



Satarichi



Satarichi

EDICION PIRATA

Presentación. Pag.5

- -¿Qué es un juego de rol?. Pag.5
- -Introducción al mundo de Caelum. Pag.6
- -Definiciones y terminos. Pag.14

Reglas. Pag.17

- -Usando Los Dados. Satarichi. Pag.18
- -Ataque. Pag.18
- -Defensa. Pag.23
- -Movimiento. Pag.24
- -Astucia. Pag.26
- -Magia. Pag.26
- -Mala Suerte. Pag.27

Habilidades Principales De Los Personajes Y Especiales. Pag.28

- -Ataque. Pag.28
- -Defensa. Pag.28
- -Astucia. Pag.29
- -Movimiento. Pag.29
- -Magia. Pag.29

Maná, Puntos De Vida, Mala Suerte, Karma, Puntos De Protección, Daño. Pag.30

- -Maná. Pag.30
- -Pv (Puntos De Vida). Pag.30
- -Mala Suerte. Pag.31
- -Karma. Pag.31
- -Puntos De Protección. Pag.32
- -Daño. Pag.32

- Habilidades Especiales. Pag.33
- Creación De Personaje Y Nivel. Pag.33
- Tirada De Iniciativa. Pag.35

Viajando. Pag.35

- -Si Sacas Un 13. Pag.36
- -Los Mercados Negros. Pag.36
- -Los Magos. Pag.36
- -Descanso. Pag.37
- -Combate. Pag.37
- -Sacando (m). Pag.37

Dificultad en las maniobras de movimiento y acciones. Pag.38

- -Maniobra De Movimiento (Movimiento). Pag.38
- -Acción (Fuerza). Pag.40
- -Acción (Astucia). Pag.41

Los Sortilegios. Pag.41

- -Invocar un ángel. Pag.42
- -Invocar un demonio. Pag.42

Profesiones. Pag.43

- -Maestro Joyero. Pag.43
- -Maestro Sastre. Pag.43
- -Maestro Armero. Pag.44
- -Maestro Alquimista. Pag.44
- -Maestro Rúnico. Pag.45
- -Materiales De las profesiones. Pag.47

- Descripción De Las Razas. Pag.49
- Descripción De Las Clases. Pag.80

Eligiendo La Raza Y Clase

- Puntuaciones Raza. Pag.88
- Puntuaciones Clase. Pag.93

Descripción Lugares De Caelum. Pag.97

Descripción Criaturas De Caelum. Pag.103

- Dioses Vikung. Pag.119
- Dioses Siam. Pag.120
- Dioses Arub, Satarichi, Enanos, Elfo Gris, Elfo Kentauro. Pag.122
- Dioses Celtum. Pag.123
- Dioses Iberum. Pag.125
- Dioses Romun. Pag.126

- Listado De Nombres De Demonios. Pag.128
- Listado De Nombres De Angeles. Pag.130

- Cómo Ambientar Una Partida De Rol. Pag.132
- Ejemplo De Partida De Rol. Pag.133

Aventura De Iniciación. Pag.139

Mercado. Pag.153

- Equipo Normal. Pag.154
- Equipo +1. Pag.156
- Equipo X2. Pag.158
- Equipo Sagrado +1 x2. Pag.160
- Objetos Mágicos. Pag.162
- Pociones. Pag.166
- Plantas. Pag.167

- Magia. Pag.168
- Habilidades Especiales. Pag.170

Tablas. Pag.171

- Daño Crítico, Lugar De Impacto. Pag.172
- Tabla De Viajes y Saqueo. Pag.173
- Tabla De Mala Suerte. Pag.174
- Tabla De La Muerte. Pag.175
- Tabla De Saqueo Y Robar. Pag.176
- Tablas Clima, Día, Noche, Temperatura. Pag.178
- Tabla Apariencia. Pag.179
- Tabla De Plantas. Pag.179
- Tabla Precios De Casas. Pag.180
- Tabla Seres Especiales. Pag.180
- Tabla De Animales. Pag.181
- Tabla De Criaturas. Pag.182
- Tabla De Niveles. Pag.184
- Tabla De Personajes No Jugadores. Pag.186

Hojas De Profesiones. Pag.187

- Ejemplo De Hoja De Personaje. Pag.192
- Ejemplo De Hoja De Profesión. Pag.193

Hoja De Personaje. Pag.194

Sataríchi

Juego de Rol

Diseño, Escritor y Desarrollo: Jlm.Saitam.

Ilustración de Personajes y Paisajes: Artemio Guevara.

Ilustración Mapa y 3 Caras: Jlm.Saitam.

Corrector Ortográfico: José Francisco Navarro Martín.

Playtesting: Miquel, Carlos, Emilio, Javi, Sakura, Roberto, Jose, Luciana, Vicente.

Agradecimientos: Miguelín, Jose L, Monica, Zen, Warine, Jintana, Samy, Evelyn, Paco, Leiro, Arturo, Jorge, Adao, Silvia, Julia.

Agradecimientos Especiales: Angela Cristina, Jose Matias, Maria Alice.

La paciencia es amarga pero sus frutos son dulces...

La imaginación supera la realidad...pero aveces la realidad es mejor de como te lo imaginabas.

Nº ISBN: 84-615-9984-4

Პ
Რ
Ს
Ტ
Უ
Ფ
Ქ
Ღ
Ყ
Შ
Ჩ



ᄃ
ᄅ
ᄆ
ᄇ
ᄈ
ᄉ
ᄊ
ᄋ
ᄌ
ᄍ



PRESENTACIÓN

El sistema de juego de rol de Satarichí está pensado para aquellos jugadores que buscan un juego de rol fácil sin complicaciones rápido y completo.

Ideal para jugadores veteranos y también principiantes para tener unas partidas sin interrupciones y sin complicadas reglas y tablas.

Contiene un fácil reglamento y un detallado y realista sistema de combate, además de varias tablas fáciles e intuitivas.

El mundo de Caelum es un lugar perfecto para ambientar una buena partida de rol, con todo tipo de personajes y criaturas para darle vida y dejarnos llevar por la imaginación.

Este juego te resultara tan fácil, completo y ameno que enseguida estarás impaciente para reunir a tus amigos y empezar a jugar.

Claro dependerá de la imaginación del máster para crear una buena partida pero aquí te daremos unos consejos y pasos rápidos a seguir para comenzar.

¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol es donde tú interpretas un personaje como si de una obra de teatro se tratara.

Tienes que pensar y actuar tal y como lo haría tu personaje en el juego.

Tendrá un director de juego (DJ) al que llamaremos Master, él se encargará de darle vida al mundo y de manejar a los personajes no jugadores (PNJs) interpretándolos y poniendo situaciones a los personajes jugadores (PJ).

La libertad en un juego de rol es infinita se puede hacer casi cualquier cosa.

El máster creará situaciones detalladas utilizando mapas, dibujos, figuras o fichas para ayudar a los jugadores a que visualicen dónde se encuentran, qué ven y qué personajes tienen a su alrededor.

Cada jugador deberá reaccionar y hablar con los demás personajes actuando como si de un actor de película se tratara.

Todo creará una situación fantástica y emocionante cada vez más en el transcurso de la partida.

El máster (DJ) también hará de árbitro solucionando anécdotas y dudas.

El máster (DJ) antes de cada partida deberá organizarse bien todos los escenarios y situaciones que ocurrirán en el juego.

Cada jugador creará su personaje según su raza, clase, profesión, descripción física, personalidad, alineamiento, especialidad, motivaciones y objetivos.

Seguido rellenará sus habilidades con ayuda del DJ.

Introducción al mundo de Caelum

Todo comenzó hace 299 millones de años, con los Reptilianos, eran originarios de la constelación de Orión, hacían viajes espaciales en busca de poder, destruyendo todo a su paso, implantando el caos y el miedo en cada planeta que conquistaban, tenían un objetivo en mente, convertirse en la raza más poderosa y dominar todo el universo. Eran de piel escamosa y áspera, de color verde y unos dos metros de altura, tenían unos fuertes músculos y unos afilados dientes como cuchillas, siempre listos para despedazar cualquier signo insignificante de vida.

En su búsqueda, el planeta humus de la constelación de Lyra fue el siguiente en su lista negra. Los habitantes de Humus desconocían las armas, vivían en paz y armonía. No tenían ningún rey ni gobernador, eran justos todos por igual y se trataban como hermanos. Cuando alguien tenía algún problema o le faltaba algo todos ayudaban, eran como una gran familia, sus ropas eran ligeras de color blanco ajustadas al cuerpo y llevaban un cinturón de color azul, vivían una vida tranquila hasta que un día una gran explosión les despertó de su armonía sobresaltándolos.

Apareció en el cielo algo que aterró a todos eclipsando el planeta y aproximándose lentamente.

Era una gran nave que acabó aterrizando encima de miles de viviendas, aplastándolas y destruyendo las casas y todo a su alrededor, levantando una gran ola de humo, polvo y fuego, provocando el miedo y la conmoción en sus habitantes que no dudaron en salir corriendo para esconderse y buscar cobijo.

La nave abrió una compuerta de grandes dimensiones junto a una gran rampa de donde salieron miles de seres desconocidos, solo sabían de su existencia los grandes sabios, pero la mayoría no los creían, para muchos sólo eran leyendas antiguas.

Para los Reptilianos la carne fresca era un manjar, les encantaba, en especial la humana. Salieron en grandes grupos a la caza de los humanos donde se libró una gran batalla sangrienta, descuartizando uno a uno para después devorar sus cuerpos cortados y mutilados en pedazos. Algunos eran comidos vivos, donde el silencio se convertía en gritos llenos de desesperación, todos gritaban y gritaban angustiados corriendo despavoridos para intentar salvarse.

Entre los escombros se encontraban Evan y Dana escondidos viendo como todo a su alrededor lo hacían pedazos. Entre los Reptilianos destacaba uno, el rey Lux de gran altura, que va matando sin piedad a todo aquél que se interpone en su camino.

La sangre de amigos y familiares recorre el suelo. Dana, temblando y nerviosa, se deja llevar por el miedo y sale corriendo de su escondite que la mantenía a salvo.

-¡¡Dana!!-gritó Evan lleno de angustia.

El grito de Evan hizo voltear la cabeza al rey Reptiliano Lux, viendo como Dana se alejaba corriendo.

-¿Adonde crees que vas?! -Gritó Lux con rabia.

Evan, corriendo, se abalanzó sobre Lux, clavándole en el brazo un pequeño trozo de roca puntiagudo que le hizo salpicar un chorro de sangre de color azul.

-¡¡Corre Dana!! -Gritó Evan en su último aliento.

Tras un duro forcejeo, Lux lanzó un fuerte zarpazo, que lo hizo salir disparado varios metros hasta caer en el suelo inconsciente.

-¡¡JaJaJa!! Ya te tengo-dijo Lux agarrando a Dana de la cabeza con sus garras afiladas, levantándola cuatro metros del suelo.

-¡¡Suéltame!! ¿Que es lo que quieres de nosotros?! -Gritó Dana.

-¡¡Busco el poder!! Vuestra especie fue creada por nosotros hace mucho tiempo, me pertenecéis. ¡¡Sois inferiores!! ¡¡Sois escoria!! Ahora hemos venido para usaros como esclavos o seréis eliminados. ¡¡Todos os arrodillaréis ante mí vuestro Dios o moriréis!! -dijo Lux a Dana mientras abría su ojo central saliendo de él una brillante luz de color azul dejando a Dana paralizada.

-¡¡Llévárosela!! ¡¡Encerrarla!! Puede que nos sirva de utilidad para algún experimento más adelante -ordenó Lux a sus soldados Reptilianos, los cuales rápidamente se la llevaron a la nave y la encerraron.

Evan recuperó la conciencia después de unos minutos algo desorientado, al levantarse un Reptiliano fue corriendo a por él.

Cuando Evan ya pensaba que le llegaba el turno de ser devorado, aparecieron dos humanos para ayudarlo.

Karkom (era un humano de la clase de los Iberum de gran estatura, corpulencia y valor) corriendo tomó carrerilla hacia el Reptiliano dándole un puñetazo directo en la boca partiendo los dientes en trozos y haciéndole caer al suelo en redondo.

Korne (era de la misma clase que Karkom) no era tan corpulento, pero tenía la capacidad mental de averiguar las intenciones de los enemigos y de resolver cualquier enigma por difícil que fuera.

Rápidamente arrancó una roca del suelo y se la lanzó a la cabeza del Reptiliano proporcionándole la muerte.

-¡¡Uff!! Por poco, gracias por salvarme ¿Cuál es vuestro nombre?-dijo Evan.

-Yo soy Korne y mi amigo el grande se llama Karkom, pero ahora no hay tiempo de presentaciones. Tenemos que salir de aquí ahora -dijo rápidamente Korne cogiendo a Evan para que se diera prisa para salir de ahí.

-El rey Reptiliano anda por aquí cerca, es más fuerte que todos nosotros y los soldados Reptilianos nos superan en número -dijo rápidamente Karkom.

-¡¡Sí!! Deprisa -afirmó Korne bajando la cabeza asintiendo.

Lux era el más temido y malvado gran rey de los Reptilianos.

De unos tres metros de altura, llevaba una gran armadura metálica que le cubría y protegía todo el pectoral y una gran capa de color marrón oscuro, su cabeza estaba rodeada de cuernos en forma de corona y tenía un tercer gran ojo al que siempre mantenía cerrado en medio de sus dos ojos de serpiente. (Dicen que si lo abría, todo aquél que lo mirara quedaba paralizado) .

-¡¡Matadlos a todos!! -gritó firmemente Lux, el rey de los Reptilianos.

Tres grandes naves humanas con forma de V metálicas repletas de supervivientes heridos, consiguieron escapar a duras penas de la colosal batalla que estaba teniendo lugar en el planeta humus. En la huida, rumbo a ninguna parte, en mitad de su largo viaje, entraron en un portal oscuro que les condujo a un lugar desconocido instantáneamente.

Lux envió a sus soldados a la búsqueda de los humanos escapados, subieron a una nave más pequeña en forma de cilindro especializada en hacer seguimientos y reconocimientos, acelerando y poniéndose en órbita en el espacio rápidamente, aunque les fue inútil alcanzarlos a tiempo.

Mientras, a bordo de las naves humanas:

-¡¡Planeta a la vista!! ¡¡Estamos salvados!! -gritaron eufóricos, saltando y abrazándose de felicidad todos los tripulantes de las tres naves-

(Todos menos uno de ellos llamado Evan, sentado con la mirada perdida pensativo y muy preocupado por lo que le podrían estar haciendo los Reptilianos a su mujer Dana) .

Avistaron un planeta de tono azul y rocoso con condiciones de gravedad y atmosféricas para poder vivir, al que llamarían Caelum, donde decidieron aterrizar dispersándose cada nave a diferentes puntos para despistar a la posible nave Reptiliana que les seguía.

Cada raza humana se esparció por todo el planeta (los Enanos se aposentaron en las montañas del norte,junto con los Vikung,los Iberum ,Atlantes y Celtum en el centro, los Romun al este,los Arub al sur en los desiertos y los Siam al nordeste y una pequeña isla) , todos ellos tuvieron que empezar de cero ya que su avanzada tecnología fue destruida en la batalla de Lyra.

Lo primero que hicieron fue especializarse en las armas para defenderse, descubriendo minas de metales, acero, cobre, oro... (recursos que más tarde los Reptilianos buscarían con gran desespero,esclavizando a las gentes de Caelum) y creando poderosas armas espadas, sables, martillos, hachas, arcos, dagas...

Se reprodujeron y evolucionaron y se preparaban para la inesperada llegada de los que destruyeron su antiguo planeta. Y con ansias de venganza,esperaban y se entrenaban.

Lo que nadie sabía es que los Reptilianos vendrían con refuerzos.

Pasaron los años y los Reptilianos averiguaron el paradero de los humanos,entrando en el mundo de Caelum. Para ellos,este planeta era la madre Terra, ya que hubo un tiempo donde experimentaban con ADN de los Sauros que lo habitaban, perfeccionando y evolucionando todos ellos y convirtiéndolos en máquinas de matar.Todos los Sauros se unieron al ejército Reptiliano del rey Lux.

Los Sauros que evolucionaron experimentalmente para servir a los Reptilianos fueron llamados Saurios. Todos los demás fueron eliminados con una gran explosión sobre Caelum.

La nave nodriza Reptiliana llegó al planeta Caelum. Los primeros en llegar hicieron una construcción bajo el subsuelo, creando la primera base en la montaña Kilama, al sur de Caelum.

El rey Lux se dirigió a un lugar desconocido y lejano, vecino del mundo de Caelum que orbita alrededor de él cada 1.317.600 Lun-Lunas llamado Nibiru (Lugar donde viven los dioses Anunakis) al cual sólo se podía visitar mediante portales mágicos.

Allá experimentaban con humanos secuestrados en la batalla, entre ellos estaba Dana (mujer de Evan).

Dana era una bonita humana alta de pelo castaño. Los Reptilianos la vieron útil para su experimento que tenían planeado; crear una nueva raza de servidores para el rey Lux. Al dios Anu y la diosa Ki, les impresionó tanto Dana que Anu se reprodujo con ella para crear una nueva raza.

De su cruce salieron unos seres muy parecidos a los humanos. Eran altos de algo más de dos metros de altura, de grandes manos y pies en forma de garras. Tenían una increíble musculatura, sus ojos eran como los de una serpiente, grandes y de mirada penetrante y carecían de pelos en la cabeza y cuerpo. Fueron conocidos por todo Caelum como los Titanes, también conocidos como Nefilim.

Anu y Aki tenían 50 hijos a imagen y semejanza de ellos. Los 50 Anunakis que controlaban toda Caelum desde el pivote subterráneo hasta el pivote de los cielos.

-Enviaré 5 de los mas fuertes y poderosos Anunakis a Caelum. Quiero que los humanos, ahora nuestros esclavos sirvientes, se arrodillen ante sus dioses creadores.
-dijo el dios Anu.

Entre los Anunakis enviados estaba Uruk, Anshar, Kishar, Enlil y Enki.

En un lugar lejano llamado Alfa Centauro llegó la noticia de que los Reptilianos llegaron a Caelum. Así que abrieron un portal mágico y rápidamente se dirigieron a Caelum para intentar frenar la destrucción de los Reptilianos.

Los Elfos Kentauros sabían a lo que se enfrentaban, ya que en un pasado los Reptilianos intentaron destruir su raza en una gran batalla en busca de recursos para fabricar armas y armaduras para sus ejércitos.

Mientras los mayores enemigos y rivales de los Elfos Kentauros, los siniestros Elfos Grises, también se dirigieron hacia Caelum a intentar averiguar qué estaba pasando.

Los Elfos Grises intentarán ayudar a las gentes de Caelum, pero algunos otros se unirán a los Reptilianos inducidos por la avaricia y ansias de poder y también usados como espías.

Pero todos desconocían la existencia de un mundo paralelo llamado Lun que orbita alrededor de Caelum.

En el planeta Lun viven los vigilantes de Caelum.

Si Caelum desapareciera, Lun también lo haría junto, así que el príncipe del planeta Lun, el gran Satarichí, hijo de el dios Saitam, decide mandar unos espías Satarichí rápidamente.

El príncipe Satarichí está considerado un dios al igual que su padre, la diferencia es que Satarichí puede ir a Caelum mediante un portal mágico si lo deseara, a poner todo en orden... en cualquier momento.

La raza Satarichí es descendiente directo del dios Saitam, el cual seleccionó las mejores células de los seres más temidos de Caelum, creando así una raza única y muy poderosa.

Los Satarichí son una mezcla de vampiros, brujos y demonios. Son grandes guerreros con el manejo de la espada y también de los arcos. Ahora mismo son los guerreros más poderosos y completos de toda Caelum.

Suelen ser de piel blanca o cobriza y pelo muy negro, fácil de camuflarse en la oscuridad, de ojos grandes almendrados de color miel o ámbar, de 1.70m a 2.00m aproximadamente. Suelen llevar el pelo largo a la altura de los hombros, recogido o corto.

Pero claro, el príncipe Satarichí, por el momento, prefiere estar en alerta desde su trono en el planeta Lun, mientras ve como se avecinan las disputas y batallas y el desorden y el caos manda sobre Caelum.....

—Definiciones Y Términos—

Máster: También llamado director de juego, es el que narra la aventura pone las reglas y decide las situaciones de la aventura.

Jugador: Es la persona que juega (física y real).

Personaje: Es el personaje imaginario ficticio que interpreta el jugador real.

Personaje No Jugador: Es el personaje que interpreta solamente el máster.

Pj: Abreviatura de personaje jugador.

Pnj: Abreviatura de personaje no jugador.

Habilidad: Es la capacidad de hacer algo (Cuanto mas puntos en esa habilidad mas fácil).

Habilidad Especial: Es la capacidad de hacer algo especial (Por ejemplo volar).

Karma: Son unos puntos especiales que te permiten hacer varias cosas, entre las más importantes estarían curarte, usar magia o una habilidad otra vez sin tener que descansar o meditar previamente y reencarnarse en un nuevo personaje. Es la experiencia espiritual.

Esquivar: Es la acción que se realiza con un movimiento para intentar que no te impacte el ataque de un enemigo.

Interceptar: Cuando un personaje interpone su arma contra la de su enemigo intentando entorpecer su ataque.

Defender: Cuando un personaje intenta coger del brazo a su enemigo para evitar que le ataque o intentar poner su escudo para intentar defenderse con éxito.

Atacar: Es la acción de un personaje o enemigo de intentar hacer daño a su oponente.

Movimiento: Son las acciones en las que tu personaje se desplaza, por ejemplo saltar un río o subir a un árbol.

Turno: Equivale a 2 acciones de un personaje (1 Turno= mover y atacar o hablar y magia).

Mala Suerte: También conocido como pifia es el resultado de una acción de ataque o movimiento que sale mal.

Combo: Es la combinación de golpes en cadena muy rápidos a los que el enemigo no le da tiempo a reaccionar.

Puntos De Daño: Son el total de la cantidad de daño que te da tu arma u objeto mágico que, sumándolo a tu tirada de dados en crítico, equivalen a los puntos de vida que se resta tu enemigo (ejemplo Daga -10).

Puntos De Protección: Son el total de puntos que te da tu armadura, escudo (y objeto mágico) que te protegen. Primero tienen que quitarte los puntos de protección primero y dejarlos a 0 para luego quitarte los puntos de vida.

Tirada De Viaje: Es una tirada que se hace para improvisar lo que pasará en el trayecto de un lugar a otro.

Tirada: Es la forma que se define cuando se lanza los dados para saber el resultado.

Sesión: Es una partida suelta de un día.

Campaña: Son varias sesiones de juego siguiendo una trama.

Puntos De Vida: Sirven para medir el daño acumulado. Cuando se llega a cero, se tira en la tabla de la muerte.

Tabla De La Muerte: Es la última posibilidad de salvarte de una muerte segura o de la muerte definitiva de tu personaje. Todo se resume en una tirada con un dado (DS).

DS: Abreviatura de dado Satarichí.

Dado Satarichí: Son los dados de 6 caras especiales para jugar al juego.

Raza: Es la diferencia de diferentes personalidades y fisonomías para diferenciar de un personaje a otro.

Clase: Es la forma de vida y aprendizaje de algo específicamente y primordial que ha adquirido a lo largo de su vida.

Profesión: Es una de las ramas de habilidades a elegir por el jugador. Con ella, el personaje aprende a realizar trabajos usando las artes de la artesanía, manuales o mágicas.

Nivel: Es una medida del desarrollo de sus cualidades. También representa sus capacidades y su poder. En cada subida de nivel, el máster dará a su elección entre 1 y 3 puntos para sumar.

Experiencia: Son los puntos que reparte el máster al final de cada sesión de juego por las acciones con éxito conseguidas. También es la medida necesaria para saber cuando un personaje sube al siguiente nivel.

Impacto: Es cuando un personaje consigue golpear con éxito a un enemigo cuando éste no consigue defender realizando con esto un crítico.

Crítico: Es la tirada de dados donde se decide cuántos puntos de vida se resta tu enemigo. Al total de esta tirada se le suman tus puntos de daño totales de tu hoja de personaje y la suma de los dos es el total de puntos de vida que se resta tu enemigo. Los fallos no sufren modificación.

+1: Significa que tiras con un dado más.

-10: El daño extra que haces a tu enemigo. Se le suma a tu tirada en crítico.

X2: Significa que tiras 2 veces en críticos. Luego, al resultado de las 2 tiradas juntas, le sumas el daño de tu arma para saber los puntos de vida que se resta tu enemigo en total.

Memorizar Sortilegios: Es la lista donde se apuntan los sortilegios que se van a utilizar (meditando puedes escoger otros sortilegios para memorizar y cambiarlos por los que ya no uses).

Mochila: Es donde el personaje guarda sus pertenencias. Sólo puedes llevar 10 objetos en ella.

M.O: Abreviatura de Monedas de Orión.

Monedas De Orión: Es la moneda única y principal del juego que sirve para comprar cosas y contratar servicios en toda Caelum.

Grupo: Una serie de personajes que viajan juntos para realizar aventuras.

Cuerpo ACuerpo: Combate donde no se usa ningún tipo de arma.

REGLAS

Las reglas del juego de rol de Satarichí son muy fáciles. Tan fáciles que si eres principiante en poco tiempo te harás un jugador experto.

Para aprender a jugar a Satarichí no necesitas hacer una carrera universitaria ni ser un superdotado como en otros juegos de rol.

Los jugadores no necesitan leer este libro ya que las reglas son tan sencillas que tú mismo las explicarás en un momento.



LOS DADOS SATARICHÍ

Cada cara del dado está formado por los siguientes diseños:



Mala suerte



Astucia



Magia



Movimiento



Defensa



Ataque

Para jugar a Satarichí tendrás unos dados especiales de 6 caras cada uno, necesarios para realizar cualquier acción y combates de los personajes.

Éstos son los llamados Dados Satarichí (DS) que son necesarios e imprescindibles para que el juego fluya perfectamente ya que la mayoría de las acciones gira entorno a estos dados.

Ataque

-El ataque engloba todo lo relacionado con la fuerza, ataque sin arma, ataque con arma cuerpo a cuerpo... También sirve para levantar objetos pesados.

-Usando la fuerza-

Maniobra De Acción:

Imaginemos que un bárbaro quiere romper una puerta que está cerrada. Si fuera un personaje que tiene astucia como por ejemplo un ladrón podría abrir la puerta sin romperla y sin hacer ruido, pero el bárbaro tiene 3 de ataque y el máster dice que la puerta es de madera y que la dificultad del bárbaro para abrir la puerta es fácil. El bárbaro tiraría con 3 dados y sólo necesitaría sacar un símbolo de espadas para romper la puerta con éxito. Puedes usar la fuerza para forzar algo o romper algo. El éxito dependerá de la dificultad que te asigne el máster para cada determinada acción.

(existen 3 tipos de dificultad)

Fácil= sólo necesitas sacar 1 símbolo de lo que te propones a hacer.

Difícil= sólo necesitas sacar 2 símbolos de lo que te propones a hacer.

Muy difícil= sólo necesitas sacar 3 símbolos de lo que te propones a hacer.

-COMBATE-

Llegamos al sistema de combate. Enseguida verás que es muy fácil e intuitivo.

Desearás ponerlo a prueba cuanto antes.



-Usando el arma:

-Por ejemplo, un guerrero, para intentar golpear a alguien con su arma, tendría que sacar el símbolo de espadas más veces que la defensa (escudo o m para esquivar) de su oponente para impactar con éxito.

Una vez impactado el oponente se tiran 2 Dados d10 (uno de decenas y otro de unidades para así tener un resultado de 1 a 100) en la tabla de daño crítico y lugar de impacto. Podrás saber el lugar donde le has golpeado.

Imaginemos que saca un 70 dando en el abdomen. El resultado que saques son los puntos de vida que se resta tu oponente más el daño de tu arma (daga-10). El total serían 80 puntos de vida que se quita si no lleva armadura ni escudo.

Si lleva un escudo o armadura se le restaría a su protección. Cuando llegue a cero entonces significa que su protección se rompe y ya pasas a quitarle puntos de vida. Imaginemos el total de daño anterior (un 80), pero el oponente lleva una armadura que le da una protección de 50, entonces la armadura se rompería en pedazos y tu enemigo se llevaría un daño de 30 que se restaría en los puntos de vida.

Otro ejemplo: Tiras para atacar con tu espada corta y sacas 2 símbolos de espadas. Tu oponente, para defenderse con éxito, tendría que sacar 2 símbolos de escudo o 2 m para esquivar o 2 símbolos de espadas para interceptar tu espada corta intentando romperla y conseguir herirte.

Imaginemos que no consigue defenderse y tu tiras en crítico y sacas un 80. Le das un fuerte tajo en el pecho, más la herida que suma tu espada corta (un -20), el total de daño serán 100 puntos de vida que se restan. En este caso, tu oponente tiene 80 puntos de vida, entonces lo matas rajando su pecho en dos.

-Ataque cuerpo a cuerpo sin arma:

-Cada personaje tiene su número de dados para tirar cuando se ataca sin arma (los puntos de tu habilidad de ataque).

-Sin arma cada símbolo de espadas que saques se acumula y el oponente tiene que sacar los mismos símbolos de escudos para defenderse, símbolos m para esquivar o símbolos de espadas para interceptar, cualquiera de ellos para evitar ser dañado (recordemos que tu enemigo puede interceptar, dañándole directamente o parando tu golpe o arriesgándose a que se le rompa el arma). Está explicado más adelante ésta y otras formas de infringir daño defendiéndote.

Según los escudos o m o espadas que saque tu rival serán los golpes que defiende.

Imaginemos que nuestro personaje tiene 2 de ataque y no tiene ningún arma, así que decide atacar con un puñetazo.

Bien, tendremos que coger tantos dados como ataque tengamos, en este caso 2 dados, tiramos y sacamos por ejemplo una espada y un 13. Para hacer una pifia (mala suerte) se tienen que sacar dos 13 y ningún símbolo de lo que se iba a realizar (está explicado más adelante).

Bien, hemos conseguido impactar con un dado al sacar un símbolo de espadas. Ahora le toca tirar al que defiende. Imaginemos que tiene 2 puntos en defensa, entonces defiende con 2 dados. El que defiende simplemente tiene que sacar al menos un símbolo de escudo como mínimo para defenderse. Imaginemos que no saca ningún símbolo de escudo, entonces el atacante cogería su dado asignado según su clase para hacer el daño sin arma. En este caso un guerrero que tiene asignado un dado de 12 caras para su ataque sin arma.

Saca un 7. Pues serían 7 puntos de vida que se quita tu oponente que no ha defendido. Se quitarían 7 puntos de vida directamente ignorando que lleve armadura, escudo o casco porque el golpe sin arma está considerado un golpe (puñetazo) a la cara directamente.

Lo mismo pasaría si por ejemplo el atacante saca 2 espadas y entonces el defensor, como mínimo, tendría que sacar 2 escudos. Imaginemos que saca uno, pues sería tirar un dado y el resultado sería lo que se quita de vida como lo explicado anteriormente, pero si el defensor no saca ningún escudo, entonces el atacante tiraría dos veces su dado asignado a su ataque sin arma.

Por ejemplo:

El guerrero tira y saca un 12, vuelve a tirar y saca un 8, la suma de los dos serían los puntos de vida que se quita el que no ha defendido (-20 puntos de vida que se tendría que quitar directamente, ya que el golpe va directamente a la cara).

-Imaginemos que un bárbaro va a atacar a un Orkus sin arma y tira 3 dados y saca un resultado de una m y 2 de espadas. El Orkus tendría que sacar 2 escudos para evitar el daño. Imaginemos que no saca ningún escudo, entonces el Orkus se lleva 2 impactos y por cada impacto se tira un dado de 20 caras que tienen asignados los bárbaros para su ataque sin arma para saber lo que se quita.

Por ejemplo, tendría que tirar 2 veces el dado de 20 caras para saber el daño que le causo al Orkus. Tiro el primero y saco un 7, tiro otra vez y saco un 10, entonces el Orkus se quita 17 puntos de vida.

No se puede usar combos aquí.

-Combo:

Por ejemplo, el bárbaro con su espada larga ataca y saca 3 dados de símbolo de espadas. Eso sería un combo y en críticos si no se defiende nuestro oponente, tirarías 1 crítico extra. Si el bárbaro ataca con 6 dados y saca 6 dados con símbolo de espadas serían 2 tiradas extra en críticos y así sucesivamente.

Cada 3 símbolos de espadas que saques en un ataque, tendrás 1 crítico extra.

Lo mismo pasaría para las tiradas que se hacen con astucia (ejemplo tiro con arco y chupar sangre) movimiento (ejemplo: ataque con garras o ataque de artes marciales utilizado por monjes y ninjas) y magia (sólo si es una magia que produce daño).

Contraataque:

Sólo se podrá realizar un contraataque únicamente si tu personaje consigue esquivar o defender el ataque de tu enemigo. Una vez defendido o esquivado, se tirarán tantos dados como puntos tengas en tu ataque y si sacas un símbolo de espadas o más, se podrá realizar el contraataque con éxito (se haría el procedimiento normal de un ataque).

Sólo se puede realizar un contraataque por cada ataque de enemigos diferentes.

Defensa

Interceptar: En tu defensa tienes la opción de interceptar con tu arma de mano (espada, hacha, maza, lanza) interrumpiendo el ataque de tu enemigo.

Si sacas igual de espadas que tu oponente consigues defenderte; si sacas más espadas que tu oponente, tiras en críticos directamente rompiendo el arma a tu oponente y si por el contrario sacas menos espadas que tu oponente, tu arma se rompe en pedazos pudiendo cogerla rota y repararla en una armería a mitad de precio. (sólo las armas y equipo normales).

Sirven los combos aquí. Siempre y cuando superes el ataque de tu rival y si sacas 3, 6 ó 9 símbolos de tu ataque realizado.

Defensa:

-La defensa engloba todo lo relacionado con defenderse de un impacto o resistir algo.

-Quien lleva escudo, le sirve para reducir el daño que le infrinjan. Se van restando puntos de protección primero (cuando los puntos de protección se terminan pasan a dañar a tus puntos de vida directamente) .

Cuando tu protección del escudo es superado por el valor del daño que te hacen el escudo se rompe, pudiendo recoger y reparar a mitad de precio (sólo equipo normal) .

Si sacas igual de escudos que el ataque de tu rival te consigues defender con éxito.

Si sacas más escudos que el ataque de tu rival te consigues defender y también le golpeas con tu escudo restando la sangre a tu oponente, según el daño que hace tu escudo (ejemplo escudo pequeño de acero -40) .

Si el enemigo falla su ataque lo defiendes o lo esquivas puedes intentar iniciar tu un solo ataque sin que sea tu turno en ese momento.

Movimiento

Maniobra De Movimiento:

-Por ejemplo, para saltar a un árbol. Es el mismo ejemplo que para abrir una puerta usando la fuerza sólo que tendrías que tirar tantos dados como x tengas en la habilidad de movimiento y sacar tantos símbolos de movimiento como dificultad ponga el máster para realizarlo con éxito. Ejemplo: dificultad fácil. Tendrías que sacar un símbolo de movimiento para subir al árbol con éxito. Si no sacas ese resultado, simplemente no consigues realizar la acción.

-Los movimientos engloban a la agilidad del personaje y de realizar movimientos acrobáticos, saltar, correr o para esquivar un ataque. El monje es el único que usa el movimiento para atacar solo, como artes marciales, ya que se considera que ataca con patadas y golpes especiales y también el ninja, sólo que éste puede combinarlo con ataques con arma cuerpo a cuerpo o a distancia.

-Por ejemplo, a un monje que no lleva escudo ni armadura le resulta más fácil esquivar el ataque del oponente, claro que si no logra esquivar el impacto con éxito, al no llevar armadura ni escudo, el daño será más alto (existen armaduras de monje que le dan sangre extra). Tendrá que sacar este símbolo m igual que el ataque de su oponente para lograr esquivar el golpe con éxito.

Los monjes y ninjas tienen la habilidad de artes marciales y tienen la capacidad de hacer golpe sorpresa esquivando, ejemplo:

Si se saca el símbolo m más veces que el ataque de su oponente, se realizaría un golpe sorpresa y se tiraría con 2 d10 (1 de decenas y otro de unidades) un crítico y se le quitarían los puntos de vida según el resultado de los dados. Por ejemplo: -90 de sangre impacto en el cuello (sólo en combates cuerpo a cuerpo) y sería como un daño crítico directamente.

Otra situación a destacar, por ejemplo, sería al saltar un agujero o cualquier otra cosa que tenga una caída considerable... si no sacas el resultado de la dificultad exigida por el máster para pasar al otro lado con éxito y la caída es mayor de 22 metros tu personaje no resistiría el golpe de la caída y moriría.

Si la altura es menor de 22 metros, el jugador haría una tirada crítica para saber los puntos de vida que se quitaría. No se le suma ni resta nada, simplemente haces una tirada con 2 dados de 10 (uno de decenas y otro de unidades). El resultado es lo que se resta en puntos de vida a tu personaje. A esto lo llamaremos fallo. Sería un error fatal por una acción de movimiento voluntario a diferencia de una pifia que es una situación comprometida y peligrosa, que se produce totalmente de forma involuntaria.

Astucia

-La Astucia engloba todo lo relacionado con la habilidad con las armas a distancia: el arco, ballesta, lanza o cualquier arma a distancia o cosa que se tira a tu rival como podría ser una piedra (si consigues dar sólo conseguirías quitarle 1 punto de vida sin tener que hacer ninguna tirada de daño crítico).

También con acciones estáticas tales como abrir cerraduras, desactivar trampas, engañar, inteligencia, percepción, fabricación, rastrear, lectura, visión, olfato, oír, buscar, robar, saquear lugares y personas.

-Por ejemplo: cuanto más Astucia, el arquero tendrá más posibilidades para impactar una flecha en su objetivo. Tendrá que sacar este símbolo más veces que la defensa de su oponente para impactar (igual que el ejemplo de ataque cuerpo a cuerpo con arma).

Para saquear y robar se tirarían tantos dados DS como puntos de habilidad en astucia tengas. Si sacas el símbolo de astucia volverías a tirar con un DS en la tabla de saqueo y dependiendo del resultado se podría volver a tirar en la tabla de saqueo y robar con dos dados d10 (uno de unidades y otro marcando decenas) para saber el objeto que recoges o robas.

Magia

-La Magia engloba a todo lo relacionado con lanzar sortilegios.

-Por ejemplo, un mago tendría que sacar este símbolo más veces que la defensa de su oponente para realizar con éxito un hechizo. Si no defiende y tu sortilegio es de daño tirarías en críticos con los 2 dados de 10 caras (uno para decenas y el otro para unidades) y el resultado sería lo que le quitas. Un ejemplo, sería una bola de fuego. Si no se consigue defender ni esquivar tirarías en la tabla de daño crítico y, si por ejemplo, te sale un 99 quemarías todo el cuello y quitarías 99 puntos de vida a tu enemigo.

Según qué sortilegio lances usa una descripción explicando su efecto.

Mala Suerte

-Por último y no por ello menos importante el símbolo del 13, el cual engloba todo fallo, error o pifia.

-Por ejemplo, si un guerrero va a realizar un ataque y le sale dos veces 13 y el símbolo del ataque si sale, no ocurre nada porque el símbolo del ataque cancela al 13 y el ataque se realiza con éxito. Pero si sale dos veces 13 y ningún símbolo de ataque, se tiraría en la tabla de Mala Suerte con 2 dados de 10 caras (uno de decenas y el otro de unidades). Según el resultado de lo que saques, miras en la tabla de mala suerte en donde pone ataque con arma de mano y te viene una descripción de lo que te pasa y el daño en puntos de vida que te quitas directamente. Cuanto menor es el resultado, menor es el daño. Cuanto mayor es el resultado, mayor es el daño.

Lo mismo pasa cuando se realiza una maniobra de movimiento, una maniobra de acción para romper una puerta o cofre..., un ataque con arco o arma arrojadiza y magia para lanzar un sortilegio.

Tipos De Pifia

De Maniobra De Movimiento: Si realizas una pifia cuando intentas saltar a un árbol, correr, acrobacia... tirarías y mirarías en la tabla de maniobra de movimiento y acción.

De Maniobra De Acción: Si realizas una pifia cogiendo una piedra pesada o intentando romper una puerta a la fuerza tirarías y mirarías el resultado en la tabla de maniobra de movimiento y acción. La tabla de maniobra de movimiento y acción es la misma.

De Arco(honda,Ballesta...): Si realizas pifia atacando con un arco, ballesta u honda...

De Magia: Si realizas pifia atacando o intentando realizar un sortilegio.

Habilidades Principales De Los Personajes

Las 5 habilidades principales de un personaje a la hora de tener en cuenta son las siguientes:

1-ATAQUE

2-DEFENSA

3-ASTUCIA

4-MOVIMIENTO

5-MAGIA

1-Ataque:

El ataque de tu personaje y fuerza. El ataque es la habilidad más importante de un guerrero o bárbaro: atacar, golpear, levantar algo pesado, romper algo de un golpe, forzar...

2-Defensa:

La defensa de tu personaje a la hora de defenderse con escudo y armadura o sin escudo y sin armadura utilizando el agarre de tu oponente para bloquear su ataque, defendiéndose sin moverse del lugar. La defensa es importante para cualquier personaje que prefiera llevar armaduras pesadas y no puedan usar el movimiento para esquivar.

3-Astucia:

La astucia es la inteligencia de tu personaje: la maña la pícardía, la habilidad con las manos o con el ataque con armas a distancia. También sirve para el ataque sorpresa por detrás sigilosamente (con un asesino por ejemplo) La astucia (para tirar con arco) es la habilidad más importante para un explorador, un ladrón (robar) o un asesino (asesinar por sorpresa).

La astucia también engloba: rastrear, buscar, esconderse, influir, engañar...

4-Movimiento:

Es la agilidad de tu personaje para realizar cualquier tipo de acción moviéndose en carrera saltando... El monje sólo puede atacar con movimiento utilizando artes marciales mientras que el ninja puede combinar las artes marciales (movimiento) y también usar armas cuerpo a cuerpo (ataque) para atacar, o hasta la astucia para armas arrojadas como por ejemplo un arco.

El movimiento es una habilidad muy importante para esquivar ataques.

Ideal, por ejemplo, para los monjes que no llevan armadura pesadas y pueden esquivar los golpes más fácilmente o los ninjas que prefieren llevar armaduras ligeras que les permita elegir la opción de esquivar los golpes con movimiento. El movimiento también es necesario para los requisitos a la hora de poder empuñar un arma y ser ágil con ella o poder llevar una armadura pesada.

El movimiento engloba: correr, saltar, acrobacias, velocidad...

5-Magia:

La magia es la capacidad que tiene un mago de realizar un conjuro e impactar a tu oponente. Cuantos más puntos tengas en esta habilidad, más dados tendrás para lanzar y más probabilidad de hacer el sortilegio con éxito y conseguir impactar más fácilmente a tu enemigo.

Maná, Puntos De Vida, Mala Suerte, Karma, Puntos De Protección, Daño

1-Maná

2-PV (Puntos De Vida)

3-Mala Suerte

4-Karma

5-Puntos De Protección

6-Daño

1-Maná:

Un mago o personaje que utilice magia una vez realice un hechizo que sea de un solo uso no podrá volver a realizar el mismo sortilegio si no descansa o duerme en una posada.

Pero si tiene la opción de comprar pociones de maná, cada poción de mana sirve para volver a realizar un sortilegio a elegir por el personaje.

2-PV (Puntos De Vida):

Son los puntos de vida de tu personaje. Tu armadura y escudo te dan unos puntos de protección adicionales que te protegerán ante los daños de tus enemigos hasta que se te acaben los puntos de protección provocando que se te rompa en pedazos tu escudo o armadura y haciéndote el daño en tus puntos de vida directamente.

3-Mala Suerte:

También puedes intentar evitar la mala suerte poniendo una x o punto de habilidad en mala suerte cuando subas de nivel o con algún objeto mágico (anillo amuleto por ejemplo).

Cuanto mas x en mala suerte tengas, mayor será la posibilidad de poder esquivar la mala suerte. Por ejemplo, si tienes una x tirarías un dado D5 para defenderte de la mala suerte. Si sacas el símbolo de la estrella de 5 puntas detendrás la mala suerte. Cuanto más x mejor más dados tendrías para tirar y mayores posibilidades de que te salga la estrella para alejar la mala suerte. Con sólo una estrella que saques ya estarías defendido.

4-Karma:

El karma engloba la sabiduría, la espiritualidad y las acciones especiales de tu personaje.

Todos los personajes empiezan con un punto de karma base.

El karma sirve para varias cosas:

1-Realizar alguna habilidad especial. Podrás usar todas las que quieras las veces que quieras pero con el límite del karma.

Para recuperar tu karma tendrás que ir a los templos y meditar 5 turnos por karma que tengas, o meditando en el descanso del camino.

Por ejemplo, si tengo 2 de karma y he gastado los dos para usar dos habilidades para recuperar esos dos puntos de nuevo tendría que meditar 10 turnos.

2-Para curar toda tu vida cuesta 1 punto de karma cada vez que te cures todo.

3-Podrás reencarnarte si mueres usando 1 punto de karma, volviendo con nivel 0.

Si no te quedaron puntos de karma en el momento de tu muerte, los dioses decidirán que has hecho demasiadas acciones malas y tu personaje será retenido para la eternidad.

Cada vez que te reencarnes tu pj nuevo empezará con un punto de karma base y otro extra (2 puntos) más los que haya tenido en su vida anterior que se acumulan.

Cada vez que subas de nivel ganas 1 punto de karma.

El límite sería 10 si muere tu personaje conservando 10 de karma sin haber muerto ninguna vez. Será considerado una leyenda en Caelum. Y los Bardos harán canciones sobre tus aventuras. Te saldrán alas (blancas si eres bueno y negras si eres maligno) , no podrás ser neutral más, pero serás un mortal como siempre sólo que con alas y podrás moverte por los aires tranquilamente. Si mueres podrás hacer tantas acciones como karma tengas como si fueras un fantasma sin restar karma para reencarnarte. Podrás volar, atacar, hablar lo que quieras, donde quieras teletransportarte. Por ejemplo, para avisar a otro pj de un peligro o usar tus acciones para atacar a un enemigo.

5-Puntos De Protección:

Son los puntos adicionales que te da tu armadura y escudo. Cuando te impactan y te causen daño. Primero te lo restarás de tu protección.

Cuando tus puntos de protección acaben, tu armadura o escudo se habrán roto en pedazos y te harán daño directamente a tu cuerpo quitándote puntos de vida.

6-Daño

Es el total acumulado de daño para sumar a tus tiradas de crítico cuando impactas a tu enemigo. Por ejemplo, un personaje de raza Arub ladrón tiene un daño de -10 de daga por ser Arub y un -10 de daga por ser ladrón más el daño de mi daga -10 más el resultado de mi tirada crítica si mi enemigo no se defiende con éxito (2 dados de 10, uno de decenas y uno de unidades) tiño y si saco un 50 más el daño de mi personaje por raza y clase y mi arma hacen un total de 80 puntos de vida que se tiene que quitar mi enemigo.

También está el daño que hace mi escudo cuando mi defensa es más fuerte que su ataque. Produce un daño según el escudo que lleve equipado.

Habilidades Especiales

De nivel 1 a 5 cada pj podrá elegir 3 habilidades de la tabla de habilidades.

Dependiendo de los requisitos que pida cada habilidad podrás llevar unas o otras.

De nivel 6 a 10 cada pj podrá elegir 6 habilidades de la tabla de habilidades.

Dependiendo de los requisitos que pida cada habilidad podrás llevar unas u otras.

Si deseas cambiar de habilidad en un futuro, podrás ir a un entrenador en algún pueblo o ciudad (elección de el máster de donde este situado el entrenador) y cada cambio de habilidad te costara 1.000 mo.

Creación Del Personaje Y Niveles:

Para crear el personaje es muy fácil. Solo hay que elegir la raza y la clase y sumar las x de habilidades en tu hoja de personaje. Después se elegiría una profesión la cual irá detrás de la hoja de personaje reflejada.

Luego el máster reparte 1 x de habilidad más para rellenar cada personaje a cualquier casilla. Cuantas más x, más dados podrá lanzar para realizar las acciones según su habilidad.

Aquí dejamos al máster libertad para repartir, aunque si repartes mucho desde el principio no tiene gracia, son puntos de habilidad ganadas sin esfuerzo. Te recomiendo no dar más de 3 x al principio para repartir, pero puedes hacerlo si quieres para que resulte más fácil para los jugadores y así darles más trasfondo a sus personajes.

Después, por cada nivel, se podrá elegir entre 4 cosas para mejorar:

1: Poner una x en la habilidad que quieras. Recuerda que cada x en tus habilidades equivale a que tiras tantos dados como x tengas en tu habilidad.

2: Aumentar en 5 puntos el daño que causas a tus enemigos.

3: Aumentar 5 puntos de protección.

4: Aumentar 5 puntos de vida.

A nivel 5 se puede optar por ser multiclase y sumándote todas las x de tu nueva habilidad (por ejemplo monje te pondrías 3 x en la habilidad de movimiento y ya está. Después, por cada nivel, una x como siempre o elegir entre las otras 3 opciones mencionadas. No se puede repetir la misma clase que ya eres. Después sólo faltaría elegir una profesión e imprimir tu tabla de profesión detrás de la hoja de personaje.

El máster dará una cifra de dinero (ejemplo 1.000 Mo) para comprar equipo o no dar nada.

Y podrás equiparte con un arma que recibes de herencia según tu raza.

Nota:

Cuando llegues a nivel 10 no podrás subir más de nivel, al contrario, se te restará la experiencia que ganes por malgaste, agotamiento y envejecimiento de tu personaje (menos los que no envejecen que habrán llegado a su límite). Cuando bajes de nivel tendrás que decidir qué quitarte de tu personaje al igual que cuando subes de nivel pero al revés. Si consigues llevar a tu personaje hasta el nivel 0 tu personaje morirá de viejo (habrá alcanzado su límite de edad).

Tirada De Iniciativa:

Cada personaje tira tantos DS como puntos de movimiento tenga y el que saque más m es el que ataca primero a mi enemigo con menos m.

Nota:

Si el máster lo desea puede acortar los conflictos de tirada de iniciativa de una manera más fácil y rápida. Simplemente mirando quién tiene más puntos de movimiento es el que ataca primero.

En caso de empate sí sería una tirada obligada para saber quién ataca primero.

Viajes

Para realizar los viajes uno del grupo (sí va solo también) tirará un dado (ds) en la tabla de viaje. Tras realizar lo que indica la tabla de viaje (descanso, combate, mercado negro, vendedor mago o movimiento con éxito y sin ningún percance durante el camino) recorrerá 100 km sí va andando o 200 km sí va a caballo. Cada 100 kilómetros a pie, tienen que descansar pase el acontecimiento que pase. Sí van a caballo tienen que descansar cada 200 km pase lo que pase. '' Reposar junto a una buena hoguera y templar la espada en la tierra, comer una ración de comida y a la mañana siguiente retomar el camino. ''

Para los viajes es necesario comprar 50 raciones y después ir marcando una x por cada ración comida en cada descanso. Sí en un descanso te queda sólo una ración no podrás moverte del lugar por estar fatigado y por agotamiento tendrás que esperar en el lugar hasta que un compañero te compre 50 raciones de nuevo. Sí haces un viaje sin tener raciones caerás en coma 22 turnos y tendrás que esperar a recuperarte y después esperar que te lleven raciones para continuar tu viaje.

Ejemplo: 1 centímetro en el mapa son 100 kilómetros.

Si lo prefieres puedes hacer los viajes midiendo por días.

1 centímetro = 1 día. A pie descansarías cada día y a caballo descansarías cada día pero recorriendo 200 km.

También si lo prefieres puedes hacer que la escala de los viajes sea mayor, pero recomiendo estos 2 tipos (cada personaje tiene 50 raciones desde el principio por defecto).

Sí saca un 13 se perderán 50 km.

Por ejemplo necesito 150 km para ir a el pueblo de al lado a caballo.

Saco un 13, me pierdo 50 km entonces me faltarían 200 km (50 km para retomar el camino y otros 150 km para llegar a tu destino) para llegar. Vuelvo a tirar y saco un descanso. Una vez descansado, como llevo caballo recorrería 200 km de tirón y ya habría llegado al pueblo de al lado.

Si fuera andando aún me quedarían 50 km por recorrer.

Los mercados negros sirven para comprar a mitad de precio y reparar a mitad de precio cualquier equipo normal. También se puede vender lo que ya no se vaya a utilizar o ya no nos sirva pero te pagan la mitad de su precio.

En una posada o armero de algún pueblo te pagan todo lo que vale.

Los magos te pueden vender equipo especial y mágico, pociones de sangre y de maná.

Descanso. Aquí es cuando los personajes pueden descansar y comer, marcando una x en tus raciones (se marca una x en tus raciones cada vez que descansas de un viaje) . También para recuperar sus hechizos y habilidades especiales ya que son de un solo uso. También los personajes pueden meditar para recuperar su karma (en el periodo del descanso el máster puede improvisar o poner algún pnj bueno o malo que pase por ahí para unirse a los jugadores o engañarlos o robarlos... todo lo que pase por la imaginación del máster) . Ésta es la mejor opción de descanso si no encuentras una posada pagando un precio por habitación para descansar. En las posadas si pagas una habitación para pasar la noche está incluida la comida así que no es necesario tomar una ración de comida de tu mochila, sólo cuando descansas en tus viajes a mitad de un camino. También cada vez que descansas recuperas 10 puntos de vida que hayas perdido.

Combate. Aquí el máster puede poner a su elección los enemigos o pnj... Pero siempre algo malo y que pueda relacionarse con el combate contra los personajes y que tengan una situación difícil.

Sacando M realizan el movimiento con éxito sin ningún percance por el camino.

-Dificultad En Las Maniobras De Movimiento Y Acciones-

-Movimientos-

Maniobra De Movimiento:

-Fácil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad fácil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario una vez en una tirada.

Por ejemplo, para subir a un árbol de 2 metros se tirarían los dados correspondientes del movimiento de tu personaje y solamente con sacar una m de movimiento subirías al árbol con éxito.

-Difícil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad difícil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario repetido dos veces en una tirada.

Por ejemplo para subir a un árbol de 3 metros se tirarían los dados correspondientes del movimiento de tu personaje y solamente con sacar dos m de movimiento subirías al árbol con éxito (esto sería una dificultad normal) .

-Muy difícil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad muy difícil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario repetido tres veces en una tirada.

Por ejemplo, para subir a un árbol de 4 metros se tirarían los dados correspondientes del movimiento de tu personaje y solamente con sacar tres m de movimiento subirías al árbol con éxito.

Otra opción para realizar un movimiento muy difícil con éxito más fácilmente sería con ayuda de otros personajes.

Por ejemplo, para subir a un árbol de cuatro metros que te ayuden a subirlo entre todos con cuerda o levantándote.

Y así tirar cada personaje que te ayude a subir todos los dados de su movimiento mas los tuyos y si tirando todos a la vez conseguís sacar tres m de movimiento, conseguirías subir con éxito más fácil y rápido.

A partir de aquí es opcional que cada máster pueda ir sumando los símbolos m que quiera para aumentar la dificultad...

—Por ejemplo—

-Locura:

Necesarios cuatro símbolos m para el éxito en una tirada.

-Imposible:

Necesarios cinco símbolos m para el éxito en una tirada.

El monje y el ninja son los únicos personajes que pueden combinar su movimiento con su ataque.

Por ejemplo, un ninja quiere saltar de un tejado al suelo rematando a un guardia con una patada en la cabeza o golpe.

El máster podría decir que la dificultad para hacer eso es difícil, entonces el ninja tirando los dados de su movimiento tendría que sacar dos símbolos m de movimiento para realizar la acción con éxito.

Si saca dos símbolos m realizaría con éxito y tiraría directamente un crítico con dos dados de 10 (uno de decenas y otro de unidades) .

Ejemplo saco un 100, una fuerte patada en la cabeza y como no lleva casco muere (esto solo lo pueden hacer los ninjas y los monjes) .

-Fuerza-

Maniobra De Acción:

-Fácil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad fácil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario una vez, en una tirada.

Por ejemplo para romper una puerta de madera de un golpe se tirarían los dados correspondientes del ataque de tu personaje y solamente con sacar un símbolo de espadas romperías la puerta de madera con éxito.

-Difícil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad difícil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario repetido dos veces, en una tirada.

Por ejemplo, para romper una puerta de madera blindada de un golpe se tirarían los dados correspondientes del ataque de tu personaje y solamente con sacar dos símbolos de espadas romperías la puerta de madera blindada con éxito.

-Muy difícil:

Para realizar algo con éxito con la dificultad muy difícil solamente tendrías que sacar el símbolo necesario repetido tres veces en una tirada.

Por ejemplo, para romper una puerta de acero de un golpe se tirarían los dados correspondientes del ataque de tu personaje y solamente con sacar tres símbolos de espadas romperías la puerta de acero con éxito.

Otra opción para realizar un movimiento muy difícil con éxito mas fácilmente sería con ayuda de otros personajes.

Por ejemplo, para romper una puerta de acero golpeando varios personajes al mismo tiempo se tirarían los dados correspondientes del ataque de tu personaje y de los demás personajes y solamente con sacar tres símbolos de espadas entre todos, conseguiríais romper la puerta de acero con éxito.

A partir de aquí es opcional que cada máster pueda ir sumando los símbolos m que quiera para aumentar la dificultad...

-Astucia-

Para buscar una planta, forzar una cerradura o desactivar una trampa sería lo mismo que romper una puerta o subir a un árbol... sólo que aquí no se puede hacer conjunta.

Los Sortilegios

Se tiran tantos dados como tengas en magia. Son de un solo uso, una vez usado (con éxito o no) tendrás que descansar en el camino de un viaje cuando te sale en la tirada de viaje un escudo o cuando llegas a una posada y pides una habitación para dormir.

Una opción para el máster sería dejar a los magos poder descansar en algún lugar que estén solos sin ruidos y sin peligro. Tirando una tirada de astucia de tantos dados como x tenga en su habilidad si saca el símbolo de astucia entonces tiraría un solo dado y si saca el escudo descansa con éxito. Si no lo consigue, en su turno volvería a hacer este procedimiento hasta que consiguiera descansar.

Claro, esto es opcional y depende de cada máster ponerlo en practica.

Para aprender sortilegios deberás hablar con un mago y pagar el precio según el nivel requerido.

(Ejemplo sería de nivel 1=1.000 mil mo, de nivel 7=7.000 mo, y así sucesivamente). Los sortilegios base se podrán aprender con un mago gratis.

—Invocar Un Ángel—



Para invocar un ángel se necesita meditar 7 turnos y tener 2 de karma.

Una vez terminado de meditar se le comunicará al ángel el motivo de tu llamada. Una vez cumplida tu petición, desaparecerá y tendrás que volver a invocarlo desde el principio con el mismo procedimiento.

Los ángeles solo pueden atacar a criaturas malignas no humanas.

Los ángeles son los únicos que pueden atacar a un demonio invocado.

—Invocar Un Demonio—



Para invocar un demonio se necesita meditar 6 turnos y tener 2 de karma.

Una vez terminado de meditar se le comunicará al demonio el motivo de tu llamada.

Una vez cumplida tu petición, desaparecerá y tendrás que volver a invocarlo desde el principio con el mismo procedimiento.

Los demonios pueden atacar a todos.

El ángel o el demonio invocado puede mantenerse al lado del mago invisible y aparecer en cuanto se le pida para completar su misión y desaparecer.

Profesiones

Maestro joyero

Amuletos, anillos, collares, brazaletes, pendientes.

Materiales: Acero y objetos especiales.

Herramienta: Tenazas y pica.

Realización: En forja, suele haber en los poblados y ciudades.

Se tira tantos dados de astucia tengas y se necesita sacar 1 astucia para realizar con éxito. Si sacas dos 13 no se realizará con éxito lo que estés mejorando o fabricando y tendrás que volver a conseguir todos los materiales.

Maestro sastre

Armaduras de piel, cota de malla, brazaletes, guantes...

Materiales: Piel y acero.

Herramienta: Hilo, aguja, tenazas, cuchillo y pica.

Realización: Taller de sastrería, suele haber en los poblados y ciudades.

Se tira tantos dados de astucia tengas y se necesita sacar 1 astucia para realizar con éxito. Si sacas dos 13 no se realizará con éxito lo que estés mejorando o fabricando y tendrás que volver a conseguir todos los materiales.

Maestro armero

Espadas, armaduras, arcos...

Materiales: Acero y madera.

Herramienta: Pica y hacha.

Realización: En forja, suele haber en los poblados y ciudades.

Se tira tantos dados de astucia tengas y se necesita sacar 1 astucia para realizar con éxito. Si sacas dos 13 no se realizará con éxito lo que estés mejorando o fabricando y tendrás que volver a conseguir todos los materiales.

Maestro alquímista

Pociones para curar, pociones explosivas y de venenos.

Materiales: Hierbas y objetos especiales.

Herramienta: Recipiente para mezclar.

Realización: En casa de alquimia suele haber en los poblados y ciudades.

Se tira tantos dados de astucia tengas y se necesita sacar 1 astucia para realizar con éxito. Si sacas dos 13 no se realizará con éxito lo que estés mejorando o fabricando y tendrás que volver a conseguir todos los materiales.

8

4

2

4

7

U

W

Y

U

Maestro rúnico

Puede crear runas mágicas y pergaminos mágicos.

Materiales: Objetos especiales (roca élfica).

Herramienta: Martillo y compresor para tallar y pluma con tinta.

Realización: En cualquier lugar solitario y concentrado.

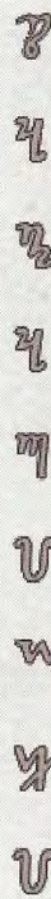
Se tira tantos dados de magia tengas y se necesita sacar 1 estrella para realizar con éxito. Si sacas dos 13 no se realizará con éxito lo que estés mejorando o fabricando y tendrás que volver a conseguir todos los materiales.

Nota:

Para la mejora de algún objeto o la fabricación de un objeto único y exclusivo para esa profesión, serán necesarios unos materiales difíciles de conseguir como por ejemplo sangre de dragón o cráneo de dragón pero cuidado, eso no es todo, además hay otros muchos más difíciles de conseguir como por ejemplo sangre de Elfo Kentauro o cráneo de Enano... y claro, para conseguir estos materiales tendrías que matar a según la raza de quién necesites para conseguir la sangre o el cráneo.

Teniendo esto en cuenta, un personaje podría verse en la desesperación y avaricia de conseguir mejorar su arma o de fabricar un objeto mágico, llevándole incluso a tener que matar a un personaje no jugador de alineamiento bueno o acabar con su propio compañero personaje jugador para conseguir ese material difícil para terminar de mejorar o construir ese objeto tan deseado.

Así que en el grupo de personajes la confianza será un factor importante a la hora de unirse y colaborar. Aún así cada personaje tendrá que vigilar muy bien sus espaldas. Cualquier personaje jugador podría ayudarte o por el contrario está planeando una forma de acabar contigo sin que nadie se dé cuenta...



El máster deberá dar libertad a los personajes. Cada uno es libre de tomar sus decisiones y acciones y cada decisión tomada o acción concluida tendrá sus respectivas consecuencias en el juego.

Por ejemplo, un personaje mata a un pnj. A lo largo de la partida se puede cruzar con un familiar de ese pnj. Éste intentará vengarse por todos los medios.

O un personaje traiciona y mata a otro personaje jugador y un compañero del grupo de los personajes jugadores decide tomarse la justicia por su mano y acabar con el otro personaje jugador que acabó con su compañero. De este modo las buenas alianzas o discusiones entre personajes toman un papel muy importante en el juego pudiendo así crearse varios bandos o clanes entre los propios personajes jugadores.

De esta forma el juego tiene un extra de diversión y estrategia a la hora de hacer las cosas con discreción... (Por ejemplo, el personaje escribe en una nota lo que le quiera decir al máster porque no quiere que se entere nadie).

Cada personaje jugador tiene que interpretar su rol y aplicarlo en la aventura pudiendo elegir ser bueno, malo o neutral y jugar con total libertad de hacer lo que tu personaje haría en cada situación o situaciones que se te vayan presentando a lo largo de la aventura.

Un buen máster tiene que saber improvisar cualquier situación que se salga de la trama con naturalidad y dejándose llevar por los acontecimientos ir enlazándolos como una cadena para ir haciéndose historias paralelas a la trama principal de la aventura.

Las partidas de este modo se hacen muy emocionantes y divertidas.

Recuerda que la imaginación no tiene límites, los límites los pones tú.

La imaginación supera la realidad.

Materiales De Las Profesiones:

Acero: material que se puede encontrar en montañas y cuevas.

Hierbas: se puede encontrar en bosques y cerca de caminos y lagos.

Madera: se puede conseguir talando árboles en bosques.

Pieles: se puede conseguir de lobos y otros animales.

Objetos especiales: ojo, pata, lengua, hierba... y otras cosas, más usados por los alquimistas.

¿
4
2
4
7
U
W
Y
U

Objetos especiales:

<u>Materiales</u>	Acero	Madera	Hierba	Piel	Especial
Maestro joyero	x				x
Maestro sastre	x			x	
Maestro armero	x	x			
Maestro alquímista			x		x
Maestro rúnico					x

Dónde buscar:

<u>Material</u>	<u>Lugares</u>	<u>Dificultad</u>
Acero:	Montañas y cuevas	Muy difícil: 3 de astucia
Piel:	Bosques y montañas	Difícil: 2 de astucia
Madera:	Bosques y campos	Fácil: 1 de astucia
Hierba:	Bosques y montañas	Mirar tabla de hierbas
Especial:	Insospechados	Dificultad misteriosa

Para encontrar se tira de astucia de tu personaje e intentar sacar como resultado la dificultad o más. Ejemplo: difícil, tengo que sacar 2 símbolos de astucia o más en una tirada.

Si no consigues encontrar nada a la primera, ya no podrás buscar más en ese lugar y tendrás que esperar hasta que llegues a otro lugar diferente con las mismas condiciones específicas (bosque, montaña, clima...) para poder volver a intentar la búsqueda.

DESCRIPCIÓN
DE
LAS
RAZAS

¿
4
2
4
7
U
W
Y
U

Los Arub

Los Arub son un pueblo guerrero. Su especialidad es la astucia de el ataque por sorpresa con dagas. Se ocultan fácilmente. Son maestros asesinos. Su pueblo es alegre y despreocupado. Amantes de la exploración y conquistas. Nunca se rinden por nada.

Características físicas:

Complexión: Delgados y fuertes.

Color: Piel morena.

Ojos: Marrones y negros.

Pelo: Negro y castaño.

Altura: 1.70a 1.90.

Ciclo vital: 100 años.

Otras características:

Vestimentas: Colores marrones y negros. Suelen llevar ropa ancha, capas y túnica. Ropas con colores oscuros para ocultarse entre las sombras con facilidad.

Religión: La gran mayoría adora a Jubal que es su dios principal.

Idiomas: Arab (nivel alto).

Lugar: Araf situado hacia la parte centro sur de Caelum.

Enemigos raciales: No soportan a los Romun y Iberum.

Personalidad: Son de carácter fuerte y siempre quieren tener la razón con lo cual son difíciles de convencer.

Algunos son traicioneros.

?

?

?

?

?

?

?

?

?

З
Ч
Щ
Ч
Щ
У
Щ
У
У



Los Atlantes

Los atlantes son gentes muy avanzadas e inteligentes. Son conocedores de las artes mágicas. Llegaron a Caelum hace muchísimo tiempo procedentes de Orión (Rigel).

Características físicas:

Complexión: Delgados y delicados.

Color: Piel blanca.

Ojos: Grises.

Pelo: Negro o blanco.

Altura: 1.70a2.00.

Ciclo vital: 150 años.

Otras características:

Vestimentas: Colores blancos con adornos dorados, túnicas con capucha, algunos llevan capas blancas con brazaletes y cinturones dorados, diadema en la cabeza dorada.

Religión: Adoran al dios Atlas.

Idiomas: Latium (nivel bajo) y atlantis (nivel alto).

Lugar: Atlantis al centro oeste de Caelum.

Enemigos raciales: Arab, Orkus, Anunakis y Reptilianos.

Personalidad: Son alegres, buenos, simpáticos, amables y les gusta ayudar a los demás.

Sí se enfadan pueden ser muy malvados.

8

4

2

4

7

U

W

X

U



Los Celtum

Los Celtum son inteligentes guerreros, su especialidad es la espada larga.

Su pueblo es fuerte y organizado. Amantes de la exploración y conquistas de nuevos lugares. Son grandes aventureros.

Características físicas:

Complexión: Delgados y fuertes.

Color: Piel blanca.

Ojos: Azules y verdes.

Pelo: Rubio, rojo, blanco.

Altura: 1.70a2.00.

Ciclo vital: 100 años.

Otras características:

Vestimentas: Colores verdes, marrones y grises. Suelen llevar ropa y armaduras de piel, botas, con grandes cinturones, brazaletes, botas de piel.

Su principal armadura es la cota de malla, también suelen llevar grandes cascos.

Religión: La gran mayoría adoran a Lugh, el dios supremo.

Idiomas: Aglo (nivel alto) , landés (nivel medio) y latium (nivel alto) .

Lugar: Avalon al centro norte de Caelum.

Enemigos raciales: No soportan a los Romun ni a los Orkus.

Personalidad: Conservadores y guerreros, son muy listos y sociables, buenos estrategas.

?

?

?

?

?

?

?

?

?

୪
 ୫
 ୬
 ୭
 ୮
 ୯
 ୧୦
 ୧୧
 ୧୨
 ୧୩
 ୧୪
 ୧୫



Los Elfos Grises

Los Elfos Grises son originarios de un mundo muy lejano a Caelum más allá de las estrellas conocido como Zreticul. Son ágiles con el manejo del arco y las dagas. Se ocultan muy bien entre las sombras, son muy inteligentes y rápidos. Su pueblo es muy vengativo y malvado.

Pueden ver en la oscuridad y además pueden leer la mente de los demás.

Características físicas:

Complexión: Delgados y delicados.

Color: Piel gris.

Ojos: Rojos, blancos, negros y algunos amarillos.

Pelo: Negro o blanco.

Altura: 1.50 m. Algunos llegan a medir 2 metros.

Ciclo vital: No envejecen.

Otras características:

Vestimentas: Colores negros, grises a veces marrones. Llevan la ropa ajustada a la piel con grandes cinturones, brazaletes y capa.

Religión: La gran mayoría no tiene deidad.

Algunos pocos adoran el poder de Zret.

Idiomas: Su conocimiento de los idiomas es total. Se pueden comunicar con la mente con otros Elfos Grises.

Lugar: Más allá de las estrellas (Zreticul) . Algunos viven en el subsuelo de Caelum.

Enemigos raciales: Odian a muerte a los Elfos Centauros y a los Atlantes y tampoco soportan a los Enanos, Iberum, Celtum, Romun y Vikung.

Personalidad: Son de carácter fuerte, líderes, extrovertidos, antipáticos, arrogantes, creídos, estúpidos, malvados, locos, traicioneros, asesinos, peligrosos, mentirosos, pícaros y ladrones.



Los Elfos Kentaurus

Los Elfos Kentaurus son originarios de un mundo muy lejano a Caelum más allá de las estrellas. Son ágiles con el manejo del arco, muy inteligentes y grandes conocedores de las artes mágicas. Su pueblo es muy amable y educado y extremadamente bellos. Su hablar es dulce y delicado. Pueden ver muy bien en la oscuridad.

Características físicas:

Complexión: Delgados y delicados.

Color: Piel blanca.

Ojos: Azules.

Pelo: Rubio o dorado.

Altura: 1.60a 1.80.

Enemigos raciales: Odian a muerte a los Elfos Grises, Orkus, Reptilianos y Anunakis.

Personalidad: Son de carácter amables, simpáticos, educados, justos y leales.

Protectores de la naturaleza y fiables. Siempre ayudan a los demás.

Ciclo vital: No envejecen.

Otras características:

Vestimentas: Colores blancos, azules a veces verdes. Llevan la ropa ajustada a la piel con grandes cinturones, brazaletes y capa.

Religión: Adoran a Urus el único.

Idiomas: Su conocimiento de los idiomas es total. Se pueden comunicar con otros Elfos Kentauros mentalmente.

Lugar: Orión (Betelgeuse) , aunque con frecuentes visitas a Caelum para ayudar a sus gentes del ataque de los Reptilianos.



Los Enanos

Los Enanos se asentaron en las montañas del norte de Caelum, son unos auténticos maestros en el manejo de cualquier tipo de hacha, muy testarudos y gruñones. Su pueblo es muy cerrado con los de fuera al principio pero luego son magníficos negociantes, amantes de las minas y magníficos expertos en la forja para construir todo tipo de materiales de acero, espadas, hachas, armaduras, escudos, cascos...

Características físicas:

Complexión: Bajos pero muy fuertes.

Color: Piel blanca.

Ojos: Azules, verdes y castaños.

Pelo: Rubio, rojo, blanco o negro.

Altura: 1.30a1.50.

Ciclo vital: 200 años.

Otras características:

Vestimentas: Colores marrones. Suelen llevar ropa y armaduras de piel, botas, con grandes cinturones, brazaletes o armaduras con grandes cascos de acero.

Religión: Adoran a Enan, Son o Nan.

Idiomas: Latium (nivel bajo) , aglo (nivel medio) , nane (nivel alto) , landés (nivel alto) .

Lugar: Namk al norte de Caelum en las montañas.

Enemigos raciales: Odian a muerte a Los Elfos Kentaurus y Elfos Grises, no soportan a los Orkus ni a los Reptilianos.

Personalidad: Son de carácter fuerte, gruñones, les gusta reclamar, creídos, arrogantes y buenos líderes, aunque cuando tienen mucha amistad con alguien, son amables, leales y protectores.

Siempre se creen los mejores en hacer cualquier cosa.

Ї
Ч
Щ
Ч
Ч
У
Щ
У
У



Los Iberum

Los Iberum son grandes guerreros, ágiles con el manejo de la espada corta. Su pueblo es muy artesanal y se ve reflejado en todo tipo de adornos en sus vestimentas y casas. Sus gentes son alegres y les gusta mucho organizar fiestas.

Características físicas:

Complexión: Fuertes y bien formados.

Color: Piel bronceada.

Ojos: Castaños o marrones.

Pelo: Castaño o negro.

Altura: 1.70a2.00.

Ciclo vital: 100 años.

Otras características:

Vestimentas: Colores rojos o blancos con adornos dorados y un protector en el pectoral dorado con la imagen de un lobo.

Religión: Adoran al dios toro Achelóo.

Idiomas: Latium (nivel medio) e íberium (nivel alto) .

Lugar: Iberian.

Enemigos raciales: Los Romun y los Arab no los soportan y odian a los Orkus.

Personalidad: Son de carácter fuerte y muy cabezones. En general suelen ser justos y buenos.



Რ
Ს
Ტ
Უ
Ფ
Ქ
Ღ
Ყ
Შ
Ჩ
Ც
Ძ
Წ
Ჭ
Ხ
Ჯ
Ჰ
Ჱ
Ჲ
Ჳ
Ჴ
Ჵ
Ჶ
Ჷ
Ჸ
Ჹ
Ჺ
᲻
᲼
Ჽ
Ჾ
Ჿ

Los Licántropos

Los Licántropos (u hombres lobo) , por el día son igual que cualquier otro, se hacen pasar por mendigos o viven en las profundidades de los bosques. Al llegar la noche, si hay luna llena, se transforman en hombres lobo. Cuando llega la noche tiran un dado y si sale el símbolo de astucia quiere decir que esa noche hay luna llena y se transforman en lobo. Si no sale, tendrán que tirar al día siguiente al llegar la noche.

Características físicas:	muy deterioradas, suelen llevar botas brazaletes, cinturones grandes de piel, chalecos y ropas ligeras de tela.
Complexión: Muy grandes y fuertes.	
Color: Piel blanca o bronceada.	Religión: Adoran al dios Licaón.
Ojos: Castaños o marrones.	Idiomas: Latium, aglo, iberium, atlantis, siam y arab (nivel alto).
Pelo: Castaño, negro, gris o blanco.	
Altura: 1.70a2.30.	Lugar: Pasan desapercibidos en cualquier pueblo o ciudad. También viven en las profundidades de los bosques de todo Caelum.
Ciclo vital: 150 años.	
Otras características:	Enemigos raciales: Odian a los Vampiros. Son su mayor rival.
Vestimentas: Suelen vestir muy desapercibidos, parecen mendigos o campesinos. Algunos tienen las ropas	

Personalidad: Son de carácter fuerte pero también se comunican bien con los demás amablemente. Cuando se transforman, se vuelven locos con una furia y ansias de destrucción anormales...



Los Romun

Los Romun son grandes soldados, los más organizados y formados militarmente. Ágiles con el manejo de la espada corta.

Características físicas:

Complexión: Fuertes y bien formados.

Color: Piel blanca.

Ojos: Castaños o marrones.

Pelo: Castaño o negro.

Altura: 1.70a2.00.

Ciclo vital: 100 años.

Otras características:

Vestimentas: Colores rojos o blancos con adornos, armaduras de piel, brazaletes y cascos, algunos llevan capa.

Religión: Adoran al dios de la guerra Marte.

Idiomas: Latium (nivel alto) e Iberium (nivel bajo).

Lugar: Argolia al centro este de Caelum.

Enemigos raciales: Los Iberum y los Arab no los soportan y odian a los Orkus.

Personalidad: Fuerte carácter, temperamentales, justos y grandes líderes.

2
 4
 7
 4
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100



Los Satarichí

Los Satarichí son de otro mundo paralelo a Caelum llamado Lun, considerados los vigilantes y guardianes de Caelum. Son grandes espadachines, guerreros, magos y brujos. Les gustan los combates sin usar escudo a 2 espadas. También absorben la sangre (como los vampiros) . Además absorben la energía de quien les plazca. La mano empieza a brillar con un color azul y va directo a tocar a el objetivo, para absorber energía tienes que estar cerca, tiras tantos dados que tengas de magia y tu objetivo tendrá que defenderse (símbolo escudo) esquivar (símbolo m) o interceptar (símbolo espadas) si no consigue defender, esquivar o interceptar tu ataque podrás volver a lanzar cuando quieras un sortilegio que ya lanzaste sin tener que descansar. Son una mezcla de demonios, vampiros y brujos. Corre por sus venas la descendencia directa de el príncipe Satarichí. Son muy temidos en todo Caelum.

Características físicas:

Complexión: Atlético o grandes y fuertes.

Color: Piel bronceada o muy blanca.

Ojos: Miel: amarillentos o dorados.

Pelo: Pelo negro.

Altura: 1.70a2.00.

Ciclo vital: No envejecen.

Otras características:

Vestimentas: Colores negros con adornos dorados, rojos, grises y azules, algunos llevan capa, su armaduras son de piel siempre de color negra con grandes hombreras, brazaletes y cinturones, pantalones de tela o de piel con grandes botas de piel.

Religión: Adoran al dios Saitam y a su hijo el legendario Satarichí (la raza es descendiente directa de Satarichí).

Idiomas: Son conocedores de todos los idiomas de todos los mundos. Sata (nivel alto) .

Lugar: Lun, pero llegaron varios a Caelum tras la invasión de los Reptilianos.

Enemigos raciales: Los Reptilianos y Anunakis.

Personalidad: Son de carácter fuerte, chulos, arrogantes, creídos, muy orgullosos, sangrientos, no tienen remordimientos ni piedad, competitivos, les gusta estar siempre por encima de los demás, les gusta mandar y ser líderes a la fuerza. No les gusta que les contradigan. Luchan hasta el final, no se rinden por nada. Les puede la avaricia. Son unos egoístas por naturaleza, capaces de hacer cualquier cosa para conseguir su propósito.



Los Semi-Elfos

Los Semi-Elfos nacieron de la mezcla de las gentes de Caelum con los Elfos Kentauros. Son hábiles con el manejo del arco y la espada y también son conocedores de las artes mágicas.

Rara vez son vistos en lugares públicos y les gusta viajar por todo Caelum sin rumbo fijo. Son muy pocos. Son considerados escoria y tienen fama de ladrones.

Características físicas:

Compleción: Delgados y algunos fuertes.

Color: Piel blanca o cobriza.

Ojos: Negros o grises.

Pelo: Negro o rubio.

Altura: 1.70a2.00.

Ciclo vital: 300 años.

Enemigos raciales: Odian a los Orkus y a los Elfos Grises. Son muy amigos de los Semi-Orkus porque se sienten identificados en lo de ser discriminados y rechazados por los demás.

Personalidad: Son buenos y justos protectores de la naturaleza, pero también son muy avariciosos. Suelen caer en las tentaciones y la codicia. Pueden cambiar de opinión en cuestión de minutos si la recompensa es tentadora. Son pícaros y hábiles engañando a la gente.

Otras características:

Vestimentas: Suelen vestir con buenas pieles de calidad y telas de varios colores pero predominan los verdes y azules. También usan ropas menos llamativas de colores marrones para pasar más desapercibidos cuando visitan lugares muy transitados como las ciudades o pueblos. Usan brazaletes de piel grandes cinturones, botas y la mayoría lleva capa con capucha.

Religión: No adoran a ningún dios.

Idiomas: Latium, aglo, íberium, atlantis, siam, arab (nivel alto) y ork (nivel medio).

Lugar: Intentan pasar desapercibidos en cualquier pueblo o ciudad, pero la mayoría viven en la naturaleza en grandes bosques cerca de ríos y lagos.

З
Ч
Ц
Ш
Щ
Ъ
Ы
Ь
Э
Ю
Я



Los Semí-Orkus

Los Semí-Orkus nacieron de la mezcla de las gentes de Caelum con los Orkus. Muchos los ven como una amenaza y piensan que son espías de los Orkus y mandados a hacer misiones secretas bajo las ordenes de los Reptilianos. No se sabe muy bien la fecha de su aparición.

La población Semí-Orkus fue creciendo con el tiempo, aunque están mal vistos y discriminados por las gentes de Caelum. A veces se ven, aunque muy limitadamente, ellos prefieren vivir lejos de los pueblos y ciudades y se adentran en montañas, bosques o cerca de ríos y lagos. Son muy fuertes y se defienden bien, pero tienen pocos reflejos y falta de inteligencia.

Características físicas:

Complexión: Muy grandes y fuertes.

Color: Piel gris.

Lugar: Intentan pasar desapercibidos en cualquier pueblo o ciudad pero la mayoría viven en las montañas, bosques o cerca de ríos y lagos.

Enemigos raciales: Odian a los Orkus y a los Elfos Grises.

Personalidad: Carácter fuerte, cabezones, ignorantes, incultos, gruñones, orgullosos y solitarios.

Ojos: Negros.

Pelo: Marrón.

Altura: 1.70 a 2.30.

Ciclo vital: 150 años.

Otras características:

Vestimentas: Suelen vestir con muy poca ropa aunque cuando visitan lugares donde hay gente suelen ir un poco ocultos para no llamar mucho la atención, con túnica y capucha, usan mucho la piel de oso y de lobo dándole unos colores marrones y grises a sus ropas. Llevan grandes brazaletes y cinturones y botas de piel.

Religión: No adoran a ningún dios.

Idiomas: Latium, aglo, íberium, atlantis, sian, arab (nivel bajo) y ork (nivel bajo).
Hablan un poco mal, incluso tartamudean.

7
4
3
4
7
U
7
7
U

7
4
7
4
7
U
7
7
U



Los Siam

Los Siam son grandes guerreros, su especialidad son los sables y las katanas. Son muy inteligentes, ágiles y excelentes jinetes. Su pueblo es alegre y despreocupado, aunque un poco desconfiados con los extranjeros.

Características físicas:

Complexión: Delgados pero muy resistentes.

Color: Piel blanca o morena.

Ojos: Castaños, marrones o negros.

Pelo: Negro o blanco.

Altura: 1.60a 1.90.

Ciclo vital: 100 años.

Otras características:

Vestimentas: Colores marrones y grises. Suelen llevar ropa y armaduras de piel o laminadas con botas, con grandes cinturones, brazaletes grandes cascos y también algunos llevan capas.

Religión: La gran mayoría adora a Sombat.

Idiomas: Siam (nivel alto).

Lugar: Siam.

Enemigos raciales: Los Orkus.

Personalidad: Arrogantes, creídos y reservados aunque también suelen ser simpáticos con quienes les caen bien.



Los Vampiros

Los Vampiros son ágiles y astutos. Tienen unos grandes dientes preparados para absorber sangre a quien le plazca. Por el día tienen que ir encapuchados y no pueden mirar fijamente al sol ni estar expuestos mucho tiempo sin ir tapados con su capucha y capa.

Características físicas:

Complexión: Delgados y fuertes.

Color: Piel blanca.

Ojos: Miel o grises.

Pelo: Negro o blanco.

Altura: 1.70 a 2.20.

Ciclo vital: No envejecen.

Otras características:

Vestimentas: Colores oscuros, negros y grises con ropa de piel capucha para ocultar su rostro, telas, capa, botas, brazaletes y cinturón grande de piel.

Religión: Adoran al dios de los vampiros Caym.

Idiomas: Latium (nivel medio) e iberium (nivel alto).

Lugar: Pueden estar escondidos en cualquier lugar, ciudad o pueblo de Caelum. Algunos viven en las cuevas de las montañas.

Enemigos raciales: Odian a los Licántropos (Hombres Lobo) a muerte.

Personalidad: Son de carácter fuerte y muy cabezones y orgullosos son muy creídos, se creen los mejores y saben engañar y seducir a los demás muy bien. Suelen ser muy atractivos físicamente.

7
4
2
4
7
U
W
X
U



X. KRISTINOGENARA!
19-FEB-2017

Los Vikung

Los Vikung son bárbaros guerreros, su especialidad son las espadas a 2 manos y las espadas bastardas. No son muy inteligentes. Resuelven sus conflictos a base de fuerza. Su pueblo es alegre y despreocupado les gusta mucho organizar fiestas, amantes de la exploración y conquistas de nuevos lugares. Son grandes aventureros (se dice que tienen orígenes enanos).

Características físicas:

Complexión: Grandes y fuertes.

Color: Piel blanca.

Ojos: Azules, verdes y castaños.

Pelo: Rubio, rojo, blanco.

Altura: 1.70a2.30.

Ciclo vital: 100 años.

Otras características:

Vestimentas: Colores marrones. Suelen llevar ropa y armaduras de piel, botas, con grandes cinturones y brazaletes. En general suelen llevar poca ropa, con un taparrabos unas botas de piel y una espada les basta. Son bárbaros por naturaleza.

Religión: La gran mayoría adora a Thor, el dios de la fuerza.

Idiomas: Aglo (nivel medio) y landés (nivel alto).

Lugar: Valhalla al norte de Caelum.

Enemigos raciales: No soportan a los Romun ni a los Orkus.

Personalidad: Son de carácter fuerte, pero poco atentos y fáciles de convencer o engañar. De mente sencilla y poco habladores.

У
У
У
У
У
У
У
У
У
У

У
У
У
У
У
У
У
У
У
У



Descripción De Las Clases

Guerrero

Los guerreros están entrenados y especializados para el combate cuerpo a cuerpo. Les gusta llevar casco, armaduras y escudo. Si a un guerrero le pones un punto de habilidad en magia, se convierte en guerrero templario y podrás aprender los sortilegios de templario y usarlos tirando tantos dados como puntos de magia tengas en tu habilidad y si sale símbolo de magia realizar con éxito tu sortilegio (para ser templario tienes que ser de alineamiento bueno y no cometer ninguna acción mala, si no dejarás de ser un templario).

Arma preferida: la espada larga (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -10).

Ataque sin arma= tira un dado d12 para saber el daño que infringes a tu enemigo si este no defiende.

Bárbaro

Los bárbaros no saben lo que es razonar. Sólo piensan en destruir a al enemigo de cualquier forma. Su fuerza es descomunal.

Arma preferida: la espada bastarda y el espadón a 2 manos (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -10).

Ataque sin arma= tira un dado d20 para saber el daño que infringes a tu enemigo si este no defiende.

7
4
3
4
7
U
7
4
U

8
4
7
4
7
U
7
4
U



Mago

Los magos son grandes conocedores de las artes mágicas. Se dedican a aprender sortilegios cada vez más poderosos para derrotar a sus enemigos.

Arma preferida: el bastón (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -10).

Ataque sin arma= tira un dado d4 para saber el daño que infringes a tu enemigo si éste no defiende.

Ladrón

Los ladrones son muy astutos y ágiles. Siempre atentos para robar a cualquier despistado. Los ladrones tienen la habilidad de robar desde el principio y no ocupa espacio en sus habilidades especiales.

Juego de manos (robar)	1 uso	Roba (equivalente a un saqueo si es un pnj) los ladrones no necesitan requisitos
------------------------	-------	--

Arma preferida: daga (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -10).

Ataque sin arma= tira un dado d6 para saber el daño que infringes a tu enemigo si éste no defiende.

Monje

Los monjes están especializados en el combate cuerpo a cuerpo sin armas. Usan artes marciales y técnicas de combate especiales. Tienen un equilibrio, velocidad y agilidad increíbles. Son los más fuertes y letales en combates cuerpo a cuerpo sin armas. Destrozan a sus enemigos a puñetazos y patadas (no pueden llevar armas).

Arma preferida: pies y puños. En general utilizan todo su cuerpo para golpear a su enemigo (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -20).

Ataque sin arma= el monje usa artes marciales y ataca con movimiento y hace daño crítico con 2 dados d10 (ejemplo: 5 decenas y 6 unidades resultado 56 + -20 de su daño extra sería un daño infringido a su oponente de 76 puntos de vida que se tendría que restar).

Asesino

Los asesinos utilizan el factor sorpresa y su gran agilidad de movimientos para atacar a sus enemigos e infringir el mayor daño posible.

Arma preferida: daga (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -20).

Ataque sin arma= tira un dado d10 para saber el daño que infringes a tu enemigo si éste no defiende.

Explorador

Los exploradores se manejan bien con la espada pero su mayor virtud es el ataque a distancia. Excelentes con el arco. (si a un explorador le pones un punto de habilidad en magia, podrás aprender los sortilegios de la naturaleza y usarlos tirando tantos dados como puntos de magia tengas en tu habilidad y si sale símbolo de magia realizar con éxito tu sortilegio).

Arma preferida: arco (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -10).

Ataque sin arma= tira un dado d8 para saber el daño que infringes a tu enemigo si éste no defiende.

Druída

Los druidas son grandes conocedores de la magia de la naturaleza, prefieren resolver los combates a distancia de sus enemigos usando sus sortilegios.

Arma preferida: bastón (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -10).

Ataque sin arma= tira un dado d4 para saber el daño que infringes a tu enemigo si éste no defiende.

Brujo

Los brujos dominan muy bien la magia del mal. Pueden invocar a temibles demonios para ayudarlo a destruir a sus enemigos. También conocen la magia de los elementos. Siempre buscan ser más y más poderosos con sus sortilegios, pero también se atreven a los combates cuerpo a cuerpo. Manejan el bastón como nadie.

Arma preferida: bastón (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -20).

Ataque sin arma= tira un dado d6 para saber el daño que infringes a tu enemigo si éste no defiende.

Clérigo

Los clérigos son buenos en el combate, se defienden bien y también son conocedores de la magia del mal.

Arma preferida: maza y espada larga (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -10).

Ataque sin arma= tira un dado d10 para saber el daño que infringes a tu enemigo si éste no defiende.

Ninja

Los ninja son muy ágiles y rápidos, manejan muy bien las armas cuerpo a cuerpo y además saben artes marciales y pueden pelear igual de bien aunque no estén armados utilizando puños y patadas letales.

Arma preferida: katana, pies y puños (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -10).

El ninja usa artes marciales y ataca con movimiento y hace daño crítico con 2 dados d10 (decenas y unidades) igual a el ejemplo del monje.



¿
4
½
4
7
U
W
X
U

Samurai

Los samuráis son insaciables, ágiles y excelentes guerreros. No se rinden y no paran de luchar hasta ver partido en pedazos a su enemigo.

Arma preferida: katana y sable (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -20).



Ataque sin arma = tira un dado d10 para saber el daño que infringes a tu enemigo si éste no defiende.

Espadachín

Los espadachines son excelentes combatiendo con la espada corta, incluso manejan dos espadas cortas una en cada mano con una gran sutileza y agilidad. Tiene la habilidad especial de 2 armas desde el principio sin ocupar espacio en tus habilidades especiales.

2 armas-atacas 2 veces	pasiva	Puede usar 2 armas-(la mano mala no hace critico)-solo daño según su arma
------------------------	--------	---

Arma preferida: espada corta (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -10).

Ataque sin arma= tira un dado d12 para saber el daño que infringes a tu enemigo si éste no defiende.

Bardo

Los bardos se manejan bien en el combate. Son ágiles y además conocen la magia de la naturaleza. También pueden hacer volver loco a su enemigo con sus canciones o incluso curar con sus dulces melodías, nunca se separan de su instrumento musical (arpa o guitarra, algunos flautas...).

Arma preferida: daga (obtienen un daño extra para infringir a sus enemigos de -10).

Ataque sin arma= tira un dado d8 para saber el daño que infringes a tu enemigo si éste no defiende.

RAZAS

IBERUM

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 CON ESPADA CORTA)	X									
DEFENSA										
ASTUCIA	X									
MOVIMIENTO	X									
MAGIA										
PUNTOS DE VIDA:										
100										
APARIENCIA: AZAR										

ELFO KENTAURU

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 ATAQUE BASTÓN)										
DEFENSA										
ASTUCIA (-10 ARCO)	X									
MOVIMIENTO	X									
MAGIA	X									
PUNTOS DE VIDA:										
200										
APARIENCIA: 90										

ELFO GRIS

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE	X									
DEFENSA										
ASTUCIA (LEE LA MENTE MAGIA)	X									
MOVIMIENTO										
MAGIA	X									
PUNTOS DE VIDA:										
200										
APARIENCIA: 40										

RAZAS

ENANO

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 CUALQUIER HACHA)	X									
DEFENSA	X	X								
ASTUCIA										
MOVIMIENTO										
MAGIA										
PUNTOS DE VIDA: 80										
APARIENCIA:50										

VIKUNG

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 ESP BASTARDAS,2MANO)	X	X								
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO	X									
MAGIA										
PUNTOS DE VIDA: 100										
APARIENCIA:AZAR										

SIAM

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 KATANA Y SABLE)										
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO	X	X	X							
MAGIA										
PUNTOS DE VIDA: 100										
APARIENCIA:AZAR										

RAZAS

CELTUM

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 ESPADA LARGA)										
DEFENSA	X									
ASTUCIA	X									
MOVIMIENTO	X									
MAGIA										
PUNTOS DE VIDA:										
90										
APARIENCIA:AZAR										

ARUB

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 DAGA)										
DEFENSA										
ASTUCIA	X									
MOVIMIENTO	X	X								
MAGIA										
PUNTOS DE VIDA:										
80										
APARIENCIA:AZAR										

ROMUN

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE	X									
DEFENSA (+20 DE PROTECCIÓN)	X	X								
ASTUCIA										
MOVIMIENTO										
MAGIA										
PUNTOS DE VIDA:										
100										
APARIENCIA:AZAR										

RAZAS

SATARICHI

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 ESP CORTA Y LARGA)	X									
DEFENSA	X									
ASTUCIA (ABSORVE SANGRE)	X									
MOVIMIENTO	X									
MAGIA (ABSORVE ENERGÍA)	X									
PUNTOS DE VIDA:										
ACUMULABLE (SIN LIMITE) 70										
APARIENCIA:100										

ATLANTES

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE										
DEFENSA	X									
ASTUCIA(TIRA EXTRA CONVENCER)	X									
MOVIMIENTO										
MAGIA	X									
PUNTOS DE VIDA:										
100										
APARIENCIA:AZAR										

LICÁNTROPOS (ATACAN CON GARRAS SÓLO CUANDO SE TRANSFORMAN)

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE	X									
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO (GARRAS -30)	X	X								
MAGIA										
PUNTOS DE VIDA:										
200										
APARIENCIA: AZAR										

RAZAS

VAMPIROS

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE										
DEFENSA										
ASTUCIA (ABSORVE SANGRE)	X	X								
MOVIMIENTO	X									
MAGIA										
PUNTOS DE VIDA: 100 (ACUMULA SANGRE 200 MAX)										
APARIENCIA:80										

SEMI-ORKUS

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (MAZA O CLAYA -20)	X	X								
DEFENSA	X									
ASTUCIA										
MOVIMIENTO										
MAGIA										
PUNTOS DE VIDA: 100										
APARIENCIA:30										

SEMI-ELFO KENTAURO

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 ESPADA CORTA)	X									
DEFENSA										
ASTUCIA (-10 ARCO)	X									
MOVIMIENTO										
MAGIA	X									
PUNTOS DE VIDA: 150										
APARIENCIA:AZAR										

CLASES

GUERRERO -ATAQUE SIN ARMA-TIRA UN DADO D12 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 ESPADA LARGA)	X	X								
DEFENSA	X									
ASTUCIA										
MOVIMIENTO										
MAGIA										

BÁRBARO -ATAQUE SIN ARMA-TIRA UN DADO D20 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 BASTARDA.2MANOS)	X	X	X							
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO										
MAGIA										

MAGO -ATAQUE SIN ARMA-TIRA UN DADO D4 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 BASTÓN)										
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO										
MAGIA	X	X	X							

LADRÓN -ATAQUE SIN ARMA-TIRA UN DADO D6 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 DAGA)										
DEFENSA										
ASTUCIA (HABILIDAD DE ROBAR)	X	X								
MOVIMIENTO	X									
MAGIA										

MONJE -EL MONJE USA ARTES MARCIALES Y ATACA CON MOVIMIENTO Y HACE DAÑO CRÍTICO CON 2 DADOS D10(DECENAS Y UNIDADES)

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE										
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO (-20 GOLPEANDO)	X	X	X							
MAGIA										

CLASES

ASESINO= ATAQUE SIN ARMA=TIRA UN DADO D10 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-20 DAGAS)	X									
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO	X	X								
MAGIA										

EXPLORADOR= ATAQUE SIN ARMA=TIRA UN DADO D6 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE	X									
DEFENSA										
ASTUCIA (-10 ARCO)	X	X								
MOVIMIENTO										
MAGIA										

DRUIDA =ATAQUE SIN ARMA=TIRA UN DADO D4 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 BASTÓN)										
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO	X									
MAGIA	X	X								

BRUJO =ATAQUE SIN ARMA=TIRA UN DADO D6 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-20 BASTÓN)	X									
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO										
MAGIA	X	X								

CLÉRIGO= ATAQUE SIN ARMA=TIRA UN DADO D10 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 MAZA Y ESP LARGA)	X									
DEFENSA	X									
ASTUCIA										
MOVIMIENTO										
MAGIA	X									

CLASES

BARDO = ATAQUE SIN ARMA = TIRA UN DADO D6 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 DAGA)	X									
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO	X									
MAGIA	X									

SAMURAI = ATAQUE SIN ARMA = TIRA UN DADO D10 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-20 KATANA Y SABLE)	X	X								
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO	X									
MAGIA										

NINJA = EL NINJA USA ARTES MARCIALES Y ATACA CON MOVIMIENTO Y HACE DAÑO CRITICO CON 2 DADOS D10 (DECENAS Y UNIDADES)

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 KATANA)	X									
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO (-10 GOLPEANDO)	X	X								
MAGIA										

ESPADACHIN ATAQUE SIN ARMA = TIRA UN DADO D12 PARA SABER EL DAÑO QUE INFRINGES A TU ENEMIGO SI ÉSTE NO DEFIENDE

DADOS SATARICHI (DS)	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE (-10 ESPADA CORTA)	X									
DEFENSA										
ASTUCIA										
MOVIMIENTO	X	X								
MAGIA										

CAELUM



—Lugares De Caelum—

Namk

En el norte de las montañas de Caelum, en un lugar recóndito y de difícil acceso, se encuentra la gran ciudad enana Namk. Una gran muralla se levanta sobre el lugar. Dentro hay, una gran plaza y con una gigantesca estatua de su rey en el medio y con casas y gentes en los alrededores. Pero lo que más llama la atención es una gran montaña donde vive el rey de los enanos, Glim. Sus gentes son unos grandes forjadores de armas y expertos mineros.

Valhalla

Esta gran ciudad se encuentra al noroeste de Caelum. Es una gran ciudad situada sobre una montaña cerca de la costa de Arti. Sobre la montaña se levanta un gran templo, lugar para adorar al dios Odín y una inmensa ciudad con sus gentes alrededor del templo.

Monk

Se sitúa entre unas grandes e inmensas montañas al norte de Caelum. Es un gran templo de monjes donde aprenden a meditar y los secretos del combate cuerpo a cuerpo sin armas.

Kaya

Este lugar es el más frío de todo Caelum. Lleno de grandes tierras blancas por la nieve y ríos congelados. No es bueno quedarse mucho tiempo por estas tierras de Kaya. En unos cinco días cualquier aventurero podría quedarse congelado y morir. Está lleno de estatuas de hielo de aventureros que pasaron por Kaya y estuvieron más de 5 días y murieron congelados, quedando sus estatuas para toda la eternidad.

Hong

Es el mayor mercado del noroeste de Caelum donde se venden armas, comida, y equipo en general.

Se sitúa en la costa y no paran de venir y partir barcos para importar y exportar materiales y equipos para vender en todo Caelum.

Síam

Es tierra sagrada con una gran selva. Sus gentes viven cerca de los mares y alrededor de templos sagrados que se reparten por todo el lugar. En estas tierras se mandó construir más de 100 pirámides por los Elfos Grises que llegaron aquí hace mucho tiempo atrás, para hacer experimentos y mezclarse con la población. Se dice que 5 Anunakis se esconden entre sus pirámides y que controlan todas las tierras de Síam (Monk, Hong, Kaya y Aínu).

Aínu

Esta mística isla situada al este de Caelum es habitada por grandes guerreros y multitud de sagrados templos.

Hyndustan

Este es el lugar más desordenado y pobre de Caelum. Sus gentes son humildes y muy buenas. Pueden ayudar a los aventureros que pasen por ahí. Está llena de templos de todos los dioses del lugar. La gente viste con poca ropa o con largas ropas con adornos. Existe un templo desde donde controla toda la región un Reptiliano llamado Nag, en su gran torre.

Iberian

Un gran lugar lleno de murallas, torres y castillos, bosques, montañas y ríos.

Sus gentes viven de la agricultura y la exportación. Aquí se encuentran los mejores forjadores de espadas de todo Caelum. Utilizan el mejor acero, según algunos, enviado por los dioses.

Al sur de Iberian se encuentran las murallas que separan el norte y el sur de Caelum donde se dice que sólo se puede pasar por la gran Puerta De Andul. Este lugar es peligroso ya que está lleno de enemigos al otro lado. Y siempre vigilan esta puerta.

Araf

Tras pasar las puertas de Andul se encuentra el gran territorio de Araf. Este lugar es muy peligroso y hostil. Esta lleno de desiertos pero también entre camino y camino se encuentran poblados con sus gentes misteriosas y siempre muy tapadas dejando sólo ver un poco de sus ojos. En el centro de Araf se encuentran 3 grandes pirámides y en la mas grande de todas, controla y gobierna las tierras de Araf un Reptiliano llamado Uadyet quien ordena sacrificios y esclaviza a sus gentes.

Argolia

Al este de Araf se encuentra una gran muralla seguida de montañas que sirven de separación y protección para Argolia de los ataques de las gentes de Araf. Argolia es un lugar muy bien organizado con sus ciudades, bosques y montañas. Sus gentes son grandes combatientes.

Tibur

Se encuentra al llegar a un pequeño río. Un puente hace de entrada a la puerta amurallada de esta ciudad. Dentro sus gentes viven en casas alrededor de pequeños bosques y montañas.

Tesalia

Al sur de Tibur se encuentra la sierra de montañas de Tesalia. Aquí tienen algunas gentes sus poblados entre las montañas.

Delfos

Está situado al lado de un gran monte. Delfos es una gran ciudad santuario. Tiene un templo especial al que los aventureros llegan para encontrar sabiduría y tener respuestas y visiones del oráculo. El templo es circular.

Lago Lerna

Se dice que es una de las entradas al inframundo y donde se encuentra un gran monstruo vigilando sus aguas.

Dion

Otra gran ciudad con su grandioso templo y gentes amables.

Ponto

Una gran ciudad entre el mar Negro y las montañas. La mayoría de sus gentes trabaja en las minas de hierro.

Sumerian

Este lugar es muy sagrado. Todas sus gentes tienen sus poblados y ciudades alrededor de un templo de piedra parecido a una pirámide con grandes escaleras en el centro. Se dice que desde ahí controlan los Anunakis su gran imperio de terror. Son gente inteligente y sus ropas son de telas y túnicas.

Mauí

Lugar de montañas y playas. Sus gentes son muy guerreras. Sus armas y armaduras son primitivas a la vista de los demás habitantes de Caelum, pero muy eficaces. Está repartido con poblados pequeños. Sus guerreros tienen canciones y gritos para la batalla. Son de pelo negro y piel morena. Suelen llevar poca ropa y se tapan con pieles de animales o arbustos de árboles.

Abo

Las gentes de estas tierras viven en pequeños poblados y evitan los problemas externos que ocurren en Caelum. Son muy primitivos y sencillos. Su piel es morena y su pelo muy enrollado. Sus rasgos son muy marcados y grandes. Suelen llevar poca ropa. Se tapan con pieles de animales o arbustos de árboles.

Atlantis

Se encuentra al oeste de Iberian. Para llegar hasta aquí se tiene que cruzar un río. Una vez en Atlantis verás un inmenso territorio circular con grandiosos pilares rodeándolo todo de casas, templos y en el centro un gran círculo con unos símbolos muy extraños. Rodeado de más inmensos pilares de lo que parece ser un lugar de Oráculo y adivinación, se encuentra un gran espejo redondo en el centro incrustado en el suelo.

Al sur de Atlantis, se puede ver una gran montaña de lo que parece ser un gran volcán. Parece que las gentes de Atlantis han construido un río artificial para que haga de protector en caso de que el volcán entre en erupción. Sin duda unas gentes privilegiadas en sabiduría, inteligencia e increíbles arquitectos.

También se dice que tienen muy desarrollada la magia, lo espiritual y lo mental.

Alok

Lugar de vastas tierras de bosques y montañas. En ellas habitan algunos poblados unas gentes que visten con pieles y plumas. Son de pelo negro y morenos. Algunos son muy pacíficos, pero otros son muy hostiles.

Aman

Las tierras lejanas de Aman son increíblemente extensas. Contiene la selva más grande de todo Caelum. Se dice que si un aventurero se pierde cinco días en ellas, desaparece. Existen criaturas peligrosas en ellas.

Hay pequeños poblados de gentes que habitan aquí, pero la mayoría son peligrosos y pueden comer a cualquier aventurero que se les cruce. Algunos se los comen vivos.

Son gentes morena de pelo liso y negro. Utilizan barro para ponerse en todo el cuerpo y camuflarse.

Kan

Las tierras de Kan están rodeadas de selva y desiertos. Está habitado por animales salvajes muy peligrosos. Las gentes son amables hay muchos poblados repartidos por todo Kan aunque algunos poblados pueden ser de gente peligrosa. Sus gentes son de un tono de piel muy oscuro y se pintan con símbolos de guerra utilizando el barro.

Montaña Kilama

Es la montaña más alta de todas las tierras de Kan. De difícil acceso y con cuatro torres de vigilancia a su alrededor. Se dice que en su interior habita el rey Reptiliano Lux y que existe una de las entradas al inframundo donde los sirvientes Elfos Grises hacen experimentos con humanos.

Aztlán

En las tierras de Aztlán abundan las grandes selvas y ríos. Sus pobladores están dominados y esclavizados por Quetzalcoatl un alto mando de los Reptilianos enviado por el rey Lux. Los Reptilianos también tienen fabricados guerreros extraños que se hacen pasar por dioses para dominar a sus gentes.

Tienen grandes templos en forma de pirámides con grandes escaleras, lugares donde se sacrifican inocentes de los poblados de sus alrededores. Es uno de los principales puntos de reunión de los Reptilianos. Y lugar principal de alimentación donde los Reptilianos van a comer sangre fresca.

Nota:

Recuerda, 1 centímetro en el mapa equivale a 100 kilómetros y que un aventurero cada 100 kilómetros recorridos tiene que parar para descansar, dormir y comer. (Con un caballo serían cada 100 kilómetros parar a descansar).

Se hace una tirada de viaje para saber qué ocurre a tu grupo de aventureros. En cada tirada de viaje se recorren 100 kilómetros a pie y 200 kilómetros a caballo.

—Descripción De Las Criaturas De Caelum—

Orkus

Los Orkus son el resultado de un experimento de los Reptilianos para crear una raza única y exclusivamente para la batalla. Son unos guerreros torpes en inteligencia, pero incansables en combate, luchan hasta el final. Son de apariencia repugnante, corpulentos y grandes dientes.

Suelen llevar todo tipo de armas; espadas, arcos... también grandes armaduras algunos. Están repartidos por todo Caelum en torres de vigilancia o castillos y algunos en cuevas.

Drakonianos

Los Drakonianos provienen de Orión. Llegaron a Caelum para ayudar a los Reptilianos en su destrucción y búsqueda de materiales valiosos, colonización y esclavizar a todo aquél que se ponga en su contra, en especial a los Elfos Grises. Les encanta exterminarlos. Utilizan todo tipo de armas espadas, escudos, armaduras y son de complexión grande y fuerte. Tienen alas y pueden volar si lo desean.

Saurio

Son el resultado de un experimento de los Reptilianos para crear máquinas de matar. Los saurios son una evolución genética de los primeros habitantes de Caelum: los Sauros. Ahora los saurios son esclavos de los Reptilianos y magníficos ayudantes de éstos. Utilizan todo tipo de armas (espadas, escudos, armaduras) y son de complexión grande y fuerte.

Dragón

Existen muchas historias y leyendas sobre los dragones por todo Caelum, aunque muy pocos se cruzaron con uno y mucho menos haber salido con vida. Sólo quedan 11 dragones que se salvaron de las matanzas que llevaron a cabo los Reptilianos por orden de los Anunakis en todo Caelum.



Anunaki

Los Anunakis son las criaturas más poderosas de todo el universo. Adorados como dioses por los Reptilianos y toda clase de criaturas. Los Anunakis son malvados y sólo piensan en dominar el universo y utilizan a los Reptilianos para ese fin. Son muy altos. Pueden llegar a medir de 2 a 3 metros y no utilizan armas, sólo las garras y dientes, a veces magia y también pueden leer la mente y conocer los miedos de su enemigo.

Araña Gigante

Las arañas gigantes están escondidas en cuevas, montañas o grandes bosques en todo Caelum. Tienen un letal veneno y unos grandes y afilados dientes para comer a sus presas.

Gárgolas

Aparentemente sólo son unos simples adornos de piedra de las torres y castillos, pero al caer la noche estas estatuas se transforman en criaturas voladoras que atormentan a todas las gentes de Caelum. Cuando vuelve a salir el sol se convierten de nuevo en estatuas de piedra.

Titanes

Los Titanes son unas gigantescas criaturas de forma humana. Se dice que son el resultado de experimentos de los Anunakis. Suelen vivir escondidos, pero salen a veces en busca de comida a los poblados más indefensos. Son capaces de destruirlo todo cuando están hambrientos.

Fantasmas

Los fantasmas son de otro plano donde lo físico no existe, pero a veces se aparecen, sobretodo cuando buscan venganza o acabar con alguien. Se manifiestan como sombras o apariencias distorsionadas de lo que fueron. Pueden llegar a ser muy peligrosos.

Esqueletos

Los esqueletos son antiguos guerreros que salen de sus tumbas para cobrarse almas. Se dice que un Anunaki les prometió devolverles a la vida si mataban a una elevada cifra de gentes de Caelum, en especial a los que intentan luchar en contra de los Anunakis y sus vasallos.

Sucubo e Incubu

Son terroríficas criaturas visitantes de la noche. Aprovechan cuando estás desprevenido durmiendo para atacarte. Algunos tienen alas aunque la mayoría se puede transformar en los miedos más ocultos de quien ataca. Son famosos por ahogar a sus víctimas mientras duermen plácidamente. Su apariencia más universal es la de una hermosa mujer de dientes afilados de color rojizo mirada de serpiente y cola puntiaguda. Se aparecen con poca ropa.

Tifón

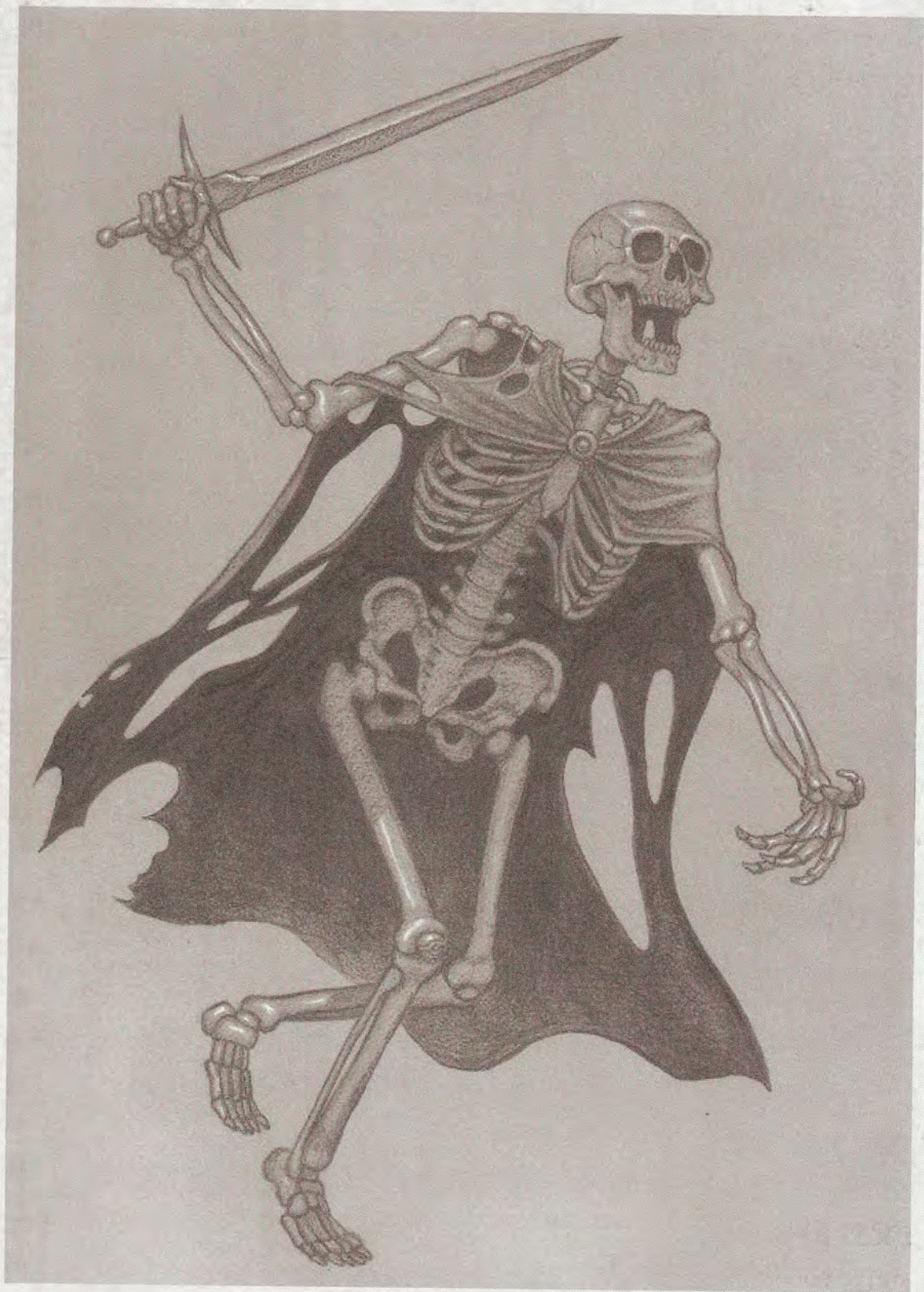
Es un increíble y colosal monstruo alado de unos 7 metros de alto con cabeza de dragón y cola de serpiente. Con su mirada puede abrasar todo lo que ve y puede vomitar lava y fuego y provocar tornados, huracanes y terremotos moviendo sus alas.

Duende Maligno

Los duendes son de una estatura muy pequeña, de unos 30 centímetros de altura. Muy difíciles de ver a simple vista, se saben esconder muy bien en casas y bosques y les encanta marear y confundir a todo aventurero, habitante o visitante de casas, posadas y también en sus viajes. Les gusta engañarles o incluso robarles mientras duermen. Parecen inofensivos, pero si se enfadan pueden atacarte con sus afilados dientes.

Cuervo Gigante

Son uno de los guardianes carroñeros de los cielos que habitan Caelum. Les gusta atacar a aventureros heridos o moribundos para comerlos vivos arrancando pedazos de carne poco a poco. Son de plumas muy oscuras con un gran pico y garras y los ojos rojizos. Se les puede ver volando en los cielos con sus grandes ojos rojos acechándote en la noche.



Reptiliano

Los Reptilianos son de los seres más peligrosos de todo Caelum. Ellos están aquí para esclavizar y destruir todo a su paso. Les encanta comer carne fresca. Tienen unos grandes y fuertes dientes e inmensas garras afiladas. Los Reptilianos obedecen a sus superiores, los Anunakis. No pararán hasta que no consigan lo que se proponen; conquistar todo el universo y destruir todos los habitantes de Caelum. Algunos Reptilianos usan armas y armaduras, pero la mayoría se basta con sus garras y dientes para destruir a sus enemigos.



Murciélago Gigante

Estas criaturas salen de sus cuevas a buscar desde los cielos a presas para comer. No les importa que estén vivos. Atacan en grupo para cazar a su objetivo.

Roc

Es un tipo de ave gigante. Les gusta atacar a las embarcaciones de aventureros.

Símio Oscuro

Los Anunakis hicieron de estos simios unos grandes guerreros. Les potenciaron la inteligencia y la fuerza para unirse al ejército Reptiliano y destruir toda vida de Caelum a las órdenes de los Anunakis. Son de una gran estatura, unos 2 metros y una gran musculatura y son de pelo oscuro. Los Anunakis dieron a todas las criaturas aliadas la sabiduría de todos los idiomas que se hablan en Caelum. Pueden hablar y entender perfectamente. Aunque se pueden hacer los despistados para engañar a sus enemigos.

Mantícora

Son criaturas muy feroces con cabeza de león, alas de dragón y cola de escorpión. Su estatura y cuerpo son los de un león. Suelen estar siempre guardando algún tesoro importante o en las profundidades de las mazmorras o cuevas.

Fénix Oscuro

Es una gran ave de color negro de fuego, muy temida en Caelum. Es el dios de las aves y puede renacer una y otra vez de sus propias cenizas.

Cerbera

Es un perro guardián de la entrada de los infiernos de tres cabezas. No deja entrar ni salir a nadie.

Yeti

Es un gran monstruo de unos 2 metros y medio de altura, peludo, de pelo blanco, que habita las montañas del norte en los lugares mas fríos de Caelum. Puede comerse a cualquier aventurero que se le cruce en su camino.

Leviatán

Es un gran monstruo gigante de apariencia como una gran serpiente o dragón sin alas que habita los grandes mares y ataca a todo barco que invada su territorio.

Cíclope

Los Cíclopes tienen un solo ojo, pero son grandes y pueden llegar a medir 3 metros o más. Suelen llevar un gran garrote o maza. A veces salen de sus cuevas para buscar comida. Les encanta la carne y en especial la de jóvenes chicas.

Kraken

Es un gran monstruo gigante con apariencia de pulpo que aguarda los mares y ataca a todo aquél se intente adentrar en él.

Hídra

Es un gran monstruo guardián que habita los mares de Argolia. Su apariencia es de un dragón de mar con 10 cabezas.

Nessie

Es un gran reptil con largo cuello, con aletas como patas que habita los ríos del norte de Caelum.

Medussa

Este monstruo de apariencia de mujer con serpientes en la cabeza y cuerpo de serpiente de cintura para abajo, suele convertir en piedra todo aquél que le mire fijamente a los ojos. Su arma preferida es el arco. Se dice que es guardiana de grandes tesoros en templos y cuevas en Argolia.

Esfinge

Estas criaturas tienen la cabeza de una mujer, el cuerpo de un león y alas de pájaro.

Suelen estar en las entradas de los templos o ruínas donde se ocultan grandes tesoros y siempre ponen a prueba a los aventureros con acertijos que si los aciertan, pueden entrar libremente sin problemas, pero si no aciertan, se enfadan y estas estatuas cobran vida para matarte. Suelen encontrarse en lugares como Argolia, Iberian y la Atlantis.

8
4
2
4
7
U
W
K
U



Vampiros

Los vampiros son elegantes pero a la vez feroces en busca de sangre de todo aquél que se le cruce en su camino. Sólo salen por Caelum cuando el sol se esconde y llega la noche. Se ocultan entre las sombras para atacar o se hacen pasar por simpáticos y amables compañeros de viaje. Les encanta viajar a las posadas a esperar a la próxima presa o buscar a aventureros desamparados a mitad de un largo viaje.

Naga

Es un gran monstruo terrorífico con dientes grandes y afilados, con cabeza de mujer u hombre y con cuerpo de serpiente cobra. Habitan en Hyndustan.

Ahuízotl

Este monstruo marino que acecha las orillas de los poblados en la zona de Aman es descrito como una pantera con pies de mono y una gran cola acabada en una mano para atrapar a sus presas y ahogarlas. Tiene un pelaje gris. Atrae a sus víctimas llorando como un bebé para luego cazarlos y comérselos.

Amemait

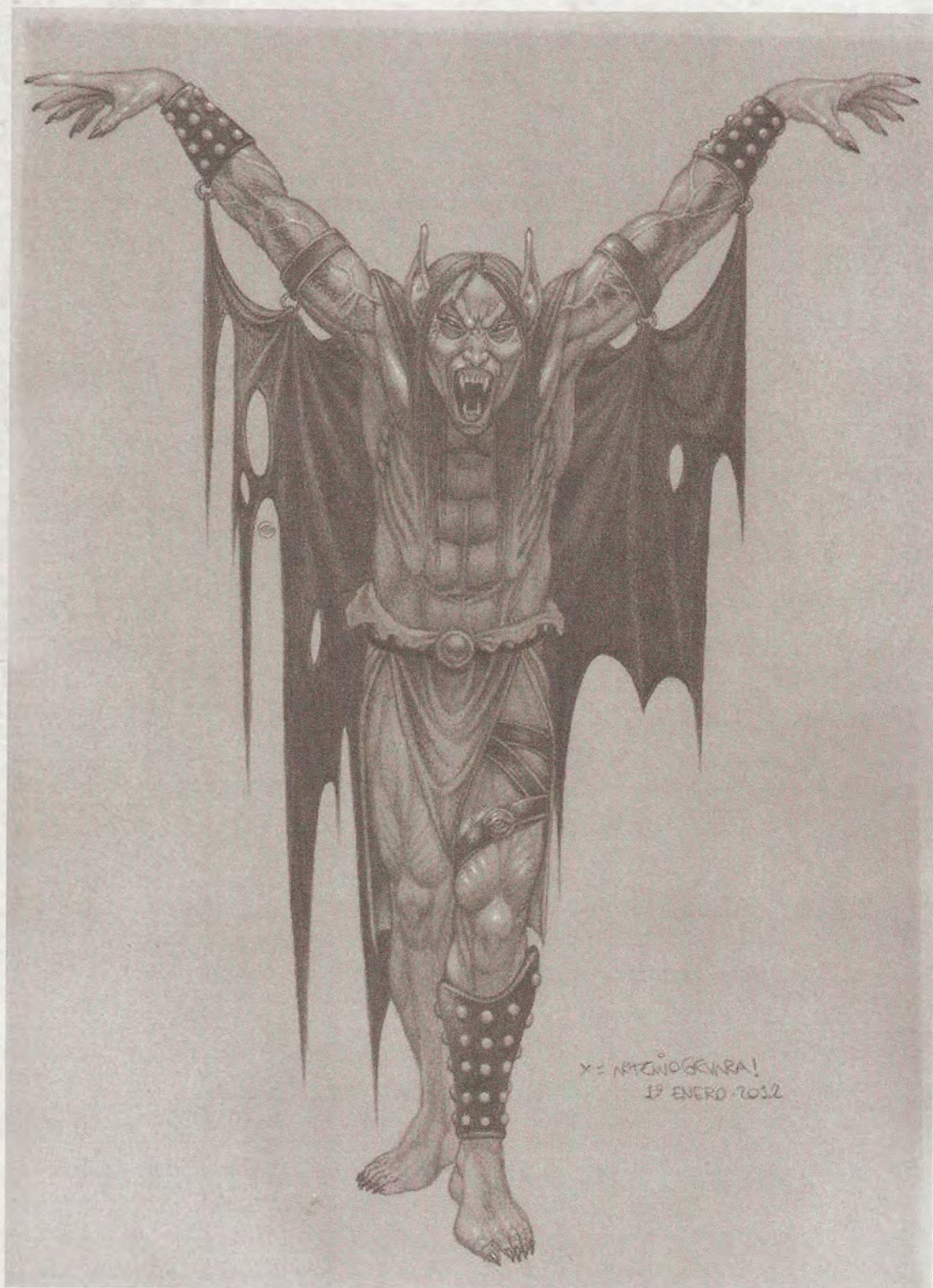
Esta temible criatura tiene la cabeza de un cocodrilo la cintura de un hipopótamo y el torso de un león. Aguarda la entrada del Inframundo.

Sátiro

Son criaturas que habitan los bosques cercanos a Argolia mitad humanas y mitad carneros con orejas puntiagudas, cuernos en la cabeza y cola de caballo. Se ocultan en los bosques y les gusta atacar sobretodo a las aventureras y sobretodo a las más bellas mujeres que se le crucen y se adentren en el bosque. Las matan para luego tener fantasías sexuales con ellas.

Furias

Sólo hay 3 furias en todo Caelum. Tienen cabeza de perro, alas de murciélago, serpientes en vez de pelo y su arma preferida es el látigo. Suelen atormentar a los asesinos y llevarlos a la locura o incluso la muerte.



Licántropo

Son hombres que se convierten en lobos cuando llega la luna llena y en la noche van en busca de alguna presa fácil para alimentarse.

Trol

Son gigantes que habitan en las profundidades de las cuevas. Se pasan la vida robando y matando en los pueblos y acumulando tesoros en su cueva. Habitan en las montañas del norte de Caelum y a veces secuestran bonitas mujeres o niños para conseguir lo que se proponen: comida esclavos... Son muy muy feos de grandes orejas y nariz.

Ogro

Los ogros son grandes monstruos de gran barriga, fornidos y de mucho pelo en el cuerpo barbudos y calvos. Muchas veces, por las noches, entran en los pueblos para secuestrar niños para luego cocinarlos y comerlos. Es su comida preferida.

Trasgo (Goblin)

Son criaturas de un metro de altura. Les gusta ir bien armados, habitan los bosques y todo aventurero que pasa cerca de ellos es atacado. También les gusta ir a los poblados a robar en las casas. Están muy bien organizados y suelen ir en grupos. Son de apariencia muy fea, parecida a los Orkus, pero más delgados y bajos.

Golem

Son gigantescas criaturas de piedra o barro muy cortos de inteligencia, pero muy obedientes. La mayoría tienen un amo creador que les manda hacer un propósito como proteger sus casas o templos mientras ellos no están. Suelen ser creados al sur de Caelum, en Sumerian. Son fáciles de engañar y manipular.

Djinn (Genio)

Pueden tomar la forma que deseen. Pueden poseer a quien deseen y llevarte a la locura haciendo el mal o el bien. Se pueden poseer con objetos y también tenerlos como esclavos si los liberas de ese objeto.

Zombíes

Los Reptilianos crearon una forma de devolver a la vida a cualquier ser convirtiéndolos en Zombíes con un gran apetito de carne fresca. Los Zombíes son una forma de luchar sin sufrir bajas de los Reptilianos. Les encanta comer cerebros.

Garuda

Son criaturas como un águila gigante, cuerpo humano de color dorado, rostro blanco, pico de águila y grandes alas rojas. Son muy antiguos, enormes y pueden tapar la luz del sol. Suelen ser vistos en las tierras de Siam e Hyndustan.

Dinosaurios

En las tierras de Caelum todavía existen algunos Dinosaurios que sobrevivieron a la matanza Reptiliana hace ya algún tiempo, como por ejemplo, el grande y temido Tyrannosaurus Rex y el rápido e inteligente Velociraptor. Quedan muy pocos y son difíciles de ver pero si te cruzas uno de éstos, más vale que salgas corriendo si no quieres acabar devorado vivo.

Minotauro

Los Minotauros son los guardianes de los tesoros de cuevas, pasadizos y laberintos de Caelum. Son grandes y fuertes, de una apariencia terrorífica y su arma principal es la gran hacha a dos manos. Y destruirán a todo aquél que intente apoderarse del tesoro que custodía.

La Muerte

No se sabe nada de ella, pero quien la ha podido ver, un miedo y temor le ha invadido su corazón.

Es como una gran sombra negra, más negra que la oscuridad absoluta.

୨
୩
୪
୫
୬
୭
୮
୯
୧୦
୧୧
୧୨

୧୩
୧୪
୧୫
୧୬
୧୭
୧୮
୧୯
୨୦
୨୧
୨୨
୨୩



Demonios

Los demonios habitan en otro plano paralelo al nuestro, pero cuando se les invoca o entran en nuestro plano no es para hacer el bien. Ellos son expertos en la maldad, terror y destrucción. Saben muy bien causar dolor y muerte y crean la desesperación de sus enemigos. Su apariencia es terrorífica, tienen grandes dientes, garras y mirada penetrante que hace enloquecer a quien lo mira, paralizarse o salir corriendo.

Famar

Los Famar son unos monstruos misterios. Se sabe poco de ellos. Lo único que se sabe es que viven en las orillas de los grandes mares y lagos. Pueden atrapar a todo aventurero que se pasee cerca cogiéndoles de los pies y llevárselos a las profundidades del mar.



Demonio

Famar

Reptiliano

Los Aesir

Dioses

Thor, dios de la fuerza muy cercano a Odín en jerarquía.

Baldur, hijo de Odín, es el dios de la belleza y la gentileza.

Tyr es el dios del combate.

Braguí es el dios de la sabiduría y la elocuencia.

Heimdall, guardián de los dioses.

Hodr es el misterioso dios ciego.

Vidar es el dios taciturno, pero el mejor para resolver cualquier conflicto por difícil que sea.

Vali es el dios de los arqueros.

Ull es el dios del combate cuerpo a cuerpo.

Forseti es el Dios de la concordia y la amistad.

Loki es el dios de la suerte.

Diosas:

Frigg, esposa de Odín, la vidente.

Eir, la curandera.

Sjöfn, que conduce los pensamientos de los hombres hacia el amor.

Var, diosa de los juramentos.

Syn, la guardiana de las puertas.

Idunn, esposa de Bragui, que guarda en un estuche las manzanas que morderán los dioses cuando envejezcan.

Los Vanir

Njord rige el viento, el mar y el fuego, y tiene como esposa a Skadi, la cazadora.

Frey y Freyja son hijos de Njord.

Frey rige la lluvia y el sol y lo invoca para conseguir buenas cosechas. Representa la fecundidad.

Freyja es la diosa del amor.

Los Jotuns

Los gigantes o jotuns son seres peligrosos para los hombres. Estos se pueden comparar con los titanes y gigantes.

—Deidades Siam—

Āditíás: dioses menores.

Agní: semidíos del fuego.

Apsarás: cortesanas y bailarinas del Cielo.

Aruná: el cochero del Sol, que genera el amanecer.

Asuras: demoníos menores.

Aswíní-kumaras: los hermanos gemelos (Cástor y Pólux) médicos de los dioses.

Balaram: hermano y «expansión» principal del dios Krísná.

Brahmá: dios de cuatro cabezas, creador del universo material.

Dhármarash: ver Íamarash.

Dhanu-Antarí: la encarnación médica de Díos (el primer médico del mundo).

Durgá: encarnación de la diosa Kalí o Maia.

Díaus Pítar: 'padre de los dioses'.

Gandharvas: cantantes del Cielo.

Ganesh: semidíos con cabeza de elefante, hijo de Shívá.

Ganga: la diosa regente del río Ganges.

Jaiagríva: la encarnación de Vísnú con 'cabeza de caballo'.

Íamarash: dios de la muerte.

Indra: dios regente del cielo.

Kalí: diosa negra (sedienta de sangre).

Kalkí: encarnación programada para dentro de 427.000 años, al fin de kali-yuga, la era de Kalí.

Kurma: la encarnación tortuga de Visnú.

Laksmí: diosa de la riqueza.

Mitra: dios de los intestinos.

Nara-Sinja o Nrisinja: encarnación de Visnú mitad hombre, mitad león (que mató al demonio Jirania Kashipú).

Parashuram: encarnación vengadora de Visnú, armado con un hacha.

Paryanía: dios de la lluvia (a veces identificado con Indra).

Prayápatí: dios de la creación, identificado con Brahmá; patriarcas que poblaron Hyndustan, como Daksha.

Prithiví: mata significa 'madre' o 'mujer'.

Sárasuati: diosa del conocimiento.

Sakamon: puede mandar sobre todos, es el dios mas poderoso de los Siam.

Shivá: el dios destructor (forma la Trinidad con Brahmá, y Visnú).

Suria: dios del Sol.

Usha: esposa de Shiva (y un aspecto de Kali).

Vamaná: encarnación enana de Visnú (para engañar al poderoso rey Bali).

Vasus: dioses menores.

Vāyu: dios del viento.

Visnú: dios principal de Hyndustan (forma la Trinidad con Brahmā y Shivá).

Visva-deva: dioses universales.

Yáganat: forma de Kṛishná como tótem de madera.

—Deidades Arub—

Allah o Taala

Allat: diosa hija de Jubal.

Jubal: dios principal.

Uzza: diosa hija de Jubal.

Manat

—Deidades Satarichí—

Satarichí: hijo de Saitam, es el dios más superior y poderoso de todos. Puede volver a Caelum para ayudar o poner orden cuando le plazca.

Saitam: padre y creador de Satarichí, también muy venerado pero no tan poderoso como Satarichí. Controla Caelum desde su trono.

—Deidades Enanos—

Enan: creador de los enanos, vigilante en su trono en la cima de su montaña.

Son: deidad de la guerra enana.

Nan: forjador del acero enano.

—Deidades Elfos Grises—

La gran mayoría no tiene deidad.

Algunos pocos adoran el poder de Zreticuli.

—Deidades Elfos Kentaurus—

Urus: el único.

—Deidades Celtum—

- Angus Og: dios del amor.
- Anu: diosa doncella de la fertilidad.
- Arianrhod: diosa del amanecer y de la luna llena, su nombre significa Rueda de plata.
- Badhb: diosa de la guerra, solía transformarse en corneja.
- Balar: abuelo de Lugh.
- Belenus: dios solar, asociado a la luz.
- Belisama: diosa relacionada con los lagos, los ríos, el fuego, el trabajo manual y la luz.
- Bran: dios del valor y protector de los bardos.
- Brigit: diosa del fuego y la inspiración.
- Cailleach Béirre: diosa del invierno, protectora de los animales salvajes.
- Camulos: dios de la guerra.
- Cerridwen: diosa galesa que poseía el caldero de la inspiración y la sabiduría.
- Cernunnos: dios astado de la naturaleza.
- Dagda: dios de enorme poder.
- Dana: diosa de la tierra.
- Endovéllico: dios de la salud.
- Epona: diosa de los caballos, la curación y la muerte.
- Esus: dios galo de los bosques.
- Grian: diosa del sol y las hadas.
- Gwydion: hijo de Don que dio a los hombres las artes y la civilización.

Hombre Verde: Espíritus de los bosques y los árboles, semejantes a hadas.

Lugh: dios supremo.

Lyr: dios de los océanos y mares.

Macha: diosa guerrera.

Manannan mac Lir: dios del mar, igual que su padre Lyr, en concreto es el patrón de los navegantes.

Morrigan: diosa de la muerte y la destrucción que aparecía en los campos de batalla en forma de cuervo.

Nantosuelta: la diosa de las aguas, la prosperidad y el hogar.

Nemain: diosa de la guerra asociada a Morrigan, Badb y Macha. Su nombre significa Venenosa y aparecía en el campo de batalla chillando y corriendo.

Nuadha: dios esposo de Nemain, perdió un brazo y le hicieron otro de plata, de ahí su sobrenombre Airgetlamh.

Ogmios: dios de la elocuencia y la escritura.

Rey del Roble: deidad que gobierna el mundo desde el solsticio invernal hasta el estival, tiene forma de hombre joven, luminoso y adornado con hojas de roble.

Rey del Acebo: Contrapunto del Rey del Roble, una deidad con forma de anciano que viste de verde y gobierna cuando deja de hacerlo el otro Rey.

Rhiannon: diosa que muchas veces es representada con cabeza de caballo.

Sucellos: marido de Nantosuelta. Dios de la bebida y la agricultura, siempre armado con un martillo.

Taranis, Taranu, Toran, Taran: dios del trueno, la luz y el cielo.

Teutates: dios del pueblo.

Achelóo: El Dios-Toro, símbolo de la virilidad y la fertilidad masculina.

Adaegina: Diosa de los infiernos "superiores": Se encuentran en lo más profundo de los bosques.

Anxo: Deidad asociada a la costumbre de dejar las sobras de la cena para alimento del dios a cambio de salud o fertilidad para el ganado.

Arconi: Demonio de los bosques que, en forma de un enorme oso, atacaba a los cazadores.

Baelisto: Su nombre significa "el más brillante" o "el más blanco".

Baraeco: Dios protector de los poblados y de las ciudades amuralladas.

Caríño: Deidad marina.

Cernunnos: Dios de la sabiduría, de la renovación de las estaciones; su iconografía se representa como un carnero antropomorfo.

Dibus y Deabus: Dioses gemelos y contrarios; se les invocaba en los casamientos y durante los partos.

Durbed: Genio lujurioso de ríos y lagos.

Endouelico: Espíritu infernal de la noche.

Favónius: Dios de los vientos; cuando un corcel destacaba por su velocidad, se atribuía a este dios su paternidad.

Frouída: Ninfa de torrentes y fuentes termales.

Gerión: Héroe o semí diós.

Lida: Diosa de la caza; protectora de la vida salvaje.

Lug: Dios del Sol; el que hace aparecer cada día la luz.

Marí: Diosa que se alimenta de las mentiras y falsedades.

Net: Dios de la guerra y protector de los muertos en ella.

Poemana: Diosa protectora del ganado.

Saur: Dios guerrero. Enseñó al hombre el uso de los metales.

Sítioúio: Protector del ganado y los senderos.

Tagotís: Rey de los infiernos. Representa los malos augurios y el espanto.

Tameobrígo: Protector de los enfermos y acompañante de difuntos.

Tullonío: Genio protector del hogar y la familia.

Vael: Dios lobo, protector de bosques y montes.

Vagadonnaego: Dios infernal al que se invocaba para que se cumplieran los acuerdos y promesas.

Yaincoa: Dios de las montañas al que se atribuye la creación del mundo.

—Deidades Romanas—

Apolo: Dios del sol.

Baco: Dios del vino.

Bona Dea: Divinidad propiamente romana, la diosa de la vida, la fertilidad y la castidad.

Ceres: Diosa de los cereales y la agricultura.

Cupido: Dios del amor.

Diana: Diosa de la caza, la naturaleza salvaje la fertilidad y la castidad.

Jano: Dios de las dos caras.

Juno: Esposa y hermana de Júpiter, diosa del matrimonio y el hogar, Reina de los dioses.

Júpiter: Dios del rayo y Rey de los dioses.

Marte: Dios de la guerra.

Mercurio: Dios del comercio, los caminos y los ladrones, entre otras funciones.

Minerva: Diosa de la sabiduría y las artes.

Neptuno: Dios del mar.

Plutón: Dios del Inframundo.

Proserpina: Diosa de la primavera y el renacimiento, además de esposa de Plutón y Reina del inframundo.

Saturno: Dios del tiempo, padre de Júpiter. Al ser destronado pasa a ser un dios agrícola.

Urano: Dios del Cielo, padre de Saturno, destronado por él.

Venus: Diosa del amor, la lujuria, la prostitución, la belleza, la fertilidad y la voluptuosidad.

Vesta: Diosa virgen, protectora del fuego del Olimpo, diosa del hogar.

Vulcano: Dios del fuego, las fraguas y los herreros.



DEMONIOS

Aamon	Amudiel	Barbatos	Catabolig	Fleuretty	Hantu	Mastema	Salamiel	Vassago
Abaddon	Amy	Barbu	nes	Focalor	Penyardin	Mefistófel	Samael	Veltis
Abaddon	Ananel	Basasael	Caym	Foras	Hivvah	es	Sameveel	Vepar
a	Andras	Bathym	Charun	Forau	Hyyah	Merihim	Saraknyal	Verdelet
Abezi-	Araxiel	Behemoth	Chobabiel	Fomeus	Iadalbaoth	Mullin	Sargatan	Vodnik
Thibod			Cimeries	Jeqon	Naamah	as		
Abigor	Araziel	Belfegor	Furcas				Vual	
			Crocell	Kasbeel	Nelchael	Sartael		
Abraxas	Arioch	Belial	Furfur				Xaphan	
			Ciciupipilt	Kasdaya	Nergal	Satánachi		
Adirael	Asbeel	Beleth	in	Gaap		a	Zagiel	
				Kingu	Og			
Addu	Asderel	Beelzebu	Dalhan	Gadereel			Satánail	Zephar
					Larsson	Olivier		
Adramele	Asmodeo	Beqa	Dalkiel	Ghaddar	Leonardo	Orgeuil	Seere	Zeros
ch	Astaroth	Berith	Dantalian	Ghoul			Semyasa	Zimimar
Agalariept	Ayperos	Biffant	Decarabia	Gian	Leraie	Orias		
				Pierre	Leviathan	Ouza	Shamdan	Sakamon
Agares	Azazel	Bitru	Dev				Shax	Satarichi
Agramaini	Baal	Botis	Eblis	Golab	Lilith	Paul		
o				Goap	Lehahiah	Cabradem	Sorath	
					onte			
Agramón	Baalberith	Buer	Eisheth				Sytry	
			Zenunim	Gomory	Lucifer	Paymon		
Ahharu	Baalzeph	Bune					Tamiel	
	on		Eligor	Gurson	Lucifuge	Pazuzu		
Aini	Bäel	Busasejal	Empusa	Guseyn	Malfas	Perrier	Tephros	
Alastor		Busta					Tumael	
	Badariel		Ertrael	Guta	Marbas	Philotanus		
Alocer		Caacrinol					Turel	
	Balan	aas	Estolas	Haborym	Mara	Rabdos		
Alouqua							Ukobac	
	Balban	Cambion	Eurynome	Hakael	Marchosia	Rahab		
Amducias					s		Ura	
	Baphomet	Carnívea	Ewah	Hantu		Raum		
Amón		n		Pusaka	Mashit		Uval	
	Barakel		Flauros			Rimmon		



ANGELES

Vehuiah	Leuviah	Aniel	Mebahiah
Jeliel	Pahaliah	Haamiah	Poyel
Sitael	Nelkhael	Rehael	Nemamiah
Elemiah	Yeiayel	Ieiazal	Yeialel
Mahasiah	Melahel	Hahahel	Harahel
Lelahel	Haheuihah	Mikael	Mitzrael
Achaiah	Nith-haiah	Veuliah	Umabel
Cahetel	Haaiah	Ylahiah	Iah-hel
Haziel	Yerathel	Sealiah	Anauel
Aladiah	Scheiah	Arial	Mehiel
Lauviah	Reiyel	Asaliah	Damabiah
Hahaiah	Omael	Mihael	Manakel
Iezalel	Lecabel	Vehuel	Eyael
Mebahel	Vasariah	Daniel	Habuhiah
Hariel	Yehuiah	Hahasiah	Rochel
Hekamiah	Lehahiah	Imamiah	Jabamiah
Lauviah	Chavakiah	Nanael	Haiaiel
Caliel	Menadel	Nithael	Mumiah

7

21

22

24

27

28

29

30

31



—Como Ambientar Una Buena Partida De Rol—

Es muy importante la ambientación, el lugar donde haces la partida, tiene que ser un lugar que puedas concentrarte en la partida que tenga el mayor silencio posible puede ser una habitación con una mesa un salón de una casa o una terraza, si la mesa es rectangular el máster se situá en el extremo de la mesa y a sus lados los jugadores para tener a vista a todos. La iluminación también es importante tiene que haber una luz tenue ni muy clara ni muy oscura para poder ver bien los mapas y poder escribir bien, te recomiendo aparte poner alguna vela para darle una ambientación mas acogedora ten cuidado ponla en un sitio de la mesa que nadie pueda quemarse y que no quemes nada.

También puedes usar música de ambiente con un volumen bajito para que los jugadores no estén mas pendientes de la música que de el juego.

A la hora de las tiradas pon en el centro de la mesa una cartulina dura o una madera fina o simplemente el mapa o los bocetos que hagas de el transcurso de la aventura y haz que cada personaje tire sus dados en el centro de la mesa sin salirse de ese mapa, boceto, cartulina dura o madera para así ver todos el resultado y nadie hacer trampa.

De esta manera controlas a los jugadores patosos que siempre te tiran los dados por el suelo, si se salen de el lugar de donde tienen que tirar pues les mandas repetir la tirada de el dado o dados que hayan salido fuera. Y si también un dado no dice bien el resultado porque se bloquea con algún objeto de la mesa que estaba interrumpiendo en medio también mandas repetir la tirada de ese dado.

Intenta narrar y poner suspense a tus partidas y emoción poniendo una voz de un narrador serio y interpreta a tus personajes no jugadores si puede ser que cada uno tenga su personalidad y su propia voz.

Ponle importancia a la interpretación a tus partidas y reparte puntos de experiencia por ello para motivar a tus jugadores a rolear cada vez mas.

De este modo crearas unas partidas mucho mas divertidas y apasionantes y conseguirás meter a todos ellos dentro de el mundo de Caelum.

—Ejemplo De Aventura De Rol—

Un rico posadero de Avalon ha sido robado por un grupo de ladrones que andan robando a todos los ciudadanos en sus casas al caer la noche. Los guardías ya no saben qué hacer, así que contratan a 4 aventureros que se ofrecen a acabar con la situación viajando al lugar donde está la guarida de los ladrones y recuperar las pertenencias del rico posadero y los ciudadanos de Avalon. Ofrecen una gran recompensa por traer al jefe de los ladrones vivo.

Los personajes son:

Koan: Un Iberium bárbaro fanfarrón y egoísta.

Lauin: Elfo Kentauro explorador justo y bondadoso.

Rakan: Vampiro mago fanático nervioso, activo e impaciente.

Tranok: Enano ladrón muy listo, sigiloso, con mucho carácter y cascarrabias.

La guarida de los ladrones está al norte de Avalon cerca del mar.

Tras recorrer 100 km a pie deciden descansar y pasar la noche para continuar a la mañana siguiente.

Tras pasar la noche sin ningún percance, reanudan su camino.

Director de juego (máster): "Tras un largo viaje os acercáis a lo que parece ser una gran torre custodiada por 2 ladrones en la puerta principal rodeada de arbustos y vegetación, como oculta en el gran bosque" el máster dibuja en un papel desde una vista de pájaro la torre y 2 puntos (fichas o miniaturas) para saber dónde están situados los guardías ladrones.

Mientras que el máster dibuja la situación los jugadores discuten entre ellos qué harán.

Director de juego (máster): "¿Cuál es vuestro plan y qué hace cada uno?"

Rakan: Yo me escondo detrás de los arbustos a esperar.

Tranok: Yo saco mi daga y me acerco sigilosamente y me escondo detrás de un árbol mas o menos cerca de uno de los guardias ladrones.

Lauin: Yo preparo mi arco para cubrir a Tranok escondido en la vegetación.

Koan: Preparo mi espada y espero escondido a lo que vayan a hacer los demás.

Director de juego (máster) : Tranok haz una tirada de astucia para ver lo sigiloso que vas y si te descubren los guardias.

Tranok: Tira tantos dados como puntos de astucia tiene y no saca ningún símbolo de astucia. (¡oh vaya ¡qué mala tirada! significa que no está andando muy sigiloso y hace un poco de ruido!).

Máster: Haré una tirada de astucia para mi guardia a ver si te escucha (tira y no saca ningún símbolo de astucia eso significa que el guardia no se entera de nada y Tranok se sitúa en el lugar sin ser escuchado por los pelos).

Koan: Me acerco sigilosamente detrás de Tranok (Koan tira de astucia para saber si se acerca sin ser escuchado y saca un símbolo de astucia).

Máster: Tira los dados con su guardia ladrón y saca un símbolo de astucia (como se ha producido un empate en las tiradas, el guardia ladrón escucha algo, mira a los lados pero no ve nada y no le da importancia) Koan no a sido visto por poco.

Lauin: Yo cojo una piedra del suelo y la tiro cerca del otro guardia ladrón para distraerlo (no necesita hacer ninguna tirada, sólo decir hacia dónde tira la piedra).

Máster: Vale. Tendré que hacer una tirada de astucia para saber si mi guardia ladrón decide ir hacia donde escucho el ruido de la piedra o no (el máster tira y saca un símbolo de astucia: (significa que el guardia ladrón se extraña del ruido y si tiene interés de ver qué pasa y saber de dónde viene).

Máster: Ahora sólo queda un guardia ladrón en la puerta de entrada de la guarida.
"¿Que hacéis?"

Rakan: Yo voy sigilosamente hacia el guardia ladrón(Rakan tira de astucia y no saca ningún símbolo de astucia) .

Máster: Tiro de astucia para mi guardia ladrón(saca un símbolo de astucia, esto significa que el guardia ve claramente a Rakan aproximándose a él) .

Máster: Mi guardia ladrón te ha visto así que se pone a gritar. - ¡ahhhh! ¿Quién eres tú? ¡Alto!

Tranok: Yo, como estoy situado detrás de él no podrá defenderse ni esquivarme así que me lanzo clavándole la daga por la espalda (Tranok tira y saca 1 símbolo de espadas, es suficiente para hacerle daño, si no sacara ninguno habría fallado en su intento) .

Tranok tira un crítico lanzando 2 dados de 10 caras cada uno.

(uno de decenas y otro de unidades) . El resultado es un 77 más 10 del daño que hace su daga es un total de 87.

Máster: Tranok se lanza por detrás clavando la daga sobre la espalda del guardia ladrón, le atraviesa de lado a lado y cae fulminado en el suelo (el guardia ladrón tenía 80 puntos de vida y no tenía puesta ninguna armadura, así que no tenía protección para reducir el daño) .

Máster: El otro guardia que estaba buscando de donde venía el ruido de la piedra tira de astucia y saca un símbolo de astucia así que escucha los gritos de su compañero.

Sin pensarlo vuelve a la puerta principal para ver lo que pasa.

“ ¿Qué hacéis? Veís que se aproxima a atacar a Tranok. ”

Diciendo. -¡nooo! ¡maldito! Morirás por lo que has hecho.

Rakan: Conforme lo veo venir me lanzo para morderle con mis dientes y absorber la sangre (para absorber sangre se tiene que tirar con astucia tantos puntos tengas en astucia, tira y saca 2 símbolos de astucia) .

Máster: El guardia ladrón ve que te lanzas sobre él e intenta esquivarte (para esquivar tiene que tirar tantos DS como puntos de movimiento tenga) . Mira y sólo saca un símbolo de movimiento m.

Eso significa que como Rakan el vampiro sacó 1 de astucia más que el esquivo de el guardia ladrón, le muerde y hace una tirada para saber cuánta sangre le absorbe con dos dados de 10 caras (uno de decenas y otro de unidades) . Tira y saca un 60, le quita 60 puntos de vida al guardia ladrón y Rakan el vampiro se suma 60 puntos de vida.

Lauín: Lanzo un flechazo al guardia ladrón (para tirar con arco se tira con astucia tantos dados como puntos de astucia tengas en tu habilidad) . Tira y saca un 30 más 40 de daño de su arco corto es un total de 70 y al guardia ladrón le quedaban sólo 20 puntos de vida así que muere.

Máster: La flecha de Lauín le atraviesa de lado a lado el pecho y el guardia ladrón cae al suelo fulminado.

Os quedáis solos ante una gran puerta de madera cerrada con llave (dificultad para romperla difícil tirando con ataque tantos dados como puntos de habilidad tengas y sacando 2 símbolos de espadas) .

Para forzar el mecanismo, la dificultad para un ladrón sería fácil (se tira con tantos dados como puntos de habilidad tengas en astucia y abríras la puerta sólo con sacar un símbolo de astucia) .

“ ¿Que decisión tomáis? ”

Tranok: Yo soy ladrón. Podría forzar la cerradura y abrir la puerta sin hacer ningún ruido (tira y no saca ningún símbolo de astucia) .

Koan: ¡vaya enano más inútil! Deberíamos romper la puerta y acabaríamos antes.

Tranok: Déjame intentarlo otra vez (tira y por fin saca un símbolo de astucia, consigue abrir la puerta sin hacer ningún ruido) .

Máster: Entráis y veís que hay una enorme sala con una gran mesa alargada con mapas y escritos de algunos de los planes que tienen entre manos los ladrones.

'' ¿Qué hacéis? ''

Lauín: Cojo de la mesa los mapas y apuntes de los ladrones. Esto será una buena prueba de lo que están tramando.

Rakan: ¿Qué mas cosas hay en el lugar? Exploro cada rincón (tira de astucia y saca 1 símbolo de astucia: significa que consigue ver algo de interés si lo hay).

Máster: Veís al fondo de la sala una especie de muro de madera que notáis que está hueco.

'' ¿Que decidís? ''

El grupo decide intentar abrirlo y preguntan más detalles al máster.

Máster: No tiene ningún mecanismo de llave. Sólo lo podríais abrir rompiendo con una dificultad de difícil (abría que sacar 3 símbolos de ataque).

Como ninguno de los personajes tiene 3 puntos de habilidad en ataque deciden romperlo entre todos a la vez (sería tirar tantos dados como puntos de habilidad tengan en ataque y entre los 4 personajes que salgan 3 símbolos de ataque a la vez (espadas).

Tiran entre todos y sacan 4 símbolos de ataque (espadas) a la vez.

Máster: Al entrar veís que esta lleno de monedas y objetos de valor. Entre ellos veís las pertenencias del rico posadero de Avalon.

Los personajes deciden coger todo lo que les quepa en las mochilas y volver rápido a Avalon.

No han conseguido capturar al jefe de los ladrones, pero tienen los mapas y documentos escritos de sus planes y fechorías.

Los personajes se pueden preparar para cogerle cuando menos se lo espere en la siguiente aventura.

Al final de cada aventura, el director de juego (máster) repartirá los puntos de experiencia a cada personaje.

Por ejemplo:

Lauín: 10 puntos por distraer a un guardia ladrón con una piedra más 70 puntos de experiencia por matar a un guardia ladrón más 50 puntos de experiencia por romper la pared secreta.

Tranok: abrió una cerradura con éxito (dificultad fácil) , 50 puntos de experiencia más 87 puntos más de experiencia por matar a un guardia ladrón y 50 puntos de experiencia por romper la pared secreta.

Rakan: 60 puntos de experiencia por absorber y quitar puntos de vida a un guardia ladrón y 50 puntos de experiencia por romper la pared secreta.

Koan: obtiene 50 puntos de experiencia por romper la pared secreta con los demás personajes más 50 puntos por interpretar (rolear) su personaje la personalidad y carácter en el momento de que el enano falla al forzar la cerradura.

Aún así es el que menos ha aportado en la aventura.

Recuerda que ante cualquier conflicto o duda el máster tiene la última palabra ya que es el dueño y señor de todo Caelum. Es como la energía del lugar. Está ahí aunque no lo veas.

Tú eres el dios supremo y universal de todo Caelum y tienes la última palabra.

—Aventura De Iniciación—

Esta es una aventura de prueba para iniciarse y adentrarse en este maravilloso mundo imaginario. Intentaré explicarte la aventura lo mejor posible para que la puedas disfrutar con tus amigos.

Primero decirte que lo que esté subrayado será lo que tiene que decir el máster en voz alta a los jugadores como si fuera el narrador de una película y lo que esté resaltado en **negrita** será lo que el máster tiene que rolear (interpretar) a los personajes no jugadores de la historia. Lo que no esté en negrita ni subrayado será información para el máster que no debe desvelar a los jugadores.

El comienzo...

Se oyen rumores que un importante sacerdote de la ciudad de Kadak ha repartido varios pergaminos por toda Iberian buscando aventureros valientes para una misión casi suicida en tierras lejanas y enemigas, pero con una apetecible recompensa de 22.000 monedas de Orión.

A vuestras manos llegan esos pergaminos y decidís partir a la ciudad de Kadak al sur de Iberian para averiguar de qué se trata.

El pergamino dice que el lugar donde tenéis que ir es el templo que está al centro de la ciudad.

Cuando llegáis a Kadak veís que la gente está muy nerviosa y no paran de comentar en los alrededores de la ciudad de qué tratará la misión de los pergaminos.

Cada uno de vosotros llega por separado al templo de Kadak. Ninguno de vosotros os conocéis. Podéis tomaros un tiempo para presentaros entre vosotros.

Aquí los personajes tendrían que rolear un poco conociendo a los demás, interpretando el personaje y haciendo sus respectivas presentaciones. Cada personaje es libre de ser amigo de otro personaje o no serlo, de viajar juntos o no. De unirse para luchar contra el enemigo o no.

Una vez hechas las presentaciones, continuas narrando.

Miráis a vuestro alrededor y os daís cuenta que soís los únicos aventureros valientes presentes.

El sacerdote Sulin dice:

Sacerdote - ¡Hola aventureros! Me alegra mucho que os decidierais a venir. Eso demuestra mucho vuestra valentía y coraje.

Bueno veo que estáis ansiosos de saber de qué se trata...os comento. Hace 3 días vinieron aquí a la ciudad de Kadak unos Reptilianos. No sé por qué vinieron justamente aquí. Lo único que sé es que saquearon todas las casas de la ciudad en busca de algo y fueron metiendo a personas dentro de un gran carro de madera y los ataban para llevárselos.

También entraron al templo y se llevaron un amuleto de mis antepasados ¡Lo necesito! ¡Es muy importante para mí! ¡Me da igual lo que hagan con la gente!...Lo importante es que me traigáis ese maldito amuleto que para eso os pagaré...no os entretengáis rescatando a la gente...

Bueno, ¿Por donde iba?...¡ah sí! ¡Los malditos Reptilianos! Ellos seguramente aún no han llegado a su base que está al sur de Caelum en la montaña Kilama...Yo sé que ellos se estarán dirigiendo a toda prisa a una torre de vigilancia que tienen entre el Lago Lerna y las montañas, al oeste de Delfos.

(Mientras el máster va indicando a los lugares en el mapa)



Os daré 1.500 monedas de Oríón a cada uno por si queréis equiparos bien, lo necesitaréis. Ahora marchaos. No ay tiempo que perder.

Y traedme el amuleto. Tiene un símbolo muy llamativo que enseguida lo reconoceréis. Tiene tallado un círculo en el medio y 8 puntas que salen del círculo. Como si fueran rayos del sol.

Ahora dirígos a la puerta de Andul. Allá os esperarán unos guardias para abriros la puerta...Decid que vais de mi parte.

¡Ah! Otra cosa. Os aconsejo rodear las tierras de Araf. Está llena de bases de bandidos Arub muy peligrosos.

Bueno, no os entretengo más ¡Marchaos!

En este momento los aventureros pueden ir a la armería de la ciudad y comprar armas o ir a la posada y hablar con alguien. Claro, eso se saldría de la trama de la aventura pero si un jugador lo decide el máster puede decidir si improvisar o decir que está cerrado para que continúen sin entretenerse. El máster tiene la última palabra, el mundo puede ser lo libre que él desee y puede improvisar todo lo que él quiera.

Una vez los aventureros compran equipo se dirigen hacia la puerta de Andul y se encuentran con los guardias.

-Guardias- ¡Alto! ¿Quién anda ahí?

Los aventureros tendrían que decir que van de parte del sacerdote del templo y los guardias les abrirían la puerta para continuar.

Veis como los guardias abren con un mecanismo de cuerdas una inmensa puerta que está junto a la montaña y continúa con una gran muralla que rodea la orilla de el río que separa las tierras de Iberian con Araf de las montañas asta el mar blanco todo amurallado. Al cruzar la inmensa puerta os vais adentrando a un largo puente que cruza el río y os dirijáis apresurados hasta el otro lado. Después os acercáis a un bosque y lo bordeáis. Cuando lleváis un día de viaje (unos 100 kilómetros recorridos) decidís acampar para descansar junto a la hoguera.

Los jugadores ahora tendrán que decidir si quieren hacer alguna guardia por la noche.

Si deciden hacer guardia o no igualmente serán sorprendidos por 3 lobos. Estos lobos sólo saben atacar con dientes y esquivar con sus puntos de movimiento.

ANIMALES	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	TOTAL PV
----------	-----	-----	-----	-----	-----	------	----------	--------	----------

LOBO	2	0	0	2	0	DIENTES -10	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
------	---	---	---	---	---	-------------	--------------	------------	----

De repente, en mitad de la noche os atacan 3 lobos...

Se hacen las tiradas correspondientes de combate.

Una vez muertos los lobos no tienen nada de valor, sólo sus pieles. Una piel por cabeza (3 pieles en total) para quien las quiera coger por si le sirve para fabricar algo. Se anotaría con una x detrás de su hoja de personaje las piezas de piel que ha cogido.

Después retomáis el camino y os encontráis con un mago de buena apariencia que os intenta vender pociones.

Momento para comprar pociones si los aventureros quieren.

Descansáis.

Continuáis el camino y os encontráis con un mercado negro donde se puede comprar a mitad de precio.

Descansáis.

A mitad del camino os sorprende una emboscada de 5 ladrones.

PNJ	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	PROTECCIÓN	TOTAL PV
LADRÓN	3	0	3	3	0	DAGA(-10)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO		100

Ladrón- ¡Eh! ¡Vosotros! ¡A dónde vais? ¡Dadme todo el oro o moriréis!

Improvisa un poco tus ladrones e interpreta.

(Si los personajes dan todo el dinero pasan sin problemas).

Si los pj deciden matar a los ladrones tienen la posibilidad de saquearlos tirando tantos dados DS como puntos de habilidad en astucia tengan. Si sacas el simbolo de astucia volverias a tirar con un dado DS en la tabla de saqueo. Dependiendo del resultado, puede que el máster les mande hacer otra tirada en la tabla de saquear y robar, para saber qué objeto recogen.

(Si el máster quiere puede poner algún objeto para ahorrarse las tiradas en la tabla de saqueo).

Descanso de los personajes (recuerda que en cada descanso tienen que marcar con una x una casilla de ración que se comen).

Continuáis el viaje y no tenéis ningún percance. Recorréis otros 100 kilómetros (1 día caminando).

Descanso otra vez de los personajes.

A mitad de la noche aparecen 2 Duendes y si tienen pociones se las roban. Si no las tienen, les robarán el dinero a cada uno de los que estén durmiendo.

Si están durmiendo, les mandas hacer una tirada para saber si se despiertan y se enteran que les han robado. Haciendo una tirada de astucia sería una dificultad difícil ya que tienen sueño y están agotados por el largo viaje. Tirarán tantos dados como astucia tengan y tendrán que sacar 2 simbolos de astucia.

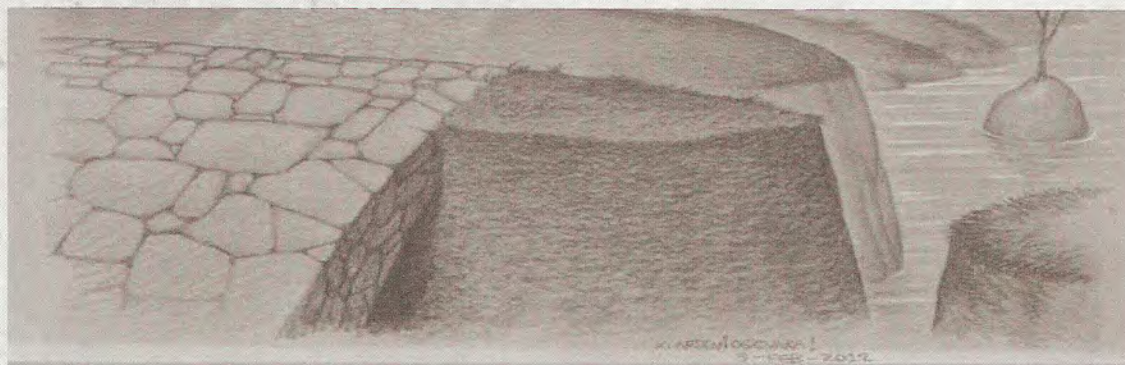
Si se despierta alguno puede hablar con los duendes o atacar.

CRIATURAS	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	TOTAL PV+PR

DUENDE MALIGNO	1	0	0	2	0	DIENTES -5	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	10
-------------------	---	---	---	---	---	------------	--------------	------------	----

Después volverán a retomar el camino.

Estáis casi llegando. Estáis rodeando el Lago Lerna por el oeste, la torre de los



Reptilianos está al este.

Manda que cada uno tire un dado (DS). Si algún personaje saca un 13 una criatura saldrá del agua y lo cojerá para arrastrarlo hacia las profundidades del lago.

Podrá liberarse si tira tantos dados como ataque tenga (Usará la fuerza para soltarse). Con sacar 2 símbolos de espadas te liberas.

CRIATURAS	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	TOTAL PV+PR
-----------	-----	-----	-----	-----	-----	------	----------	--------	----------------

FAMAR	7	7	5	5	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	300
-------	---	---	---	---	---	-------------------------	--------------	------------	-----

Le resultará difícil al personaje que haya cogido ya que el Famar tiene mucha fuerza (7 de ataque).

También un compañero podría atacar al Famar para que te suelte. Si le atacas y no defiende con éxito le provocas un daño y soltará a tu compañero automáticamente.

Si, todos los personajes le causáis daño, el Famar escapará metiéndose en el lago.

Puedes intentar que salga un Famar 2 veces, si no cogió a nadie en la primera oportunidad.

(Si un personaje va solo y no consigue soltarse en 3 intentos será tragado por el lago). Para soltarse tendría que sacar 2 símbolos de espadas (fuerza) o más, tirando tantos dados como ataque tenga. El máster puede decidir si muere el personaje o si queda inconsciente en la orilla hasta que venga un aventurero y lo salve.

Después de 6 días caminando (600kilometros andando) veis a lo lejos una torre con un triangulo en la cima. Rápidamente os viene a la mente que es la torre de los Reptilianos. En cuanto os acercáis al lado de la montaña veis un tumulto de gente y



las siluetas de muchas criaturas. Al acercaros más, poco a poco, veis y podéis confirmar que son unos Reptilianos matando gente uno a uno y comiéndolos. Escucháis gritos y lamentos muy angustiosos. Los Reptilianos se los están comiendo vivos. La gente no para de pedir ayuda gritando desesperados. Está todo lleno de sangre y trozos de cuerpos por todos los lugares. Es una sangrienta masacre. Veis cómo se comen las cabezas y los cerebros lo que mas les gustaba eran los ojos sacaban los ojos y se los comían desesperados con una ansia increíble vosotros aventureros, os quedáis paralizados por un momento. Contemplando la escena desde lejos, veis como los niños van siendo comidos uno a uno pasando por esos dientes afilados. Sentís el olor de la hoguera que han hecho para quemar trozos de cuerpo. Los Reptilianos disfrutan comiéndolos y saboreando poco a poco sus entrañas, sangre y trozos de cerebro esparcidos por todo el suelo. Veís como los mismos Reptilianos pelean por trozos de carne fresca y algunos lamen la sangre en el suelo y en las rocas de la montaña llena de salpicaduras y pedazos...

El olor que os llega del lugar a sangre y carne podrida es insoportable y está lleno de moscas alrededor. ¡¡Es repugnante!!

También veis lo que parece ser la entrada de una cueva y dentro veis una puerta grande de unos 3 metros, unos pilares a los lados con esculturas de serpientes rodeando los pilares.

¿Qué hacéis?

Si deciden ayudar a la gente hay 22 Reptilianos...

CRATURAS	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	TOTAL PV+PR
----------	-----	-----	-----	-----	-----	------	----------	--------	----------------

REPTILIANO	5	5	5	6	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	CORAZA(+250PR)	SIN ESCUDO	550
------------	---	---	---	---	---	-------------------------	----------------	------------	-----

Si deciden ir a la puerta de la cueva, un ladrón la podría abrir tirando tantos dados de astucia tenga (tendría que sacar 2 símbolos de astucia y abriría la puerta sin hacer ruido y sin levantar sospechas).

Si deciden romper la puerta porque no hay ninguno que tenga la habilidad de abrir cerraduras, entonces la dificultad sería de muy difícil (tendrían que sacar 3 símbolos de espadas tirando tanto ataque tengan) También pueden abrir la puerta golpeándola entre todos a la vez que sería acumulando las espadas. Pero tienen que salir a la primera. Si no volverían a tirar y cada 3 intentos tendría que tirar el máster de astucia para los Reptilianos. Si sacan 2 símbolos de astucia tirando tantos dados de astucia tengan, escucharían que están intentando romper la puerta y uno se pondría a gritar para que los demás se dieran cuenta.

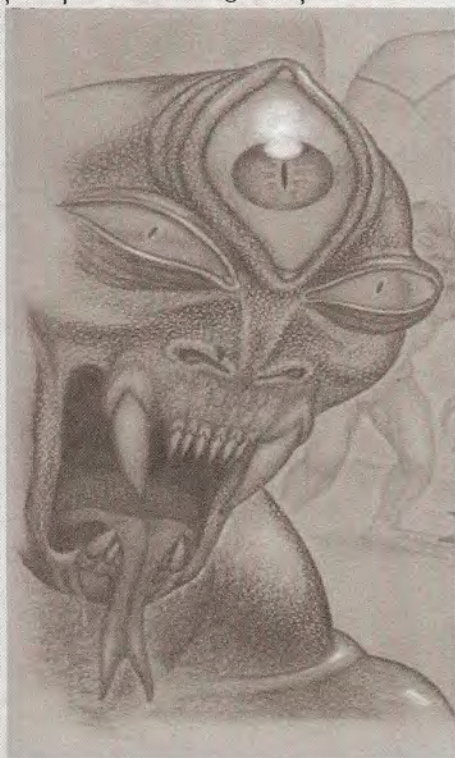
Los jugadores podrían hacer varias cosas. Si les descubrieran una, sería correr, otra esconderse y la otra atacar o intentar dialogar aunque están muy hambrientos y no escucharían.

O intentar golpear más la puerta para entrar cuanto antes.

Pero si los Reptilianos sacan más movimiento que vosotros os cojerán. Y quien intente esconderse, si los Reptilianos sacarán mas astucia os descubrirían.

Intenta improvisar...cualquier situación que los pjs decidan con sus consecuencias.

Te recomiendo que los personajes vayan a la puerta y los Reptilianos no se enteren porque están muy ocupados comiendo carne fresca.



Podrías ponerle emoción haciendo que uno se entera. Que intentan abrir la puerta y se pone a gritar como un loco (rolea esto) Los jugadores se pondrán nerviosos pensando que se les pueden abalanzar los 22 Reptilianos en cualquier momento, así que se pondrán nerviosos y querrán abrir la puerta rápidamente, pero tú llevas un Reptiliano de casi 3 metros que corre hacia la puerta para atacarlos con sus fuertes garras y dientes afilados. Ellos tendrán que defenderse e intentar matarlo. Los jugadores no sabrán si pueden venir mas o no, pero tú haz como que los demás no se han enterado, pero no lo digas, deja el misterio en los jugadores.

Si los personajes abren la puerta y nadie les descubre: Al entrar veis como un gran círculo de lo que parece ser unas ceremonias con símbolos extraños y un altar al fondo. El lugar está poco iluminado. Solo una pequeña luz entra por un orificio. Todo el suelo está lleno de huesos y cráneos. Veis arañas y ratas corriendo por los rincones.

Si alguno tira de astucia para ver que ve, di qué hay al lado de la puerta principal un gran bloque de madera para bloquear la puerta. Se supone que alguno de ellos intentara bloquear la puerta por si acaso. Pero tú no les des ideas, deja que ellos decidan su destino.

Recuerda tener la partida bien ambientada. Pon una vela con la luz tenue y si puedes pon una música de mucho terror y suspense. La partida será una sensación increíble. Narra y mete en sus mentes todo el juego, todo detalle que puedas e imagina tú también el lugar para transmitirles a ellos lo que quieres que vean. Háblales seriamente para que sepan que la situación no va en broma y se tomen la aventura en serio.

Cuando veas que los jugadores están algo más tranquilos como diciendo aquí estamos a salvo...

Da un fuerte golpe debajo de la mesa (sin romperla claro).

Los personajes pondrán una cara rara como diciendo '¿Qué ha sido eso?'

Les dices que es un ruido que escucháis que viene del piso de arriba de la torre.

Se supone que algún valiente jugador irá arriba para ver qué pasa o subirán todos a la vez.

Vais subiendo las escaleras. Las escaleras están medio rotas y está todo muy oscuro. Subís la escalera con la incertidumbre y desorientación como un barco a la deriva. Cada paso que daís está más y más oscuro y cada vez os cuesta más respirar en esas estrechas y apretadas escaleras.

Cuando llegáis arriba está todo muy oscuro.

Los personajes intentarán tirar de astucia para ver lo que ven. Si sacan un símbolo de astucia dices lo siguiente:

De repente notáis una fuerte respiración muy desagradable pero no sabéis de dónde viene.

Deja el suspense en el aire y pregunta:

¿Qué hacéis?

Si no han salido corriendo, seguramente intentarán tirar de astucia para ver que hay a su alrededor y de donde viene la respiración misteriosa.

Si sacan un símbolo de astucia dices lo siguiente:

De repente levantáis un poco la mirada y veís una gran sombra que flota sobre vuestras cabezas...

Intenta rolear ahora haciendo una voz terrorífica de un demonio:

¿Como os atrevéis a venir a mi torre? ¿Estáis aquí para hacerme un sacrificio?

Os puedo perdonar la vida si me daís vuestro karma.

Si daís vuestros puntos de karma, el demonio los podrá utilizar para atacar a tus amigos o gente inocente mediante tu personaje poseyéndolo y atacando a los demás tantas veces como puntos de karma tengas.

Soy Beelzebú y el que entra en mi torre nunca sale. Si queréis salir con vida de aquí, que se entregue uno de vosotros para ofrecer su vida y os dejaré escapar a los demás.

Si los aventureros deciden dar la vida de uno del grupo, éste morirá y el demonio igualmente atacará a los demás faltando a su promesa.

Si los personajes rechazan todo lo dicho Beelzebu entonces les atacara.

Si no aceptáis os atacará con toda su ira.

CRIATURAS	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	TOTAL PV+PE
-----------	-----	-----	-----	-----	-----	------	----------	--------	----------------

Demonio Beelzebú

DEMONIO	6	6	6	6	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	300
---------	---	---	---	---	---	-------------------------	--------------	------------	-----

Si los aventureros consiguen matarlo, intenta rolear que el demonio con un fuerte grito caiga por la ventana de la torre en medio del festín, interrumpiendo la matanza de los Reptilianos en el exterior de la torre.

Todos se enterarán que uno de sus maestros que ofrecían ofrendas ha muerto y se pondrán muy furiosos a gritar e irán corriendo en manada a la puerta principal.

Rolea y dí lo furiosos que están los Reptilianos y da golpes bajo la mesa seguido de gritos de Reptilianos para que los jugadores se metan en el suspense y se queden sin saber qué hacer en el interior de la torre.

En la torre hay un cofre de dificultad para abrir difícil. Tienen que sacar 2 de astucia con habilidad de abrir cerraduras o si no muy difícil. Tendrían que sacar 3 de ataque para que rompan con éxito el cofre.

Dentro del cofre hay una Espada corta (+1), una cota de malla normal, un bastón y 3.000 mil monedas de Orión. Aparte también, en el fondo, veis el amuleto del sacerdote.

Intenta improvisar que están encerrados en la torre y los Reptilianos intentan tirar la puerta abajo para entrar.

Los jugadores tendrán que ingeniárselas para salir de la torre sanos y salvos y el máster tendrá que poner imaginación para darles algunas ayudas que aporte la torre para salir como por ejemplo que en cuanto entren todos los Reptilianos uno salte por la ventana con una cuerda o el que sea mas ágil intente bajar con movimiento. Podrías dar una dificultad de difícil. Tendrían que tirar de movimiento y sacar 2 m. Si no sacan 2 m entonces significaría que está preparándose para saltar, pero no se decide. Si saca 2 m o más entonces baja con éxito de la torre por la ventana y puede ir por fuera a cerrar la puerta o sujetarla mientras los demás saltan y salen corriendo todos para escapar. Si en el salto de la torre sacas dos 13 sería una pifia y tiraría en la tabla de mala suerte (movimiento) para saber qué le pasa al personaje y si recibe daño.

Usa tu improvisación e imaginación. Los máster siempre tienen que improvisar en las aventuras. Para que no sean tan lineales y se conviertan en partidas más libres y divertidas.

Los jugadores podrán saquear a cada pnj que hayan matado.

Uno de los pj guardará el amuleto para llevarlo de vuelta al sacerdote.

A la vuelta se encontrarán en el camino una posada de paso donde dentro habrá gente haciendo apuestas para ganar dinero. Apostando un dinero, el que saque una puntuación de dados mas alta gana. Podrán jugar y también pasar la noche allá, pero si pasan la noche allí, a mitad de la noche, entrará un ladrón en su habitación que intentará robarlos. Cada personaje hará una tirada de astucia. Si alguno saca 1 símbolo de astucia se despertará y verá que le están intentando robar.

Si deciden continuar el camino sin pasar la noche a la salida de la posada se les cruzará un ladrón y los amenazará para que les den todo el dinero si quieren continuar el camino.

	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	TOTAL PV+PR
--	-----	-----	-----	-----	-----	------	----------	--------	----------------

LADRÓN	2	2	2	2	0	DAGA -10	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
--------	---	---	---	---	---	----------	--------------	------------	----

Lo que falta de camino haz que hagan una tirada en la tabla de viaje cada 100km recorridos.

Para saber qué les pasa en su viaje de regreso.

Cuando los aventureros lleguen de nuevo al templo del sacerdote, y le den el amuleto, el sacerdote se pondrá a reír con una risa malvada y no pagará ninguna recompensa a los aventureros. En realidad era una trampa. Todo fue una farsa. El sacerdote en verdad es un brujo muy peligroso y malvado y os intentará matar.

	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	TOTAL PV+PR
--	-----	-----	-----	-----	-----	------	----------	--------	----------------

Sacerdote Brujo

SULIN	3	3	3	3	5	BOLA DE FUEGO -50	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
-------	---	---	---	---	---	-------------------	--------------	------------	-----

Al final de cada aventura el máster reparte a cada aventurero sus puntos de experiencia por cada logro o situación o idea realizada con éxito en la partida y también dar puntos de experiencia por la interpretación.

Da puntos de experiencia libremente como tu veas conveniente a cada personaje.

Puedes dar de 0 a 100, según cada situación y roleo.

Una manera de dar puntos de experiencia fácil puede ser por puntos de vida de enemigos matados y dificultades logradas añadiendo 2 ceros. (ejemplo abrir una puerta de dificultad 2=200exp).

Recuerda, ante cualquier duda en cualquier situación, el máster tiene la última palabra porque es el narrador del juego y todo lo que pasa en la partida gira entorno a él.

Con el tiempo las partidas serán muy fluidas y cada vez mas divertidas y emocionantes.

A veces los jugadores se saldrán de la trama y tendrás que dar libertad a tus partidas e improvisar. No te apegues siempre al papel de la aventura si te quedas bloqueado.

Es muy divertido cuando ni siquiera el máster se espera lo que va a pasar a lo largo de la aventura.

Pueden ocurrir cosas increíbles.

Recuerda, la imaginación no tiene límites.



—La mayor aventura de todas está en la mente—



¿
4
7
4
7
U
W
Y
U

Equipo

SE TIRA CON ATAQUE

ARMAS	MANOS	REQUISITOS	PRECIO (MO)
DAGA(-10 DAÑO)	1	1ATA-1M	100
ESPADA CORTA(-20 DAÑO)	1	2ATA-2M	200
ESPADA LARGA(-30 DAÑO)	1	3ATA-3M	400
ESPADÓN X2(-40 DAÑO)	2	4ATA-4M	7000
ESPADA BASTARDA(-50 DAÑO)	1	5ATA-5M	900
KATANA(-60 DAÑO)	1	6ATA-6M	1000

SE TIRA CON ASTUCIA

ARMAS	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
HONDA(-5 DAÑO)	2	1ASTUCIA	50
LANZA(-25 DAÑO)	1	2ATA-2M(DISTANCIA-2ASTUCIA)	300
BALLESTA(-30 DAÑO)	2	3ASTUCIA	400
ARCO CORTO(-40 DAÑO)	2	4ASTUCIA	700
ARCO LARGO(-50 DAÑO)	2	5ASTUCIA	900
ARCO COMPUESTO(-60 DAÑO)	2	6ASTUCIA	1000

— UN CARCAJ CON 50 FLECHAS — PARA ARCO Y BALLESTA —————>1000

SE TIRA CON ATAQUE

ARMAS	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
BASTÓN(-10 DAÑO)	2	1ATA-1M	100
CLAVA(-20 DAÑO)	1	2ATA-2M	200
HACHA O MAZA(-30 DAÑO)	1	3ATA-3M	400
HACHA DE GUERRA(-40 DAÑO)	1	4ATA-4M	700
MARTILLO DE GUERRA(-50 DAÑO)	2	5ATA-5M	900
GRAN HACHA X2(-60 DAÑO)	2	6ATA-6M	10000

PROTECCIÓN DE LA CABEZA: SI TE DAN EN LA CABEZA CON UN ARMÁ A DISTANCIA O DE MANO A TU CASCO(UN GOLPE DE UN MONJE SE CONSIDERA ARMA)

CASCO	PROTECCIÓN	PRECIO
PEQUEÑO	SE ROMPE UN TURNO INCONSCIENTE <u>1 PUNTO DE VIDA</u>	100
MEDIANO	SE ROMPE Y QUEDAS CON <u>10 PUNTOS DE VIDA</u>	300
GRANDE	SE ROMPE PERO QUEDAS <u>INTACTO</u>	500

PROTECCIÓN CORPORAL

ARMADURA	REQUISITOS	PUNTOS DE PROTECCIÓN	PRECIO
ARMADURA DE PIEL	1DEFENSA-1MOVIMIENTO	50	100
ARMADURA DE CUERO ENDURECIDO	2DEFENSA-2MOVIMIENTO	100	200
COTA DE MALLA	3DEFENSA-3MOVIMIENTO	150	300
<u>NO SE PUEDE ESQUIVAR CON M</u>	<u>NO SE PUEDE ESQUIVAR CON M</u>	<u>NO SE PUEDE ESQUIVAR CON M</u>	<u>NO SE PUEDE ESQUIVAR CON M</u>
ESCAMAS	4DEFENSA-4MOVIMIENTO	200	800
CORAZA	5DEFENSA-5MOVIMIENTO	250	900
ARMADURA COMPLETA	6DEFENSA-6MOVIMIENTO	300	1000

ESCUDO	REQUISITOS	PUNTOS DE PROTECCIÓN	PRECIO
PEQUEÑO MADERA(ESQUIVA)(-10 DAÑO)	1DEFENSA-1MOVIMIENTO	50	100
MEDIANO DE MADERA(-20 DAÑO)	2DEFENSA-2MOVIMIENTO	100	200
GRANDE DE MADERA(-30 DAÑO)	3DEFENSA-3MOVIMIENTO	150	300
PEQUEÑO ACERO(ESQUIVA M)(-40 DAÑO)	4DEFENSA-4MOVIMIENTO	100	400
MEDIANO DE ACERO(-50 DAÑO)	5DEFENSA-5MOVIMIENTO	200	500
GRANDE DE ACERO(-60 DAÑO)	6DEFENSA-6MOVIMIENTO	300	600

SI TENIENDO EL ESCUDO EQUIPADO SACAS MAS DEFENSA CON EL SÍMBOLO ESCUDO LE PROVOCAS UN DAÑO DIRECTO SEGÚN TU ESCUDO.

SUPERVIVENCIA	UTILIDAD	PRECIO
ANTORCHA	ALUMBRA 5M A TU ALREDEDOR	100
CUERDA	TIRAS UN DADO MÁS EN MOVIMIENTO	50
CABALLO	PUEDES VIAJAR A 100KM	1000
ALOJAMIENTO 1 NOCHE Y COMIDA INCLUIDA	RECUPERA TODOS LOS PUNTOS DE VIDA	1500
POCIÓN DE MANÁ Y PUNTOS DE VIDA	POCIÓN=1HECHIZO-PV RECUPERA TODO	MANÁ 1000-PV 1000

-EL (-X DAÑO) SON LOS PUNTOS DE VIDA QUE LE QUITAS A TU ENEMIGO SI NO DEFIENDE CON ÉXITO.SUMÁNDOLE TU RESULTADO DE LA TIRADA CRÍTICA.

—Equipo Especial +1—

-Ataque-

ARMAS	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
DAGA (-10 DAÑO) +1	1	1ATA-1M	1000
ESPADA CORTA (-20 DAÑO) +1	1	2ATA-2M	2000
ESPADA LARGA (-30 DAÑO) +1	1	3ATA-3M	4000
ESPADÓN (-40 DAÑO) +1 Y X2	2	4ATA-4M	7000
ESPADA BASTARDA (-50 DAÑO) +1	1	5ATA-5M	9000
KATANA (-60 DAÑO) +1	1	6ATA-6M	10000

+1 DADO EN TIRADAS DE ATAQUE PARA IMPACTAR

ARMAS	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
HONDA (-5 DAÑO) +1	2	1ASTUCIA	1000
LANZA (-25 DAÑO) +1	1	2ASTUCIA	3000
BALLESTA (-30 DAÑO) +1	2	3ASTUCIA	4000
ARCO CORTO (-40 DAÑO) +1	2	4ASTUCIA	7000
ARCO LARGO (-50 DAÑO) +1	2	5ASTUCIA	9000
ARCO COMPUESTO (-60 DAÑO) +1	2	6ASTUCIA	10000

ARMAS	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
BASTÓN (-10 DAÑO) +1	2	1ATA-1M	1000
CLAVA (-20 DAÑO) +1	1	2ATA-2M	2000
HACHA O MAZA (-30 DAÑO) +1	1	3ATA-3M	4000
HACHA DE GUERRA (-40 DAÑO) +1	1	4ATA-4M	7000
MARTILLO DE GUERRA (-50 DAÑO) +1	2	5ATA-5M	9000
GRAN HACHA (-60 DAÑO) +1	2	6ATA-6M	10000

-Defensa-

CASCO	PROTECCIÓN DE LA CABEZA	PRECIO
CASCO ROMUN	DURA 1 GOLPE EN LA CABEZA ANTES DE ROMPERSE	1000
CASCO VIKUNG	DURA 3 GOLPES EN LA CABEZA ANTES DE ROMPERSE	3000
CASCO TEMPLARIO	DURA 5 GOLPES EN LA CABEZA ANTES DE ROMPERSE	5000

ARMADURA	REQUISITOS	PUNTOS DE PROTECCIÓN	PRECIO
ARMADURA DE PIEL +1	1DEFENSA-1MOVIMIENTO	50	1000
ARMADURA DE CUERO ENDURECIDO +1	2DEFENSA-2MOVIMIENTO	100	2000
COTA DE MALLA +1	3DEFENSA-3MOVIMIENTO	150	3000
<u>NO SE PUEDE ESQUIVAR CON M</u>	<u>NO SE PUEDE ESQUIVAR CON M</u>	<u>NO SE PUEDE ESQUIVAR CON M</u>	<u>NO SE PUEDE ESQUIVAR CON M</u>
ARMADURA DE ESCAMAS +1	4DEFENSA-4MOVIMIENTO	200	8000
CORAZA +1	5DEFENSA-5MOVIMIENTO	250	9000
ARMADURA COMPLETA +1	6DEFENSA-6MOVIMIENTO	300	10000

ESCUDO	REQUISITOS	PUNTOS DE PROTECCIÓN	PRECIO
PEQUEÑO DE MADERA +1 (ESQUIVA M)	1DEFENSA-1MOVIMIENTO	50	1000
MEDIANO DE MADERA +1	2DEFENSA-2MOVIMIENTO	100	2000
GRANDE DE MADERA +1	3DEFENSA-3MOVIMIENTO	150	3000
PEQUEÑO DE ACERO +1 (ESQUIVA M)	2DEFENSA-4MOVIMIENTO	100	4000
MEDIANO DE ACERO +1	5DEFENSA-5MOVIMIENTO	200	5000
GRANDE DE ACERO +1	6DEFENSA-6MOVIMIENTO	300	6000

SUPERVIVENCIA	UTILIDAD	PRECIO
ANTORCHA	ALUMBRÁ 5M A TU ALREDEDOR	100
CURANDERO	RECUPERAS TODA TU VIDA(SANGRE)	1000
CABALLO	PUEDES VIAJAR A 200KM	1000
COMIDA 50 RACIONES	COME 1 RACIÓN EN CADA DESCANSO DEL VIAJE	1000

LAS ARMAS, CASCOS, ARMADURAS Y ESCUDOS DE ESTA HOJA, UNA VEZ SE ROMPAN EN SU TOTALIDAD NO SE PUEDEN REPARAR.

SE TIRA CON UN DADO DS MÁS (+1) PARA ATACAR CON ARMA O DEFENDER CON SÍMBOLO ESCUDO SI ES UN OBJETO DE DEFENSA.

—Equipo Especial x2—

X EQUIVALE A LAS TIRADAS QUE SE HACEN EN CRÍTICOS

ARMAS MÁGICAS DE FUEGO	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
DAGA (-10 DAÑO) x2	1	1ATA-1M	2000
ESPADA CORTA (-20 DAÑO) x2	1	2ATA-2M	3000
ESPADA LARGA (-30 DAÑO)x2	1	3ATA-3M	5000
ESPADÓN (-40 DAÑO) x3	2	4ATA-4M	17000
ESPADA BASTARDA (-50 DAÑO) x2	1	5ATA-5M	10000
KATANA (-60 DAÑO) x2	1	6ATA-6M	11000

ARMAS MÁGICAS DE FUEGO	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
HONDA (-5 DAÑO) x2	2	1ASTUCIA	1500
LANZA (-25 DAÑO) x2	1	2ASTUCIA	3000
BALLESTA (-30 DAÑO) x2	2	3ASTUCIA	5000
ARCO CORTO (-40 DAÑO) x2	2	4ASTUCIA	8000
ARCO LARGO (-50 DAÑO) x2	2	5ASTUCIA	10000
ARCO COMPUESTO (-60 DAÑO) x2	2	6ASTUCIA	11000

ARMAS MÁGICAS DE FUEGO	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
BASTÓN (-10 DAÑO) x2	2	1ATA-1M	2000
CLAVÁ (-20 DAÑO) x2	1	2ATA-2M	3000
HACHA O MAZA (-30 DAÑO) x2	1	3ATA-3M	5000
HACHA DE GUERRA (-40 DAÑO) x2	1	4ATA-4M	8000
MARTILLO DE GUERRA (-50 DAÑO) x2	2	5ATA-5M	10000
GRAN HACHA (-60 DAÑO) x3	2	6ATA-6M	20000

(HERENCIA DE TU PERSONAJE) ARMAS RACIALES Y SEGÚN LA CLASE:

ARMAS Y SU ATAQUE CUERPO A CUERPO	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
CLAYMORE (-30 DE DAÑO)	2	CELTUM-HERENCIA RACIAL	HERENCIA
FALCATA (-20 DE DAÑO)	1	IBERUM-HERENCIA RACIAL	HERENCIA
GLADIUS (-20 DE DAÑO)	1	ROMUN-HERENCIA RACIAL	HERENCIA
SPATHA (-20 DE DAÑO)	1	VIKUNG-HERENCIA RACIAL	HERENCIA
PILUM (-20 DE DAÑO)	1	ROMUN-HERENCIA RACIAL	HERENCIA

EL -X DAÑO SON LOS PUNTOS DE VIDA QUE LE QUITAS A TU ENEMIGO SI NO DEFIENDE CON ÉXITO, SUMÁNDOLE TU RESULTADO DE LA TIRADA CRÍTICA.

ARMAS Y SU ATAQUE CUERPO A CUERPO	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
SABLE DE SIAM (-30 DE DAÑO)	1	SIAM-HERENCIA RACIAL	HERENCIA
ALFANJE (-20 DE DAÑO)	1	ARAB-HERENCIA RACIAL	HERENCIA
MANDOBLA TEMPLARIO (-30 DE DAÑO)	2	GUERRERO BUENO-HERENCIA	HERENCIA
TIZONA (-30 DE DAÑO)	1	IBERUM Y GUERRERO-HERENCIA	HERENCIA
ESPADA LARGA ATLANTE(-30 DE DAÑO)	1	ATLANTES-HERENCIA RACIAL	HERENCIA
10 SHURIKEN (AL10 METROS)(DAÑO -10)	1	NINJA-HERENCIA DE CLASE	HERENCIA

BASTONES MÁGICOS	MANOS-ATAQUE CUERPO A CUERPO	REQUISITOS	PRECIO
BASTÓN MÁGICO DE AIRE(ASFIXIAR)-20	2-(X2 CRÍTICOS)BASTÓN Y MAGIA	5MAGIA-1ATA-1M	22000
BASTÓN MÁGICO DE FUEGO (BOLA DE FUEGO)-20 DAÑO	2-(X2 CRÍTICOS)BASTÓN Y MAGIA	5MAGIA-1ATA-1M	22000
BASTÓN MÁGICO DE TIERRA (LANZAR ROCA)-20 DAÑO	2-(X2 CRÍTICOS)BASTÓN Y MAGIA	5MAGIA-1ATA-1M	22000
BASTÓN MÁGICO DE AGUA (LLUVIA ÁCIDA)ATAACA SOLO A 1PNJ(-20)	2-(X2 CRÍTICOS)BASTÓN Y MAGIA	5MAGIA-1ATA-1M	22000
BASTÓN MÁGICO DEL BIEN +1 PARA REALIZAR CONJUIROS DE EL BIEN(-20)	2-(X2 CRÍTICOS)BASTÓN Y MAGIA	MAGO-5MAGIA	17000
BASTÓN MÁGICO DEL MAL +1 PARA REALIZAR CONJUIROS DE EL MAL(-20)	2-(X2 CRÍTICOS)BASTÓN Y MAGIA	BRUJO-CLÉRIGO-5MAGIA-1ATA-1M	17000

ARMA	MANOS-ATAQUE CUERPO A CUERPO	REQUISITOS	PRECIO
ESPADÓN RELÁMPAGO (SI NO DEFIENDE LA MAGIA MUERE)(1USO X DESCANSO)	2 - (X2 CRÍTICOS)(-60 DAÑO)	5ATA-5M-1MAGIA	30000

LAS ARMAS, CASCOS, ARMADURAS Y ESCUDOS DE ESTA HOJA, UNA VEZ SE ROMPAN EN SU TOTALIDAD, NO SE PUEDEN REPARAR.

—Equipo Especial +1 x2—

ARMAS DE FILO CUERPO A CUERPO	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
DAGA (-10 DAÑO)+1 Y X2	1	1ATA-1M	10000
ESPADA CORTA (-20 DAÑO)+1 Y X2	1	2ATA-2M	20000
ESPADA LARGA (-30 DAÑO)+1 Y X2	1	3ATA-3M	40000
ESPADÓN (-40 DAÑO)+1 Y X3	2	4ATA-4M	80000
ESPADA BASTARDA (-50 DAÑO)+1 Y X2	1	5ATA-5M	70000
KATANA (-60 DAÑO)+1 Y X2	1	6ATA-6M	100000
ESPADÓN TEMPLARIO (-70 DAÑO)+2 Y X3	2	5ATA-5M-1MAGIA-SER BUENO	150000

MNICFHF XRFHFM TNICFHF XRFHFM TNICFHF XRFHFM TNICFHF X

ARMAS A DISTANCIA	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
HONDA (-5 DAÑO)+1 Y X2	2	1ASTUCIA	9000
LANZA (-25 DAÑO)+1 Y X2	1	2ASTUCIA	30000
BALLESTA (-30 DAÑO)+1 Y X2	2	3ASTUCIA	40000
ARCO CORTO (-40 DAÑO)+1 Y X2	2	4ASTUCIA	70000
ARCO LARGO (-50 DAÑO)+1 Y X2	2	5ASTUCIA	90000
ARCO COMPUESTO (-60 DAÑO)+1 Y X2	2	6ASTUCIA	100000
ARCO ELFICO (-70 DAÑO)+1 Y X3	2	5ASTUCIA-3MAGIA	150000

MNICFHF XRFHFM TNICFHF XRFHFM TNICFHF XRFHFM TNICFHF X

ARMAS CONTUNDENTES	MANOS	REQUISITOS	PRECIO
BASTÓN (-10 DAÑO)+1 Y X2	2	1ATA-1M	10000
CLAVA (-20 DAÑO)+1 Y X2	1	2ATA-2M	20000
HACHA O MAZA (-30 DAÑO)+1 Y X2	1	3ATA-3M	40000
HACHA DE GUERRA (-40 DAÑO)+1 Y X2	1	4ATA-4M	70000
GRAN MAZA (-50 DAÑO)+1 Y X2	2	5ATA-5M	90000
GRAN HACHA (-60 DAÑO)+1 Y X2	2	6ATA-6M	100000
GRAN HACHA ENANA (-70 DAÑO)+2 Y X2	2	5ATA-5M-1MAGIA-SER ENANO	150000
GRAN MARTILLO DOM (-80 DAÑO)+1 Y X3	2	5ATA-5M-1MAGIA	150000

ARMADURA	REQUISITOS	PUNTOS DE PROTECCIÓN	PRECIO
ARMADURA TEMPLARIA +1	7DEFENSA-7MOVIMIENTO	400	10000
ARMADURA DE ESCAMAS DE DRAGÓN +1	7DEFENSA-7MOVIMIENTO	500	20000
ARMADURA CELESTIAL +1	7DEFENSA-7MOVIMIENTO	600	30000
ARMADURA DESTRUCTORA SI DEFENDES SE ROMPE EL ARMA DE EL CONTRARIO +1	8DEFENSA-8MOVIMIENTO	500	40000
ARMADURA DE LA MUERTE SI DEFENDES EL CONTRARIO SE QUITA 100 PUNTOS DE VIDA +1	9DEFENSA-9MOVIMIENTO	500	50000

(+)-SE TIRA CON UN DADO MÁS PARA ATACAR O DEFENDER Y ESQUIVAR SI SE PUEDE.

ADEMÁS SE TIRA 2 VECES EN CRÍTICOS X2 O 3 VECES EN CRÍTICOS X3.

CARCAJ	DESCRIPCIÓN	PRECIO
50 FLECHAS DE FUEGO (-50) X2	SI NO DEFENDE LE QUITAS -50 PUNTOS DE VIDA MÁS EL DAÑO TIRANDO EN CRÍTICOS X2 (2 D10 DECENAS Y UNIDADES).	22000
50 FLECHAS DE VENENO (-20) X2	SI NO DEFENDE LE QUITAS -20 PUNTOS DE VIDA MÁS EL DAÑO TIRANDO EN CRÍTICOS (2 D10 DECENAS Y UNIDADES).	19000
50 FLECHAS DE ÁCIDO (-30) X2	SI NO DEFENDE LE QUITAS -30 PUNTOS DE VIDA MÁS EL DAÑO TIRANDO EN CRÍTICOS (2 D10 DECENAS Y UNIDADES).	20000
50 FLECHAS DE RELÁMPAGO +1 X2	TIRAS CON UN DADO EXTRA DE ASTUCIA PARA INTENTAR DARLE.	17000
50 FLECHAS IMPARABLES +1	CON ESTAS FLECHAS PUEDES ATRAVESAR A VARIOS ENEMIGOS QUE ESTÉN ALINEADOS CAUSANDO DAÑO A TODOS, ATRAVIESA MUROS Y CUALQUIER COSA QUE SE PONGA POR DELANTE EN TU LÍNEA DE VISIÓN.	25000
50 FLECHAS LLUVIA DE FLECHAS	HACES UNA TIRADA PARA IMPACTAR Y UN MÁXIMO DE 5 ENEMIGOS TIENEN QUE DEFENDERSE DE TU TIRADA. SI NO DEFENDEN, HACES UNA TIRADA EN CRÍTICO POR CADA UNO QUE NO HAYA DEFENDIDO PARA SABER EL DAÑO.	27000
50 FLECHAS DIRIGIDAS	LA FLECHA VA A SU OBJETIVO ESQUIVANDO TODO A SU PASO AUTOMÁTICAMENTE.	30000
50 FLECHAS DE VELOCIDAD	TIRAS TODAS LAS FLECHAS EN TU TURNO QUE QUIERAS HASTA QUE TU ENEMIGO NO DEFienda Y CONSIGAS DARLE.	23000

-Objetos Mágicos-

AMULETOS	ACCIÓN	REQUISITOS	PRECIO
AMULETO DE FUERZA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ATAQUE)	3 MAGIA	10000
AMULETO DE DEFENSA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (DEFENSA)	3 MAGIA	10000
AMULETO DE ASTUCIA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ASTUCIA)	3 MAGIA	10000
AMULETO DE MOVIMIENTO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MOVIMIENTO)	3 MAGIA	10000
AMULETO PROTECCIÓN MALA SUERTE +1	UN DADO PARA PROTECCIÓN CONTRA 13	3 MAGIA	10000
AMULETO DE MAGO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MAGIA)	3 MAGIA	10000
AMULETO DE INVISIBILIDAD(SIN VERTE)	DURA HASTA QUE HACES UNA ACCIÓN	3 MAGIA	10000

1B+MTFUMFXILFUKITARRF+MUCM+HIM+TMUKFCFHXNF+TMUMF

ANILLOS	ACCIÓN	REQUISITOS	PRECIO
ANILLO DE FUERZA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ATAQUE)	3 MAGIA	10000
ANILLO DE DEFENSA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (DEFENSA)	3 MAGIA	10000
ANILLO DE ASTUCIA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ASTUCIA)	3 MAGIA	10000
ANILLO DE MOVIMIENTO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MOVIMIENTO)	3 MAGIA	10000
ANILLO PROTECCIÓN MALA SUERTE +1	TIRAS CON UN DADO MÁS PARA PROTECCIÓN CONTRA 13	3 MAGIA	10000
ANILLO DE MAGO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MAGIA)	3 MAGIA	10000
ANILLO DE INVISIBILIDAD(SIN VERTE)	DURA HASTA QUE HACES UNA ACCIÓN	3 MAGIA	10000

1B+MTFUMFXILFUKITARRF+MUCM+HIM+TMUKFCFHXNF+TMUMF

CAPAS	ACCIÓN	REQUISITOS	PRECIO
CAPA DE FUERZA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ATAQUE)	3 MAGIA	10000
CAPA DE DEFENSA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (DEFENSA)	3 MAGIA	10000
CAPA DE ASTUCIA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ASTUCIA)	3 MAGIA	10000
CAPA DE MOVIMIENTO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MOVIMIENTO)	3 MAGIA	10000
CAPA PROTECCIÓN MALA SUERTE +1	TIRAS CON UN DADO MÁS PARA PROTECCIÓN CONTRA 13	3 MAGIA	10000
CAPA DE MAGO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MAGIA)	3 MAGIA	10000
CAPA ELFICA-USO INMÓVIL	TE CAMUFLAS EN CUALQUIER ENTORNO	NADA	10000
CAPA DE INVISIBILIDAD(SIN VERTE)	DURA HASTA QUE HACES UNA ACCIÓN	NADA	10000

1B+MTF+MF+XIL+FIK+IT+RFF+M+ICM+HIM+T+M+K+FCF+X+NF+T+M+MF

BRAZALETES	ACCIÓN	REQUISITOS	PRECIO
BRAZALETES DE FUERZA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ATAQUE)	3 MAGIA	10000
BRAZALETES DE DEFENSA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (DEFENSA)	3 MAGIA	10000
BRAZALETES DE MOVIMIENTO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MOVIMIENTO)	3 MAGIA	10000
BRAZALETES PROTECCIÓN MALA SUERTE +1	TIRAS CON UN DADO MÁS PARA PROTECCIÓN CONTRA 13	3 MAGIA	10000
BRAZALETES DE MAGO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MAGIA)	3 MAGIA	10000

1B+MTF+MF+XIL+FIK+IT+RFF+M+ICM+HIM+T+M+K+FCF+X+NF+T+M+MF

BOTAS	ACCIÓN	REQUISITOS	PRECIO
BOTAS DE VELOCIDAD	(1 TURNO=5 MOVIMIENTOS)	3 MAGIA	10000
BOTAS DE SALTAR	SALTA 3 METROS	3 MAGIA	10000
BOTAS DE VOLAR	TE MANTIENES EN EL AIRE 3 TURNOS	3 MAGIA	10000
BOTAS DE CAMINAR SOBRE LAS AGUAS	CAMINAS SOBRE LAS AGUAS 3 TURNOS	3 MAGIA	10000

1B+MTF+MF+XIL+FIK+IT+RFF+M+ICM+HIM+T+M+K+FCF+X+NF+T+M+MF

CAPUCHA	ACCIÓN	REQUISITOS	PRECIO
CAPUCHA DE LADRÓN +1	TIRAS CON UN DADO MÁS DE ASTUCIA PARA ABRIR CERRADURAS, DESACTIVAR TRAMPAS Y SAQUEAR.	3 ASTUCIA-1 MAGIA	10000
CAPUCHA DE MAGO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS PARA REALIZAR MAGIA	3 MAGIA	10000
CAPUCHA DE EXPLORADOR +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ASTUCIA) PARA PERCEPCIÓN O BUSCAR	3 ASTUCIA-1 MAGIA	10000
CAPUCHA DE NINJA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MOVIMIENTO) PARA ATACAR O MOVERTE	3 MOVIMIENTO-1 MAGIA	10000

—Objetos Mágicos—

PENDIENTES MÁGICOS	ACCIÓN	REQUISITOS	PRECIO
PENDIENTES DE FUERZA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ATAQUE)	3 MAGIA	10000
PENDIENTES DE DEFENSA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (DEFENSA)	3 MAGIA	10000
PENDIENTES DE ASTUCIA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ASTUCIA)	3 MAGIA	10000
PENDIENTES DE MOVIMIENTO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MOVIMIENTO)	3 MAGIA	10000
PENDIENTES PROTECCIÓN MALA SUERTE +1	TIRAS UN DADO MÁS PARA PROTECCIÓN CONTRA 13	3 MAGIA	10000
PENDIENTES DE MAGO +1	TIRAS CON UN DADO MAS (MAGIA)	3 MAGIA	10000

CINTURONES MÁGICOS	ACCIÓN	REQUISITOS	PRECIO
CINTURÓN DE FUERZA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ATAQUE)	3 MAGIA	10000
CINTURÓN DE DEFENSA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (DEFENSA)	3 MAGIA	10000
CINTURÓN DE ASTUCIA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ASTUCIA)	3 MAGIA	10000
CINTURÓN DE MOVIMIENTO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MOVIMIENTO)	3 MAGIA	10000
CINTURÓN PROTECCIÓN MALA SUERTE +1	TIRAS UN DADO MÁS PARA PROTECCIÓN CONTRA 13	3 MAGIA	10000
CINTURÓN DE MAGO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MAGIA)	3 MAGIA	10000

1B+MTFHMFXILFHLITLRF+MHCMT+HIM+TMHLCFCHXLF+TMHMF

CAPAS DE PROTECCIÓN MÁGICAS	ACCIÓN	REQUISITOS	PRECIO
CAPA DE PROTECCIÓN CONTRA SORTILEGIOS DE FUEGO	TE SALVAS DE CUALQUIER SORTILEGIO DE FUEGO	3 MAGIA	10000
CAPA DE PROTECCIÓN CONTRA SORTILEGIOS DE AGUA	TE SALVAS DE CUALQUIER SORTILEGIO DE AGUA	3 MAGIA	10000
CAPA DE PROTECCIÓN CONTRA SORTILEGIOS DE TIERRA	TE SALVAS DE CUALQUIER SORTILEGIO DE TIERRA	3 MAGIA	10000
CAPA DE PROTECCIÓN CONTRA SORTILEGIOS DE AIRE	TE SALVAS DE CUALQUIER SORTILEGIO DE AIRE	3 MAGIA	10000
CAPA DE PROTECCIÓN CONTRA SORTILEGIOS DE EL BIEN	TE SALVAS DE CUALQUIER SORTILEGIO DEL BIEN	3 MAGIA	10000
CAPA DE PROTECCIÓN CONTRA SORTILEGIOS DE EL MAL	TE SALVAS DE CUALQUIER SORTILEGIO DEL MAL	3 MAGIA	10000
CAPA DE PROTECCIÓN CONTRA SORTILEGIOS DE LA NATURALEZA	TE SALVAS DE CUALQUIER SORTILEGIO DE LA NATURALEZA (MENOS CRIATURAS INVOCADAS)	3 MAGIA	10000
CAPA DE PROTECCIÓN RAYO	TE SALVAS DE SORTILEGIOS RAYO	3 MAGIA	10000

1B+MTFUMFXILFUKITRRTMUCM+HIM+TMUKCFHXNF+TMUMF

GUANTES MÁGICOS	ACCIÓN	REQUISITOS	PRECIO
GUANTES DE FUERZA DE TORO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ATAQUE)	3 MAGIA	10000
GUANTES DE DEFENSA ESPECTRAL +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (DEFENSA)	3 MAGIA	10000
GUANTES DE ASTUCIA +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (ASTUCIA)	3 MAGIA	10000
GUANTES DE MOVIMIENTO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MOVIMIENTO)	3 MAGIA	10000
GUANTES PROTECCIÓN MALA SUERTE +1	TIRAS UN DADO MÁS PARA PROTECCIÓN CONTRA 13	3 MAGIA	10000
GUANTES DE MAGO +1	TIRAS CON UN DADO MÁS (MAGIA)	3 MAGIA	10000
GUANTES DE ASESINO	ATACAS POR DETRÁS SIGILOSAMENTE SI SALE ASTUCIA MUERE SI NO DEFIENDE.	4 ASTUCIA 1 MAGIA	22000
GUANTES DE LADRÓN +1	TIRAS UN DADO MÁS PARA ABRIR CERRADURAS, ROBAR, O DESACTIVAR TRAMPAS Y SAQUEAR.	3 ASTUCIA 1 MAGIA	10000
GUANTES PETRIFICAR (TOCANDO) 1XDIA	TIRAS CON MAGIA SI NO ESQUIVA SE CONVIERTE EN PIEDRA (7 TURNOS)	7 MAGIA	30000
GUANTES DE PARALIZAR (TOCANDO) 2XDIA	TIRAS MAGIA SINO ESQUIVA SE QUEDA PARALIZADO 2 TURNOS	3 MAGIA	17000
GUANTES DE ATURDIR (TOCANDO) 2XDIA	TIRAS MAGIA SINO ESQUIVA SE QUEDA ATURDIDO 2 TURNOS	3 MAGIA	17000
GUANTES DE LA MUERTE (TOCANDO)	TIRAS MAGIA SI SALE MAGIA MUERE	7 MAGIA	50000
GUANTES ESCUDO MÁGICO	PARA DEFENDER SI SALE MAGIA DEFIENDES TODO.	5 MAGIA	22000
GUANTES DE LLAMARADA (TOCANDO)	TIRAS MAGIA SINO ESQUIVA -100	5 MAGIA	22000

—Pociones—

POCIONES	DURACIÓN	EFEECTO	PRECIO
CAMBIO DE TAMAÑO(PEQUEÑO)	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	TE VUELVES PEQUEÑO 22 CM DE ALTURA	1000
CAMBIO DE TAMAÑO(GRANDE)	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	TE VUELVES UN GIGANTE 22 M DE ALTURA	1000
VISIÓN EN LA OSCURIDAD	UN INSTANTE LO SUFICIENTE PARA VER LO QUE DESEAS	VES EN LA OSCURIDAD	1000
VISIÓN TRAS LOS MUROS	UN INSTANTE LO SUFICIENTE PARA VER LO QUE DESEAS	VES TRAS LOS MUROS	1000
PERCEPCIÓN ABSOLUTA	UN INSTANTE LO SUFICIENTE PARA DESCUBRIR ALGO	DESCUBRES COSAS QUE NADIE PODRÍA DE FORMA NORMAL	1000
VER LO INVISIBLE	UN INSTANTE LO SUFICIENTE PARA DESCUBRIR ALGO	DESCUBRES A ALGUIEN INVISIBLE PARA EL OJO	1000
TELEPATÍA	5 TURNOS	LEES LA MENTE A QUIEN QUIERAS A TU ALREDEDOR	1000
ESCUCHAR	5 TURNOS	ESCUCHAS TODO A 30 M DE DISTANCIA	1000
SALTAR	UN INSTANTE	PUEDES SALTAR CUALQUIER ALTURA	1000
ATERRIJAJE INTACTO	UN INSTANTE	SI CAES DE MUCHA ALTURA ESTA POCIÓN TE SALVARÁ	1000
VOLAR	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	VUELAS VELOCIDAD NORMAL	1000
TELETRANSPORTAR	UN INSTANTE	TE TELE TRANSPORTAS DONDE HAYAS ESTADO	7000
CORRER	UN INSTANTE	CORRES,IMPOSIBLE DE ALCANZARTE	1000
CONOCIMIENTO DE IDIOMA	5 TURNOS	PUEDES CONOCER Y HABLAR CUALQUIER IDIOMA	1000
DETECTAR TRAMPAS	UN INSTANTE	DETECTAS CUALQUIER TRAMPA A 10M ALREDEDOR	1000
CAMINAR POR LAS RAMAS	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	PUEDES ANDAR POR LAS RAMAS DE LOS ÁRBOLES	1000
NADAR	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	PUEDES NADAR SIN CANSARTE	1000
CAMINAR SOBRE LAS AGUAS	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	ANDAS SOBRE LAS AGUAS	1000
TRANSFORMACIÓN EN PERSONA	5 TURNOS	TE CONViertes EN CUALQUIER PERSONA QUE CONOZCAS	1000
CAMUFLAJE EN EL AMBIENTE	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	TE CAMUFLAS ENTRE LA VEGETACIÓN O MURO	1000
TRANSFORMACIÓN EN ANIMAL	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	TE CONViertes EN UN ANIMAL QUE QUIERAS	1000
MULTIPLICARSE X2	5 TURNOS	ERES 2 PERSONAJES IGUALES	3000
TRANSFORMACIÓN EN CRIATURA	5 TURNOS	TE TRANSFORMAS EN UNA CRIATURA Y ATACAS COMO TAL	22000
ESQUIVAR IMPACTO	UN INSTANTE	PUEDES ANULAR UN IMPACTO PARA NO TENER CRÍTICO	1000
INTUICIÓN	UN INSTANTE	SABES LO QUE PASARÁ Y TE PREPARAS	1000
TRANSFORMACIÓN EN SOMBRA	5 TURNOS	TE CONViertes EN UNA SOMBRA	1000
SUEÑO	MIENTRAS DUERMES	PUEDES SOÑAR COSAS QUE HAN OCURRIDO Y NO SABES	1000
IDIOMA ANIMAL	5 TURNOS	PUEDES HABLAR CON LOS ANIMALES	1000
CONOCIMIENTO DE HUELLAS	UN INSTANTE	SABES DE QUIEN SON LAS HUELLAS	1000
NADAR COMO UN DELFÍN	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	TE PUEDES SUMERGIR Y NO NECESITAS SALIR A RESPIRAR	1000
PASO SIN HUELLAS	5 TURNOS	NO DEJAS HUELLAS POR DONDE PASAS	1000
MOVIMIENTO SILENCIOSO	5 TURNOS	NADIE TE ESCUCHA	1000
RESISTENCIA AL FRÍO	5 TURNOS	RESISTE TODO EL FRÍO	1000

RESISTENCIA AL CALOR	5 TURNOS	RESISTE TODO EL CALOR	1000
DIARIO DE LA MUERTE	UN INSTANTE	PUEDES SABER CÓMO MURIÓ ALGUIEN O QUIÉN LO MATÓ	1000
PROTECCIÓN MÁGICA	5 TURNOS	NINGUNA MAGIA TE PUEDE TOCAR NI HACER DAÑO	10000
INVISIBILIDAD	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	TE VUELVES INVISIBLE	1000
IMAGEN FANTASMAL	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	TE CONVIERTES EN UN FANTASMA	1000
RESPIRAR BAJO EL AGUA	HASTA QUE REALIZAS UNA ACCIÓN O TE IMPACTAN	RESPIRAS EL AGUA COMO SI FUERA AIRE	1000
VISIÓN BAJO EL AGUA	UN INSTANTE LO SUFICIENTE PARA VER LO QUE DESEAS	VES BAJO EL AGUA 30 M A TU ALREDEDOR	1000
ANTÍDOTO CONTRA CUALQUIER VENENO	UN INSTANTE	TE CURAS	1000
RESUCITAR	UN INSTANTE	PUEDES RESUCITAR A QUIEN QUIERAS	10000



Plantas

PLANTAS	DURACIÓN	EFFECTO	PRECIO
PLANTA VENENOSA	UN INSTANTE(COLOCADO EN TU ARMA O FLECHA)	IMPACTADO -50 DE SANGRE PRINCIPAL SIN ARMADURA	500
PLANTA PARALIZAR	UN INSTANTE(COLOCADO EN TU ARMA O FLECHA)	IMPACTADO,PARALIZADO 1 TURNO SIN ARMADURA	500
PLANTA CURATIVA (HERIDAS)	UN INSTANTE(COLOCAR EN LA HERIDA)	TE CURA TODA LA SANGRE PRINCIPAL	1000
PLANTA CURATIVA (ROTURAS)	UN INSTANTE(COLOCAR EN LA ROTURA)	RECUPERAS LA MOVILIDAD TOTALMENTE Y LA SANGRE	2000

2
 2
 2
 2
 2
 2
 2
 2
 2

FUEGO — NIVELES	USO Y DURACIÓN	BASZ	1N	2N	3N	4N	5N	6N	7N	8N	9N	10N
BOLA DE FUEGO (SI NO DEFIENDE MUERE)	1 SOLO USO			X								
MURO DE LLAMAS (SI PASA POR EL MURO MUERE SI NO DEFIENDE)	10 TURNOS					X						
ARMA DE FUEGO-PARA 1PJ(X2CRITICOS)	MUERTE DE EL ENEMIGO		X									
LLUVIA DE FUEGO (2 TIRADAS EN CRÍTICOS PARA CADA PNJ ALREDEDOR DE 10M)	SEGÚN LOS PNJ HAYAN								X			

U
W
Y
U

v

-Habilidades Especiales-

CADA HABILIDAD ESPECIAL VALE 1000 MONEDAS DE ORIÓN APRENDERLAS (SE PAGA A LOS ENTRENADORES QUE SUELEN ESTAR EN LAS CIUDADES) .

HABILIDAD	DURACIÓN	EFEECTO	REQUISITOS
ESQUIVAR	1 USO	TIRAS UN DADO QUE SALIÓ MAL RESULTADO OTRA VEZ PARA ESQUIVAR	3MOVIMIENTO
ESQUIVA PERFECTA	1 USO	TIRAS TODOS LOS DADOS QUE SALIÓ MAL RESULTADO QUE QUIERAS PARA ESQUIVAR	6MOVIMIENTO
DESACTIVAR TRAMPAS	1 USO	TIRAS DADOS DE ASTUCIA Y SACANDO SÍMBOLOS ASTUCIA NECESARIOS SEGÚN DIFICULTAD	5ASTUCIA
ABRIR CERRADURAS	1 USO	TIRAS DADOS DE ASTUCIA Y SACANDO SÍMBOLOS ASTUCIA NECESARIOS SEGÚN DIFICULTAD	4ASTUCIA
PUNTO DÉBIL	1 USO	PROVOCAS UN DAÑO A TU ENEMIGO IGNORANDO SU ARMADURA	4ASTU-2ATA-2MOV
ATAQUE SORPRESA	1 USO	ATACAS A UN ENEMIGO QUE ESTE DESPISTADO 2 CRÍTICOS DIRECTAMENTE	3ASTUCIA
PUNTERÍA	1 USO	TIRAS UN DADO QUE SALIÓ MAL RESULTADO OTRA VEZ	3ASTUCIA
GRAN PUNTERÍA	1 USO	TIRAS TODOS LOS DADOS QUE SALIÓ MAL RESULTADO QUE QUIERAS(X2CRÍTICOS)	6ASTUCIA
BÁRBARO DESTRUCTOR	1 USO	CADA IMPACTO EQUIVALE A 3 CRÍTICOS SI NO DEFIENDE EL ENEMIGO	NÍVEL 3-BÁRBARO
GRAN GUERRERO	1 USO	TIRAS UN DADO QUE SALIÓ MAL RESULTADO OTRA VEZ	3ATAQUE
MAESTRO GUERRERO	1 USO	TIRAS TODOS LOS DADOS QUE SALIÓ MAL RESULTADO QUE QUIERAS OTRA VEZ(X2CRÍTICOS)	6ATAQUE
GOLPE MARCIAL LOCALIZADO	1 USO	AVERIGUA SI SACAS MAS DE 50 O MENOS DE 50 Y ESE ES EL DAÑO QUE HACES A TU ENEMIGO	6MOVIMIENTO-MONJE
ASESINO SILENCIOSO	1 USO	ATACAS A UN ENEMIGO QUE ESTE DESPISTADO,SI SACAS ASTUCIA MUERE	3ASTUCIA-ASESINO
MALDICIÓN	1 USO	TODOS LOS MOVIMIENTOS Y ATAQUES DEL ENEMIGO SE REDUCE A 1 DADO	BRUJO-CLÉRIGO
CANCIÓN DE CONFUSIÓN	1 USO	TODOS LOS ENEMIGOS SE MATAN ENTRE ELLOS	3ASTUCIA-BARDO
CANCIÓN DE EL MIEDO	1 USO	TODOS LOS ENEMIGOS SALEN CORRIENDO SI NO SACAN ASTUCIA	3ASTUCIA-BARDO
CANCIÓN DE CURAR	1 USO	CURAS 100 DE SANGRE A TODOS LOS PJ	3ASTUCIA-BARDO
CORTAR EN DOS	1 USO	LO CORTAS EN DOS IMPOSIBLE DE DEFENDER	KATANA-SAMURAI
DESAPARECER DE LA VISTA	1 USO	DESAPARECES DE LA VISTA DE TUS ENEMIGOS (ESCONDIDO EN OTRO LUGAR)	3MOVIMIENTO-NINJA
GRAN ESTOQUE	1 USO	TIRAS UN DADO QUE SALIÓ MAL RESULTADO OTRA VEZ	3ATAQUE
MAESTRO ESPADACHÍN	1 USO	TIRAS TODOS LOS DADOS QUE SALIÓ MAL RESULTADO QUE QUIERAS(X2CRÍTICO)	6ATAQUE
ESTOCADA MORTAL	1 USO	SI NO DEFIENDE MUERE(SOLO 1 ENEMIGO)	3ATA-ESPADACHÍN
GRAN DEFENSA	1 USO	TIRAS UN DADO QUE SALIÓ MAL RESULTADO OTRA VEZ	3DEFENSA
MAESTRO DE LA DEFENSA	1 USO	TIRAS TODOS LOS DADOS QUE SALIÓ MAL RESULTADO QUE QUIERAS	6DEFENSA
LLUVIA DE PUÑETAZOS	1 USO	X3 CRÍTICOS GOLPEANDO SIN ARMA SI NO DEFIENDE	3ATA-3MOVIMIENTO
ATAQUE RELÁMPAGO	1 USO	X5 CRÍTICOS A TU ENEMIGO SEGUIDOS SI NO DEFIENDE	3ATAQUE
GOLPE MORTAL	1 USO	SI NO DEFIENDE MUERE (SOLÓ 1 ENEMIGO)	3ATA-GUERRERO
JUEGO DE MANOS (ROBAR)	1 USO	ROBA (EQUIVALE A UN SAQUEO SI ES UN PNJ) LOS LADRONES NO NECESITAN REQUISITOS	5ASTUCIA
GRAN JINETE	1 USO	PUEDES CABALGAR SIN PARAR EN TUS VIAJES 200 KILÓMETROS	2MOV-2ASTU
NADADOR	1 USO	PUEDES NADAR 10 KILÓMETROS	3MOVIMIENTO
BUCEAR	1 USO	PUEDES SUMERGIRTE AGUANTANDO LA RESPIRACIÓN 6 METROS	3MOVIMIENTO
RASTREADOR	1 USO	TIRAS UN DADO QUE SALIÓ MAL RESULTADO OTRA VEZ	3ASTUCIA
MAESTRO DE LOS BOSQUES	1 USO	TIRAS TODOS LOS DADOS QUE SALIÓ MAL RESULTADO QUE QUIERAS	3ASTU-EXPLORADOR
PUNTERÍA ÉLFICA	1 USO	FLECHAZO DIRECTO,IMPOSIBLE DE DEFENDER TU ENEMIGO MUERE	3ASTUCIA-TODO ELFO

PUNTERÍA DE EXPLORADOR	1 USO	SI NO DEFIENDE TU ENEMIGO MUERE	3ASTUCIA
VELOCIDAD DE PANTERA	1 USO	5 ACCIONES EN TU TURNO SEGUIDAS CUALQUIER ACCIÓN	3MOVIMIENTO
AMBIDIESTRO	PASIVA	PRODUCE CRITICO Y DAÑO SEGÚN EL ARMA POR IGUAL (REQUISITO 2ARMAS)	4ASTUCIA-AMOV
2ARMAS-ATACAS 2 VECES	PASIVA	PUEDE USAR 2 ARMAS-(LA MANO MALA NO HACE CRITICO)-SOLÓ DAÑO SEGÚN SU ARMA	4MOVIMIENTO
DISFRAZARSE	1 USO	TE DISFRAZAS DE CUALQUIER P.J,P.NJ O CRIATURA	5 ASTUCIA
HACERSE EL MUERTO	1 USO	TE HACES EL MUERTO Y TUS ENEMIGOS TE IGNORAN	4 ASTUCIA
APRENDER IDIOMA	1 USO	ENTRA Y PERMANECE EN UNA BIBLIOTECA ESTUDIANDO 22 TURNOS PARA APRENDER UN IDIOMA	3 ASTUCIA
POSESIÓN	1 USO	POSEES A UN P.J,P.NJ O CRIATURA DEJA DE SER POSEÍDO CUANDO LO MATAN O LO DECIDES	3 MAGIA
PORTAL	1 USO	USÁS UN PORTAL QUE REGRESAS A EL TEMPLO MAS CERCANO DE UN POBLADO O CIUDAD	2 MAGIA

UNA VEZ REALICES CON ÉXITO TU HABILIDAD ESPECIAL NO LA PODRÁS UTILIZAR HASTA QUE DESCANSES (EN VIAJE QUE SALGA RESULTADO DE DESCANSO O EN UNA POSADA) .

EL MÁSTER PUEDE DECIDIR DONDE ESTÁN LOS ENTRENADORES.

TABLAS

Tabla De Daño Crítico Y Lugar De Impacto

	<u>CABEZA</u>	
	100	
HOMBRO I 40A44	CUELLO 90A99	HOMBRO D 45A49
BRAZO I 30A34	PECHO 80A89	BRAZO D 35A39
MANO I 10A19	ABDOMEN 70A79	MANO D 20A29
	INGLE 60A69	
	PIERNAS 50A59	
	PIES 0A9	

ATAQUE SIN ARMA

CADA PERSONAJE TIENE SU DADO PARA TIRAR Y EL RESULTADO EQUIVALE A EL DAÑO INFRINGIDO (EL GOLPE VA DIRECTO A LA CARA IGNORANDO SI LLEVA CASCO) .

POR EJEMPLO: SI UN BÁRBARO SACA 3 ESPADAS Y TU ENEMIGO SOLÓ DEFIENDE UNA ESPADA, ENTONCES SE TE ACUMULAN LAS 2 ESPADAS TIRANDO DOS VECES CON TU DADO ASIGNADO A TU ATAQUE SIN ARMA, EN ESTE CASO EL BÁRBARO TIRA CON UN DADO DE 20 CARAS Y TIRARÍA 2 VECES, YA QUE TU ENEMIGO SOLO PUDO DEFENDER UNA ESPADA DE LAS 3 QUE SACASTE EN TU TIRADA DE ATAQUE. TIRARÍAS 2 VECES EL DADO D20 Y SUMARÍAS LAS DOS TIRADAS Y EL RESULTADO SERÍA EL DAÑO QUE LE INFRINGES, Y LOS PUNTOS DE VIDA QUE SE RESTARÍA SI NO LLEVA ARMADURA, Y SI LLEVA ARMADURA O ESCUDO, O LAS DOS COSAS SE TENDRÍA QUE RESTAR EL RESULTADO A SUS PUNTOS DE PROTECCIÓN.

CABEZA

SI NO LLEVA CASCO MUERE (TIRADA EN TABLA DE MUERTE SI ES UN PJ) .

TURNO

UN TURNO TIENE 2 ACCIONES (EQUIVALE A 2 TIRADAS DE DADOS) .

GOLPE LOCALIZADO

TIRAS DIRECTAMENTE AQUÍ, SIN NECESIDAD DE TIRAR PARA IMPACTAR, DICIENDO EL LUGAR DONDE QUIERES DARLE SI NO LE DAS NO PRODUCES DAÑO (OPCIONAL) .

ATAQUE POR DETRÁS

SE TIRA PARA IMPACTAR Y SI IMPACTA, SE TIRA EN CRÍTICOS DIRECTAMENTE EL ENEMIGO NO PUEDE DEFENDERSE.

Viajes

(Viajes aleatorios opcional, se tira un dado D5)

1.ASTUCIA	ENCUENTRO CON MERCADO NEGRO	
2.ATAQUE (VUELVES A TIRAR PARA SABER QUE OCURRE)	ATAQUE	3 REPTILIANOS
	DEFENSA	3 ORKUS
	ASTUCIA	3 LADRONES
	MOVIMIENTO	VAMPIRO
	MAGIA	DJINN(DESEO X TABLA D MUERTE)
	MALA SUERTE	SOIS CAPTURADOS
3.MOVIMIENTO	VIAJAS 100KM-CON CABALLO 200KM	
4.DEFENSA	DESCANSO	
5.MAGIA	ENCUENTRO CON MAGO BUENO(VENDEDOR)	
6.MALA SUERTE	OS PERDÉIS RETROCEDÉIS 50KM	

SAQUEO

ASTUCIA	TIRA EN LA TABLA DE SAQUEAR Y ROBAR
ATAQUE	TIRA EN LA TABLA DE SAQUEAR Y ROBAR
MOVIMIENTO	TIRAS UN DADO D20 Y EL RESULTADO LE AÑADES UN CERO-EJEMPLO 20=200 MO
DEFENSA	TIRA EN LA TABLA DE SAQUEAR Y ROBAR
MAGIA	TIRA UN DADO D10.RESULTADO DE 1A5=POCIÓN MANÁ-DE 6A10=POCIÓN VIDA
MALA SUERTE	LAMENTABLEMENTE NO TIENE NADA DE VALOR

TABLA DE MALA SUERTE

PIFIA DE MOVIMIENTOS, MAGIA Y ATAQUE. PARA REALIZAR PIFIA TIENE QUE SALIR DOS 13 Y NINGÚN RESULTADO DE LO QUE SE IVA A REALIZAR.

RESULTADO	MANIOBRA DE MOVIMIENTO Y ACCIONES	ATAQUE CON ARMA DE MANO	ARCO O (HONDA, BALLESTA)	MAGIA
1A9	SE TE OLVIDÓ LO QUE IBAS A HACER	ATRAVIESAS A TU ENEMIGO CON TU ARMA CON TAL FUERZA QUE SE LE QUEDA INCRUSTADA ROMPIÉNDOSE EN PEDAZOS (-10PV MÁS EL DAÑO DE TU ARMA QUE INFRINGES A TU ENEMIGO)	AL TENSAR CON TANTA FUERZA NOTAS UN CRUJIDO Y TU ARMA SE ROMPE EN DOS ¡LO QUE ME FALTABA!	TU MENTE SE QUEDO EN BLANCO Y SE TE OLVIDÓ EL CONJURO QUE IBAS A REALIZAR (1 TURNO PARA ACORDARTE)
10A19	QUE TROPIEZO MÁS TONTO, POR SUERTE SOLO FUE UN SUSTO	TE HACES UN LIO CON EL ARMA. ¿A QUIEN QUERIAS IMPRESIONAR?	TU OBJETIVO SE MUEVE MUCHO DECIDES CONTINUAR APUNTANDO	NO CONSIGUES CONCENTRART E EN TU CONJURO
20A29	SE TE CAE TODAS LAS MONEDAS AL SUELO (1 TURNO PARA RECUPERARLAS)	DE REPENTE SE TE CAE EL ARMA, DESCENTRANDO PARA LO QUE IBAS A HACER (1 TURNO PARA RECUPERAR)	UPS!!! SE TE CAE EL ARCO (1 TURNO PARA RECUPERARLO)	REALIZASTE LA ORACIÓN DE TU CONJURO ALREVÉS (1 TURNO PARA CONCENTRART E DE NUEVO)
30A39	TE EMPIEZAS A MAREAR Y CAES INCONSCIENTE (1 TURNO PARA RECUPERARTE)	LEVANTAS TU ARMA PARA ATACAR CON TAL FUERZA QUE TE DA UN TIRÓN EN LA ESPALDA Y CAES AL SUELO INMÓVIL (1 TURNO PARALIZADO)	LA CUERDA DE TU ARCO GOLPEA FUERTEMENTE CONTRA TU CARA (-5 PUNTOS DE VIDA Y 1 TURNO ATURDIDO)	REALIZANDO TU SORTILEGIO TIENES UN COLAPSO MENTAL MUY FUERTE (1 TURNO ATURDIDO)
40A49	PIERDES EL EQUILIBRIO CAES GOLPEÁNDOTE CONTRA EL SUELO (-10 PUNTOS DE VIDA)	TROPIEZAS Y CAES GOLPEÁNDOTE CONTRA TU ARMA (-20 PUNTOS DE VIDA)	LA FLECHA SE TE ROMPE Y TE AUTOLESIONAS (-20 PUNTOS DE VIDA)	AGOTAMIENTO INTERIOR (-10 PUNTOS DE VIDA)
50A59	TROPIEZAS GOLPEANDO A TU COMPAÑERO MÁS CERCANO (-20 PUNTOS DE VIDA)	TU ARMA SALE DISPARADA HACIA EL COMPAÑERO MÁS CERCANO (-20 PUNTOS DE VIDA)	LA FLECHA SALE DISPARADA A TU COMPAÑERO MÁS CERCANO SIN QUERER (-30 PUNTOS DE VIDA)	NO SABES COMO LANZAS UNA BOLA DE FUEGO A TU COMPAÑERO MÁS CERCANO (-30 DE VIDA) ¿COMO HICE ESO?
60A69	INTENTANDO HACER LO QUE TE PROPONES TE HACES UN LIO TU SÓLO AUTO LESIONANDO (-30 PUNTOS DE VIDA)	TUS NERVIOS TE HACEN GOLPEARTE SIN QUERER (-40 DE SANGRE)	COGIENDO LA FLECHA RÁPIDAMENTE TE LA CLAVAS SIN QUERER (-40 DE SANGRE)	EL SORTILEGIO TE PROBOCA UNA SOBRECARGA EN LA MANO Y TE QUEMAS SIN QUERER (-30 PUNTOS DE VIDA)
70A79	ESCUCHAS UN RUIDO DETRÁS DE TI...TE GIRAS RÁPIDAMENTE GOLPEANDO CON TODAS TUS FUERZAS (SI TIENES UN COMPAÑERO CERCA DE TI EN ESE MOMENTO LE GOLPEAS QUITÁNDOLE -40 PUNTOS DE VIDA) O (UMM SERÁ MI IMAGINACIÓN)	CONFUNDISTE A TU COMPAÑERO POR UN RIVAL (-50 PUNTOS DE VIDA A TU COMPAÑERO)	LANZAS UN FLECHAZO A TU COMPAÑERO MÁS CERCANO POR DETRÁS LO CONFUNDISTE POR UN ENEMIGO (-50 PUNTOS DE VIDA A TU COMPAÑERO)	LANZAS UNA BOLA DE FUEGO A TU COMPAÑERO MÁS CERCANO CONFUNDIENDO LO CON UN RIVAL (-50 PUNTOS DE VIDA) OH ¿CÓMO HICE ESO? PERDONA NO IBA PARA TI

80A89	DE REPENTE DECIDES TOMAR CARRERILLA Y GOLPEAR CON TODO A TU PASO TE HAS VUELTO LOCO(-66 PUNTOS DE VIDA A TODOS LOS QUE ESTÉN A TU ALREDEDOR PJ Y PNJ)	DE REPENTE TE SIENTES LLENO DE EUFORIA Y ÉXTASIS, DESCONTROLADO EMPEZAS A ATACAR CIEGAMENTE A TODO TU ALREDEDOR (-66 PUNTOS DE VIDA A TODOS LOS QUE ESTÉN A TU ALREDEDOR PJ Y PNJ)	TE HAS VUELTO LOCO EMPEZAS A LANZAR FLECHAZOS EN TODAS DIRECCIONES DESESPERADAMENTE (-66 PUNTOS DE VIDA A TODO TU ALREDEDOR QUE ESTE AL ALCANCE DE 30M PJ Y PNJ)	ESTAS TAN SOBRECARGADO QUE SALE DE TI UN AURA DE FUEGO QUE QUEMA TODO A SU PASO(-66 PUNTOS DE VIDA A TODOS LOS QUE ESTÉN A TU ALREDEDOR PJ Y PNJ)
90A99	DE REPENTE ESCUCHAS UN GRAN CRUJIDO EN TU INTERIOR, NOTAS QUE TUS HUESOS SE ROMPEN EN PEDAZOS, PARTIÉNDOSE EN DOS LA CINTURA. GRITAS POR UN GRAN DOLOR QUE TE HACE DESMAYAR 2 TURNOS Y TE QUITAS -77 PUNTOS DE VIDA DIRECTAMENTE.	EN TU ATAQUE TU ENEMIGO TE ESQUIVA CON ÉXITO PERO TU BRAZO CONTINUA CON MUCHA FUERZA IMPARABLE GOLPEÁNDOSE EN EL MUSLO DE TU PIERNA (-77 DE VIDA)	CASI TE ESTRANGULAS CON LA CUERDA DE TU ARCO AL DISPARAR (-77 DE VIDA)	DE TU MANO SALE UN RAYO DE LUZ ELÉCTRICO DE TANTA SOBRECARGA MENTAL, QUE EXPLOTA ANTE TI (-77 PUNTOS DE VIDA)
0-0	DEREPENTE SIN NINGUNA RAZON APARENTE TE DA UN ATAQUE A EL CORAZÓN (TIRADA DE UN DADO (DS) EN LA TABLA DE LA MUERTE DE PJ)	EN TU ATAQUE DESESPERADO TROPEZAS Y TU ARMA SALE DISPARADA HACIA ARRIBA CALLENDO FUERTEMENTE SOBRE TI (TIRA EN TABLA DE LA MUERTE)	LANZAS UNA FLECHA MUY FUERTEMENTE QUE REBOTA Y VUELVE HACIA TI CON EL DOBLE DE FUERZA QUE ACABA CLABÁNDOSE SOBRE TU PECHO (TIRA EN LA TABLA DE LA MUERTE)	DEREPENTE SIN NINGUNA RAZON APARENTE TU CEREBRO EXPLOTA A CAUSA DE UN GRAN ESFUERZO MENTAL (TIRADA EN TABLA DE LA MUERTE)

DIFICULTAD: FÁCIL-1MOVIMIENTO DIFÍCIL-2MOVIMIENTO MUY DIFÍCIL-3MOVIMIENTO

TABLA DE LA MUERTE	
ATAQUE:	EN TU ULTIMO ALIENTO ATACAS A TU ENEMIGO MÁS CERCANO (SI NO SE ENCUENTRA NINGUNO VUELVES A TIRAR) TIENES DECIDIDO QUE VAS A MORIR MATANDO, DESPUÉS DE CADA ATAQUE VUELVES A TIRAR EN ESTA TABLA PARA SABER QUÉ TE OCURRE.
DEFENSA:	UNA GRAN SOMBRA NEGRA SE APARECE ANTE TI, TIRAS UN DADO DS, SI SACAS DEFENSA (SÍMBOLO ESCUDO) TE SALVAS CON 5 PUNTOS DE VIDA; SI NO, MUERES.
ASTUCIA:	SI LLEVAS UNA POCIÓN DE VIDA, O TU COMPAÑERO CERCANO, CONSIGUES SALVARTE POR LOS PELOS CON 10 PUNTOS DE VIDA.
M:	TE QUEDAS EN COMA DURANTE 22 TURNOS (LUEGO TE LEVANTAS CON 1 PUNTO DE VIDA).
MÁGIA:	SI ADORAS ALGUNA DEIDAD, RESUCITAS GRACIAS A TU DIOS. SI NO ADORAS A NADIE, TE PUEDEN RESUCITAR CON UNA POCIÓN MÁGICA. MIENTRAS TANTO, ESTÁS MUERTO.
13-----:	MUERTE DE PERSONAJE.... (PUEDES IR EN ESPÍRITU A HABLAR CON ALGUIEN O ALERTAR A ALGUIEN, LUEGO DESAPARECERÁS).

TABLA DE SAQUEAR Y ROBAR

ASTUCIA=TIRADA CON UN DADO D6

RESULTADO TIRADA	MONEDAS DE ORION
1	1000 MIL MONEDAS DE ORION
2	2000 DOS MIL MONEDAS DE ORION
3	3000 TRES MIL MONEDAS DE ORION
4	4000 CUATRO MIL MONEDAS DE ORION
5	5000 CINCO MIL MONEDAS DE ORION
6	6000 SEIS MIL MONEDAS DE ORION

ATAQUE=TIRADA CON 2 DADOS D10 (UNO MARCANDO DECENAS Y EL OTRO UNIDADES)

RESULTADO TIRADA	OBJETO
1A5	ANTORCHA
6A10	POCIÓN DE VIDA
11A15	BASTÓN(-10PV)
16A20	LANZA(-25PV)
21A25	CLAVA(-20PV)
26A30	BALLESTA(-30PV)
31A35	DAGA(-10PV)
36A40	ESPADA CORTA(-20PV)
41A45	MAZA(-30PV)
46A50	ESPADA LARGA(-30PV)
51A55	HACHA DE GUERRA(-40PV)
56A60	ARCO CORTO(-40PV)
61A65	ESPADÓN X2(-40PV)
66A70	MARTILLO DE GUERRA(-50PV)
71A75	ARCO LARGO(-50PV)
76A80	ESPADA BASTARDA(-50PV)
81A85	GRAN HACHA X2(-60PV)
86A90	ARCO COMPUESTO(-60PV)
95A100	KATANA(-60PV)

DEFENSA-TIRADA CON 2 DADOS D10 (UNO MARCANDO DECENAS Y EL OTRO UNIDADES)

RESULTADO TIRADA	OBJETO
1A5	CUERDA
6A10	ARMADURA DE PIEL
11A15	ARMADURA DE CUERO ENDURECIDO
16A20	COTA DE MALLA
21A25	PEQUEÑO DE MADERA(ESQUIVA)(-10PV)
26A30	ARMADURA DE MAESTRO SIAM
31A35	MEDIANO DE MADERA(-20PV)
36A40	GRANDE DE MADERA(-30PV)
41A45	PEQUEÑO DE ACERO(ESQUIVA M)(-40PV)
46A50	MEDIANO DE ACERO(-50PV)
51A55	GRANDE DE ACERO(-60PV)
56A69	ESCAMAS
70A89	CORAZA
90A00	ARMADURA COMPLETA

CLIMATOLOGÍA Y CATÁSTROFES	RESULTADO
----------------------------	-----------

01A10	SOLEADO
11A20	TORMENTA
21A30	DESPEJADO
31A40	NUBLADO
41A50	NIEBLA
51A60	TEMPESTAD
61A70	RELÁMPAGOS
71A80	TERREMOTO
81A90	TORNADO
91A99	HURACÁN
0	INUNDACIÓN

TABLA DE DÍA O NOCHE

1A50	DÍA
51A00	NOCHE

TABLA DE TEMPERATURA

GRADOS

01A10	-40º
11A20	-30º
21A30	-20º
31A40	-10º
41A50	0º
51A60	10º
61A70	20º
71A80	30º
81A90	40º
91A00	50º

PARA SEDUCIR A ALGUIEN, (LIGAR Y OTROS XXX...) SE HACE UNA TIRADA CON TANTOS DADOS EN ASTUCIA TENGAS, Y PARA REALIZAR CON ÉXITO SE TIENE QUE SACAR TANTOS SÍMBOLOS DE ASTUCIA REQUERIDOS POR LA DIFICULTAD, DEPENDIENDO DE TU APARIENCIA.

APARIENCIA	DIFICULTAD	RESULTADO DE TIRADA NECESARIA
------------	------------	-------------------------------

01A10	MUY DIFÍCIL	3 ASTUCIA
11A20	MUY DIFÍCIL	3 ASTUCIA
21A30	MUY DIFÍCIL	3 ASTUCIA
31A40	MUY DIFÍCIL	3 ASTUCIA
41A50	DIFÍCIL	2 ASTUCIA
51A60	DIFÍCIL	2 ASTUCIA
61A70	FÁCIL	1 ASTUCIA
71A80	FÁCIL	1 ASTUCIA
81A90	FÁCIL	1 ASTUCIA
91A00	FÁCIL	1 ASTUCIA

PARA NO ENBORACHARSE SE HACE UNA TIRADA DE ATAQUE (FUERZA), CON TANTOS DADOS QUE TENGAS EN TU ATAQUE, SI SACAS 1 RESULTADO DE ESPADAS NO TE EMBORRACHAS.

EL MÁSTER PUEDE DECIDIR EL CLIMA Y TEMPERATURA DE SU AVENTURA SIN NECESIDAD DE TIRAR AQUÍ.

ESTO SERÍA PARA DARLE UN POCO DE AZAR A LA AVENTURA, O PARA EMPEZAR LA AVENTURA EN UN CLIMA, TEMPERATURA Y SABER SI SE EMPIEZA DE DÍA O DE NOCHE.

ESTAS TABLAS SON OPCIONALES PARA EL MÁSTER.

RECUERDA, EL MÁSTER SIEMPRE TIENE LA ÚLTIMA PALABRA PORQUE EL MÁSTER ES EL DIOS UNIVERSAL DE TODO EL MUNDO DE CAELUM.

EL MÁSTER ES EL CIELO, LA LUZ, LA TIERRA, EL CLIMA, LAS CATÁSTROFES LO ES TODO...

—Plantas—

PLANTA	EFFECTOS(1 USO)	LUGAR	DIFICULTAD
LAVANDA	CURA 50 PUNTOS DE VIDA	LUGARES CÁLIDOS SUR DE IBERIAN	2ASTUCIA
MANDRÁGORA	CURA +100 PV -100 PV (1ASTUCIA-MIEDO)GRITA	LUGARES HÚMEDOS O SECOS-NORTE IBERIAN Y AVALON	3ASTUCIA
CONIUM	QUITA 50 PV	NORTE FRONTERA CON MONK	2ASTUCIA
ESTRAMONIO	QUITA 100 PV	ESTE DE IBERIAN Y ARGOLIA ORILLAS DE LAGOS Y RÍOS	2ASTUCIA
ADELFA	QUITA 200 PV	CERCA DE RÍOS-ESTE DE IBERIAN-RIO LERNA EN ARGOLIA-DELLOS	3ASTUCIA
DEDALEA	CURA 50 PV QUITA 50 PV	ZONAS MONTAÑOSAS	2ASTUCIA
RICINO	CURA 20SANGRE QUITA 100 PV-ACEITE FUEGO	ZONAS CÁLIDAS-ARAF-KAN(FUEGO EN FLECHA 10 USOS 2CRÍTICOS)	3ASTUCIA
ACONITOS	-30 DE PV-VISIÓN BORROSA	LUGARES MONTAÑOSOS DE EL NORTE-IBERIAN-AVALON-MONK	1ASTUCIA
BELLADONA	CURA 20 PV-QUITA LA VOZ-ALUCINACIONES	BOSQUES SECOS-IBERIAN-ARGOLIA	1ASTUCIA

Casas

CASA	METROS CUADRADOS	PRECIO
PEQUEÑA	100	50.000 MO
MEDIANA	300	100.000 MO
GRANDE	600	500.000 MO
MANSIÓN	1000	1.000.000 MO

En Caelum los personajes podrán hacer mucha riqueza e incluso llegar a comprar sus propias casas. (El máster debe de poner vendedores en los pueblos y ciudades si lo desea).

Tabla Seres Especiales

ANIMALES	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	TOTAL PV
PEGASO	2	2	3	4	3	TORNADO-50 PV	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
UNICORNIO	2	2	3	4	0	CUERNO	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
SIRENA	2	2	5	4	0	GOLPE SIN ARMA	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
GNOMO	2	2	5	3	0	GOLPE SIN ARMA	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
VALQUIRIA	3	3	5	3	0	LANZA-25 PV	COTA DE MALLA +150 PR	SIN ESCUDO	350
GRIFO	3	1	3	3	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
NINFAS	2	2	4	3	0	GOLPE SIN ARMA	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
HADAS	1	1	4	4	0	GOLPE SIN ARMA	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
ARPIA	2	1	4	3	0	GOLPE SIN ARMA	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
CENTAURO	3	2	5	5	0	ARCO DE TXION(-70)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	600
FAUNO	3	4	4	3	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200

Tabla De Animales

ANIMALES	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	TOTAL PV
ARAÑA	1	0	1	1	0	VENENO-50 PV	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	10
AVE	1	1	1	2	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	10
BALLENA	2	0	1	1	0	APLASTAMIENTO(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
CABALLO	1	1	3	2	0	GOLPE SIN ARMA	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
ELEFANTE	4	4	4	3	0	APLASTAMIENTO(-50)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	150
FELINO	3	2	2	3	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
DELFIN	1	1	3	3	0	DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
OSO	3	3	1	2	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
PERRO	2	1	3	2	0	DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
GATO	1	1	3	3	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
SERPIENTE	2	0	1	2	0	DIENTES-VENENO-50PV	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	10
MONO	2	2	3	3	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
TIBURÓN	3	0	1	2	0	DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
TORO	2	0	2	2	0	CUERNO	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
VENADO	1	0	2	1	0	GOLPE SIN ARMA	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
ÁGUILA	1	0	2	2	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	10
MURCIÉLAGO	1	0	1	1	0	DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	10
RATA	1	1	0	2	0	DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	10
LOBO	2	0	0	2	0	DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50

PR=PUNTOS DE PROTECCIÓN.

PV=PUNTOS DE VIDA.

—Tabla De Criaturas—

CRATURAS	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	ARMADURA	ESCUDO	TOTAL PV+PR
ORKUS	3	3	1	2	0	ESPADA CORTA(-20)	CUERO ENDURECIDO(+100PR)	MEDIANO MADERA(+100PR)(- 20DAÑO)	300
DRAGONIANO	4	4	4	4	0	ESPADA LARGA(-30)	COTA DE MALLA(+150PR)	PEQUEÑO ACERO(+100PR)(- 40DAÑO)	450
SAURIO	4	3	1	2	0	ESPADA CORTA(-20)	SIN ARMADURA	MEDIANO MADERA(+100PR)(- 20DAÑO)	250
ANUNAKI	10	7	7	5	7	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	500
REPTILIANO	5	5	5	6	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	CORAZA(+250PR)	SIN ESCUDO	550
DEMONIO	6	6	6	6	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	300
MINOTAURO	3	3	3	3	0	HACHA(-30)	COTA DE MALLA(+150PR)	GRANDE MADERA(+150PR)(- 30DAÑO)	500
ESQUELETO	2	2	2	2	0	ESPADA CORTA(-20)	SIN ARMADURA	MEDIANO MADERA(+100PR)(- 20DAÑO)	150
ZOMBIE	1	1	0	0	0	DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	10
VAMPIRO	4	5	5	7	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
CÍCLOPE	5	5	1	2	0	CLAVA(-20)A PLAST X2	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
FAMAR	7	7	5	5	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	300
ARAÑA GIGANTE	5	5	1	4	0	DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	100
DRAGÓN	7	4	1	5	0	GARRAS Y FUEGO(X3)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	500
GARGOLA	5	3	3	5	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	100
TTANES(NEFILIM)	7	5	5	7	0	MARTILLO D GUERRA- 50	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	500
FANTASMA	2	0	3	2	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	50
LICANTROPO	4	0	4	4	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	100
SUCUBO Y INCUBO	3	2	3	3	0	GARRAS (-20)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
TIFON	5	4	3	3	0	TORNADO FUEGO(-50)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	400
DUENDE MALIGNO	1	1	0	2	0	DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	10
CUERVÓ GIGANTE	3	2	0	3	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	100
MURCIÉLAGO GIGANTE	5	1	0	5	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
SIMIO OSCURO	5	5	5	5	0	ESPADA LARGA(-30)	ESCAMAS(+200PR)	MEDIANO DE ACERO(+200PR)(- 50DAÑO)	500
MANTICORA	7	5	5	6	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	700
FENIX OSCURO	5	4	4	3	0	GARR,DIENTY FUEG(X3)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	500
ROC	5	3	3	3	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	300
CERBERO	5	3	3	4	0	DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	350
RAKSHASA(YETI)	5	4	2	3	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	300
LEVIATAN(MAR)	6	5	3	3	0	DIENTES Y FUEGO(-50)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	400
KRAKEN(MAR)	6	4	3	3	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	400
HIDRA(MAR)	7	5	3	3	0	DIENTES(X2)VENENO- 50	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	400

NESSIE (MAR)	6	5	2	4	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	400
MEDUSA	5	3	2	2	0	CONVIERTE EN PIEDRA	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
ESFINGE	5	4	5	3	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	600
NAGA	5	5	5	4	0	2-ESPAÑA LARGA(-30)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	500
AHUIZOTL	4	3	3	4	0	GARRAS Y DIENTES	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	150
AMEMAIT	5	5	5	4	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	250
SATIRO	3	4	4	3	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
FURIAS	5	4	5	3	0	LATIGO (-20)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	200
TROL	5	5	1	4	0	CLAVAS(-20)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	300
OGRO	5	5	2	4	0	GARRAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	300
TRASGO	2	2	2	3	0	LANZA(-25)	CUERO ENDURECIDO(+100PR)	MEDIANO MADERA(+100PR)(-20DAÑO)	300
GOLEM	5	4	1	2	0	APLASTAMIENTO(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	400
DJINN(GENIO MALO)	5	0	6	5	5	TODAS	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	500
GARUDA	4	5	5	5	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	500
VELOCIRAPTOR	5	2	5	6	0	GARRAS Y DIENTES(X2)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	250
TIRANOSAURIORREX	6	4	2	4	0	GARRAS Y DIENTES(X3)	SIN ARMADURA	SIN ESCUDO	500

SI A UN PERSONAJE LE APARECE UNA CRIATURA MALIGNA QUE TENGA 5 O MAS DE ATAQUE, EL PERSONAJE TENDRÁ QUE HACER UNA TIRADA DE ASTUCIA CON TANTOS DADOS COMO ASTUCIA TENGA Y SACAR UN SÍMBOLO DE ASTUCIA PARA QUE NUESTRO PERSONAJE NO QUEDE PARALIZADO DE MIEDO. PARA VOLVER A SU ESTADO NORMAL TENDRÁ QUE SACAR UN SÍMBOLO DE ASTUCIA EN SU TURNO O DESPUÉS DE SER IMPACTADO POR LA CRIATURA.

PR=PUNTOS DE PROTECCIÓN.

PV=PUNTOS DE VIDA.

Tabla De Niveles

NIVEL	EXPERIENCIA
1	1000
2	2000
3	4000
4	8000
5 (OPCIÓN MULTICLASE)	16000
6	32000
7	64000
8	128000
9	256000
10	512000

NOTA IMPORTANTE:

CUANDO LLEGUES A NIVEL 10 NO PODRÁS SUBIR MÁS DE NIVEL. AL CONTRARIO SE TE RESTARÁ LA EXPERIENCIA QUE GANES POR MALGASTE, AGOTAMIENTO Y ENVEJECIMIENTO DE TU PERSONAJE. (MENOS LOS QUE NO ENVEJECEN QUE HABRÁN LLEGADO A SU LIMITE), CUANDO BAJES DE NIVEL TENDRÁS QUE DECIDIR QUE QUITARTE DE TU PERSONAJE AL IGUAL QUE CUANDO SUBES DE NIVEL PERO AL REVÉS. SI CONSIGUES LLEVAR A TU PERSONAJE HASTA EL NIVEL O TU PERSONAJE MORIRÁ DE VIEJO. (HABRÁ ALCANZADO SU LIMITE DE EDAD).

PARA CREAR UN PERSONAJE SE SUMA LOS PUNTOS DE HABILIDAD DE LA RAZA Y LOS DE LA CLASE ESCOGIDOS. Y SE RELLENA LAS HABILIDADES CON (X)

POR EJEMPLO: SI PIENSO USAR UN PERSONAJE QUE USE MÁS LA FUERZA BRUTA Y EL ATAQUE, DEJANDO A UN LADO LLEVAR UNA ARMADURA MUY PESADA QUE ME RESTRINJA EL ESQUIVAR UN ATAQUE CON MOVIMIENTO, Y TENER Poca DEFENSA PARA DEFENDER INTENTANDO AGARRAR, EL ATAQUE DE TU ENEMIGO. Y QUIERO USAR MÁS INTERCEPTAR CON LA ESPADA O EL MOVIMIENTO PARA ESQUIVAR. (INTERCEPTAR SE USA CON CABEZA, PORQUE SINO CONSIGUES PARAR CON TU ESPADA EL ATAQUE DE TU ENEMIGO, TU ARMA SE ROMPERÍA EN PEDAZOS, PERO SI CONSIGUES INTERCEPTAR, TÚ ROMPES EL ARMA A TU ENEMIGO Y ENCIMA LE HACES UNA TIRADA EN CRÍTICO DIRECTAMENTE MÁS EL DAÑO DE TU RESPECTIVA ESPADA).

UN BUEN PERSONAJE DE ESTE TIPO SERIA UNA RAZA-VIKUNG Y CLASE-BÁRBARO.

MIRAMOS LAS TABLAS DE RAZAS Y CLASES Y SUMAMOS LOS PUNTOS DE HABILIDAD AÑADIENDO TANTAS (X) COMO PUNTOS DE HABILIDAD TENAMOS EN LAS CASILLAS CORRESPONDIENTES. (LAS (X) EQUIVALEN A LOS DADOS QUE TIRAS PARA REALIZAR LAS ACCIONES NECESARIAS USANDO ESA HABILIDAD).

EL VIKUNG TIENE: 2 DE ATAQUE Y 1 DE MOVIMIENTO.

EL BÁRBARO TIENE: 3 DE ATAQUE

MÁS 1 PUNTO QUE OTORGA EL MÁSTER AL PERSONAJE: COLOCARÍAMOS 1 PUNTO EN LA DEFENSA PARA ASÍ PODER LLEVAR ALGÚN TIPO DE ARMADURA SENCILLA QUE NOS PROTEJA DE ALGÚN GOLPE NO ESQUIVADO, DEFENDIDO O PAÑADO CON ÉXITO. (RECUERDA QUE A NIVEL 5 PUEDES SER MULTICLASE PONIENDO SOLAMENTE LOS PUNTOS DE HABILIDAD DE LA NUEVA CLASE ESCOGIDA, NO SE PUEDE REPETIR LA CLASE. SI DECIDES NO SER UN MULTICLASE, PODRÁS PONER UN PUNTO DONDE QUIERAS DE TUS HABILIDADES.

EL MÁSTER PUEDE DECIDIR SI DAR 1 O 3 PUNTOS AL PRINCIPIO DE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE PARA QUE EMPIECEN ALGO MÁS FUERTES, O NO DAR NINGUNO Y EMPEZAR SÓLO CON LOS PUNTOS DE RAZA Y CLASE ÚNICAMENTE SI EL MÁSTER BUSCA UN INICIO DIFÍCIL Y DESESPERANTE PARA LOS JUGADORES. (LO DEJO A LIBRE ELECCIÓN).

PERO TE RECOMIENDO, QUE DE ENTRADA DES A TUS PERSONAJES 1 PUNTO Y LUEGO POR CADA NIVEL QUE SUBAN 1 PUNTO, O ELEGIR ENTRE AUMENTAR 5 PUNTOS DE VIDA O DE DAÑO O DE PROTECCIÓN, CON LA OPCIÓN DE SER MULTICLASE A NIVEL 5.

ESO SI PIENSAS HACER CAMPAÑAS LARGAS, O SI SON PARTIDAS SUELTAS ENTONCES PODRÍAS DAR 3 AL PRINCIPIO PARA QUE LOS JUGADORES SEAN MÁS FUERTES DESDE UN PRINCIPIO, DE TODAS MANERAS ES ESENCIAL HACERSE EL PERSONAJE A CONCIENCIA, ASEGURÁNDOSE LOS REQUISITOS NECESARIOS PARA LLEVAR LAS ARMAS, ARMADURAS...PARA COLOCAR LOS PUNTOS CORRECTAMENTE. RECUERDA SIEMPRE QUE LA ÚLTIMA PALABRA Y DECISIONES LAS TIENE EL SEÑOR Y TODOPODEROSO MÁSTER DE CAELUM. TAMBIÉN CONOCIDO COMO GRAN DIRECTOR DE JUEGO.

EL RESULTADO SERÍA EL SIGUIENTE: (VÍKUNG 2 ATAQUE 1 MOVIMIENTO) , (BÁRBARO 3 ATAQUE) , (PUNTOS INICIALES DEL MÁSTER 1 , COLOCADO LIBREMENTE EN DEFENSA) .

HABILIDAD ↓	Nº DADOS →	1	2	3	4	5
ATAQUE		☒	☒	☒	☒	☒
DEFENSA		☒	☐	☐	☐	☐
ASTUCIA		☐	☐	☐	☐	☐
MOVIMIENTO		☒	☐	☐	☐	☐
MAGIA		☐	☐	☐	☐	☐
MALA SUERTE		☐	☐	☐	☐	☐

COMO VES EL VÍKUNG BÁRBARO SERIA CAPAZ DE ATACAR A UN ENEMIGO Y ROMPER UNA PUERTA MAS FÁCILMENTE Y CON MÁS PROBABILIDAD, YA QUE TIRARÍA 5 DADOS DE SU ATAQUE.

SI LA PUERTA FUERA FÁCIL ROMPERLA: SÓLO LE BASTARÍA SACAR UN SÍMBOLO DE ESPADAS PARA ROMPERLA.

SI LA PUERTA FUERA DE UNA DIFICULTAD DIFÍCIL: SÓLO LE BASTARÍA SACAR 2 SÍMBOLOS DE ESPADAS PARA ROMPERLA.

SI LA PUERTA FUERA DE UNA DIFICULTAD MUY DIFÍCIL: TENDRÍA QUE SACAR 3 SÍMBOLOS DE ESPADAS (LE COSTARÍA MÁS ROMPERLA) .

A PARTIR DE EL NIVEL 22 LA EXPERIENCIA NECESARIA PARA SUBIR DE NIVEL SERA DE 6000. Y ASÍ SUCESIVAMENTE PARA SUBIR A LOS SIGUIENTES NIVELES.

CADA VEZ QUE SE SUBE DE NIVEL, EL MÁSTER DA 1 PUNTO PARA QUE EL JUGADOR LO PONGA DONDE QUIERA DE SUS HABILIDADES.

(ATAQUE-DEFENSA-ASTUCIA-MOVIMIENTO-MALA SUERTE-MAGIA) O A ELEGIR ENTRE AUMENTAR 5 PUNTOS DE VIDA, DAÑO O PROTECCIÓN.

ESO SIGNIFICARA QUE SUMARÁ UN DADO A SUS TIRADAS, EN DONDE HA COLOCADO ESE PUNTO O X. DE IGUAL MANERA EL MÁSTER PUEDE DAR MÁS PUNTOS SI LO DESEA, PERO TE RECOMIENDO DAR SOLO UNO PARA QUE EL JUEGO SEA MÁS INTERESANTE E GRATIFICANTE SUBIR DE NIVEL Y SABER VALORAR ESE PUNTO GANADO CON TANTO ESFUERZO EN DECIDIR DÓNDE COLOCARLO SABIAMENTE.

CUANDO EL PERSONAJE RELLENE TODAS LAS CASILLAS DE SUS HABILIDADES, EL PERSONAJE HABRÁ LLEGADO A SU MÁXIMO NIVEL Y SERÁ ADORADO COMO UN DIOS EN CAELUM.



2
 4
 7
 4
 7
 2
 7
 4
 2

NOUVEAU	ATA	DEF	AST	HOV	HAG
---------	-----	-----	-----	-----	-----

NOTAS

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or printed text on the paper.

Profesión

MAESTRO ALQUIMISTA

HERRAMIENTAS	RECIPIENTE FUEGO	HIERBA	ESPECIAL	OBJETO
ATAQUE		10 PIEZAS	PLANTA ADELFA	POCIÓN+1ATAQUE
DEFENSA		10 PIEZAS	PLANTA LAVANDA	POCIÓN+1DEFENSA
ASTUCIA		10 PIEZAS	PLANTA RICINO	POCIÓN+1ASTUCIA
MOVIMIENTO		10 PIEZAS	PLANTA DEDALERA	POCIÓN+1MOVIMIENTO
MAGIA		10 PIEZAS	PLANTA BELLADONA	POCIÓN+1MAGIA
MALA SUERTE		10 PIEZAS	PLANTA ACONITO	POCIÓN+1MALA SUERTE

+1 DADO DS EXTRA A TUS TIRADAS: 10 PIEZAS DE HIERBA, CUALQUIERA VALE.

HIERBA	1PH	2PH	3PH	4PH	5PH	6PH	7PH	8PH	9PH	10PH
ESPECIAL	1E									

PP=PIEZA PIEL E=ESPECIAL PA=PIEZA ACERO PH=PIEZA HIERBA

POCIÓN TODA LA SANGRE	1PH	2PH	3PH	4PH	5PH	6PH	7PH	8PH	9PH	10PH
ESPECIAL:1 LAVANDA	1E									

PR=PUNTOS DE PROTECCIÓN

POCIÓN RESUCITAR	1PH	2PH	3PH	4PH	5PH	6PH	7PH	8PH	9PH	10PH
ESPECIAL:3 CRÁNEOS DE ANUNAKIS	1E		2E		3E					

EL EFECTO DE LAS POCIONES+1 DURAN HASTA QUE SE DESCANSA. (SON DE UN SÓLO USO)

BUSQUEDA:

MATERIAL	LUGARES	DIFICULTAD PARA ENCONTRAR	PARA COJER
ACERO	MONTAÑAS Y CUEVAS	MUY DIFÍCIL 3 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
PIEL	BOSQUES Y MONTAÑAS	DIFÍCIL 2 DE ASTUCIA	CAZAR
MADERA	BOSQUES Y CAMPOS	FÁCIL 1 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
HIERBA	BOSQUES Y MONTAÑAS	MIRAR TABLA DE HIERBAS	NO NECESARIO
ESPECIAL	INSOSPECHADOS	DIFICULTAD MISTERIOSA	SEGÚN OBJETO

FABRICACIÓN: EN CASA DE ALQUIMIA EN PUEBLOS O CIUDADES-SE TIRA TANTOS DADOS DE ASTUCIA QUE TENGAS Y SE NECESITA SACAR 1 (ASTUCIA) PARA REALIZAR CON ÉXITO .SI SACAS DOS 13 NO SE REALIZARÁ CON ÉXITO LO QUE ESTÉS MEJORANDO O FABRICANDO Y TENDRÁS QUE VOLVER A CONSEGUIR TODOS LOS MATERIALES. O PAGAR PARA QUE TE MEZCLEN(OPCIONAL)SE TIRA UN DADO D10 Y LO QUE SALGA LE PONES 000 POR EJEMPLO 1 SERIA 1000 MIL MONEDAS

--NOTAS--

--MERCENARIO-CRIATURA-ANIMAL-INVOCACIÓN--

NOMBRE	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	CASCO	ESPECIAL	ARMADURA	ESCUDO	PROTECCIÓN	TOTAL PV

—Profesión—

MAESTRO ARMERO

HERRAMIENTAS	PICA-HACHA	ACERO/MADERA	ESPECIAL	OBJETO MEJORADO
ATAQUE		10P ACERO	CRÁNEO DE BÁRBARO	ESPADA+1ATAQUE
DEFENSA		10P ACERO	CRÁNEO DE ENANO	ESCUDO+1DEFENSA
ASTUCIA		10P MADERA	CRÁNEO DE ELFO	ARCO+1ASTUCIA
MOVIMIENTO		10P ACERO	CRÁNEO DE SIAM	HACHA+1MOVIMIENTO
MAGIA		10P MADERA	CRÁNEO DE SATARICHI	BASTÓN+1MAGIA
MALA SUERTE		10P ACERO	CRÁNEO DE BRUJO	CASCO+1MALA SUERTE

+1 DADO DE EXTRA A TUS TIRADAS (AÑADE +1 A TU OBJETO A ELEGIR QUE TENGAS)

ACERO	1PA	2PA	3PA	4PA	5PA	6PA	7PA	8PA	9PA	10PA
MADERA	1P.M	2P.M	3P.M	4P.M	5P.M	6P.M	7P.M	8P.M	9P.M	10P.M
ESPECIAL	1E									

PP=PIEZA PIEL E=ESPECIAL PA=PIEZA ACERO P.M=PIEZA MADERA PR=PUNTOS DE PROTECCIÓN

ARMADURA PLATA +300 PR	1PA	2PA	3PA	4PA	5PA	6PA	7PA	8PA	9PA	10PA
ESPECIAL:1 POCIÓN SANGRE DE DRAGÓN	1E									

PROTECCIÓN-UNA VEZ ACABADO LOS PUNTOS DE PROTECCIÓN EL OBJETO SE DESTRUYE O SI LO ROMPEN

ARMADURA DE ORO+600 PR	1PA	2PA	3PA	4PA	5PA	6PA	7PA	8PA	9PA	10PA
ESPECIAL:3 CRÁNEOS DE DRAGÓN	1E			2E			3E			

SÓLO SE PUEDEN LLEVAR EQUIPADOS 2 OBJETOS MEJORADOS O 1 MEJORADO 2 VECES CON LA MISMA PROFESIÓN O OTRAS. SE PUEDE REPETIR LA MISMA MEJORA. LOS OBJETOS DE ACERO Y MADERA SE PUEDEN DESTRUIR O FUNDIR EN UNA FORJA PARA CONVERTIRLO EN PIEZAS(SIN TIRADA)O BUSCANDO:

MATERIAL	LUGARES	DIFICULTAD PARA ENCONTRAR	PARA COJER
ACERO	MONTAÑAS Y CUEVAS	MUY DIFÍCIL 3 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
PIEL	BOSQUES Y MONTAÑAS	DIFÍCIL 2 DE ASTUCIA	CAZAR
MADERA	BOSQUES Y CAMPOS	FÁCIL 1 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
HIERVA	BOSQUES Y MONTAÑAS	MIRAR TABLA DE HIERVAS	NO NECESARIO
ESPECIAL	INSOSPECHADOS	DIFICULTAD MISTERIOSA	SEGÚN OBJETO

FABRICACIÓN: EN FORJA DE PUEBLOS O CIUDADES-SE TIRA TANTOS DADOS DE ASTUCIA QUE TENGAS Y SE NECESITA SACAR 1 (ASTUCIA) PARA REALIZAR CON ÉXITO .SI SACAS DOS 13 NO SE REALIZARÁ CON ÉXITO LO QUE ESTÉS MEJORANDO O FABRICANDO Y TENDRÁS QUE VOLVER A CONSEGUIR TODOS LOS MATERIALES. O PAGAR PARA QUE TE FORJEN(OPCIONAL)SE TIRA UN DADO D10 Y LO QUE SALGA LE PONES 000 POR EJEMPLO 1 SERIA 1000 MIL MONEDAS.

—NOTAS—

—MERCENARIO-CRIATURA-ANIMAL-INVOCACIÓN—

NOMBRE	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	CASCO	ESPECIAL	ARMADURA	ESCUDO	PROTECCIÓN	TOTAL PV

Profesión

MAESTRO JOYERO

HERRAMIENTAS	TENAZAS-PICA	ACERO	ESPECIAL	OBJETO MÁGICO
ATAQUE		10 PIEZAS	1 SANGRE DE BÁRBARO	ANILLO+1ATAQUE
DEFENSA		10 PIEZAS	1 SANGRE DE ENANO	ANILLO+1DEFENSA
ASTUCIA		10 PIEZAS	1 SANGRE DE ELFO	PENDIENTES+1ASTUCIA
MOVIMIENTO		10 PIEZAS	1 SANGRE DE SIAM	PENDIENTES+1MOVIMIENTO
MAGIA		10 PIEZAS	1 SANGRE DE SATARICHI	AMULETO+1MAGIA
MALA SUERTE		10 PIEZAS	1 SANGRE DE BRUJO	AMULETO+1MALA SUERTE

+1 DADO S EXTRA A TUS TIRADAS. LOS AMULETOS SON COLLARES MÁGICOS(PENDIENTES 2 OREJAS)

ACERO	1PA	2PA	3PA	4PA	5PA	6PA	7PA	8PA	9PA	10PA
ESPECIAL	1E									

PA=PIEZA ACERO E=ESPECIAL PP=PIEZA PIEL PR=PUNTOS DE PROTECCIÓN PV=PUNTOS DE VIDA

ESTÓS SE PUEDEN ELEGIR QUE OBJETO FABRICAR (1ANILLO-1AMULETO(COLLAR) PENDIENTES(2 OREJAS)

(PV)MÁGICA+100 PV	1PA	2PA	3PA	4PA	5PA	6PA	7PA	8PA	9PA	10PA
ESPECIAL:1 POCIÓN DE SANGRE DE DRAGÓN	1E									

PROTECCIÓN-UNA VEZ ACABADO LOS PUNTOS DE PROTECCIÓN EL OBJETO SE DESTRUYE O SI LO ROMPEN

PROTECCIÓN MÁGICA+100 PR	1PA	2PA	3PA	4PA	5PA	6PA	7PA	8PA	9PA	10PA
ESPECIAL:3 CRÁNEOS DE DRAGÓN	1E			2E			3E			

LOS OBJETOS MÁGICOS FUNCIONAN PASIVAMENTE SOLÓ LLEVÁNDOLOS PUESTOS SÓLO SE PUEDEN LLEVAR 4.LOS OBJETOS DE ACERO Y MADERA SE PUEDEN DESTRUIR O FUNDIR EN UNA FORJA PARA CONVERTIRLO EN PIEZAS(SIN TIRADA)O BUSCANDO POR TU CUENTA:

MATERIAL	LUGARES	DIFICULTAD PARA ENCONTRAR	PARA COJER
ACERO	MONTAÑAS Y CUEVAS	MUY DIFÍCIL 3 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
PIEL	BOSQUES Y MONTAÑAS	DIFÍCIL 2 DE ASTUCIA	CAZAR
MADERA	BOSQUES Y CAMPOS	FÁCIL 1 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
HIERVÁ	BOSQUES Y MONTAÑAS	MIRAR TABLA DE HIERVAS	NO NECESARIO
ESPECIAL	INSOSPECHADOS	DIFICULTAD MISTERIOSA	SEGÚN OBJETO

FABRICACIÓN: EN FORJA DE PUEBLOS O CIUDADES-SE TIRA TANTOS DADOS DE ASTUCIA QUE TENGAS Y SE NECESITA SACAR 1 (ASTUCIA) PARA REALIZAR CON ÉXITO .SI SACAS DOS 13 NO SE REALIZARÁ CON ÉXITO LO QUE ESTÉS MEJORANDO O FABRICANDO Y TENDRÁS QUE VOLVER A CONSEGUIR TODOS LOS MATERIALES. O PAGAR PARA QUE TE FORJEN(OPCIONAL)SE TIRA UN DADO D10 Y LO QUE SALGA LE PONES 000 POR EJEMPLO 1 SERIA 1000 MIL MONEDAS.

--NOTAS--

--MERCENARIO-CRIATURA-ANIMAL-INVOCACIÓN--

NOMBRE	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	CASCO	ESPECIAL	ARMADURA	ESCUDO	PROTECCIÓN	TOTAL PV

—Profesión—

MAESTRO RUNICO

HERRAMIENTAS	MARTILLO COMPRESOR PLUMA- TINTA	PIEDRA	ESPECIAL	OBJETO MEJORADO RUNAS
ATAQUE		10 PIEZAS	CRÁNEO DE BÁRBARO	HACHA RÚNICA+1ATAQUE
DEFENSA		10 PIEZAS	CRÁNEO DE ENANO	CASCO RÚNICO+1DEFENSA
ASTUCIA		10 PIEZAS	CRÁNEO DE ELFO	GUANTES+1ASTUCIA
MOVIMIENTO		10 PIEZAS	CRÁNEO DE SIAM	BRAZALETES+1MOVIMIENTO
MAGIA		10 PIEZAS	CRÁNEO DE SATARICHI	CAPA RÚNICA+1MAGIA
MALA SUERTE		10 PIEZAS	CRÁNEO DE BRUJO	AMULETO+1MALA SUERTE

+1 DADO DS EXTRA A TUS TIRADAS: 10 PIEDRAS. SE NECESITA OBJETO PARA MEJORARLO INCRUSTANDO O TALLANDO LOS SÍMBOLOS RÚNICOS. SOLO SE PUEDE LLEVAR EQUIPADO 2 OBJETOS MEJORADOS O 1 MEJORADO 2 VECES CON LA MISMA PROFESIÓN U OTRAS. SE PUEDE REPETIR LA MISMA MEJORA.

PIEDRA	1P	2P	3P	4P	5P	6P	7P	8P	9P	10P
ESPECIAL	1E									

PP=PIEZA PIEL E=ESPECIAL PA=PIEZA ACERO PH=PIEZA HIERVA P=PIEDRA PR=PROTECCIÓN

MEJORA ESCUDO+100 PR	1P	2P	3P	4P	5P	6P	7P	8P	9P	10P
ESPECIAL:1 CRÁNEO DE DRAGÓN	1E									

PROTECCIÓN-UNA VEZ ACABADO LOS PUNTOS DE PROTECCIÓN EL OBJETO SE DESTRUYE O SI LO ROMPEN

MEJORA ARMA -50DAÑO	1P	2P	3P	4P	5P	6P	7P	8P	9P	10P
ESPECIAL:3 CRÁNEOS DE DRAGÓN	1E			2E			3E			

BUSQUEDA:

MATERIAL	LUGARES	DIFICULTAD PARA ENCONTRAR	PARA COJER
ACERO	MONTAÑAS Y CUEVAS	MUY DIFÍCIL 3 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
PIEL	BOSQUES Y MONTAÑAS	DIFÍCIL 2 DE ASTUCIA	CAZAR
MADERA	BOSQUES Y CAMPOS	FÁCIL 1 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
HIERVA	BOSQUES Y MONTAÑAS	MIRAR TABLA DE HIEVAS	NO NECESARIO
PIEDRA	CUALQUIER LUGAR	DIFICULTAD 1 DE ASTUCIA	1 ASTUCIA

FABRICACIÓN: EN CUALQUIER LUGAR SOLITARIO Y SILENCIOSO SE TIRA TANTOS DADOS DE MAGIA QUE TENGAS Y SE NECESITA SACAR 1 ESTRELLA PARA REALIZAR CON ÉXITO .SI SACAS DOS 13 NO SE REALIZARA CON ÉXITO LO QUE ESTÉS MEJORANDO O FABRICANDO Y TENDRÁS QUE VOLVER A CONSEGUIR TODOS LOS MATERIALES. NO SE PUEDE PAGAR A NADIE PARA REALIZAR ESTOS OBJETOS O MEJORAS.

—NOTAS—

—MERCENARIO-CRIATURA-ANIMAL-INVOCACIÓN—

NOMBRE	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	CASCO	ESPECIAL	ARMADURA	ESCUDO	PROTECCIÓN	TOTAL PV

—Profesión—

MAESTRO SASTRE

HERRAMIENTAS	HILO- AGUJA, TENAZAS- CUCHILLO-PICA	PIEL (ANIMAL)	ESPECIAL	OBJETO MÁGICO
ATAQUE		10 PIEZAS	1 PIEL DE BÁRBARO	GUANTES+1 ATAQUE
DEFENSA		10 PIEZAS	1 PIEL DE ENANO	BRAZALETES+1 DEFENSA
ASTUCIA		10 PIEZAS	1 PIEL DE ELFO	CAPUCHA+1 ASTUCIA
MOVIMIENTO		10 PIEZAS	1 PIEL DE SIAM	BOTAS+1 MOVIMIENTO
MAGIA		10 PIEZAS	1 PIEL DE SATÁRICH	CINTURÓN+1 MAGIA
MALA SUERTE		10 PIEZAS	1 PIEL DE BRUJO	PANTALÓN+1 MALA SUERTE

+1 DADO EXTRA A TUS TIRADAS-SOLO SE PUEDEN LLEVAR 4 OBJETOS MÁGICOS (TODAS PROFESIONES)

PIEL	1PP	2PP	3PP	4PP	5PP	6PP	7PP	8PP	9PP	10PP
ESPECIAL	1E									

PP=PIEZA PIEL E=ESPECIAL PA=PIEZA ACERO PR=PUNTOS DE PROTECCIÓN

ARMADURA PIEL+150 PR	1PP	2PP	3PP	4PP	5PP	6PP	7PP	8PP	9PP	10PP
ESPECIAL: 1 PIEL DE DRAGÓN	1E									

PROTECCIÓN-UNA VEZ ACABADO LOS PUNTOS DE PROTECCIÓN EL OBJETO SE DESTRUYE O SI LO ROMPEN

TRAJE A MEDIDA+800 PR	1PP	2PP	3PP	4PP	5PP	6PP	7PP	8PP	9PP	10PP
ESPECIAL: 3 CRÁNEOS DE DRAGÓN				1E		2E		3E		

TRAJE A MEDIDA SEGÚN LA CLASE. (TRAJE DE MAGO, CLÉRIGO, GUERRERO, BÁRBARO, LADRÓN, MONJE..)

LA PIEL SE NECESITA ENTERA NO SOLO UN TROZO. LOS OBJETOS DE ACERO Y MADERA SE PUEDEN DESTRUIR O FUNDIR EN UNA FORJA PARA CONVERTIRLO EN PIEZAS (SIN TIRADA) O BUSCANDO:

MATERIAL	LUGARES	DIFICULTAD PARA ENCONTRAR	PARA COJER
ACERO	MONTAÑAS Y CUEVAS	MUY DIFÍCIL 3 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
PIEL	BOSQUES Y MONTAÑAS	DIFÍCIL 2 DE ASTUCIA	CAZAR
MADERA	BOSQUES Y CAMPOS	FÁCIL 1 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
HIERVA	BOSQUES Y MONTAÑAS	MIRAR TABLA DE HIERVAS	NO NECESARIO
ESPECIAL	INSOSPECHADOS	DIFICULTAD MISTERIOSA	NO NECESARIO

FABRICACIÓN: EN TALLER DE SASTRE EN PUEBLOS O CIUDADES-SE TIRA TANTOS DADOS DE ASTUCIA TENGAS Y SE NECESITA SACAR 1 (ASTUCIA) PARA REALIZAR CON ÉXITO. SI SACAS DOS 13 NO SE REALIZARÁ CON ÉXITO LO QUE ESTÉS MEJORANDO O FABRICANDO Y TENDRÁS QUE VOLVER A CONSEGUIR TODOS LOS MATERIALES. O PAGAR PARA QUE TE CONFECCIONEN (OPCIONAL) SE TIRA UN DADO D10 Y LO QUE SALGA LE PONES 000 POR EJEMPLO 1 SERIA 1000 MIL MONEDAS.

—NOTAS—

—MERCENARIO-CRIATURA-ANIMAL-INVOCACIÓN—

NOMBRE	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	CASCO	ESPECIAL	ARMADURA	ESCUDO	PROTECCIÓN	TOTAL PV

Hoja De Personaje

NOMBRE: <u>LYMBY</u>	RAZA Y CLASE: <u>ELIO GRIS-LADRON</u>	IDIOMA: <u>TODOS</u>
COLOR DE OJOS: <u>AMARILLOS</u>	ALTURA: <u>150</u>	PESO: <u>40K</u>
PELO: <u>NEGRO</u>	ALINEAMIENTO: <u>NEUTRAL</u>	PERSONALIDAD: <u>LOCO</u>
PROFESIÓN: <u>RUINICO</u>	EDAD: <u>22ET</u>	APARENCIA: <u>40</u>

HABILIDADES	1DS	2DS	3DS	4DS	5DS	6DS	7DS	8DS	9DS	10DS
ATAQUE	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DEFENSA	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
ASTUCIA	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MOVIMIENTO	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MAGIA	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MALA SUERTE	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Puntos De Protección

Puntos De Daño

55

205

-25

PUNTO DE VIDA:

-HABILIDADES ESPECIALES-

CIN1 <u>JUEGO DE MANOS</u>	CIN8
CA <u>ATAQUE SORPRESA</u>	CA
CIN5 <u>ABRIR CERRADURAS</u>	CIN10

KARMA: ① ② ③ ④ 5 6 7 8 9 10

-MEMORIZAR SORTILEGIOS-

-MAGIA- (NIVEL 1 A 5 MEMORIZAS 5)	-MAGIA- (NIVEL 6 A 10 MEMORIZAS 10)
C1*	C6*
C2*	C7*
C3*	C8*
C4*	C9*
C5*	C10*

RACIONES DE COMIDA R COMA(22T)

OREJA IZQUIERDA BOMBEO IZQUIERDO BRAZO IZQUIERDO MANO IZQUIERDA DEDO IZQUIERDO CINTURA IZQUIERDA PIERNA IZQUIERDA PIE IZQUIERDO	EQUIPADO <table style="width: 100%;"> <tr> <td>CARCAJ</td> <td>CABEZA</td> <td>CAPA</td> </tr> <tr> <td>CINTURÓN</td> <td>AMULETO</td> <td>BOTAS</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">RESISTENCIA A IMPACTO:</td> </tr> <tr> <td>CASCO</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>ARMADURA</td> <td colspan="2">PIEL +50</td> </tr> <tr> <td>ESCUDO</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>ESPECIAL</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>TOTAL*</td> <td colspan="2">50</td> </tr> </table> PUNTOS DE PROTECCIÓN	CARCAJ	CABEZA	CAPA	CINTURÓN	AMULETO	BOTAS	RESISTENCIA A IMPACTO:			CASCO			ARMADURA	PIEL +50		ESCUDO			ESPECIAL			TOTAL*	50		OREJA DERECHA BOMBEO DERECHO BRAZO DERECHO MANO DERECHA DEDO DERECHO CINTURA DERECHA PIERNA DERECHA PIE DERECHO	MOCHILA 50 RACIONES ANTORCHA CUERDA + 1 MOVIMIENTO RUINA PARA HACHA + 1 ATA RUINA PARA ESCUDO + 100 PR
CARCAJ	CABEZA	CAPA																									
CINTURÓN	AMULETO	BOTAS																									
RESISTENCIA A IMPACTO:																											
CASCO																											
ARMADURA	PIEL +50																										
ESCUDO																											
ESPECIAL																											
TOTAL*	50																										

M.O: 2.500

EXPERIENCIA: 4.000

NIVEL: 3

PV: +5

DAÑO: -5

PR: +5

Ejemplo de cómo se rellena la hoja de personaje:

El máster dio 3 x extras para poner en las habilidades (-x). Los círculos en las habilidades son los objetos mágicos equipados que proporcionan 1 dado extra. Al nivel 1 subí los puntos de vida en un +5 a nivel 2 subí el daño -5, a nivel 3 subí los puntos de protección +5. Añadí 3 puntos de karma por cada nivel subido.

—Profesión—

MAESTRO RÚNICO

HERRAMIENTAS	MARTILLO COMPRESOR PLUMA- TINTA	PIEDRA	ESPECIAL	OBJETO MEJORADO RUNAS
ATAQUE		10 PIEZAS ☒	CRÁNEO DE BÁRBARO ☒	HACHA RÚNICA+1 ATAQUE ☒
DEFENSA		10 PIEZAS	CRÁNEO DE ENANO	CASCO RÚNICO+1 DEFENSA
ASTUCIA		10 PIEZAS	CRÁNEO DE ELFO	GUANTES+1 ASTUCIA
MOVIMIENTO		10 PIEZAS	CRÁNEO DE SIAM	BRAZALETES+1 MOVIMIENTO
MAGIA		10 PIEZAS	CRÁNEO DE SATARICH	CAPA RÚNICA+1 MAGIA
MALA SUERTE		10 PIEZAS	CRÁNEO DE BRUJO	AMULETO+1 MALA SUERTE

+1 DADO EXTRA A TUS TIRADAS-10 PIEDRAS. SE NECESITA OBJETO PARA MEJORARLO INCRUSTANDO O TALLANDO LOS SÍMBOLOS RÚNICOS. SOLO SE PUEDE LLEVAR EQUIPADO 2 OBJETOS MEJORADOS O 1 MEJORADO 2 VECES CON LA MISMA PROFESIÓN O OTRAS. SE PUEDE REPETIR LA MISMA MEJORA.

PIEDRA	1P	2P	3P	4P	5P	6P	7P	8P	9P	10P
ESPECIAL										

PP=PIEZA PIEL E=ESPECIAL PA=PIEZA ACERO PH=PIEZA HIERVA P=PIEDRA PR=PROTECCIÓN

MEJORA ESCUDO+100 PR ☒	1E	2E	3E	4E	5E	6E	7E	8E	9E	10E
ESPECIAL:1 CRÁNEO DE DRAGÓN										

PROTECCIÓN-UNA VEZ ACABADO LOS PUNTOS DE PROTECCIÓN EL OBJETO SE DESTRUYE O SI LO ROMPEN

MEJORA ARMA-SODAÑO	1P	2P	3P	4P	5P	6P	7P	8P	9P	10P
ESPECIAL:3 CRÁNEOS DE DRAGÓN										

BUSQUEDA:

MATERIAL	LUGARES	DIFICULTAD PARA ENCONTRAR	PARA CONSEGUIR
ACERO	MONTAÑAS Y CUEVAS	MUY DIFÍCIL 3 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
PIEL	BOSQUES Y MONTAÑAS	DIFÍCIL 2 DE ASTUCIA	CAZAR
MADERA	BOSQUES Y CAMPOS	FÁCIL 1 DE ASTUCIA	1 ATAQUE
HIERVA	BOSQUES Y MONTAÑAS	MIRAR TABLA DE HIERVAS	NO NECESARIO
PIEDRA	CUALQUIER LUGAR	DIFICULTAD 1 DE ASTUCIA	1 ASTUCIA

FABRICACIÓN-EN CUALQUIER LUGAR SOLITARIO Y SILENCIOSO-SE TIRA TANTOS DADOS DE MAGIA QUE TENGAS Y SE NECESITA SACAR 1 ESTRELLA PARA REALIZAR CON ÉXITO. SI SACAS DOS 13 NO SE REALIZA CON ÉXITO LO QUE ESTÉS MEJORANDO O FABRICANDO Y TENDRÁS QUE VOLVER A CONSEGUIR TODOS LOS MATERIALES. NO SE PUEDE PAGAR A NADIE PARA REALIZAR ESTOS OBJETOS O MEJORAS.

—NOTAS—

ENCONTRAR MADA

—MERCENARIO-CRIATURA-ANIMAL-INVOCACIÓN—

NOMBRE	ATA	DEF	AST	MOV	MAG	ARMA	CASCO	ESPECIAL	ARMADURA	ESCUDO	PROTECCIÓN	TOTAL PV

Esto es la profesión elegida que va detrás de la hoja de personaje.

Es muy fácil rellenarla. Cuando se encuentra la pieza buscada se hace una x. Cuando tienes todas las piezas que necesitas, incluyendo el objeto especial, podrás construir una runa en este caso para mejorar tu arma. Si es un hacha incrustando una runa mágica para añadirte un dado extra en tus tiradas de ataque y a tu escudo incrustando una runa mágica también para mejorar tu protección. Tendrías que tener el hacha y escudo ya equipado, o en tu mochila para poder usar la runa y mejorarlos.



Los Reptilianos han llegado a Caelum destruyendo y conquistando todo a su paso, imponiendo su miedo, esclavizando a sus gentes, exigiendo tributo, ofrendas y sacrificios humanos para saciar su sed de sangre.

Una nueva alianza ha surgido para acabar con un enemigo común.

Los Iberum, Romun, Vikung, Celtum, Arub, Siam, Semi-Elfos, Semi-Orkus, Atlantes, Vampiros, Licántropos, Enanos, Elfos Kentauro, Elfos Grises y los guardianes Satarichi. Aunque también con disputas internas debido a sus diferencias. No confíes en nadie y vigila tu espalda.

Cada uno con sus muchas habilidades de combate, mágicas o la astucia de un ladrón.

Usando el truco o dinero para comerciar con todo tipo de armas, objetos mágicos y pociones.

Invocando si fuera necesario a ángeles y demonios.

Lucharán todos juntos por una misma causa:

Salvar Caelum del desastre que se avecina y acabar con la dominación de los temibles y terroríficos Anunakis y sus vasallos los Reptilianos y muchas más criaturas repelentes y horribles que intentarán acabar contigo.

¿Estás preparado?

