modo poder ser sorprendidos.

RELIGIÓN

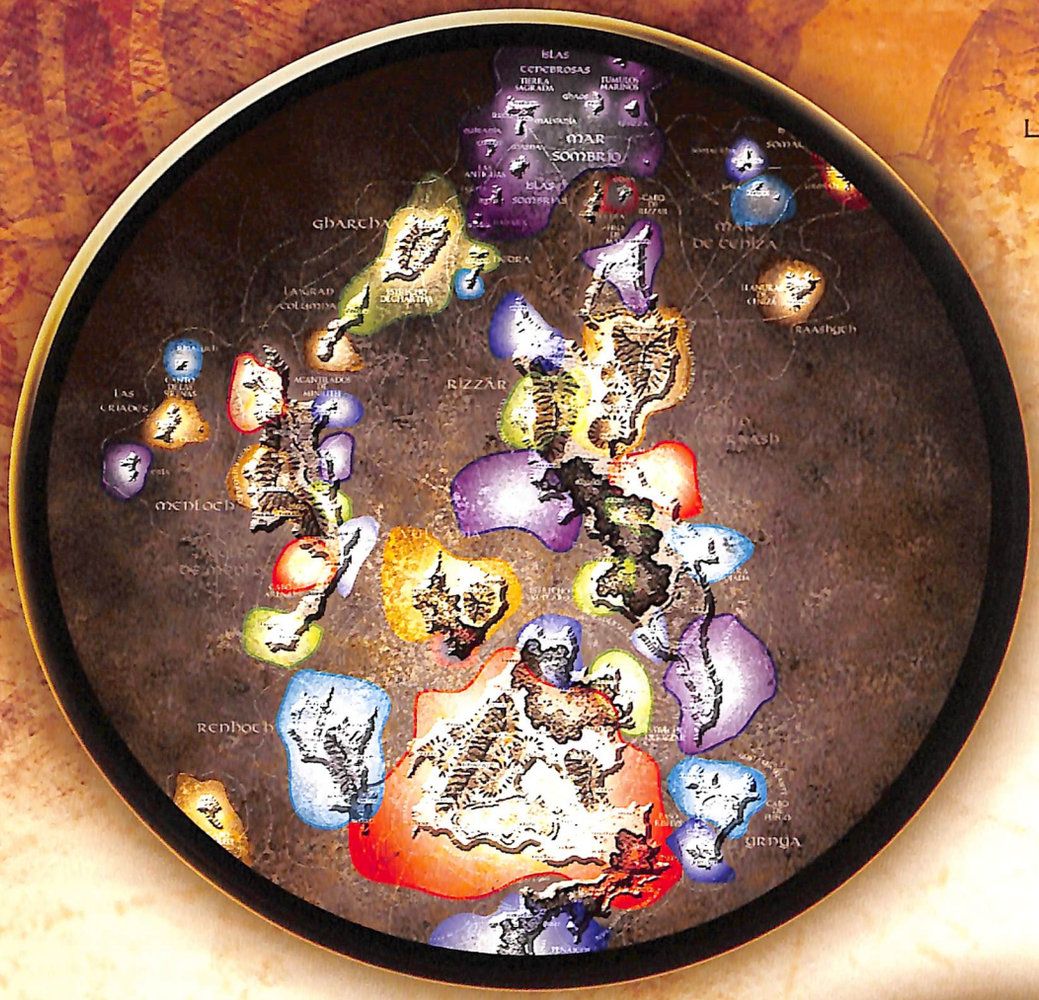
Todos los Draghos poseen una fe y una convicción ciega en el poder que los Astros Creadores les concedieron a su creación. Son una especie de estrictas convicciones religiosas, todas ellas basadas en los designios de sus creadores, a los que, a pesar de haberles llevado a su casi total desaparición, obedecieron ciegamente sin importarles las consecuencias que les pudiesen deparar por seguir dichos mandatos.

Se cree que son la única especie que conoce el paradero de los primeros templos de esencia que se construyeron sobre Geos en honor a sus Astros Creadores, construidos directamente del sudor y esfuerzo de sus antepasados.

FIESTAS Y COSTUMBRES

Los Draghos no poseen fiestas significativas de mayor importancia o relevancia dentro de su especie, aunque sí que poseen costumbres muy arraigadas de sus antepasados, como puede ser el hecho de su ritual de iniciación como Dragho. Hasta que los Draghos no poseen una cierta edad, no se les deja salir de aquellos asentamientos donde han nacido. Para este hecho pueden pasar incluso 20 años que suele estar relacionado con la edad a la que suelen iniciar sus aptitudes de despegar o planear. El hecho de que vivan en lugares muy inaccesibles y en ocasiones a gran altitud hace que este ritual sirva como seguridad para aquellos Draghos que no se encuentren preparados inicialmente para la vida fuera de los territorios seguros donde se encuentran establecidos sus asentamientos en las Islas de Somatrha.

LAGUNAS ESENCIALES
- ERA DEL DESPERTAR -



- HIELO
- TIERRA
- VIENTO
- FUEGO
- LUZ
- OSCURIDAD

REGIONES DE GEOS
- ERA DEL DESPERTAR -



roleage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

LAGUNAS Y RÍOS DE ESENCIA

Al igual que sucede con las criaturas de Geos, todo el planeta se ve afectado por la influencia de la esencia.

A lo ancho y largo de la geografía de Geos existen núcleos y acumulaciones de distintas variantes de la esencia a modo de lagunas. En realidad coexisten todas las variantes en dichas zonas, sólo que hay una de ellas que destaca sobre el resto.

Salvo en contadas ocasiones, los mares de Geos suelen ser zonas neutras de esencia donde reina el equilibrio, y es a través de la corteza del planeta por donde se producen mayores emanaciones de esencia. En realidad si se pudiera descender hasta las profundidades de los océanos y se tocase el fondo, se vería que también está afectado por dichas emanaciones.

El hecho de permanecer bajo la influencia de cualquier laguna de esencia puede hacer que un personaje o criatura se vea afectado por dicha emanación. Las criaturas que sean afines a dicha variante de esencia obtendrían un bonificador de 10 puntos a todas sus tiradas relacionadas con la esencia, y por contra las que tuviesen a esa variante como esencia opuesta sufrirían un penalizador de 10 puntos a las tiradas correspondientes.

Esta situación puede suponer un factor decisivo a la hora de realizar combates con evocaciones ya que puede inclinar la balanza hacia las criaturas cuya esencia primaria sea igual a la de la laguna en la que estén, lo que se puede utilizar como un factor muy importante a la hora de decidir la localización de un combate por parte de los estrategas. No obstante, se trata de una regla opcional que será aplicada sólo si el director de juego lo estimase oportuno.

Otra característica muy importante relacionada con las lagunas de esencia son los ríos de esencia. Existe una especie de túneles que comunican a todas las lagunas de la misma variante de esencia, normalmente suelen comunicarlas a través del núcleo del planeta.

Tras largos años de investigaciones de los más eruditos evocadores, se ha llegado a descifrar la manera de localizar dichas corrientes de esencia, e incluso los evocadores más expertos pueden llegar a fundirse con la esencia temporalmente y dejarse llevar a través de dichos ríos de manera que pueden transportarse desde unas lagunas a otras. Se trata de una técnica muy depurada y a la vez arriesgada ya que en ocasiones se puede aparecer en cualquier punta de Geos si se comete el más mínimo error en los cálculos.

Lo que en principio supuso una revolución que ayudaría a comunicar a todas las localizaciones de Geos potenciando el comercio y las relaciones entre especies, pronto fue utilizado como medio de desplazamiento de ejércitos para el uso de la guerra.

Desde que esto sucediese, y sobre todo a partir de la Era del Despertar, los más altos mandatarios de cada uno de los reinos de Geos decidieron asentar poderosas fortificaciones a cada extremo de los ríos más conocidos, para evitar de este modo el libre albedrío que antaño existiese. Algunos ciudadanos opinan que se han aprovechado para el cobro de impuestos para poder atravesarlos y el comercio entre los reinos se ha visto claramente afectado. Otros en cambio han aplaudido la decisión para aumentar la seguridad y mejorar la calidad de vida de sus habitantes.

A pesar de ello, todavía es posible hallar ríos de esencia menores que comunican las lagunas, aunque su tamaño normalmente no es capaz de soportar viajes de más de cuatro o cinco criaturas a la vez, lo que no supone una amenaza para los ejércitos de los reinos de Geos. De estos pequeños ríos es de los que se aprovechan los aventureros comunes al igual que los rufianes que se dedican al contrabando.

Los Willen tienen la creencia de que cada 500 años las entrañas de Geos se remueven y los ríos y lagunas se desplazan conformando nuevas disposiciones, pero todavía no han podido demostrarlo ya que no ha pasado el tiempo suficiente desde que se hiciese el el descubrimiento para comprobarlo. Algunos chamanes Colosos afirman que existieron grandes guerreros en la antigüedad que transportaban su alma con la ayuda de criaturas astrales a través de las entrañas de Geos.

REGIONES

Se dice que el libre comercio entre las diversas localizaciones dio lugar a que se tomase la decisión en el Concilio de Ulgrhaner en el año 836 de la Era de las Conquistas de que se estableciesen ciertas delimitaciones llamadas regiones.

Dichas regiones no se corresponden con las delimitaciones políticas, por lo que es habitual que dentro de una misma región se puedan encontrar parte de varios reinos. A pesar de tratarse de una resolución para algunos demasiado antigua e incluso obsoleta, se ha mantenido por tradición sobre todo cuando se habla de comercio, ya que de hecho es necesario obtener permisos de comercio por región y no por ciudad, estado o reino.

Además de ello, la vegetación e incluso los seres vivos de similares características suelen estar situados geográficamente en zonas muy ajustadas a dichas regiones, por lo que algunos eruditos opinan que ese fue el motivo principal de las demarcaciones y no el comercial como aseguran los políticos.

A pesar de que ya en la Era de las Conquistas las distintas especies inteligentes de Geos se asentasen por todo el planeta, una de las regiones ha quedado deshabitada desde hace miles de años, quizá por su clima, quizá por las criaturas que en ella habitan, o quizá por el difícil acceso a sus costas rodeadas de corrientes marítimas y afiladas estribaciones rocosas. Esta región es la que en los mapas se suele marcar con el número 4, la que engloba a la gran isla de Yrnya, también conocida como "el paraje del olvido".

Los aventureros más osados y arriesgados dirigen sus pasos hacia esas tierras en busca de tesoros ocultos de antiguas civilizaciones, y también lo hacen los proscritos que huyen de la ley en busca de un refugio alejado de las grandes ciudades. Se trata por tanto de una de las regiones más peligrosas y siniestras de toda Geos.


LA AVENTURA SÓLO ACABA DE COMENZAR
roleage
EVOLVED ROLEPLAYING GAME
www.nosolorol.com
NSR EDICIONES
www.roleage.com

roleage®
EVOLVED ROLEPLAYING GAME

SUMÉRGETE EN UN MUNDO DE FANTASÍA SIN PRECEDENTES

Geos es el último mundo del universo de Hammah al borde de la extinción. Durante eras los habitantes de éste han luchado por mantener el equilibrio de las esencias, el poder de toda creación. Nhul, señor de Hammah, y Mornarth, la gran Devoradora, fueron concebidos por el mismo universo para crear y contrarrestar el poder de su progenie, los Astros Creadores, aquellos en quienes residía la energía de las esencias primarias de poder.

Largas eras han sobrevivido los habitantes de Geos en una incansable búsqueda del conocimiento y el poder sobre el resto de Astros Creadores. Ahora, tras largos siglos de oscuridad donde no existía el equilibrio entre las esencias, el despertar de una nueva era arroja un rayo de esperanza para aquellos quienes han logrado sobrevivir al yugo de la Era de las Sombras. Tú puedes ser uno de ellos. Guía tus pasos a través de las eras del juego y conviértete en una leyenda, la leyenda de roleage®.

Descubre una nueva forma de jugar a rol donde no existen los límites. En roleage® encontrarás todo lo necesario para disfrutar en un único juego con un revolucionario sistema de avance por progresión: reglamento, personajes, criaturas, objetos, equipo, geografía e historia. Conviértete en un héroe de leyenda aprendiendo aptitudes, sellos y evocaciones, mejora tu armamento y protecciones, monta criaturas terrestres y aéreas o aprende a llevar embarcaciones, submarinos o acorazados terrestres y voladores. Nunca antes las acciones que emprendieras como jugador fueron tan importantes, pues ellas harán evolucionar directamente a tu personaje.

LA AVENTURA COMIENZA



ISBN 978-84-936027-1-0
9 788493 602710
PVP: 45,99€
NSR EDICIONES