Versión 4.02

Índice

[Preludio al instructivo 4](#_Toc153216758)

[Bienvenido a Enforth 5](#_Toc153216759)

[I. La vida 5](#_Toc153216760)

[II. Los creadores 5](#_Toc153216761)

[III. La aparición del Inframundo 5](#_Toc153216762)

[IV. Semidioses 5](#_Toc153216763)

[V. Invasión del Inframundo 5](#_Toc153216764)

[VI. Los Orcos y Sarkas conquistadores 6](#_Toc153216765)

[VII. Los cultos antiguos 6](#_Toc153216766)

[VIII. La ciudad de los héroes 6](#_Toc153216767)

[Personaje 7](#_Toc153216768)

[Estadísticas 7](#_Toc153216769)

[Conocimientos 8](#_Toc153216770)

[Profesión 9](#_Toc153216771)

[Experiencia y niveles 13](#_Toc153216772)

[Dones especiales 14](#_Toc153216773)

[Idiomas 18](#_Toc153216774)

[Reputaciones 18](#_Toc153216775)

[Razas 19](#_Toc153216776)

[Humano 20](#_Toc153216777)

[Orco 21](#_Toc153216778)

[Shira 22](#_Toc153216779)

[Lhanie 23](#_Toc153216780)

[Turbe 24](#_Toc153216781)

[Fjereo 25](#_Toc153216782)

[Sarkas 26](#_Toc153216783)

[Demonios 27](#_Toc153216784)

[Naturis 28](#_Toc153216785)

[Clases 29](#_Toc153216786)

[Guerrero 30](#_Toc153216787)

[Pícaro 31](#_Toc153216788)

[Clérigo 32](#_Toc153216789)

[Ranger 33](#_Toc153216790)

[Luchador 34](#_Toc153216791)

[Mago 35](#_Toc153216792)

[Artillero 36](#_Toc153216793)

[Divinidades 37](#_Toc153216794)

[Maldiciones 39](#_Toc153216795)

[Magia 41](#_Toc153216796)

[Gemas 41](#_Toc153216797)

[Infusiones 42](#_Toc153216798)

[Creación de equipamiento 43](#_Toc153216799)

[Equipo de creación 43](#_Toc153216800)

[Recetas 43](#_Toc153216801)

[Obtención de materiales 43](#_Toc153216802)

[Metales, rocas y lingotes 44](#_Toc153216803)

[Forja 45](#_Toc153216804)

[Herrería 45](#_Toc153216805)

[Mejoras de equipamiento 45](#_Toc153216806)

[Joyas 46](#_Toc153216807)

[Arcos 48](#_Toc153216808)

[Flechas 48](#_Toc153216809)

[Armas de fuego 48](#_Toc153216810)

[Pociones 48](#_Toc153216811)

[Medicamentos 51](#_Toc153216812)

[Balas 51](#_Toc153216813)

[Explosivos 51](#_Toc153216814)

[Herrería de almas 52](#_Toc153216815)

[Talabartería 53](#_Toc153216816)

[Trajes y armaduras especiales 53](#_Toc153216817)

[Alimentos 54](#_Toc153216818)

[Minijuegos 55](#_Toc153216819)

[Tiro al Pato 55](#_Toc153216820)

[Contador 55](#_Toc153216821)

[Dardos 55](#_Toc153216822)

[Espejo 55](#_Toc153216823)

[Saint 55](#_Toc153216824)

[Distruggere 55](#_Toc153216825)

[Combate 59](#_Toc153216826)

[Comenzar el combate 59](#_Toc153216827)

[Atacando 59](#_Toc153216828)

[Atacando con armas de fuego 59](#_Toc153216829)

[Defendiendo 59](#_Toc153216830)

[Siendo abatido 59](#_Toc153216831)

[Movimiento 60](#_Toc153216832)

[Tipos de daño 60](#_Toc153216833)

[Efectos 60](#_Toc153216834)

[Cambio de ronda 60](#_Toc153216835)

[Invocaciones 60](#_Toc153216836)

[Daños y efectos de las armas 61](#_Toc153216837)

[Escalado de daño 61](#_Toc153216838)

[Daño de las armas cuerpo a cuerpo 61](#_Toc153216839)

[Armas cuerpo a cuerpo ligeras 61](#_Toc153216840)

[Armas cuerpo a cuerpo pesadas 61](#_Toc153216841)

[Arcos 62](#_Toc153216842)

[Armas de fuego 62](#_Toc153216843)

[Explosivos 63](#_Toc153216844)

[Tácticas de armas cuerpo a cuerpo 64](#_Toc153216845)

[Protecciones 65](#_Toc153216846)

[Protección por pieza 65](#_Toc153216847)

[Exploraciones 66](#_Toc153216848)

[Tienda 69](#_Toc153216849)

[Vendedores 69](#_Toc153216850)

[Negocios propios 69](#_Toc153216851)

[Materiales 70](#_Toc153216852)

[Lingotes 70](#_Toc153216853)

[Llaves 70](#_Toc153216854)

[Pociones 70](#_Toc153216855)

[Armamento 71](#_Toc153216856)

[Talabartería 71](#_Toc153216857)

[Explosivos 71](#_Toc153216858)

[Comida 71](#_Toc153216859)

[Servicios 71](#_Toc153216860)

[Objetos generales 71](#_Toc153216861)

[Gemas 72](#_Toc153216862)

[Equipos de creación portátiles 72](#_Toc153216863)

[Mejoras de casas 72](#_Toc153216864)

[Libros 72](#_Toc153216865)

[Encantamientos 73](#_Toc153216866)

[Tickets de descuento 73](#_Toc153216867)

[Mejora de casas 74](#_Toc153216868)

[Mejoras principales 74](#_Toc153216869)

[Objetos especiales 75](#_Toc153216870)

[Hechizos 76](#_Toc153216871)

# Preludio al instructivo

Avisos previos

Las imágenes utilizadas no son autoría del autor del Manual aquí descrito, todos los autores originales serán agregados al final en la Bibliografía correspondiente, dándoles los correspondientes créditos y agradecimientos a cada uno de estos autores, que hicieron posible la interpretación visual de los seres y eventos del mundo. Gracias.

Explicación de rol

Empecemos explicando qué es el Rol, para todos aquellos que apenas entran en este bello mundo. El Rol es un diminutivo de Roleplay, es decir, juego de roles, donde tu tomas el papel de un individuo, un ser en un mundo de fantasía, viviendo como tú lo desees, y dando la personalidad, gustos, y vivencias que este tendrá, teniendo la libertad creativa que permitan las reglas de la realidad del mundo donde estés, y la propia moral que desees plantar en tu personaje. En estos juegos de rol, se suelen utilizar dados para que las acciones realizadas no sean forzadas, esto separa el rol mecánico de lo narrativo, siendo las acciones totalmente aleatorias, aunque existen formas explicadas más adelante, de cómo evitar un poco esta aleatoriedad.

Pequeña introducción al contenido y jugabilidad

El sistema es fácilmente comprensible, no te preocupes, se trata de que todo sea lo más sencillo y adaptable, debido a que tratamos de que el sistema sea dirigido tanto a la mecánica (Como en los sistemas complejizados, pero incluyendo mecánicas narrativas independientes de dados, como lo hacen sistemas más orientados a lo narrativo, a fin de no dejar todo solo a un manual, y sea lo más interactivo posible entre el Master, y sus jugadores. En este manual se proseguirá a explicar las reglas con las cuales se podrá jugar a este maravilloso mundo, siendo explicadas en orden a fin de poder llenar primero la ficha, y posteriormente las reglas de juego más generales, y que no son requerimiento de saber al dedillo, el manual siempre estará aquí para ser consultado, y no dejes que ningún Master te menosprecie por no conocer absolutamente todos los puntos, esa no es la voluntad de nuestros dioses.

En los siguientes párrafos comenzaremos a dar una explicación de cómo el Manual debe ser interpretado, hablando completamente de forma literal, y sin un doble sentido, tratamos de ser lo más objetivos posibles.

Dados utilizados

Al ser este un Manual orientado a ser jugado mediante dispositivos electrónicos, nos damos el gusto de utilizar dados ficticios en ciertas ocasiones, principalmente en el daño del armamento, la protección, y algunos casos que requieran una parte de una tirada.

No buscamos generar molestias mediante los dados ficticios, por lo que, se pueden modificar las reglas a fin de usar dados reales únicamente.

En cuanto a censura

El rol es totalmente libre, y no se realizará ningún tipo de censura obligatoria, esto se quedará a gusto del Máster. Aun así, se deberá ver la edad de los jugadores, y tomar en cuenta lo que sea moral y legalmente correcto.

Disclaimer de la edad

El rol cuenta con contenido para mayores de edad en ciertos momentos, entre ellos sangre, mutilaciones, contenido sexual, uso de drogas, alcohol y tabaco, armas de fuego, insultos, discriminación, etc. Por lo cual queda a discreción del jugador si acepta estas reglas o no al momento de jugar, repetimos el punto anterior, queda a gusto del Máster si desea hacer esto explícito o no.

Agradecimientos previos

Queremos repetir el saludo a todos estos artistas que realizaron tan buenos dibujos, y que en nuestra libertad (y la suya de reclamar, en caso de que quiera que sea removida), utilizamos con gusto, y les damos los créditos que correspondan.

# Bienvenido a Enforth

En esta sección se describirá al mundo, las zonas de mayor interés, las razas jugables, a fin de poder crear al personaje utilizado por el jugador para explorar por el mundo, uniéndose a la historia y a los demás personajes que vagan por este. La historia descrita servirá como introducción para entender desde donde viene, y a dónde van los sucesos que ocurren, junto a los seres que han protagonizado las cruzadas por los diferentes continentes.

## I. La vida

No se sabe exactamente cuando la vida comenzó, simplemente se sabe que todos aparecieron, y ya sabían que debían hacer, ya sabían cómo comenzar su vida, el bien y el mal, el accionar frente a los problemas, los primeros pobladores del mundo ya sabían cómo realizar un fuego, cocinar, confeccionar artefactos para cazar, incluso como castigar a aquellos que desobedecían las normas, también sabían quiénes eran los responsables, los que los crearon, y los dotaron con la inteligencia para poder vivir tranquilamente en ese inhóspito mundo, lleno de nueva vida para habitarla.

## II. Los creadores

Todas las especies fueron creadas en un mundo vacío, por parte de los dioses, quienes, por mutuo acuerdo, buscaron crear nueva vida, que les acompañara en su eternidad, logrando la creación de los diferentes mundos, en especial, el planeta tierra, que fue su centro de interés desde el inicio.

Cada dios tuvo una misión al momento de controlar el cómo querían que sus creaciones avanzaran, algunos crearían más variedad de criaturas, otros actuarían directamente en el mundo, uniéndose a los recién existentes reinos, teniendo familias con algunos de estos seres, llevando al nacimiento de los primeros semidioses, a pesar del disgusto del padre Dios sobre este tema.

En algún momento de la paz, los dioses comenzaron a tener conflictos sobre su mandato en el mundo, queriendo abarcar más en sus vidas, o estorbando el trabajo de sus hermanos al no aceptar las decisiones que tomaban, llevando a lo que sería la primera guerra divina, donde los dioses lucharon junto a sus mayores seguidores, llevando a la muerte de cientos de miles por el capricho de los dioses, lo que llevó a que el Dios Padre, estableciera el rol de justiciero a uno de sus hijos, dándole más poder que al resto, asesinando a varios de sus hermanos, y castigando a otros estableciendo que los seres creados ya no debían ser controlados, decisión que tendría repercusiones negativas, al dejar a libre albedrío las vidas de cada individuo, llevando a la segregación de varias especies, las decisiones de conquista por parte de los más fuertes, y la defensa en contra estos por parte de los más capaces.

Tras la calma, se decidió que cada individuo, dependiendo del destino que se le tuviera establecido, solo estaría a merced de un dios en particular, quien solo debía interferir en caso de ser necesario, o podría ser castigado.

## III. La aparición del Inframundo

De un pútrido cadáver de un antiguo dios, años después de la primera guerra divina, una parte vacía de la dimensión donde fue desechado se convirtió en un nuevo mundo, una tierra creada bajo los pensamientos de ese conflictivo dios, quien solo pensaba en matar a cualquier ser que no quisiera seguir sus órdenes alocadas, y maquiavélicos destinos, utilizó a los individuos que quedaron junto con él en ese mundo convirtiéndolos en unos seres corruptos, quienes perdieron todo rastro de su ser anterior, y pasaron a servir al difunto dios, quedando una parte de su personalidad, dentro de la mente de cada ser.

## IV. Semidioses

No era de extrañarse que los semidioses, eran tratados de formas muy distintas dependiendo de la civilización en la que se encontraban, en el caso de los habitantes de Suredozo, trataban a los semidioses como los hijos de los grandes que en algún momento los llevaron a la prosperidad, mientras que otras civilizaciones menos espirituales y conservadoras, los trataban como esclavistas, y buscaban la forma de deshacerse de ellos, teniendo estos que ocultarse de la vista pública, para evitar que las personas se dañaran entre ellos, pues era lo que terminaba pasando, cada que tenían que enfrentarse los semidioses y los mortales.

## V. Invasión del Inframundo

Durante algún momento del segundo siglo luego de la primera guerra (d.G), el espacio se doblegó en dos zonas opuestas del mundo, el fuego se esparció por el bosque de Vaikne, mientras que, por otro lado, las montañas se rompieron en la demarcación de las tierras de dragones, apareciendo unos pilares, con símbolos desconocidos para cualquier investigador del momento, siendo custodiados con cuidado por el miedo de los reyes del momento a la ira de los dioses, decisión correcta, debido a que pocos meses después de la aparición de estas estructuras, fisuras se abrieron en sus cercanías, y criaturas aparecieron de estas, seres antropomórficos, y otros más animales, cuyo objetivo era causar dolor y pánico entre las poblaciones. La guerra duró pocos años, debido al apoyo que tuvieron los habitantes de este mundo por parte de los semidioses, y una antigua raza que había abandonado el mundo junto con sus amos, los ángeles, quienes cayeron al mundo en defensa de la vida y la paz, portando sus armas bendecidas por los dioses más feroces en la guerra, culminando con la mayoría de las criaturas, llamadas demonios por textos recabados de los espectadores de la guerra, huyendo u ocultándose, uniéndose a sus enemigos en algunos casos, y ayudando a mantener los portales cerrados, como es el caso del general Ammón, quien desertó de su propio mundo, y fundó un pueblo, que serviría como primera línea de defensa ante una posible nueva invasión.

## VI. Los Orcos y Sarkas conquistadores

Los orcos siempre han dado problemas a las demás razas, debido a su forma impulsiva y mandona de ser, siempre se han creído superiores, debido a que podían mantener combates sin el uso de armas, únicamente con su fuerza física, este hecho también los llevó a idear tácticas muy eficientes, las cuales utilizaban para emboscar incluso a las guardias reales, a fin de robarles su equipamiento y capturarlos.

Hubo un terreno donde los Orcos no pudieron conquistar a fondo, debido a los riesgos que suponían, y eran las tierras de los Sarkas, criaturas feroces con una fuerza similar, pero con capacidades bastante diferentes, más aún cuando se enfrentaban en agua, donde son prácticamente invencibles en un combate mano a mano.

Siempre hubo peleas por territorios entre estos dos bandos, los Orcos queriendo conquistar a fuerza bruta y técnicas de combate avanzadas, y los Sarkas, que trataban de ser más políticos, y pelear cuando fuera necesario.

## VII. Los cultos antiguos

Durante el siglo V d.G, se fundó una ciudad puramente conformada por magos, donde se creaban hechizos únicos, cuyo fin era desconocido. Los reinos estaban al tanto de este lugar, y a menudo llegaban buscando adivinos a fin de enterarse de problemas por los que podría pasar el continente, conflictos con otros reinos, o incluso, quien los podría traicionar. Era un comercio abierto, donde no se filtraba información sobre que nobles pasaban por sus puertas, dentro de la ciudad nadie podía ser reconocido por su rostro, fruto de los distintos hechizos que vigilaban las calles y mantenían la seguridad de sus habitantes. Casi un siglo después de la fundación de la ciudad, el Rey Manthir II de Endricci, visitó la ciudad de Oldedge para conocer su futuro, debido a la paranoia que sentía de ser traicionado, donde se aseguró que su hija, sería quien le quitaría el trono antes de tiempo, sintiéndose insultado, al no tener una hija reconocida, mandó a todos sus soldados a destruir la ciudad, y a pesar del gran poder de los magos, las fuerzas militares y la tecnología de Endricci fueron demasiado para esta población, la cual desapareció, junto con una gran parte de la ciudad, llevándose consigo la información requerida para llegar a uno de los lugares más importantes del mundo, el Gran Grimorio, la enciclopedia del mundo más grande, la cual recaba de forma automática la historia, y los conocimientos adquiridos por los individuos existentes. Años más tarde, este rey fue asesinado, por la hija de una médium muy conocida de la ciudad, quien tomó la corona, y forzó el uso y estudio de la magia en la ciudad, volviéndola algo del día a día, lo que ayudó a que la ciudad prosperara, especialmente en el transporte y la armamentística.

## VIII. La ciudad de los héroes

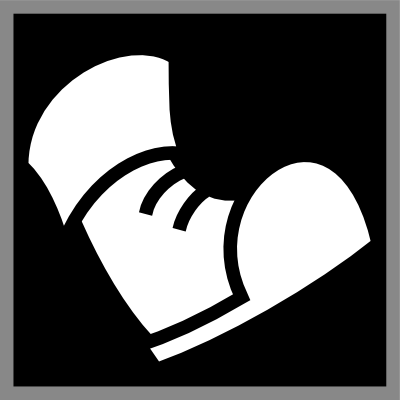
Cuando piensas en un héroe, probablemente pienses en Everland, una gran ciudad que recorre toda la costa norte del continente de Redain, allí se encuentran los protagonistas de las grandes historias del mundo, los mayores defensores de la bondad, la libertad y el apoyo a los seres del bien; esta es la forma en la que se venden al mundo, cosa que no piensan los habitantes de Nóvrocod, quienes desde hace más tiempo del que pueden contar, han sido utilizados como fuente de suministros por parte de la gran urbe, solo a cambio de mantener a raya a las atrocidades que recorren esas tierras malditas, sin prestar tanta atención a lo que ocurre allí, y si es que los habitantes tienen la seguridad necesaria, simplemente envían un grupo de soldados cada cierto tiempo a supervisar cómo va el trabajo. Lo más destacable para el resto del mundo, y la aspiración de muchos niños, es el unirse a las filas de la guardia de Everland, la Fuerza Inquisidora Anti-mágica de Revelantia, soldados entrenados para enfrentarse a calamidades con maldiciones, criaturas y seres mágicos.

# Personaje

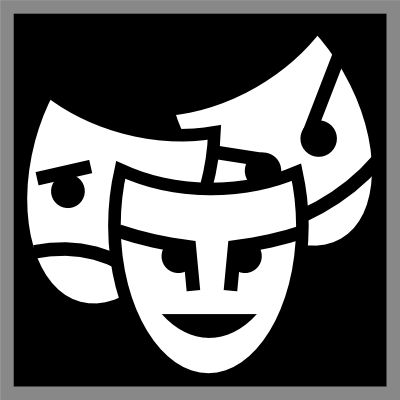
## Estadísticas

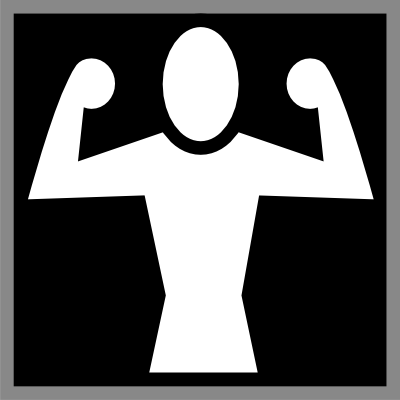
Establecen las capacidades que tiene un personaje, su nivel físico, mental y mágico.

Agilidad

Puedes realizar acciones rápidas y precisas de mejor manera mientras más alta esté esta estadística. Mediante la agilidad se realizan acciones como el uso de ganzúas, la iniciativa de combate, y el esquivar ataques.

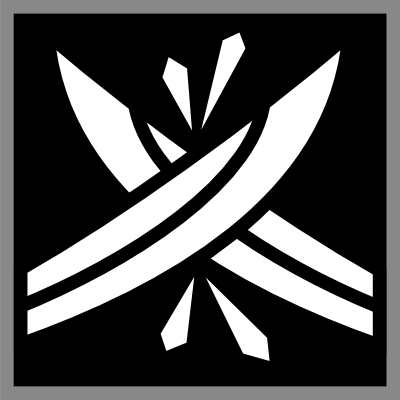
Carisma

Permite conversar con los NPC y recibir un mejor resultado, además de domesticar criaturas, o incluso realizar sobornos y pagos con un poco menos de precio.

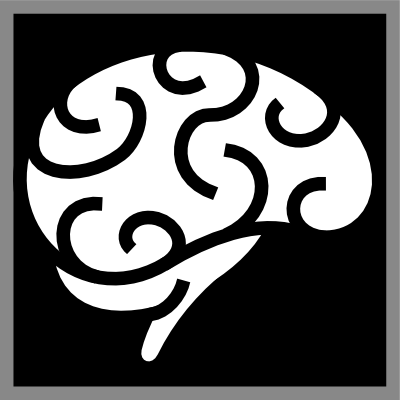
Fuerza

Es la capacidad bruta del personaje de realizar acciones que requieran capacidad física, además, la Fuerza es un escalado principal para ciertas armas.

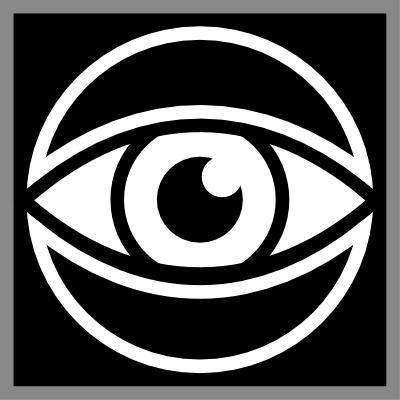
Combate

Aquí están englobadas todas las capacidades referidas al enfrentamiento del jugador, como las capacidades para realizar técnicas, el escalado de daño con armas de ataques precisos y la puntería al momento de atacar.

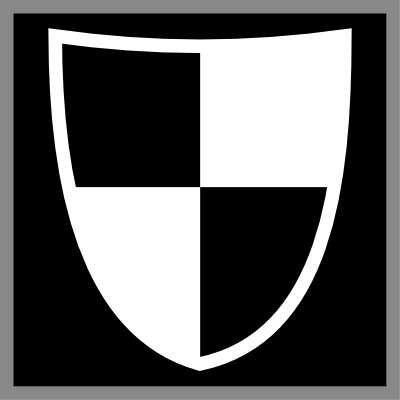
Inteligencia

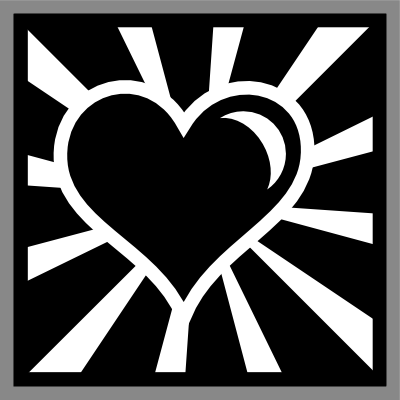
Cuan fácil se te haga aprender un conocimiento, será que tan inteligente sea tu personaje, el nivel de inteligencia promedio en el mundo es de 3, siendo la dificultad de aprendizaje de conocimientos cotidianos de 10, en las magias sencillas y las relacionadas a profesiones, es de 20, y en las magias avanzadas, 25. Una persona puede aprender de un libro con un intento, o de otra persona con tres intentos, pero ambas deberán sacar la cantidad suficiente en la tirada de inteligencia.

Percepción

Puedes notar más información a tu alrededor cuando te encuentras en situaciones de desconfianza, o donde se quiera saber más del entorno en el que uno se encuentra.

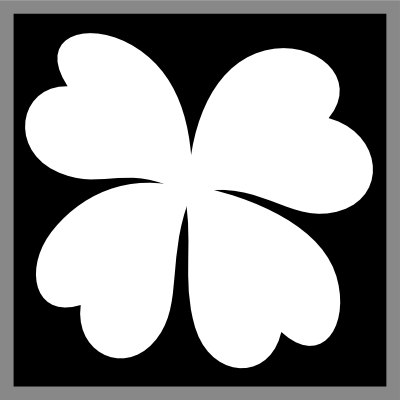
Resistencia

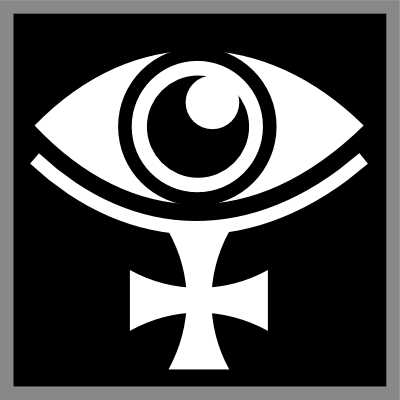
Es la capacidad propia del cuerpo para protegerse, resistir ataques físicos, y mentales, no confundir con la Vitalidad. Al aumentar la resistencia, esta aumentará a su vez la vida en un punto.

Vitalidad

Aumenta tu salud máxima (en el doble del total), y tu capacidad para soportar toxinas que ya se encuentren en tu cuerpo, cuando no te encuentres en un combate.

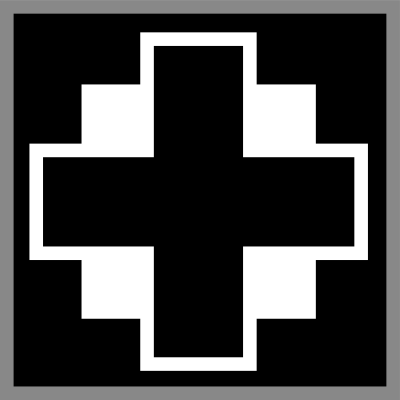
Suerte

En algunas situaciones, solo hace falta suerte, o cuando una situación no está clara, y solo hace falta tirar, la suerte puede ser una buena aliada, es una estadística que casi siempre se mantiene en cero, y puede ser muy útil cualquier punto adicional que se le pueda agregar.

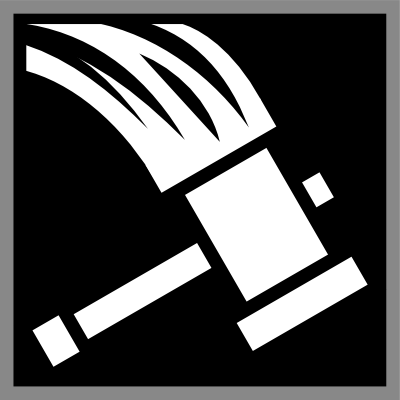
Karma

Si realizas acciones que a tu dios le agraden, ganarás puntos de karma, o también puede pasar lo contrario si no le gustan tus acciones, puedes olvidarte del Karma si eres un Sin alma, pues tu Karma siempre será cero, pero si tu karma es negativo, ten cuidado, tu dios encontrará la forma de castigarte por tus acciones.

Vida

Es la salud que tiene tu personaje, al llegar a cero, este quedará inconsciente. La salud será el doble de los puntos en Vitalidad, sumado a los puntos en Resistencia.

Acciones de combate

Son la cantidad de ataques que pueden ser realizados por el jugador, cada acción de combate tiene como base, un punto de consumo. Se tendrá una acción de combate por cada dos puntos en Combate.

Acciones de movimiento

Son la cantidad de movimientos que pueden ser realizados por el jugador, puedes moverte cualquier cantidad de casillas, pero el moverte hasta allí, te costará acciones de movimiento, tanto como el peso que tenga tu armadura. Obtienes un punto de **acción de movimiento** por cada dos puntos en Resistencia.

El valor máximo que una estadística puede tener, es de diez puntos, que no puede superar por más de diez puntos, a la estadística más baja.

## Conocimientos

Los conocimientos son las capacidades conceptuales de tu personaje, lo que este sabe hacer. Al iniciar, puedes desbloquear algunos mediante puntos de mejora, toma en cuenta que quizá la profesión que elijas más adelante, dependa de un conocimiento para poder ser ejercido. Los hechizos requieren de saber las bases de ese tipo para poder ser utilizados, por lo que, no podrás, por ejemplo, entender un pergamino con un hechizo, si no sabes siquiera las bases de esa magia.

Los conocimientos se pueden separar en **conocimientos básicos**, **conocimiento mágico básico, conocimiento mágico semi-avanzado,** y **conocimiento mágico avanzado.**

Agricultura

Puedes plantar, tratar y cosechar plantas y alimentos, incluidas las plantas relacionadas con la alquimia, aunque para esto también requieres herbolaria.

Alquimia

Puedes crear brebajes y saber de cuales se tratan si no están marcados, en caso de no tener un manual, y siempre que tengas el nivel de conocimiento y práctica suficientes. Requieres de un laboratorio de alquimia.

Armamentística

Creación de armas de fuego, y modificación de armas cuerpo a cuerpo.

Cacería

Conoces las debilidades de las criaturas del mundo, siempre que estas tengan el mismo nivel de peligro que tu nivel de cazador.

Carpintería

Creación de objetos, mejora de las casas, y reparación de artefactos creados con madera.

Cocina

Puedes cocinar sin que la comida se estropee, esto además te permitirá hacer platos para todo el grupo con dos piezas de alimento, y un equipo de cocina, causando que todos recuperen la vida mientras descansan.

Herbolaria

Conoces las plantas de alquimia, y las plantas que pueden ser utilizadas como medicina, pudiéndolas buscar activamente durante exploraciones.

Herrería

Das forma a minerales para crear armamento y objetos varios con diferentes tipos de metales y rocas. Para esto requieres de una herrería, para utilizar la forja y la fundidora.

Ingeniería

Creas artefactos y sabes cómo puedes hacerlos funcionar, en especial las bombas, mecanismos y trampas.

Joyería

Puedes crear joyas, con diferentes utilidades, dependiendo de la forma de la joya, y el fragmento de la gema utilizada, que le dará una habilidad especial, u otra. Requiere de una herrería para crear los anillos mediante los moldes.

Manualidades

Habilidad de realizar actividades con las manos de forma rápida y precisa. Con esto podrás deshabilitar trampas y abrir cofres y puertas con ganzúas.

Medicina

Puedes ayudar a sanar de forma más efectiva a otros individuos. Con el conocimiento de medicina, se podrá revivir mediante el uso de un Berilo desbloqueado, a quien esté al borde de la muerte, con tantos intentos como nivel en la profesión de Médico tenga.

Montura

Puedes domesticar animales y criaturas salvajes, siempre y cuando tengas un nivel de carisma alto, y además, tu nivel en Domador sea igual o menor al nivel de peligro del ser al que se busque domesticar.

Música

Sabes tocar instrumentos, pudiendo entretener a las personas con estos, dando un pequeño bono a tu carisma mientras lo haces.

Talabartería

Creas objetos con cuero, mejorando además las mochilas, con cualquier cuero, dándole un espacio extra por cada uno, creando espacios adicionales para llevar objetos, como es el caso de la riñonera y el cinturón, que requieren cuero fresco. Al crear armamento, el nivel de mejora, será igual al del nivel de profesión en Talabartero.

Magia Arcana (Básico)

Es la magia en un estado ausente de elementos, por lo que puede tener más variedad de usos, requiriendo del uso de una Amatista para ello.

Magias elementales (Básico)

El fuego, hielo y electricidad, son las consideradas magias elementales, y las más básicas luego de la Arcana, estas requieren de un Rubí (fuego), Zafiro (hielo) o Berilo (electricidad), para ser conjuradas.

Magia de luz (Semi-avanzado)

Es un tipo de magia avanzada, contraparte de la magia oscura, requiere de un Diamante para ser utilizada.

Magia de la oscuridad (Semi-avanzado)

Considerada una de las magias prohibidas, y, por lo tanto, penado su uso, tiene capacidades bastante peligrosas, que deben mantenerse al margen de cualquier ser, pues el descontrol de esta puede resultar en un completo caos. Requiere de un Ónix para ser utilizada.

Magia del alma (Semi-avanzado)

Pueden controlar las almas que recolectan al asesinar a seres, o cuando estos les entregan voluntariamente su alma para hacer uso de ella. Requiere de un Jade para hacer uso de ella.

Fe (Avanzado)

Es obtenida cuando se llega al nivel de Paladín, y un dios les provee las capacidades especiales a sus guerreros.

Magia divina (Avanzado)

Es la magia que poseen dioses y arcángeles, difícilmente obtenible por seres mortales. Requiere de una versión especial del Druvix para hacer uso de ella.

Magia mental (Avanzado)

Permite atacar las mentes de los enemigos, con el fin de causar alucinaciones o confusiones graves, y obtener ventaja. Requiere de una Perla para hacer uso de esta.

Magia de la Naturaleza (Avanzado)

Es provista por la Diosa de la Naturaleza a quienes luchen por ella (Paladines), y a sus propias creaciones que defienden la tierra (Naturis).

Magia de Veneno (Semi-avanzado)

Al igual que la magia de la oscuridad, es considerada una magia prohibida, y generalmente repudiada, debido a las maldades que se han hecho con ella. Requiere de una Esmeralda para ser usada.

Magia de Sangre (Avanzado)

Es poseída por los vampiros, cuya finalidad es utilizar la sangre como fuente de poder, en lugar del maná latente, que utilizan la magia arcana y las elementales. Requiere del uso de una Hematita.

Magia del Tiempo (Avanzado)

Una magia muy rara y difícil de conseguir, muy pocos saben de su existencia, y menos aún saben dónde localizarla. Controla tu propio tiempo, o el de algún aliado, corriendo el tiempo real, tal como está.

## Profesión

Es a lo que se dedica tu personaje, o en su defecto, a lo que se ha dedicado antes de comenzar con su travesía por el mundo. Subes un nivel cada 30 puntos en la profesión.

Alquimista

Se dedica a la confección de pociones, y encantamientos  
**Requiere**. 7 Inteligencia + Alquimia + Herbolaria  
**Bonificación de trabajo:  
Nivel 0.** Crear pociones de Nivel 1.  
**Nivel 2.** Puede apilar materiales de alquimia, hasta 2 por nivel. **Nivel 3.** Crear pociones de Nivel 2.  
**Nivel 6.** Crear pociones de Nivel 3.   
**Nivel 8.** Encantar armas y armaduras (Ver forja).  
**Nivel 10.** Remover hechizo o infusión de un arma hacia un pergamino para reutilizarlo.

Armero

Se dedica a la confección de armas de fuego  
**Requiere.** 5 Inteligencia + Armamentística + Manualidades  
**Bonificación de trabajo:  
General.** Crear armas del material correspondiente, o del nivel anterior (Ver forja), además de acoplarles gemas.  
**Nivel 3.** Puede crear balas luminosas, las cuales iluminan la zona donde sean disparadas, y aplican quemadura.  
**Nivel 5.** Crear munición forzadora de cerraduras básica (Ver en armas).  
**Nivel 6.** Pueden crear balas explosivas, que agregan el daño de una bomba explosiva al daño.  
**Nivel 7.** Crear munición forzadora de cerraduras media (Ver en armas).  
**Nivel 9.** Crear munición forzadora de cerraduras mejorada (Ver en armas).  
**Nivel 10.** Puede crear balas infinitas, con solo 5 materiales.

Ingeniero

Crea armas arrojadizas, trampas y artefactos  
**Requiere.** 5 Inteligencia + 4 Agilidad + Ingeniería + Manualidades  
Subes de nivel creando objetos del nivel correspondiente.   
**Bonificación de trabajo:  
Nivel 0.** Crear trampas para osos.  
**Nivel 1.** Crear bombas explosivas.  
**Nivel 2.** Crear bombas de humo.  
**Nivel 3.** Crear bombas criogénicas (Si se tiene Joyería).  
**Nivel 4.** Crear bombas incendiarias (Si se tiene Joyería).  
**Nivel 5.** Crear bombas ponzoñosas (Si se tiene Joyería).  
**Nivel 6.** Puede crear trampas explosivas.  
**Nivel 7.** Crear bombas de confeti.  
**Nivel 8.** Crear bombas ácidas (Si se tiene Alquimia Lv3).  
**Nivel 9.** Puede crear mecanismos complejos.  
**Nivel 10.** Puede crear mecanismos a vapor (Si se tiene Herrería Lv3).   
Para las creaciones, ver en [Explosivos](#_Explosivos).

Bardo

Entretienes a las personas mediante tu música y baile, teniendo habilidades al tocar instrumentos.  
**Requiere.** 5 Carisma + Música  
**Bonificación de trabajo:  
Nivel 0. Hechizo** *“Sonata”*Lanzas una nota musical que causa una tirada de carisma como daño (1 Acción de ataque). **Nivel 1. Hechizo** *“Melodía relajante”*Cura a todos los aliados cercanos (10ft), en tantos d3 como niveles se tenga en esta profesión (*1 Acción de movimiento*).   
**Nivel 2. Hechizo** “*Melodía de combate”*Todos los aliados cercanos (15ft), obtienen un dado extra de daño (*1 Acción de movimiento*).  
**Nivel 3. Hechizo** *“Melodía de protección”*Todos los aliados cercanos (15ft), obtienen armadura mágica como nivel se tenga en esta profesión (*1 Acción de movimiento*).  
**Nivel 4. Hechizo** *“Canción de cuna”*En cada inicio de ronda, una criatura salvaje tendrá 25% de probabilidad de relajarse, y dejar de atacar (*1 Acción de movimiento*).  
**Nivel 5. Hechizo** *“Melodía de ráfagas”*Un aliado tendrá ventaja en su iniciativa (*1 Acción de movimiento*).  
**Nivel 6. Hechizo** *“Melodía terrorífica”*Al inicio de turno, un enemigo tendrá un 30% de recibir el debufo de miedo (*1 Acción de movimiento*).  
**Nivel 7. Hechizo** *“Barrera de invisibilidad”*Crea una zona encantada en un aliado (hasta 15ft, de 3x3), cualquier aliado que esté dentro de esa zona, se vuelve invisible a ojos enemigos (*1 Acción de movimiento*).  
**Nivel 8. Hechizo** *“Acto final”*Realiza una onda de sonido, que obtiene 1d10 de daño por cada hechizo de Bardo de distinto tipo hecho en el combate, incluido este (*Consume el turno completo*). Luego de ser usado, los hechizos deberán reutilizarse para el escalado.

Cantinero

Creas distintos tipos de bebidas y alimentos.  
**Requiere.** 4 Carisma + Cocina + Manualidades  
**Bonificación de trabajo:  
Nivel 1. Bebida.** Batido de frutas. (3 Frutas diferentes).  
Cura 3d4 de vida.  
**Nivel 2. Bebida.** Trago tóxico (Alcohol + Veneno)  
Cura el efecto del veneno, y al hacerlo cura 1d4.  
**Nivel 3. Bebida.** Cerveza doble (Cerveza + Cerveza).  
Cura el efecto de miedo, y al hacerlo, cura 1d4.  
**Nivel 4. Bebida.** Toque express (Vodka + Café).  
Cura el efecto de congelamiento, y al hacerlo cura 1d4.  
**Nivel 5. Bebida.** Raspado (Alcohol + Magia de hielo).  
Cura el efecto de quemadura, y al hacerlo cura 1d4.  
**Nivel 6. Comida.** Estofado (Carne + Verdura).  
Cura cualquier efecto que no cause daño

**Nivel 7. Bebida.** Brebaje de farmeo (Hoja de sauce rojo, azul, blanco, verde y una Cerveza).

Carpintero

Realizar trabajos en madera variados  
**Requiere:** 4 Agilidad + Carpintería + Manualidades  
**Bonificación del trabajo:  
Nivel 0.** Crear escudos de madera (1 de protección).  
**Nivel 1.** Crear espadas de madera (1d4).  
**Nivel 2.** Crear huertos, o taller de carpintería  
**Nivel 3.** Crear establos  
**Nivel 5.** Crear habitaciones  
**Nivel 6.** Crear cofres  
**Nivel 7.** Crear habitación de alquimia, o taller de ingeniería  
**Nivel 8.** Crear habitación de forja  
**Nivel 10.** Crear una casa

Cazador

Conocimiento de métodos para atrapar, asesinar y sacar material de animales, además de colocación y uso de trampas  
**Requiere:** 4 Combate + 4 Agilidad + Cacería + Manualidades  
**Bonificación del trabajo:**Baja en un punto la cantidad de exploraciones requeridas, en búsqueda activa de animales (Mínimo 1).  
**Nivel 2.** Pueden apilar cueros frescos hasta dos por nivel en la profesión.  
**Nivel 3.** Pueden apilar carnes al cazar, hasta uno por nivel en la profesión.  
**Nivel 6.** Pueden causar muerte instantánea a un animal de peligro 3 o menor al atacarlo, siempre que se tenga el bestiario que tenga su información.  
**Nivel 10**. Ya no se necesitará el bestiario para el Nivel 8.

Domador

Puedes domesticar criaturas para que te acompañen en tus aventuras  
**Requiere:** 5 Carisma + Montura  
**Bonificación de trabajo:  
General.** Para subir de nivel en esta profesión, se debe montar animales de transporte, o domesticar criaturas del nivel correspondiente **Nivel 0.** Puedes montar caballos u otras criaturas básicas de transporte  
**Nivel 1.** Puedes tener hasta una criatura de peligro bajo como acompañante  
**Nivel 3.** Puedes tener hasta una criatura de peligro medio o menor como acompañante **Nivel 5.** Puedes tener hasta dos criaturas de peligro medio o menor como acompañante  
**Nivel 7.** Puedes tener hasta tres criaturas de peligro medio o menor como acompañante  
**Nivel 10.** Puedes tener hasta una criatura de peligro alto como acompañante

Explorador

Conoce mejor que nadie los caminos, por lo que puede pasar más travesías de forma segura  
**Requiere:** 5 Percepción + Mapa y brújula  
**General.** Gana un punto al viajar entre pueblos/ciudades.  
**Nivel 2.** Ya no requiere mapa y brújula como requisito de profesión.  
**Nivel 3.** No pueden ser emboscados por bandidos en rutas principales.  
**Nivel 5.** Pueden saber que hay (tipo) en la siguiente exploración (No aplicable en la siguiente).  
**Nivel 6.** No pueden ser emboscados en rutas principales.  
**Nivel 10**. Pueden saber exactamente que hay en la siguiente exploración (No aplicable en la siguiente).

Granjero

Realiza cultivos para obtener alimentos  
**Requiere:** 4 Agilidad + Agricultura + Manualidades  
**Bonificación de trabajo:  
Nivel 1.** Al cosechar una fruta o verdura, tiene una probabilidad del 10% de obtener las semillas  
**Nivel 2.** Pueden apilar frutas y verduras, hasta dos por nivel en la profesión.  
**Nivel 3.** La probabilidad de obtener semillas pasa a 20%  
**Nivel 4.** La probabilidad de obtener semillas pasa a 40%  
**Nivel 5.** La probabilidad de obtener semillas pasa a 60%  
**Nivel 7.** La probabilidad de obtener semillas pasa a 80%  
**Nivel 8.** El encontrar frutas y verduras de forma salvaje, se obtiene el doble de lo obtenido  
**Nivel 10.** La probabilidad de obtener semillas pasa a 100%

Guardia

Formas parte de la guardia de la ciudad, debes realizar al menos una misión oficial a la semana, o serás expulsado de la misma. Al unirte a la guardia tendrás el equipamiento que esta utiliza a tu disposición como un préstamo, y tendrás pago extra en cada trabajo.  
**Requiere**: 4 Agilidad + 4 Combate, 4 Inteligencia o 4 Fuerza + 4 Resistencia + 2 Percepción  
**Bonificación de trabajo:** pago extra en tus trabajos, y el equipamiento de guardia de cada ciudad  
**Nivel 1.** Rango de Soldado, puedes tener el equipamiento de Guardia.  
**Nivel 3.** Rango de Cabo, puedes llevar un Soldado a tus exploraciones  
**Nivel 5.** Rango de General, puedes llevar hasta dos soldados, o un Cabo a tus exploraciones.  
**Nivel 8.** Rango de Sargento, puedes llevar hasta tres soldados, dos cabos, o un general a tus exploraciones.  
**Nivel 10.** Rango de Capitán, puedes llevar hasta tres soldados, un cabo, y un general a tus exploraciones.

Herrero

Puede crear armas, armaduras, pequeñas piezas de metal y variedades con el mismo  
**Requiere:** 6 Fuerza + 3 Agilidad + Herrería + Manualidades + Traje de herrero  
**Bonificación de trabajo:**   
**General**. Puede subir de nivel en esta profesión, confeccionando armamento del material correspondiente al Nivel en esta profesión, o al nivel anterior (Ver forja), además de acoplarles gemas.  
**Nivel 2.** Pueden apilar lingotes hasta dos por nivel en la profesión.  
**Nivel 5.** Puede mejorar el armamento, subiéndolo de nivel.  
**Nivel 7.** Puede realizar herrería con almas (Requiere Magia de almas).  
**Nivel 8.** Todo el armamento creado será Nivel 1 de base.  
**Nivel 9.** Todo el armamento creado será Nivel 2 de base  
**Nivel 10.** Todo el armamento creado será Nivel 3 de base. A partir de aquí, crear armas de cualquier lingote subirá puntos en esta profesión.  
**Nivel 15.** Todo el armamento creado será Nivel 4 de base.  
**Nivel 20.** Todo el armamento creado será Nivel 5 de base.  
Para las creaciones, ver en [Herrería](#_Herrería).

Joyero

Puede crear joyas con diferentes gemas y materiales  
**Requiere:** 4 Agilidad + Joyería + Manualidades  
**Bonificación de trabajo:  
General**. Puede subir de nivel en esta profesión, confeccionando joyas.  
**Nivel 0.** Puede confeccionar joyas de Nivel 1.  
**Nivel 2.** Puede apilar gemas, joyas y fragmentos hasta dos (tres para fragmentos) por nivel en la profesión.  
**Nivel 4.** Puede mejorar las joyas hasta Nivel 2.  
**Nivel 6.** Las joyas creadas serán de Nivel 2.  
**Nivel 8.** Puede platinar joyas, para subirlas a Nivel 3. **Nivel 12.** Las joyas creadas serán de Nivel 3.  
**Nivel 15.** Puede crear Joyas de Dones.  
Para las creaciones, ver en [Joyas](#_Joyas).

Ladrón

Dedicado a forzar las cerraduras de las puertas y cofres, a fin de buscar tesoros  
**Requiere:** 4 Agilidad + Manualidades  
**Bonificación de trabajo:  
General**. Por cada nivel en esta profesión, la dificultad de abrir una puerta o cofre, bajará en un punto.  
**Nivel 2**. Puede apilar ganzúas, hasta dos por nivel en la profesión.

Médico

Curas a otros seres o por lo menos prolongas su muerte  
**Requiere:** 4 Agilidad + 4 Inteligencia + Medicina + Manualidades  
**Bonificación de trabajo:  
General.** El nivel en esta profesión sube al tratar heridas de aliados, o confeccionar artículos de curación. Por cada dos niveles en esta profesión, se tendrá un reintento a levantar a un aliado abatido.  
**Nivel 1. Medicina.** Adrenalina. Elimina el efecto de derribo.  
**Nivel 2.** **Medicina.** Relajante. Elimina el efecto de miedo.  
**Nivel 3. Medicina.** Antibiótico. Elimina el efecto de veneno.  
**Nivel 4. Medicina.** Coagulante. Elimina todo el sangrado.  
**Nivel 5. Medicina.** Antipsicótico. Te da invulnerabilidad a magia mental por el resto de la ronda.  
**Nivel 10. Medicina.** Desfibrilación. Mediante el uso de un Berilio, se puede tratar de revivir a un aliado asesinado, sacando al menos un 11 en un d20. Se tendrá un intento adicional por cada Nivel que se tenga en esta profesión, superando al 10.

Para las creaciones, ver en [Medicamentos](#_Medicamentos).

Mercenario

Aceptas trabajos a cambio de un pago.  
**Requiere:** Unirse a un gremio de mercenarios.  
**Bonificación de trabajo:  
Pasiva.** Obtienes un 5% de descuento en Mercenarios por cada Nivel. **Nivel 3.** Puedes contratar gratuitamente a un Mercenario de Nivel 1 para una misión.  
**Nivel 5.** Puedes contratar gratuitamente a un Mercenario de Nivel 2 para una misión.  
**Nivel 7.** Puedes contratar gratuitamente a un Mercenario de Nivel 3 para una misión.  
**Nivel 9.** Puedes contratar gratuitamente a un Mercenario de Nivel 4 para una misión.  
**Nivel 10.** Las recompensas económicas de las misiones son duplicadas.

Minero

Realizas la extracción de minerales de las rocas  
**Requiere:** 4 Fuerza + Uso de pico  
**Bonificación de trabajo:   
Nivel 2**. Pueden apilar minerales, hasta 3 por nivel en la profesión.

Talabartero

Confeccionas equipamiento con cuero, y otros accesorios de utilidad **Requiere:** 3 Agilidad + Talabartería + Manualidades  
**Bonificación de trabajo:  
General**. Las piezas de armaduras podrán ser mejoradas hasta un nivel igual al de esta profesión (Max 5), siguiendo Forja (Mejora de armadura). Para subir de nivel en esta profesión, se debe usar Cuero fresco para las creaciones. Hasta nivel 5 pueden obtener puntos rompiendo equipamiento de cuero. **Nivel 1**. Crear yelmos y guantes. **Nivel 2**. Crear armaduras. **Nivel 3**. Crear riñoneras y cinturones.  
**Nivel 4.** Puede apilar cueros comunes (hasta dos por nivel en la profesión) y cueros duros (Por separado, hasta uno por nivel en la profesión). **Nivel 5**. Mejorar mochila hasta un nivel igual al de esta profesión. **Nivel 6**. Pueden reciclar la mitad del cuero de los objetos hechos con el mismo. **Nivel 8**. Pueden crear armaduras de cuero duro, que aumentan su protección en +2 por Nivel en lugar de +1. **Nivel 10**. Cualquier cuero se considerará Cuero Duro, y el Cuero fresco dará habilidades especiales en las armaduras (Ver armaduras).  
**Nivel 12.** Pueden poner hasta dos cueros de animal por pieza de armadura.

## Experiencia y niveles

Al realizar misiones o progresos de historia, obtendrás los llamados “Puntos de experiencia”; los cuales, al recabar cierta cantidad, causarán que subas de nivel. Al subir de nivel, obtendrás dos puntos de mejora, que pueden ser utilizados para mejorar a tu personaje.

Entre las opciones para utilizar los puntos de mejora están las siguientes, pudiendo elegir una opción por nivel, sin repetir (a menos que se diga lo contrario):

* Usar un punto para subir de nivel en la maldición
* Usar un punto para subir de nivel en una clase
* Usar un punto para subir de nivel en la raza
* Usar un punto para desbloquear un slot de hechizo o táctica
* Usar un punto para subir de nivel una profesión ya iniciada (Al menos en Nivel 1), que no sean Herrero, Alquimista, Guardia, Mercenario, Armero, Joyero o Bardo.
* Usar un punto para obtener 25d200 de cualquier moneda (Qurs, Kalis, o Sarix).
* Usar un punto para aprender un conocimiento básico (Se puede repetir)
* Usar un punto para aprender una magia básica (Ver en conocimientos)
* Usar un punto, para crear un hechizo o táctica, en base a conocimiento y equipo que tengas
* Usar un punto para reiniciar los usos de un don, o recuperar el arma perdida
* Usar un punto, obtienes 2d6 Tickets de Viaje gratis
* Usar dos puntos para desbloquear una nueva clase
* Usar dos puntos de mejora para distribuir tres puntos en las estadísticas, o un punto de mejora para distribuir un punto en las estadísticas.
* Usar dos puntos para aumentar tu Karma en 1d20
* Usar dos puntos para aprender una magia semi avanzada (Ver en conocimientos)
* Usar dos puntos para obtener una habilidad de la raza hibridada, que sea de nivel menor o igual a tu nivel en raza
* Usar tres puntos para subir un punto en suerte.
* Usar tres puntos para aprender un idioma (Excepto Naturis).

Un jugador **comienza en el Nivel 0**. Para subir de nivel, se deben tener los puntos de experiencia requeridos en cada uno, de la siguiente manera:

* **Nivel 1.** 15 puntos de experiencia.
* **Nivel 2.** 50 puntos de experiencia.
* **Nivel 3.** 100 puntos de experiencia.
* **Nivel 4.** 150 puntos de experiencia.
* **Nivel 5.** 250 puntos de experiencia.
* **Nivel 6.** 400 puntos de experiencia.

Los posteriores, cada 200 puntos de experiencia

## C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.5_63.pngDones especiales

El don es la capacidad especial que tiene un personaje para realizar una acción única. Cada jugador puede elegirse un don al iniciar su aventura, ningún jugador podrá elegir el mismo Don, que uno ya elegido por otro jugador, y al morir perderá este Don, y deberá cambiarlo por otro.

Algunos dones tendrán usos limitados, los cuales deberán ser reiniciados al subir de nivel, mientras que otros son habilidades pasivas, y no tendrán un límite de usos.

Los hechizos dados por los dones, no necesitarán de una gema para poder ser utilizados, a pesar de que tengan un elemento u orientación hacia un tipo de magia.

Si un don da un arma, esta podrá ser recuperada en cualquier momento por el jugador, siempre que este no la perdiera de forma voluntaria (Si el jugador la vende, regala, o es robada, perderá esa arma, y no podrá recuperarla).

Listado de dones

Don del Protagonista

Hasta una vez por partida, una tirada puede tener el valor máximo, sin la necesidad de tirar.

Don de Mano dura

Un arma a dos manos puede ser utilizada a una mano.

Don de la Magia

Iniciará el combate con un núcleo mágico por nivel (En caso de ser vampiro, iniciará con núcleos de sangre).

Don del Sanguinario

Al asesinar a un enemigo, se obtiene un dado adicional de daño (Acumulable por el resto del combate).

Don del Guionista

En caso de sacar un veinte en tirada natural de suerte, la situación se volcará totalmente a tu favor.

Don del Martillo

Empiezas la partida en posesión del “Mjolnir”, un arma a dos manos cuyo daño siempre será el del material equivalente al nivel del jugador en material (Ver forja). Esta arma causará el efecto de Estatizado, y volverá a tu mano a voluntad tras ser lanzada.

Don de la Protección

Empiezas la partida en posesión del “Escudo de Aquiles”, un accesorio que tiene una probabilidad del 10% de anular un daño, su protección será de un punto por cada nivel del jugador.

Don de la Velocidad

Siempre tendrás el primer turno durante un combate.

Don del Ciego

Obtiene la **visión maldita** (Ver [Maldiciones](#_Maldiciones)) en Nivel 2, reemplazando cualquier otra maldición. Pierde la visión completamente.

Don del Trabajador

Ganas el doble de puntos de profesión.

Don del Liderazgo

Cuando un aliado cercano a ti (10ft) requiera realizar una tirada de estadística, podrá utilizar tu tirada, si esta es más alta.

Don del Ricachón

Toda obtención de ganancia, tendrá un 10% más, y los bancos no te cobrarán comisión por cambios de moneda.

Don del Rey

Empiezas la partida en posesión de la “Excalibur”, un arma a dos manos cuyo daño siempre será el del material equivalente al nivel del jugador en material (Ver forja). Esta arma tendrá el efecto único de *Cegado*, que da doble desventaja al esquivar y atacar al afectado, durante el resto de la ronda.

Don del Espadachín Mágico

Empiezas la partida en posesión de la “Mystica”, una espada a dos manos, cuyo daño siempre será el de un arma de Cobalto. Esta arma puede conjurar cualquier magia básica (Arcana, Fuego, Hielo y Electricidad).

Don del Arquero

Empiezas la partida en posesión del “Arco de Apolo”, un arco a dos manos, hecho de madera, que usará flechas mágicas, cuyo daño será de 1d8 por Nivel del jugador. Al causar daño a un enemigo, el aliado más cercano a este, recuperará una parte del daño causado.

Don de la Sangre de Cuarzo

No podrá conjurar magia, pero también será inmune a ella.

Don de la Maldición del Dragón

Al momento de confrontarse, te transformarás en un semi-dragón, obteniendo dos puntos de resistencia natural adicional por nivel, y la capacidad de conjurar magia de fuego, que tendrá un dado adicional de daño, sin embargo, en caso de no asesinar a nadie durante la confrontación, la vida máxima se verá reducida en dos puntos, acumulable hasta beber sangre de un dragón. Los portadores de esta maldición, tendrán ventaja en Carisma al interactuar con dragones.

Don del Recolector

Aumenta la probabilidad de drop del alma de una criatura asesinada al 25%.

Don del Cowboy

Al impactar balas en un enemigo, donde la puntería superó el esquive del adversario por el doble o más, inmediatamente puedes impactarle nuevamente, sin consumir acciones de combate.

Don del Falsificador

Puedes utilizar cualquier moneda al realizar compras.

Don del Explorador

Los cofres encontrados tendrán siempre un ítem adicional, que no se romperá al destruir el cofre.

Don del Minero

Se duplica la obtención de minerales, y duplica la ratio de aparición del Platino.

Don del Cazador

Puedes conocer la debilidad de cualquier criatura luego de quitarle el 10% de la vida.

Don de la Fortuna

Los unos en tiradas de estadística, se contarán como veintes.

Don del Maestro

Puede enseñar los conocimientos generales y mágicos que sepa, a otros, sin requerir tiradas.

Don de la Carga

Aumenta el máximo de la mochila hasta 14, y empiezas con una mochila de 14 espacios. Puedes apilar cualquier objeto hasta dos; y, por cada tres puntos en fuerza, apilas uno más.

Don de la Casualidad

El personaje puede ser hibrido de una raza no hibridable, sin mantener las pasivas de esa raza.

Don del Imitador

Hasta cinco veces, cuando debas realizar una tirada enfrentada que no puedas superar, puedes empatar la tirada, causando que se repita la tirada enfrentada (o quede como empate).

Don de la Pelea

Duplica todas las probabilidades de efecto durante un combate.

Don del Profesional

Comienzas con una profesión a Nivel 10 (Excepto Herrero, Alquimista, Armero, Bardo, Guardia**,** Joyero, Domador o Mercenario).

Don del Guía

Sabrás la ubicación de cofres y entradas ocultas en Mazmorras.

Don de la Negociación

Los productos pueden comprarse hasta un 10% más barato, o vender hasta un 10% más caro, dependiendo de la tirada de Carisma al regatear.

Don del Fundidor

Podrás obtener todos los lingotes al reciclar un objeto que use los mismos, en lugar de la mitad.

Don del Especialista

Podrás cambiar armas desde tu mochila en combate, sin gastar acciones.

Don del Glotón

Podrás comer hasta tres alimentos distintos, y obtener sus efectos.

Don de la Absorción

Al recibir o bloquear un ataque mágico, recibes un núcleo (En caso de los vampiros, obtienen un Núcleo de Sangre). En caso de tener al menos 5 núcleos guardados, obtienes dos núcleos en lugar de uno.

Don de la Longevidad

Tu personaje no podrá morir por edad o causas naturales, aunque esto no evitará que envejezca.

Don del Perdón

Hasta cinco veces, el karma en lugar de disminuir, subirá en esa cantidad.

Don del Completista

Al tener Yelmo, Guantes, Pecho, Pantalones y armas del mismo material, aumenta el daño en dos dados, y la armadura en uno por nivel.

Don del Contratista

El pagarle a Mercenarios para realizar trabajos, te saldrá 50% más barato.

Don del Desafortunado

Al obtener dos unos seguidos en un tipo de tirada durante un combate, hará que todas las tiradas del mismo tipo sean de veinte durante el resto del combate.

Don del Ninja

Al utilizar únicamente armas arrojadizas, podrás lanzar hasta tres adicionales, del límite que tengas para lanzar arrojadizos.

Don del Ejecutor

Al bajar la vida de un enemigo hasta cero, este se considerará muerto en lugar de fuera de combate.

Don del Ahorrista

Al crear un objeto, tienes 50% de probabilidad de gastar un material menos (No aplica para el Platino).

Don del Cosechador

Empiezas la partida en posesión de la "Ratzor", una guadaña a dos manos, cuyo daño será igual al de un arma de Cobalto. Al asesinar a un enemigo con esta arma, tienes un 20% de probabilidad de obtener su alma, y en caso de no obtenerla, el arma obtiene un dado de daño, hasta la próxima recolección de alma con este efecto (Acumulable hasta dos).

Don del Traductor

Comienzas sabiendo todos los idiomas.

Don del Gatillo

Empiezas la partida en posesión de la "Castigadora", un arma de fuego a una mano, con munición ilimitada, que utiliza balas cuyo daño siempre será el del material equivalente al nivel del jugador en material (Ver forja). Al causar efecto con esta arma, aplicará una carga de quemadura y una de veneno en el enemigo, que explotan en el momento, causando el daño, en caso de asesinar o dejar fuera de combate por el efecto de esta arma, te curas tanto, como daño haya realizado con este efecto durante esta ronda.

Don de la Respuesta

Al esquivar un ataque, puedes inmediatamente realizar un ataque no esquivable con un arma cuerpo a cuerpo contra el enemigo atacante. Solo utilizable una vez por turno.

Don del Conocedor

Comienzas con todos los conocimientos básicos.

Don del Renacimiento

Cuando tu personaje muera, nacerá un árbol, del que saldrá el personaje nuevamente, en forma de un Naturis, perdiendo todas las habilidades de raza, y siendo reemplazadas por las de esta nueva.

Don del Iniciante

Obtienes 3 puntos de mejora adicionales al comenzar un personaje, y ventaja en lo que requiera una tirada durante una mejora.

Don del Fanático

No puedes subir la estadística de Inteligencia. Todos los aumentos de Karma son duplicados.

Don del Guerrero

Obtiene un nivel en la Clase de Guerrero (y la clase, si no la tiene).

Don del Pícaro

Obtiene un nivel en la clase de Pícaro (y la clase, si no la tiene)

Don del Clérigo

Obtiene un nivel en la clase de Clérigo (y la clase, si no la tiene)

Don del Luchador

Obtiene un nivel en la clase de Luchador (y la clase, si no la tiene).

Don del Mago

Obtiene un nivel en la clase de Mago, y un hechizo adicional (y la clase, si no la tiene).

Don del Tirador

Obtiene un nivel en la clase de Ranger (y la clase, si no la tiene).

Don del Avance

Obtienen tres puntos de mejora al subir de nivel, en lugar de dos.

Don del Platinado

Tienes probabilidad del 10% de encontrar un mineral de platino dentro de las rocas de mineral.

Don de la Fuerza

Obtienes ventaja en tiradas de Fuerza, y dos puntos en esta estadística.

Don de la Agilidad

Obtienes ventaja en tiradas de Agilidad, y dos puntos en esta estadística.

Don del Carisma

Obtienes ventaja en tiradas de Carisma, y dos puntos en esta estadística.

Don de la Resistencia

Obtienes ventaja en tiradas de Resistencia, y dos puntos en esta estadística.

Don de la Vitalidad

Obtienes ventaja en tiradas de Vitalidad, y dos puntos en esta estadística.

Don de la Percepción

Obtienes ventaja en tiradas de Percepción, y dos puntos en esta estadística.

Don de la Inteligencia

Obtienes ventaja en tiradas de Inteligencia, y dos puntos en esta estadística.

Don de la Suerte

Obtienes ventaja en tiradas de Suerte, y dos puntos en esta estadística.

Don del Guerrero Eterno

No puedes utilizar magia. Al pelear sin armadura, obtienes un dado adicional de daño por nivel (Máximo 5), y, además, cambia todos tus efectos por aumento físico (solo aplicable con un 20 natural de puntería), lo que te dará un dado adicional de daño por el resto del combate, por cada carga de aumento (Máximo 5).

Don de Afinidad animal

Permite entender a animales comunes, y estos te entiendan

Don del Incompletista

Al utilizar armas y piezas de armadura todas de diferente material, gana un dado de daño por nivel.

Don de Afinidad rúnica

Puede utilizar hasta una joya adicional en una mano, a cambio de perder el 5% de tu resistencia total, por cada joya adicional que pase las cuatro.

## Idiomas

En todo el mundo se hablan una variedad de idiomas, requeridos para comunicarse con los pobladores de esas zonas.

Un idioma puede ser aprendido fácilmente en una biblioteca, estudiando el idioma mediante un libro de traducciones, consumiendo la cantidad de días requeridos, o, usando el libro de traducciones directamente.

Revent

Es el idioma principal, más hablado en todo el mundo, es utilizado en casi todo el continente de Vaikne y de Redain.

Ledusval

Nativo y exclusivo de las tierras heladas de Glosbeheim.

Naturis

Únicamente hablado por los integrantes de la especie Naturis, inentendible para los que no lo sean. Este idioma es obtenido automáticamente al ser de la raza Naturis.

Esder

Es hablado por los dragones, y las personas nativas de Foreign Frontier, es muy difícil de aprender, pues tiene sonidos difíciles de pronunciar para aquellos que no son dragones. La mayoría de dragones pueden hablar varios idiomas, como el Revent, pero prefieren este idioma para hablar entre ellos. No es encontrado en ninguna librería, únicamente es enseñado por las escuelas de Foreign.

Selga

Un extraño lenguaje basado en chillidos y palabras difíciles de pronunciar, traído desde el inframundo por los demonios, siendo la lengua de estos.

Liven

Es una variante del Revent, compartiendo algunas palabras con este. Es hablado en el continente de Fostade, y es también el más común entre los piratas.

Terak

Siendo el idioma natal de los Orcos nacidos en Rukaklhan, es una lengua extraña, que, en muchas pronunciaciones, se golpean los dientes, causando un sonido chirriante en ciertas palabras.

Koi

En el resto de Raitosodo, se habla el Koi, una variante mucho más fina del Terak, más antigua que esta. Se cree que los Orcos moldearon este idioma debido a la dificultad que tenían los Orcos antiguos con sus colmillos.

Emión

Es lo más parecido a un lenguaje divino, pues solo es usado por los Arcángeles para comunicarse entre ellos.

## Reputaciones

La reputación es la forma en la que los personajes no jugables del mundo te conocen, y, por lo tanto, el trato que tendrán contigo. Algunas razas ya tienen cierto desprecio por parte de estos, por lo que la reputación inicial será mala, dependiendo de la personalidad de este **NPC**.

Para quitar la mala reputación, se pueden realizar encargos, misiones, dar obsequios, etc.; dependiendo de lo realizado, se podrá obtener una cantidad variable de reputación, o se perderá, en caso de aceptar la misión y no realizarla, o dar un regalo que no es de su gusto.

Al subir la reputación con los comerciantes, es posible que estos empiecen a darte regalos de igual manera, pudiendo obtener descuentos, objetos y servicios gratis, o también, objetos únicos.

Al llegar a cierto nivel alto de reputación, incluso podrán enseñarte ciertas recetas de alto nivel, para poder fabricar equipamiento de mayor calidad, ahorrar materiales, o descubrir poderes únicos.

En caso opuesto, que se llegue a un nivel muy bajo de reputación, es probable que el comerciante se niegue a venderte, o incluso sea hostil contra ti.

Al hacerse pareja de un **NPC**, la reputación subirá bastante, por lo que obtendrás las primeras ventajas en primera instancia, si es que no las tenías ya.

## C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.5_34.pngRazas

El elegir la raza es una de las decisiones más importantes al momento de crear al protagonista de tu historia, la raza va a establecer las habilidades iniciales que tiene el personaje, parte de las estadísticas, como la defensa natural que este tiene. La raza tiene ciertas habilidades que pueden ser escogidas de inicio, pudiendo desbloquear una habilidad perteneciente a la raza, como opción al subir de nivel (Ver [Experiencia y niveles](#_Experiencia_y_niveles)). Elegir una raza u otra, te dará opciones diferentes de a qué ciudad puedes pertenecer, y en que ciudades puedes aparecer. Es importante destacar, que ciertas razas tienen una reputación general poco favorable, lo que te hará iniciar con una cierta desventaja con respecto a otras, que podrías eliminar en tu travesía, al limpiar el manchado nombre de tu especie.

Al momento de elegir una raza, esta puede ser pura, con ambos padres de la misma raza, o puede ser un hibrido entre dos padres de raza pura distintas; en caso de elegir una hibridación, una de las dos razas prevalece sobre la otra, lo que se nombra como “**Raza principal**”, y la raza secundaria, como “**Raza hibridada**”.

En cada raza se establece el “Rasgo distintivo”, el cual el personaje heredará de la **raza principal**, formando parte de su apariencia física, y única raza de la que se podrá desbloquear la habilidad “Herencia”.

Las habilidades de cada raza tienen un cierto nivel, que requiere que la raza sea subida de nivel antes de poder desbloquearla, pudiendo desbloquear una habilidad cada que la raza es subida de nivel, ya sea del mismo, o de uno inferior.

De la raza secundaria, solo podrán desbloquearse hasta habilidades gastando dos puntos de mejora (Ver [Experiencia y niveles](#_Experiencia_y_niveles)).

Guía de elección de raza

La raza no podrá ser cambiada luego de elegida, por lo que es bueno tomar en cuenta ciertos puntos antes de elegir a cuál pertenecerá tu personaje.

I. Las estadísticas

Cada raza tiene estadísticas base variables, estas se sumarán a tus estadísticas como algo permanente, pueden ser positivas, o negativas.

ll. La armadura base

La resistencia de la piel varía dependiendo de la raza, por lo que cada una tendrá una resistencia base diferente, pudiendo ser algo más sólidos, o débiles.

III. La reputación

En cada apartado se describirá la reputación que la raza tiene en el mundo en general, y en cada continente, ten cuidado al momento de aparecer, pues podrías tener problemas.

IV. Las habilidades

Las habilidades de la raza pueden orientar a cierta clase, por lo que deberías ver si las habilidades que tiene tu raza, son de tu agrado al momento de iniciar en tu historia, pues quizá no sean muy compatibles con lo que esperas lograr.

V. Los puntos en profesiones

Históricamente, ciertas razas se han dedicado principalmente a ciertas tareas y trabajos, por lo que, durante tu infancia, es probable que algunos de tus parientes o conocidos hayan hecho una de estas labores, y te ha enseñado las bases de la misma.

VI. Los conocimientos

De mano con las profesiones, los conocimientos se transmiten entre generaciones, sabiendo las bases para realizar múltiples labores específicas.

### Humano

Como una de las razas más débiles en general, tanto física, como mágicamente, debieron de valerse de su ingenio, para poder construir la tecnología que les permitiera sobrevivir en este intrépido mundo.

Estadísticas base

Agilidad. 2 puntos

El ser agiles les permitió evitar los peligros durante mucho tiempo, antes de que pudieran convertirse en una de las civilizaciones más avanzadas tecnológicamente.

Inteligencia. 2 puntos

Era de suponer que una raza que ha logrado tales hazañas, no está conformada por un montón de tontos.

Suerte. 1 punto

Esto es, algo que les ayudó mucho en su momento, quizá a día de hoy le siga siendo de utilidad.

**Armadura natural.** 2 puntos

Reputación

Los humanos son considerados generalmente inofensivos, al no tener una malicia innata, como podría ser el caso de los orcos, estos siempre prefirieron mantenerse al margen de los problemas, la reputación de los humanos en todos los continentes es de 0 (Neutral).

Profesiones y conocimientos

Al sobrevivir en entornos hostiles, no se podían permitir quedarse en un lugar fijo, los humanos de antaño se dedicaban a la cacería, y la recolección de hierbas, frutas y verduras.

Cazador. Nivel 2.

Armero. Nivel 2.

Desbloquea el conocimiento de “Cacería”

Desbloquea el conocimiento de “Herbolaria”

Desbloquea el conocimiento de “Armamentística”

Rasgo distintivo

Altura. 150cm – 180cm.

Color de piel. Variables en tonos de beige y marrón.

Color de cabello. Variables en tonos de marrón, amarillo, rojo, celeste y negro.

No tienen ningún rasgo en especial en su forma física.

Habilidades

Historial de persecución (Habilidad pasiva)

Obtienen desventaja al resistirse al miedo, y el doble de probabilidad de ser causado.

Herencia (Habilidad nivel 1)

Obtienes las estadísticas, profesión y conocimientos de tu raza. El desbloquear esta con fruto de raza, solo dará las estadísticas.

Rebusque (Habilidad nivel 1)

Tienes el doble de probabilidad de encontrar plantas medicinales al buscarlas activamente durante una exploración.

Mínimo para vivir (Habilidad nivel 1)

Al lanzar tiradas de estadística con negativo, puedes contar este como cero.

Mal presagio (Habilidad nivel 2)

Podrán saber cuándo algún animal salvaje hostil se encuentre cerca.

Hipersupervivencia (Habilidad nivel 3)

Ante un peligro inmediato, se agregará dos puntos a todas las tiradas que busquen salvar al personaje de ese peligro.

Venganza (Habilidad nivel 4)

Si un aliado es abatido, obtendrás un dado de daño adicional, y un dado más contra el enemigo que abatió a tu aliado (No acumulables).

Múltiple especialidad (Habilidad nivel 5)

Puede desbloquear un segundo don.



### Orco

Conquistadores casi desde sus inicios, debido a su fatal arrogancia, la sed de sangre, y de demostrar su fuerza, creyéndose las perfectas armas de combate, debido a que, en cuanto a ejército, ellos son el que mejor resiste a los ataques, y el hecho de que no pueden ser detenidos por cualquiera durante enfrentamientos directos.

Estadísticas base

Fuerza. 2 puntos.

Utilizada como arma por esta raza, desde pequeños se le somete a entrenamiento físico intensivo, a fin de ser usados como armas en el futuro. A los orcos que han desertado de estas costumbres, esta es una práctica que sigue siendo común entre ellos.

Resistencia. 2 puntos.

En conjunto a un entrenamiento intensivo de fuerza, se mejora la resistencia, a fin que no solo sean capaces de propinar fuertes golpes, sino que además sean capaces de aguantar la respuesta.

**Armadura natural.** 4 puntos.

Reputación

Son odiados y repudiados en la mayoría de regiones, a excepción de una buena parte de Suredozo, donde está la ciudad de estos, siendo limitada su expansión por el Reino de Pandleins. La reputación general de los Orcos es de -10 (Mala).

Profesiones y conocimientos

La mayoría de orcos se dedican a la creación de armamento para el combate, o en su defecto, a quitárselo a quien tiene un armamento decente.

Herrería. Nivel 2.

Cazador. Nivel 2.

Desbloquea el conocimiento de “Cacería”.

Desbloquea el conocimiento de “Herrería”.

Rasgos distintivos

Altura. 180cm – 210cm.

Color de piel. Tonos de gris.

Color de cabello. Tonos de negro o rojo.

Los orcos cuentan con colmillos de mayor tamaño, que suelen sobresalir de la boca, y una cabeza un poco más grande, si comparamos a un humano con su cuerpo.

Habilidades

Falta de tacto (Habilidad pasiva)

Su forma tosca y agresiva de ser también forma parte de su habla, por lo que tienen desventaja en cualquier tirada de carisma, excepto en la intimidación. El uso de armas a distancia tendrá desventaja en daño.

Herencia (Habilidad nivel 1)

Obtienes las estadísticas, profesión y conocimientos de tu raza. El desbloquear esta con fruto de raza, solo dará las estadísticas.

Preferencia de contacto (Habilidad nivel 1)

No pueden utilizar ningún tipo de magia, y al usar combate desarmado, obtienen un dado adicional de daño por nivel (Escalan con dados ficticios de Fuerza, mínimo 1d6).

Contraataque feroz (Habilidad nivel 1)

Al recibir un ataque que vaya a dejarlos fuera de combate, pueden anular el daño, y curarse 1d10, apartando al enemigo una casilla (Solo usable una vez por turno enemigo).

Furia interna (Habilidad nivel 2)

Al tener 30% de vida o menos, se duplica la probabilidad de efecto en ataques físicos, y al tener 10% de vida o menos, obtiene dos dados adicionales de daño en ataques desarmados.

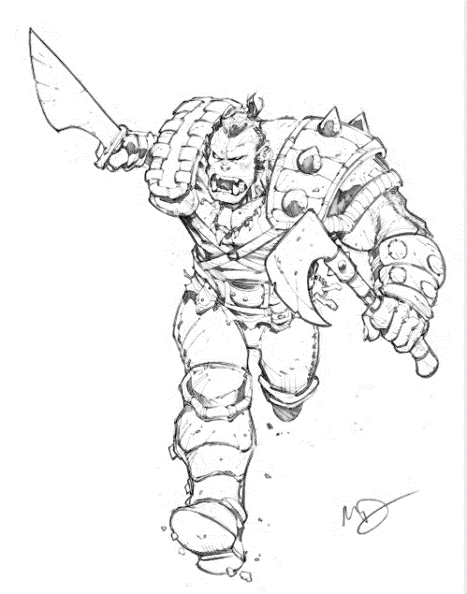
Rompe cascos (Habilidad nivel 3)

Duplica la ruptura de armadura de las armas a dos manos, y las armas a una mano, aplican rompearmadura.

Embestida titánica (Habilidad táctica nivel 4)

Pueden correr en una dirección, consumiendo una acción de ataque y movimiento; si impacta contra un enemigo, le causa tanto daño en dados de 6 (Max. 2 por nivel), como casillas se hayan recorrido, alejando al enemigo, la mitad de casillas recorridas.

Ejecución sanguinaria (Habilidad nivel 5)

Al atinar un ataque a un enemigo que tenga 10% de vida o menos, puede tomarlo, y ejecutarlo en el momento (Siempre que sea de tamaño igual o menor al orco).

### Shira

Provenientes de las heladas tierras de Glosbeheim, los Shira se han adecuado a los inhóspitos climas helados, en los cuales han aprendido a sobrevivir al frío, y a cazar la poca variedad de especies que hay en esas tierras, o al menos las que se les podía cazar fácilmente.

Estadísticas base

Resistencia. 2 puntos

Requerida para aguantar los helados vientos de su tierra natal, la piel de estos seres es impenetrable por las ventiscas salvajes.

Vitalidad. 2 puntos

El hervor de la sangre era una necesidad valiosa para mantener el calor cuando la nieve te atrapaba y requerías de tener un cálido refugio donde pasar la intrépida noche.

Combate. 1 punto

A pesar de existir bestias fáciles de matar, como osos y lobos, hay muchos peligros más amenazantes a la vida dentro de los congelados paramos del continente de Loux.

**Armadura natural.** 4 puntos

Reputación

Son generalmente desconocidos para el mundo, debido a que son confundidos con humanos comunes. Su reputación es de 0 (Neutral), debido a ser confundidos con humanos.

Profesiones y conocimientos

Son muy dedicados a la cacería, y al estudio de la magia, principalmente las magias dedicadas al control del hielo.

Cazador. Nivel 2.

Talabartería. Nivel 2.

Desbloquea el conocimiento de “Cacería”

Desbloquea el conocimiento de “Talabartería”

Desbloquea el conocimiento mágico de “Hielo”

Rasgos distintivos

Altura. 160cm – 200cm

Color de piel. Blanco.

Color de cabello. Rojo, bordo, negro rojizo.

Los hombres tienen un crecimiento

rápido en su barba, y las mujeres

suelen tener largas cabelleras.

Habilidades

Criofilia (Habilidad pasiva)

Son inmunes al daño de hielo, y al efecto del congelamiento. Al recibir una carga de quemadura, son abatidos al momento, perdiendo la mitad de la vida (Redondeado hacia arriba).

Herencia (Habilidad nivel 1)

Obtienes las estadísticas, profesión y conocimientos de tu raza. El desbloquear esta con fruto de raza, solo dará las estadísticas.

Punto frío (Táctica nivel 1)

Al atacar a un enemigo que tenga cargas de congelamiento, obtienen un 1d4 de daño por cada carga, quitando las cargas al impactar el ataque.

Danza de hielo (Habilidad nivel 1)

Moverse en climas helados, no les costará acciones de movimiento.

Escarcha del gigante de hielo (Táctica nivel 2)

Por cada 10% de vida que le falte, obtienen un punto de **armadura helada**, la cual aumenta la armadura natural por cada carga de **armadura helada**.

Porte sencillo (Habilidad nivel 3)

Pueden utilizar un hacha a dos manos, con una mano, pudiendo utilizar únicamente un escudo en su otra mano.

Rompehielos (Habilidad nivel 3)

Al atinar un golpe a un enemigo que tenga diez cargas de congelamiento, lo congela en un bloque de hielo, dejándolo fuera de combate.

Tormenta helada (Magia nivel 4)

Pueden crear una tormenta de nieve en la zona de combate, la cual colocará una carga de congelamiento a cada individuo en la zona de combate, al final de la ronda.   
(**Costo:** 3 Acciones de combate).

Forja helada (Habilidad nivel 5)

Pueden hacer una aleación de Titanio (1) y Zafiro desbloqueado (1), para hacer lingotes de Everfrost, los cuales tendrán el mismo daño que el Titanio, y el efecto de **veneno helado**, el cual colocará una carga de congelamiento al final de su turno a quien se vea afectado.

### Lhanie

Mitad hombre y mitad bestia, los Lhanies son los más conectados al mundo animal, entendiendo estos la manera de poder comunicarse de forma relativa con estos, y así, poder pedir su ayuda en este intrépido mundo.

Estadística base

Agilidad. 2 puntos.

Como rezagos de sus antepasados animales, estos poseen una forma física más dinámica, al momento de viajar por zonas complicadas, y luchar contra criaturas salvajes.

Carisma. 2 puntos.

La interacción con los animales no es igual que con las demás razas de inteligencia superior, debes ser más sutil, si no quieres que esta, en lugar de ayudarte, trate de comerte.

Armadura base. 3 puntos.

Reputación

Debido a la amistad que tienen estos con los animales, son generalmente bien vistos por las demás razas, como unos seres pacíficos, que buscan resolver los problemas con la menor violencia posible, aunque hay situaciones en las que no queda alternativa. La reputación general de 5 (Buena).

Profesiones y conocimientos

Como los mejores compañeros siempre fueron los animales carnívoros, estos se especializaron en la caza, y la búsqueda de frutas y verduras, en el caso de los Lhanies herbívoros.

Cazador. Nivel 2.

Talabartero. Nivel 2.

Desbloquea el conocimiento de “Talabartería”

Desbloquea el conocimiento de “Cacería”

Desbloquea el conocimiento de “Herbolaria”

Rasgos distintivos

Altura. 170cm – 180cm

Los colores de piel y cabello dependerán del animal originario del Lhanie.

Habilidades

Desomnivorismo (Habilidad pasiva)

No pueden comer otro alimento, que no sea el preferente de su animal originario (Carnes, o frutas y vegetales).

Herencia (Habilidad nivel 1)

Obtienes las estadísticas, profesión y conocimientos de tu raza. El desbloquear esta con fruto de raza, solo dará las estadísticas.

Casi domesticado (Habilidad nivel 1)

Tienen una probabilidad de convencer a animales salvajes, para que les acompañen en sus exploraciones, pudiendo este abandonar en cualquier momento la expedición.

Rastreo (Habilidad nivel 1)

Aumenta al doble la probabilidad de encontrar activamente animales durante una exploración.

Alimentación balanceada (Habilidad nivel 2)

Al comer un alimento preferente, obtienen el doble de beneficios.

Equipamiento natural (Habilidad nivel 3)

Pueden hacer armas y armaduras adicionales, que ocupan el espacio de funda extra, con el uso de huesos y cuero, aumentando la armadura en un punto por cada pieza, y en caso de usarse en una zona de ataque, aumenta en un dado el daño de ataque desarmado (Tirada ficticia de fuerza, sin armas), por cada pieza.

Absorción de nutrientes (Habilidad nivel 4)

Al comer un alimento preferente durante un combate, puedes renunciar al bufo que este da (Puedes obtenerlo de nuevo al comer otro alimento preferente), para curarte como una **Poción de Vida Lv2**. Puedes apilar alimentos preferentes hasta 10.

Adaptabilidad (Habilidad nivel 5)

Al derrotar a un enemigo, obtienes dos dados adicionales de daño contra enemigos del mismo tipo, hasta el final del combate.

### Turbe

Son por lo general confundidos con Lhanies enanos, aunque las razas de animales que conforman a ambos, no son las mismas, y nunca concuerdan. Los Turbes tienden a ser más juguetones que otros animales, además de que los objetos brillantes se les hace muy atractivos, por lo que tienden a investigarlos.

Estadística base

Agilidad. 2 puntos.

Su pequeña y escurridiza apariencia les da la capacidad de escabullirse rápidamente de sus enemigos.

Inteligencia. 3 puntos.

Su gran control de la magia les ha dotado de una capacidad lógica y de razonamiento superior al de otras razas más guerreras.

Suerte. -1 puntos.

No suelen ser los más afortunados, pues tienden a que les salgan las cosas mal.

Armadura base. 1 punto.

Reputación

Por su pequeña y tierna apariencia en general, son tratados como seres benignos y casi inofensivos, aunque el conocerlos a fondo podrá determinar que esto no es así en todos los casos. Su reputación general es de 5 (Buena).

Profesiones y conocimientos

Herrero. Nivel 2.

Talabartero. Nivel 2.

Carpintero. Nivel 1.

Desbloquea el conocimiento de “Talabartería”

Desbloquea el conocimiento de “Herrería”

Desbloquea el conocimiento de “Carpintería”

Rasgos distintivos

Altura. 70cm – 120cm

Los colores de piel y cabello dependerán del animal originario del Turbe.

Habilidades

Pequeñas travesuras (Habilidad pasiva)

Debido a su pequeño tamaño, no pueden utilizar armas que se consideran pesadas. Al encontrarse con objetos brillantes no pueden resistirse a revisar que son. No pueden subir puntos en suerte, de forma permanente, temporal, raza, etc.

Herencia (Habilidad nivel 1)

Obtienes las estadísticas, profesión y conocimientos de tu raza. El desbloquear esta con fruto de raza, solo dará las estadísticas.

Lanzas brillantes (Habilidad nivel 1)

Pueden apilar lanzas de madera, hasta dos por nivel. El daño de estas lanzas al arrojarlas individualmente, será de 1d10 mágico por nivel, escalando con Inteligencia. Las lanzas quedarán clavadas en el enemigo, y pueden ser retiradas con una acción de movimiento por lanza, causando 1d6 de daño verdadero, y un punto de daño verdadero a los enemigos entre ti, y las lanzas, por cada lanza (Max. 10ft).

Escurridizo (Habilidad nivel 1)

Al esquivar, pueden pasar hacia detrás del enemigo, siempre que a este se le pueda pasar por debajo, o entre medio.

Bajo tierra (Habilidad nivel 2)

Pueden crear túneles entre dos partes del mapa de combate por tres acciones de movimiento, y cruzar entre estos, a cambio de dos acciones de movimiento.

Refuerzo mágico (Habilidad nivel 3)

Pueden cambiar el daño físico, por daño mágico, agregándole 1d6 de daño al arma por nivel en la clase de mago.

Espiritualidad (Habilidad nivel 4)

Obtienen el conocimiento de magia de almas. Conseguir almas tendrá el doble de probabilidad.

Unión espiritual (Habilidad nivel 5)

Pueden consumir un alma para invocar al animal correspondiente, en forma de fantasma, como apoyo de combate, además, de obtener una de sus estadísticas, durante un combate, o una acción narrativa.

### Fjereo

Parientes lejanos de las aves, los Fjereos tienen una gran capacidad física cuando se trata de evitar peligros, debido a la capacidad de vuelo que tienen, que les permite evitar peligros cercanos, manteniéndose al margen de las adversidades.

Estadística base

Agilidad. 2 puntos.

Debido a que sus huesos son más ligeros que el resto de razas, pueden permitirse realizar maniobras más rápidas.

Percepción. 2 puntos.

El tomar altura les permite tener una mayor amplitud al momento de detectar a la lejanía.

Armadura base. 0 puntos.

Reputación

Son bastante conocidos en el mundo debido a que se les suele contratar como guías, ya que, aunque no vuelen durante largos tiempos, estos pueden tener el suficiente tiempo de tomar un vistazo, y poder advertir de posibles peligros, o rutas alternas. Su reputación es de 5 (Buena).

Profesiones y conocimientos

En sus tiempos como guías, han aprendido a explorar de mejor manera, evitando ciertos tramos peligrosos, además de ello, ciertos cazadores de tesoros los solían contratar para abrir cerraduras.

Explorador. Nivel 2.

Ladrón. Nivel 2.

Desbloquea el conocimiento de “Manualidades”

Rasgos distintivos

Altura. 130cm – 160cm

Color de piel. Varía según la especie, generalmente siendo blanco, gris o negro.

Color de plumas. Varía según la especie.

Habilidades

Aviación turbulenta (Habilidad pasiva)

La **resistencia** no les aumenta la vida. Obtienen ventaja en agilidad y percepción.

Herencia (Habilidad nivel 1)

Obtienes las estadísticas, profesión y conocimientos de tu raza. El desbloquear esta con fruto de raza, solo dará las estadísticas.

Lealtad absoluta (Habilidad nivel 1)

Al luchar con aliados, se vuelve inmune al debufo de miedo.

Alza el vuelo (Habilidad nivel 2)

Puede volar durante el resto de la ronda, a 5ft de altura por cada nivel en la raza, teniendo que tomar una ronda de descanso antes de poder volver a volar.

Alma de fénix (Habilidad nivel 2)

Al morir, el cuerpo arde en llamas, destruyendo todo el equipamiento, posteriormente, las llamas se unirán en un huevo de oro, el cual emerge en llamas nuevamente en la forma antes de morir, sin heridas, al día siguiente de consumirse. Se debe esperar otro día para volver a usar esta habilidad.

Caída en picada (Habilidad nivel 3)

Requiere “Alza el vuelo”. Mientras vuelas, puedes caer hacia un enemigo, atacándolo con el impulso de la caída, causando tantos dados de 6 de daño, por cada 5ft de distancia de vuelo, sumado a la distancia del enemigo (No puede sobrepasar la altura).

**Costo.** 3 Acciones de ataque.

Plumas afiladas (Habilidad nivel 4)

Cualquier ataque cuerpo a cuerpo que recibas, devolverá el 25% del daño recibido al enemigo como daño real (Redondeado hacia abajo). Los ataques cuerpo a cuerpo dejarán plumas clavadas en el enemigo, que tendrán un 10% de probabilidad de causar sangrado por pluma.

Tornado de plumas (Habilidad nivel 5)

Requiere “Plumas afiladas”. Puede consumir cualquier cantidad de acciones de ataque, para lanzar plumas en dirección a un enemigo (Max. 15ft), que causa tantos dados de 6 de daño, como acciones de ataque se consumieron. En caso de consumir todos los puntos de acción de ataque, se suma un dado adicional, por cada Nivel en la raza.

### Sarkas

Criaturas marinas, quienes durante mucho tiempo han conquistado los mares, debido a su buena capacidad al nadar, y su respiración subacuática avanzada, aunque temporal, les permite emboscar barcos sin ser detectados, y esconderse bajo las turbias aguas.

Estadística base

Fuerza. 2 puntos.

El nadar de forma constante los ha mantenido en buen estado físico, debido al esfuerzo al cazar bajo las profundidades.

Carisma. 2 puntos.

Antes de atacar, estos tratan, generalmente, de discutir la situación, y convencer a quien va a ser atacado, que se rinda.

Resistencia. 1 punto.

La alta presión que tiene el fondo marino los ha preparado para resistir un poco mejor los golpes de exterior.

Armadura base. 3 puntos.

Reputación

Son tratados como piratas sin moral, como unos demonios que solo llegan a querer quitarte todo, y que es mejor mantenerse apartado de ellos, pues no sabes cuándo te pueden llegar a traicionar. Su reputación general es de -5 (Mala).

Profesiones y conocimientos

Cacería. Nivel 2.

Explorador. Nivel 2.

Ladrón. Nivel 1.

Carpintería. Nivel 1.

Desbloquea el conocimiento de “Cacería”.

Desbloquea el conocimiento de “Carpintería”.

Rasgos distintivos

Altura. 160cm – 190cm

Color de piel. Sus pieles varían entre grises azulados, y tonos de celestes tenues.

Habilidades

Hidratación (Habilidad pasiva)

En cada exploración en desiertos deberá beber agua, o algún líquido sano, o tendrán desventaja en sus tiradas, hasta hidratarse. Tomar agua contaminada (Estancada) no les afecta.

Herencia (Habilidad nivel 1)

Obtienes las estadísticas, profesión y conocimientos de tu raza. El desbloquear esta con fruto de raza, solo dará las estadísticas.

Respiración acuática (Habilidad nivel 1)

Puedes mantenerte debajo del agua, durante tantos turnos, como nivel tengas en esta raza, más uno.

Ventaja marina (Habilidad nivel 2)

Obtienen un dado adicional de daño por arma, al estar peleando bajo la lluvia, o en una fuente de agua.

Escamas reforzadas (Habilidad nivel 2)

Al hidratarse, obtienen dos puntos de resistencia natural por nivel en la raza, durante el resto de la ronda (No acumulable).

Tramposo (Habilidad nivel 3)

Luego de esquivar un ataque, pueden lanzar un chorro de agua hacia el enemigo, lo cual lo dejará derribado, y le causará un punto de daño verdadero.

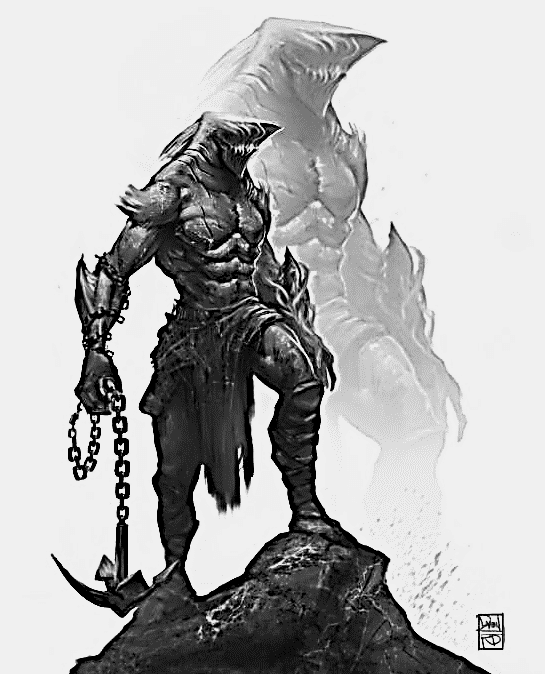
Costo. 1 Acción de ataque.

Negociación (Habilidad nivel 4)

Obtienen ventaja en tiradas de negociación y de convencimiento. En caso de fallar en este tipo de tiradas, el efecto negativo no será grave. Obtienen 5% más de oro en ventas.

Ráfaga de anguila (Habilidad nivel 5)

Requiere saber Magia de Electricidad. Al portar una joya con un Berilio desbloqueado, los ataques cuerpo a cuerpo, causarán Estatizado con un 40% de probabilidad.



### Demonios

Siendo ya una raza impura, debido al pasar de tantos años, que los demonios ya se fueron extinguiendo en esta tierra, donde su inmortalidad desaparecía, solo quedaron los herederos de estos, quienes aún portan parte del poder de sus antepasados.

Estadística base

Fuerza y Combate. 2 puntos.

Como seres originalmente creados para la guerra, nacieron ya con las capacidades físicas para enfrentarse a cualquier raza, después de tanto tiempo, sus herederos solo cuentan con una parte de esta capacidad.

Armadura base. 2 puntos.

Reputación

No son tan repudiados como los demonios puros, aunque en ciertas zonas, los ven con desconfianza. Su reputación general es de 0 (Neutral).

Profesiones y conocimientos

Herrería. Nivel 2.

Joyería. Nivel 1.

Comienzan con el conocimiento de “Herrería”

Comienzan con el conocimiento de “Joyería”

Comienzan con el conocimiento de “Fuego”

Comienzan con el idioma “Selga”

Rasgos distintivos

Altura. 150cm – 180cm

Color de piel. Blanco muy pálido, y tonos de rojo claro o morado claro.

Color de cabello. Azul oscuro, negro, o blanco.

Habilidades

Locura ancestral (Habilidad pasiva)

A partir de la tercera ronda en un combate, estos empiezan a ver a cualquier participante del combate como sus enemigos, atacando al objetivo más cercano, obteniendo un dado adicional de daño. Son inmunes a la maldición.

Herencia (Habilidad nivel 1)

Obtienes las estadísticas, profesión y conocimientos de tu raza. El desbloquear esta con fruto de raza, solo dará las estadísticas.

Preferencia por lo pesado (Habilidad nivel 1)

Obtienen un dado adicional de daño al utilizar armas cuerpo a cuerpo a dos manos. En caso de ser un tridente, obtienen un dado adicional extra.

Altas temperaturas (Habilidad nivel 2)

No son afectados por el daño de fuego, y son inmunes al daño por quemadura.

Herrería infernal (Habilidad nivel 3)

Obtienen el conocimiento de Herrería con Infernita.

Infusión ígnea (Habilidad nivel 4)

Puedes imbuir un arma cuerpo a cuerpo en fuego, cambiando su efecto por quemadura. En caso de que el arma estuviera hecha de Infernita, causa 1d6 de daño al enemigo por cada carga de quemadura que tenga.

Costo. 1 Acción de ataque y 1 Acción de movimiento

Cauterización (Habilidad nivel 5)

Absorbes todas las cargas de quemadura (De todos los participantes del combate), para curarte 1d4 por cada carga, y causando un punto de daño a cada ser del que se absorbieron las quemaduras, aplicando el siguiente efecto, dependiendo de la cantidad de cargas:

3 cargas. Tu siguiente ataque causará quemadura de forma asegurada.

5 cargas. En caso de tener desbloqueada la clase de Mago, obtienes 2 Núcleos.

7 cargas. Tu siguiente ataque tiene efecto asegurado.

10 cargas. La zona a tu alrededor (10ft) se quema, todo ser que se encuentre sobre la zona, obtiene dos cargas de quemadura al inicio de su turno

15 cargas. Tu arma se imbuye en Magia Infernal, por lo que todos los ataques tendrán 100% de probabilidad de dar dos cargas de quemadura.

25 cargas. Puedes canalizar tus hechizos de Fuego sin consumir núcleos, por el resto de la ronda (Máximo 3 hechizos por turno).

35 cargas. Explotas una carga de quemadura en cada ser del combate (Excepto tú y tus aliados), curando a tus aliados y a ti, 1d4 de vida por cada enemigo que recibió daño, y causándoles desventaja en su siguiente esquive.

### Naturis

Creados por parte de la Diosa de la Naturaleza para servirle como sus heraldos, cuidando la tierra de las creaciones de sus hermanos, y de los propios seres, para preservarla en armonía lo mejor que se pueda.

Estadística base

Carisma. 2 puntos.

Han preferido el tratar pacíficamente con las razas en lugar de recurrir a la violencia, que siempre ha sido su último recurso.

Inteligencia. 2 puntos.

Son seres muy astutos, pueden esconderse y esperar a que algo suceda, además de emboscar fácilmente a alguien, debido a su unión con lo natural.

Armadura base. 5 puntos.

Reputación

Son relativamente conocidos, más como los protectores del bosque que como una raza directamente vinculada a un dios. Su reputación general es de 5 (Buena).

Profesiones y conocimientos

Alquimista. Nivel 2.

Explorador. Nivel 2.

Granjero. Nivel 1.

Desbloquea el conocimiento de “Alquimia”.

Desbloquea el conocimiento de “Agricultura”.

Desbloquea el conocimiento de “Herbolaria”.

Rasgos distintivos

Altura. La misma altura de la raza a la que le hace mímica.

Color de piel. Distintos tonos de verde.

Habilidades

Forma natural (Habilidad pasiva)

No tienen una forma física como tal, sino que pueden replicar la de una raza a voluntad, aunque manteniendo los rasgos de su raza. Cualquier fuente de daño de fuego les causa el doble de daño. Comienzan con el Dios de la Naturaleza, y este no puede ser cambiado, hasta Nivel 3 de raza, no pueden tener puntos positivos en Fuerza o Combate (Máximo 0). La primera clase que tengan, debe ser Curandero hasta Nivel 2, antes de desbloquear otra clase. Solo pueden alimentarse de agua, frutas y verduras. Son inmunes a las maldiciones.

Herencia (Habilidad nivel 1)

Obtienes las estadísticas, profesión y conocimientos de tu raza. El desbloquear esta con fruto de raza, solo dará las estadísticas.

Crecimiento afortunado (Habilidad nivel 1)

Todas las frutas y verduras que sean obtenidas de forma salvaje, tendrán ventaja en su cantidad (Excepto frutos de raza).

Baile de la rosa (Habilidad nivel 1)

Tu cuerpo se cubre con enredaderas de espinas por tantos turnos como nivel en raza, por lo que un ataque cuerpo a cuerpo que recibas, causará sangrado al enemigo con 50% de probabilidad (No aumentable).

Regeneración (Habilidad nivel 2)

Al inicio de cada ronda, o cuando reviven, regeneran 1d4 de vida por nivel en la raza. Las amputaciones que se les realicen, solo duran una ronda.

Enredaderas (Habilidad nivel 3)

Puedes lanzar semillas a una zona hasta 20ft de distancia, a la cual le crecerán enredaderas, que atraparán a quien sea que pase sobre ellas. Pueden ser eliminadas con un golpe.

Costo. 1 Acciones de ataque.

Brotes (Habilidad nivel 4)

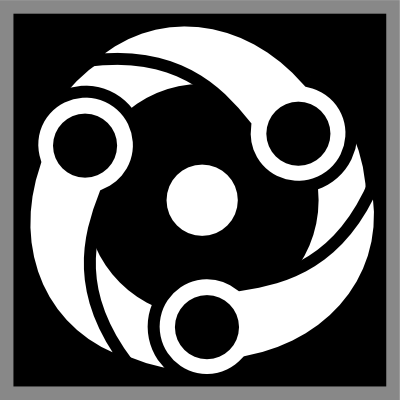
Pueden plantar pequeños brotes en el suelo (Uno por cada Nivel del jugador), que crecerán al final de la ronda, y correrán al enemigo más cercano, pegándose a su armadura y debilitándola, por lo que perderá un punto de armadura por cada brote, a los 10 puntos perdidos, romperá la armadura.

Costo. 2 Acciones de ataque.

Lanzaespinas (Habilidad nivel 5)

Requiere “Brotes”. Luego de que un brote explote, lanzará una semilla de rosa a 10ft en tu dirección, creciendo al inicio de tu turno en una Rosa lanzadora, la cual escupirá espinas al enemigo más cercano (Max. 15ft desde la planta) al invocador al inicio de cada turno, causándole envenenamiento con 50% de probabilidad al impactar. Estas Rosas pueden ser destruidas con dos golpes, o con un ataque de fuego. Al ser destruida una Enredadera, también crecerá una semilla de rosa en su ubicación.

## Clases

 Las clases son la forma en la que un jugador combate, el tipo de armas que este utiliza, y también, el tipo de daño que prefiere, ya sea por ataques cuerpo a cuerpo, a distancia, el uso de hechizos, o incluso, invocaciones.

Al comenzar la partida, no tendrás ninguna clase, y estas deben ser desbloqueadas antes de empezar a subir el nivel de las clases (Ver el apartado[**Experiencia y niveles**](#_Experiencia_y_niveles)).

Al desbloquear una clase, comenzarás en el nivel 0 de la misma, pudiendo desbloquear una habilidad a gusto, siempre que cumplas con el nivel requerido, lo mismo al subir de nivel con la clase.

El máximo de nivel que una clase requiere en sus habilidades, es de 5, aunque algunas clases pueden sobrepasar este límite, al tener habilidades que requerían un nivel superior, pero por lo general, no es necesario subirlas a más de ese nivel.

Puedes tener más de una clase en cualquier momento, siempre que se cumplan los requisitos de desbloqueo, que, por lo general, son puntos en estadísticas, o algún conocimiento.

Se puede tener hasta tres clases al mismo tiempo, pudiendo eliminar una de ellas para tener un slot libre, lo que conllevaría perder todas las habilidades que esta otorgaba, y ya no se podrá volver a obtener esa clase por parte de ese personaje.

En las clases existen ciertas sub clases, que, para poder desbloquear las habilidades de las mismas, se requiere:

1. No tener habilidades de otra subclase
2. Cumplir los requisitos de estadísticas
3. Tener el armamento que requiere para aplicar sus habilidades, sino, las habilidades no podrán ser usadas

Las subclases dan habilidades orientadas a la clase principal, y las mejoran en cierta medida. En caso de obtener una clase principal alterna que solape la clase actual, se mantendrán las habilidades, cuya subclase comparta la nueva clase.

Al elegir una subclase, esta reemplazará a la anterior, y la clase se volverá a nivel 0, perdiendo todas las habilidades, aunque todas las habilidades de la clase principal se desbloquearán al instante al obtener el nivel correspondiente en la clase.

Por el mundo pueden ser encontradas clases avanzadas, o clases alternas, las cuales pueden reemplazar, o solapar una clase actual, el solapar, hará que se borren todas las habilidades, excepto las que compartan nombre con la subclase, y el reemplazar, borra directamente todas las habilidades.

El encontrar nuevas clases, dependerá de donde se encuentre, y quien sea el instructor, siendo que varias clases pertenecen, además, a ciertos grupos.

Cuando una clase pide tener un armamento en específico, pedirá unos para poder aplicar las habilidades generales, pero, en caso de tener una sub clase, se podrán usar otras armas, que también permitirán usarlas.

### C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.5_46.pngGuerrero

Estadísticas requeridas.

Fuerza. 2 puntos.

Combate. 2 puntos.

Equipamiento usado para aumentos de daño.

Espadas cortas y espadas largas, usadas individuales.

Senescal. Lanza y alabarda.

Samurái. Katana a dos manos.

Equipamiento que no afecta en el aplicado de habilidades.

Escudos y espadones.

Principal

Alma de guerrero (Habilidad nivel 0)

Por cada nivel en la clase, aumenta la probabilidad de efecto de las armas cuerpo a cuerpo en 5% (Max. 30%).

Parry (Habilidad nivel 0)

Puedes lanzar una tirada de combate, contra un ataque cuerpo a cuerpo enemigo, y, en caso de superarlo, puedes bloquear el ataque, y de forma opcional, gastar una acción de ataque, para atacar en el momento (Sin realizar la tirada de puntería). En caso de perder en el Parry, el enemigo tendrá un dado adicional de daño.

Último esfuerzo (Habilidad nivel 1)

Requiere: Parry desbloqueado.

Al recibir un daño que fuera a ser mortal, puedes realizar un Parry sin costo a último momento. Solo puede ser utilizado una vez por ronda.

Escudazo (Habilidad nivel 2)

Al atinar un ataque, puedes realizar un ataque con el escudo que tendrá atine asegurado, y causará un punto de daño. La defensa base del escudo se duplica. Pueden desviar proyectiles mientras posean un escudo.

Defensa perfecta (Habilidad nivel 3)

Requiere: Parry desbloqueado.

Al realizar un Parry con máximo valor (20), y este sea efectivo, si se realiza un ataque, este tendrá dos dados adicionales de daño, y obtienes dos acciones de movimiento.

Pose de defensa (Habilidad nivel 4)

Puedes utilizar tu arma como un escudo (No aplica Escudazo), protegiendo igual que su equivalente en material. Deberás gastar una acción de movimiento al cambiar entre pose de defensa, y pose de ataque. No se puede atacar durante poses de defensa.

Táctica de distancia (Habilidad nivel 5)

Requiere: Parry desbloqueado

Al realizar un ataque seguido del Parry, alejas al enemigo a 5ft de ti, y en caso de que este impacte contra un objeto o pared, puedes volver a realizar un ataque sin costo contra este (Te acercas a este sin gastar acciones de movimiento de igual modo).

Senescal

Estadísticas requeridas.

Fuerza. 5 puntos.

Combate. 3 puntos.

Agilidad. 2 puntos.

Forma de desbloqueo. Ten 30 de reputación con la Guardia de Everland.

Larga distancia (Habilidad nivel 2)

Puedes atacar con lanzas y alabardas a 15ft de distancia.

Táctica de alto rango (Habilidad nivel 3)

Cada ataque acertado, tendrá una probabilidad de 5% de causar desventaja al esquive del enemigo por el resto del combate.

Avance inmediato (Habilidad nivel 4)

Cuando un enemigo se aleja de ti (5ft), puedes saltar sobre él al atacarlo para evitar su movimiento, evitando además que este esquive el ataque.

Costo: una acción de movimiento.

Samurái

Estadísticas requeridas.

Fuerza. 5 puntos.

Combate. 3 puntos.

Resistencia. 3 puntos.

Forma de desbloqueo. Ten 30 de reputación con la Guardia de Raitosodo.

Recobrar el honor (Habilidad nivel 2)

Al ser abatido por un enemigo, obtendrás ventaja en la puntería contra el enemigo que te derribó por el resto del combate.

Enfrentando el temor (Habilidad nivel 3)

Obtienes un dado adicional de daño por cada carga de miedo que tengas.

Disciplina honrada (Habilidad nivel 4)

Obtienes un dado adicional de daño al utilizar Katanas, además, obtienen un dado adicional, al usarla a dos manos.

### C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.1_55.pngPícaro

Estadísticas requeridas.

Combate. 2 puntos

Agilidad. 2 puntos.

Equipamiento usado para aumentos de daño.

Dagas y espadas cortas, y otras armas cuerpo a cuerpo usadas en dual

Equipamiento que no afecta en el aplicado de habilidades.

Armas arrojadizas

Principal

Paso ligero (Habilidad nivel 0)

Obtiene ventaja en las tiradas de sigilo.

Gran robo (Habilidad nivel 0)

Obtienen ventaja en las tiradas de recompensa tras una misión (Solo en el dinero).

Movimientos ocultos (Habilidad nivel 1)

Puede moverse sin utilizar acciones de movimiento dentro de bombas de humo.

Adenada (Habilidad nivel 2)

Al causar crítico en un ataque, obtienes una acción de ataque y una de movimiento.

Emboscada sigilosa (Habilidad nivel 3)

Requiere: Paso ligero.

Al atacar por la espalda, tienes una probabilidad del 5% de ejecutar al enemigo, si le has hecho daño.

Lanzamiento mejorado (Habilidad nivel 4)

Puedes lanzar tantos arrojadizos al mismo tiempo, como nivel tengas en esta clase.

Espejo oscuro (Habilidad nivel 5)

Al tener dos armas del mismo tipo, mejora, encantamiento y material, obtienes un dado adicional de daño por arma.

Asesino

Estadísticas requeridas.

Combate. 5 puntos

Agilidad. 4 puntos.

Forma de desbloqueo. Ten 30 de reputación con Bandidos.

Despiadado (Habilidad nivel 2)

Al aplicar efecto, además, aplica una carga de sangrado. Si este ya tiene una carga de sangrado, te curas 1d3 por carga.

Ejecución (Habilidad nivel 3)

Al abatir a un enemigo, obtienes un ataque contra este, sin consumir acciones de ataque.

Búsqueda de muerte (Habilidad nivel 4)

Al acertar un crítico, obtiene dos dados adicionales, en lugar de uno por el crítico.

Asesino sombrío

Estadísticas requeridas.

Combate. 5 puntos

Agilidad. 4 puntos.

Requiere magia de oscuridad.

Forma de desbloqueo. Ten 30 de reputación con los Asesinos sombríos.

Equipamiento usado para aplicar habilidades.

Dagas del mismo material, con un Ónix desbloqueado utilizable (Que el arma no se rompa) colocado en ellas.

Camuflaje oscuro (Habilidad nivel 2)

No será detectable visualmente en la oscuridad, aunque esta sea tenue.

Desangramiento espeso (Habilidad nivel 3)

Al asesinar a alguien, su sangre se convertirá en “Sangre negra”, la cual puede usarse para crear Viales de sombras, que imbuirán las armas en penumbra durante un ataque; este efecto disminuye la vida máxima del atacado en 10% cada que es aplicado, por el resto del combate, en lugar de causar daño.

Sombras invisibles (Habilidad nivel 4)

Mientras se encuentren en la oscuridad, pueden moverse sin gastar acciones de movimiento.

Golpe mimético (Habilidad nivel 5)

Puedes crear un clon de ti mismo de sombras, para atacar a un enemigo, teniendo cada uno, una tirada independiente. En caso de atinar ambos ataques, tu ataque obtendrá crítico, y el de tu clon, efecto asegurado.

El clon desaparecerá luego de atacar.

Costo. 2 Acciones de ataque, y 1 Acción de movimiento.

### C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.7_06.pngClérigo

Estadísticas requeridas.

Inteligencia. 5 puntos.

Equipamiento usado para aumentos de daño.

Curandero. Báculo con amatista.

Paladín. Espadas y lanzas, y escudo con emblema del Dios al que pertenece.

Principal

Protección (Habilidad nivel 0)

Tienes una probabilidad del 25% de evitar efectos físicos (Excepto perforación).

Curandero

Mejoras curativas (Habilidad nivel 0)

Todas las curaciones realizadas tendrán un dado más de eficiencia.

Medicina mágica (Habilidad nivel 1)

Puedes curar una parte de las cargas de un efecto físico que sufras, o que sufra un participante del combate, a 15ft de ti o menos.

Costo. 1 Acción de ataque.

Restauración (Habilidad nivel 2)

Curas 1d4 a un participante del combate a 15ft de ti o menos, por cada Nivel en esta clase, teniendo como máximo, el tipo de material del báculo:

* Hierro o Madera. 1 dado.
* Plata u Oro. 2 dados.
* Basalto o Cuarzo. 3 dados.
* Cobalto o Titanio. 4 dados.
* Oricalco o Luminita. 5 dados.
* Infernita. 6 dados.
* Druvix. 7 dados.

El tener el báculo platinado agrega dos dados adicionales.

Costo. 1 Acción de ataque + 1 Acción de movimiento

Aura de curación (Habilidad nivel 3)

Creas un aura de 10ft alrededor de ti, todo aliado que se encuentre dentro de ella al inicio de su turno, se cura 1d6. Solo puedes tener un aura al mismo tiempo.

Costo. 2 Acciones de ataque.

Aura de protección (Habilidad nivel 4)

Creas un aura de 10ft alrededor de ti, todo aliado que se encuentre dentro de ella, se vuelve inmune a efectos por ataques a distancia. Solo puedes tener un aura al mismo tiempo.

Costo. 2 Acciones de ataque.

Orbe de vida (Habilidad nivel 5)

Cada que saques el al menos en la mitad de los dados el valor máximo al curar a un participante del combate, obtienes un Núcleo de vida, el cuál puede ser consumido para agregar un dado más a una curación, o sacar el máximo valor en un dado de curación. En caso de curar toda la vida a un aliado utilizando tres o más núcleos de vida, también le remueves todos los efectos negativos.

Aura debilitante (Habilidad nivel 5)

Creas un aura de 15ft alrededor de ti, todo enemigo que se encuentre dentro de ella, tiene un dado de daño, y una acción de ataque menos.

Costo. 2 Acciones de ataque + 1 Acción de movimiento

Paladín

Estadísticas requeridas.

Carisma. 6 puntos.

Karma. 50 puntos.

Requiere usar un escudo con el emblema del Dios.

Lanzamiento (Habilidad nivel 0)

Puedes usar el escudo como arma arrojadiza, que puede causar derribo, con un 10% de probabilidad.

Prueba de fe (Habilidad nivel 1)

Obtienes un dado adicional de daño, por cada 20 puntos de Karma (Max 5), y 1 de Armadura mágica cada 10 puntos (Max 10). No escala con otros agregados de dados, únicamente con este y los dados base.

Rebote (Habilidad nivel 2)

Al bloquear un proyectil, puedes redirigirlo en una dirección, causando dos puntos de daño verdadero al golpear otro objetivo.

Reflejo (Habilidad nivel 3)

Requiere. Protección.

Al evitar un efecto por la habilidad de Protección, puedes causarle este efecto al mismo enemigo que lo provocó, a cambio de 5 de Karma.

Mejora geoteológica (Habilidad nivel 4)

Obtienes daño fijo (El doble) y protección en tu escudo, si ambos comparten el mismo material:

* Hierro o Madera. 0 puntos.
* Plata u Oro. 1 puntos.
* Basalto o Cuarzo. 2 puntos.
* Cobalto o Titanio. 3 puntos.
* Oricalco o Luminita. 4 puntos.
* Infernita o Druvix. 5 puntos.

Si el material está platinado, obtiene dos puntos adicionales.

Desbloqueo divino (Habilidad nivel 5)

Obtienes las habilidades de Paladín de tu Dios.

### C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.3_32.pngRanger

Estadísticas requeridas.

Agilidad. 1 punto.

Combate. 3 puntos.

Equipamiento usado para aumentos de daño.

Arcos, ballestas y armas de fuego.

Principal

Apilamiento (Habilidad nivel 0)

Puedes tener balas y flechas ilimitadas en tu inventario (a partir de las 150 unidades) y apilarlas sin límite, siempre que estas sean del mismo tipo.

Distancia prudencial (Habilidad nivel 2)

Al estar a menos de 15ft de distancia de un enemigo, tu armadura se disminuye a la mitad. Al atacar obtienes daño fijo igual al doble de tu nivel en esta clase.

Tiro a la cabeza (Habilidad nivel 5)

Al sacar 20 en puntería de forma natural (No aplica Sin escapatoria), puedes sustituir el efecto por “Tiro a la cabeza”, lo que te dará un dado adicional de daño por arma por cada dos Niveles en esta clase.

Pistolero

Estadísticas requeridas.

Agilidad. 3 puntos.

Combate. 4 puntos.

Sin retroceso (Habilidad nivel 1)

Las armas de fuego ya no tendrán desventaja en puntería.

Cambio de pólvora (Habilidad nivel 1)

Cambiar la munición de tu arma, no te costará acciones de movimiento.

Doble recarga (Habilidad nivel 2)

Requiere Cambio de pólvora

Al cambiar la munición por otro tipo, obtienes un dado adicional de daño (Se pierde si vuelves a la misma munición).

Quemarropa (Habilidad nivel 3)

Al atacar a un enemigo a 5ft de ti, obtienes ventaja en puntería, y un dado adicional de daño por arma.

Bayoneta (Habilidad nivel 4)

Requiere. Herrería del nivel correspondiente al material.

Puedes crear una cuchilla acoplable a un arma de fuego a dos manos, que tendrá el mismo daño que un arma cuerpo a cuerpo a una mano del material correspondiente. Al atinar un ataque con esta arma, tendrá un 10% de probabilidad de aplicar “Empalamiento”, que, al aplicarlo, tendrás un ataque con el arma de fuego, que no costará acciones de ataque, y no puede ser esquivado. Este efecto se quitará al realizar el disparo.

Sin escapatoria (Habilidad nivel 4)

Tu siguiente ataque tendrá máxima puntería, y efecto asegurado.

Costo. Una Acción de ataque.

Puntería rápida (Habilidad nivel 5)

Al atinar un ataque a un enemigo, puedes inmediatamente realizar un disparo con atine asegurado, a un enemigo que se encuentre a 5ft o menos de él.

Arquero

Estadísticas requeridas.

Combate. 4 puntos.

Carcaj rápido (Habilidad nivel 0)

Puedes cambiar de flechas sin gastar acciones de movimiento.

Acoplado (Habilidad nivel 1)

Puedes crear puntas de flechas, con las bombas arrojadizas, aplicando sus efectos, y sumando su daño. Estas flechas llegarán a la mitad de distancia.

Tiro triple (Habilidad nivel 2)

Lanzas tres flechas (o seis en caso de la ballesta), en cono frente a ti, causando un ataque por cada uno.

Costo. Dos acciones de ataque.

Ojo de halcón (Habilidad nivel 3)

Al atacar con el arco a máxima distancia, obtienes ventaja en la puntería, y un dado adicional de daño.

Caja de infusores (Habilidad nivel 4)

Requiere. Alquimia Lv3.

Puedes crear una Bolsa de imbuición que va acoplada como funda extra, a esta bolsa se le puede colocar una gema elemental desbloqueada (Fuego, hielo, electricidad), las flechas utilizadas desde allí, aplicarán ese efecto, adicionalmente al efecto del material.

Inmovilización destructiva (Habilidad nivel 5)

Las flechas impactadas quedarán clavadas en el enemigo. Este podrá quitárselas con una Acción de ataque, causándose tres puntos de daño. Luego de las cinco flechas clavadas, todas las flechas impactadas aplicarán efecto.

### C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.2_24.pngLuchador

Estadísticas requeridas.

Agilidad. 2 puntos.

Fuerza. 3 puntos.

Equipamiento usado para aumentos de daño.

Cestus, desarmado.

Shaolin y Tortuga marcial. Desarmado.

Principal

Golpe pesado (Habilidad nivel 0)

Tus ataques desarmados tendrán el efecto de derribo.

Combo (Habilidad nivel 1)

Por cada ataque acertado, obtienes 5% de probabilidad de efecto, con un máximo de 25% de probabilidad de efecto total, las acumulaciones se eliminan al aplicar efecto.

Manos reforzadas (Habilidad nivel 2)

Al tener guantes o atacar desarmado, obtienes un dado adicional de daño al atacar, en caso de tener guantes de cuarzo, o de un material platinado, puedes golpear con una gema desbloqueada en la mano, y aplicar el efecto de la misma.

Contraesquive (Habilidad nivel 3)

Al esquivar un ataque con el mismo valor que la precisión del enemigo, puedes realizar un contraataque, que no te costará acciones de ataque.

Espíritu de lucha (Habilidad nivel 4)

Por cada enemigo derribado, obtienen un punto de agilidad por el resto del combate.

Golpe bajo (Habilidad nivel 5)

Puedes cambiar tu efecto, por agregar un dado adicional de daño, cada dos niveles en esta clase.

Shaolin

Estadísticas requeridas.

Inteligencia. 3 puntos.

Combate. 3 puntos.

Forma de desbloqueo. Ten 30 de reputación con la Guardia de Pandleins.

Núcleos Zen (Habilidad nivel 2)

Al atinar un ataque a un enemigo, obtienes un núcleo zen.

Golpe diamante (Habilidad nivel 3)

Requiere: Núcleos Zen

Puedes consumir cualquier cantidad de núcleos zen, para obtener un dado adicional de daño, por cada cuatro núcleos consumidos, que se contará como daño mágico.

Contra efecto (Habilidad nivel 4)

Requiere. Núcleos Zen

Al recibir un efecto mágico, si tienes cinco o más núcleos Zen, puedes anular el efecto, y causar este a tu oponente.

Tornado de cristal (Habilidad nivel 5)

Requiere: Núcleos Zen

Puedes consumir veinticinco núcleos zen, para que tu siguiente ataque atinado tenga daño verdadero.

Tortuga marcial

Estadísticas requeridas.

Resistencia. 4 puntos.

Fuerza. 4 puntos.

Requiere. Ten 30 puntos de reputación con la guardia de Raitosodo.

Espalda impenetrable (Habilidad nivel 2)

No pueden recibir ataques por la espalda.

Estilo acorazado (Habilidad nivel 3)

Obtienes un dado adicional de daño, por cada punto que consume tu armadura para moverte. Además, obtienes los efectos siguientes:

2 puntos. El atinar un ataque, te dará una acción de movimiento.

3 puntos. El resistir un ataque, te dará un punto de armadura mágica por el resto del combate.

Distribución de peso (Habilidad nivel 4)

Sustituye cada dado adicional de daño que tengas, por dos puntos de armadura, además, tus armaduras consumen un punto menos para moverte.

Concentración de masa (Habilidad nivel 5)

Obtienes daño fijo en tus ataques igual a la mitad de tu defensa total.

### C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.7_33.pngMago

Estadísticas requeridas.

Inteligencia. 3 puntos.

Equipamiento usado para aumentos de daño.

Báculo o instrumentos.

Principal

Especialización (Habilidad pasiva)

Solo puedes elegir una habilidad que tenga como nombre “Mejora mágica”.

Amplificación rúnica (Habilidad nivel 0)

Obtienes 1d4 adicional de daño en tus hechizos, por cada nivel en esta clase más uno.

Costo elevado (Habilidad nivel 1)

Obtienes 5% de probabilidad de efecto adicional en el hechizo por cada núcleo gastado en el mismo.

Conocimientos acumulados (Habilidad nivel 2)

Obtienes un slot de hechizo por cada nivel en esta clase.

Afinidad mágica (Habilidad nivel 3)

Al tener dos armas y un anillo con la misma gema, obtienes un 10% adicional de efecto de la mejora mágica.

Inicio fuerte (Habilidad nivel 4)

Obtienes un núcleo de maná (En caso de ser vampiro, núcleo de sangre) al inicio del combate, por cada nivel en esta clase, y, además, obtienes un núcleo al inicio de tu turno, por cada tres niveles en esta clase.

Mago prodigio (Habilidad nivel 5)

Requiere. Haber creado cinco hechizos.

Al obtener slots de hechizos, o crear hechizos al subir de nivel, obtienes dos, en lugar de uno (Solo aplicable una de estas opciones por nivel).

Arcanista

Mejora mágica – Arcana (Habilidad nivel 2)

Requiere. Conocimiento mágico. Arcana.

La magia arcana obtiene como efecto la perforación de armadura mágica, con 5% de probabilidad (No aplica contra anulación de daño mágico).

Cronomante

Mejora mágica – Tiempo (Habilidad nivel 5)

Requiere. Conocimiento mágico. Tiempo.

Las habilidades que te permitan volver a lanzar tiradas, permitirán hacerlo dos veces. Tienes un 5% de probabilidad de tener una tirada adicional, además de las dos anteriores.

Geliomante

Mejora mágica – Hielo (Habilidad nivel 2)

Requiere. Conocimiento mágico. Hielo.

Tienes un 20% de probabilidad de duplicar la cantidad de cargas de congelamiento que el enemigo vaya a recibir.

Electromante

Mejora mágica – Electricidad (Habilidad nivel 2)

Requiere. Conocimiento mágico. Electricidad.

Tienes un 20% de probabilidad de duplicar la cantidad de cargas de estatizado que el enemigo vaya a recibir.

Piromante

Mejora mágica – Fuego (Habilidad nivel 2)

Requiere. Conocimiento mágico. Fuego.

Tienes un 20% de probabilidad de duplicar la cantidad de cargas de quemadura que el enemigo vaya a recibir.

Sanguinista

Mejora mágica – Sangre (Habilidad nivel 3)

Requiere. Conocimiento mágico. Sangre.

Al aplicar absorción te curas la totalidad del daño causado, en lugar de una parte.

Luminomante

Mejora mágica – Luz (Habilidad nivel 3)

Requiere. Conocimiento mágico. Luz.

Si una habilidad de luz en área afecta a por lo menos la mitad de los enemigos, pasa a afectarlos a todos.

Sombrío

Mejora mágica – Oscuridad (Habilidad nivel 3)

Requiere. Conocimiento mágico. Oscuridad.

Puede conjurar un esqueleto fuera de combate, con armadura y arma de hierro, para que acompañe la exploración, las estadísticas de ese esqueleto serán iguales al nivel que se tenga en esta clase (Max. 5).

Mentalista

Mejora mágica – Mental (Habilidad nivel 3)

Requiere. Conocimiento mágico. Mental.

Puedes guardar recuerdos breves dados voluntariamente dentro de una pequeña esfera, la cual reproducirá el recuerdo. Puede hacer que el enemigo olvide un hechizo o táctica hasta el final del combate.

Tósigo

Mejora mágica – Veneno (Habilidad nivel 3)

Requiere. Conocimiento mágico. Veneno.

Al abatir a un enemigo que tenga el debufo de **envenenamiento**, se volverá tóxico mientras esté abatido, por lo que todos los seres a 15ft o menos de él, obtendrán el debufo de **envenenado** al inicio de su turno.

Recolector

Mejora mágica – Alma (Habilidad nivel 2)

Requiere. Conocimiento mágico. Alma.

Aumenta la probabilidad de obtener un alma por el efecto del Jade (Ver [Gemas](#_Gemas)) a 5%.

### C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.1_71.pngArtillero

Estadísticas requeridas.

Combate. 3 puntos

Agilidad. 2 puntos

Conocimiento: Artificieria

Equipamiento usado para aumentos de daño.

Arrojadizos.

Equipamiento que no afecta en el aplicado de habilidades.

Arrojar armas.

Principal

Choque multipunto (Habilidad nivel 0)

Sube un nivel de Artificiero (Ver [Profesión](#_Profesión)). Pueden utilizar tantas arrojadizas a la vez como nivel se tenga en Artificiero para ataques hacia una zona individual.

Mecatopo silvestre (Habilidad nivel 1)

Puedes convertir las bombas explosivas en minas, pudiendo arrojar una gratis tras cada que realiza esquive, dañando a quien pise la zona que tiene una bomba. Pueden dejarse tantas minas a la vez como nivel se tenga en esta clase.

Rebote distanciador (Habilidad nivel 2)

Puedes usar *una* bomba explosiva para apartar a un enemigo de ti, cuando se encuentra cuerpo a cuerpo, y alejarte tú una casilla, tomarás daño verdadero como el daño de la bomba.

Abundancia (Habilidad nivel 3)

Puedes usar cualquier polvo de mineral como polvora.

Detonando a tiempo (Habilidad nivel 4)

Puedes crear bombas a control (Agregando un mecanismo a cualquier bomba), que explotarán cuando se decida, y pueden ser adheridas a cualquier enemigo. Se pueden adherir hasta 10 bombas, explotando en la 10 automáticamente, con ventaja en el daño.

Fuegos artificiales (Habilidad nivel 5)

Todas las bombas que arrojes, tendrán un 25% de probabilidad de aplicar quemadura, que daña en el momento, y se mantiene hasta ser eliminada (Excepto con bombas criogénicas).

Mecanomago

Bomba unificada (Habilidad nivel 2)

Se podrán crear bombas que aplicarán los efectos de dos bombas al mismo tiempo, combinando sus materiales.

Hechizo embotellado (Habilidad nivel 3)

Puedes colocar un hechizo de tu conocimiento, con daño en área, en una bomba, la cual aplicará ese efecto al explotar.

Chispas de colores (Habilidad nivel 4)

Puedes combinar con un equipo de taller, en el momento, pólvora y un fragmento de gema, para crear una bomba mágica, que copia los valores de una bomba explosiva.

Explosión viscosa (Habilidad nivel 5)

Puede colocarse Slime en la receta de las bombas, para hacer bombas de rebote, las cuales, rebotan en una cantidad igual de veces (Multiplicando las casillas que rebotó, por ejemplo, de tres en tres, o cuatro en cuatro), igual a la cantidad de slime usadas, agregando 1d4 de daño adicional por rebote, y, si abaten o matan a un enemigo, rebotarán al objetivo más cercano (Máximo 15ft), causando una parte del daño, y repitiendo.

## Divinidades

Las divinidades son esos seres que crearon el mundo, y a sus habitantes, que, tras mucho tiempo de problemas y discusiones, han decidido que, cada ser que nace en el mundo, será tomado por uno de ellos, y su alma le pertenecerá, lo que conllevará que su vida tenga más facilidades o dificultades en diferentes áreas, dependiendo de su dios.

Al momento de crear un personaje, se decidirá aleatoriamente que Dios le tocará al jugador, en el caso de que no tengan la maldición de **Sin alma**, en ese caso, no se aplicará nada de lo descrito a continuación.

Cuando se tiene un dios, estos tendrán ciertas acciones que verán beneficiadas, y otras que verán castigadas, lo que causará aumentos y disminuciones en el **Karma**, que es la reputación que tienes frente a tu Dios, además, este te proveerá de ciertas habilidades, las cuales mejoran cuando uno se convierte en Paladín (Ver clase de [Clérigo](#_Clérigo)).

Los dioses tienen una afiliación, la cual fue establecida por el propio Dios de la Justicia, para conocer cuáles de sus hermanos han sido peligrosos en algún momento.

Lista de dioses y sus habilidades

Dios del Sol.

Afiliación: Bondad.

Es uno de los dioses más viejos entre sus hermanos, siendo uno de los más serios, que no admite las bromas y el jugueteo con los seres del mundo, aunque estos no les pertenezcan. Este creó a los vampiros, como parte de un experimento con las maldiciones que se salió de control, prometiendo que no iba a dejar que los demás volvieran a cometer su error, aunque en un descuido con su hermana gemela, esta copió los resultados de su experimento como castigo a sus ciervos, pero con una maldición diferente.

Habilidades generales

Karma (General)

La subida y disminución de Karma de este Dios es arbitraria, por lo que no hay una forma fija de subir o bajar.

Alabado sea el sol (General)

Las habilidades que tengan daño de fuego, causarán una carga extra de quemadura

Lanza solar (Paladín)

Puedes conjurar una lanza hecha de fuego, utilizable a una mano junto con el escudo, que tendrá el mismo daño y efecto que un arma de Oricalco. Por cada carga de quemadura que tengan tus enemigos, ganarás un punto de daño fijo.

Costo. Una acción de ataque y una acción de movimiento.

Escudo solar (Paladín)

Puedes conjurar un escudo hecho de fuego, cuya protección y efecto será el mismo que un escudo de Oricalco. Eres inmune a la quemadura mientras portes este escudo.

Costo. Una acción de ataque y una acción de movimiento.

Diosa de la Luna.

Afiliación: Bondad.

Al igual que el Dios del Sol, fueron creados en el mismo momento, siendo gemelos, por decirlo de un modo, aunque esta, a diferencia de él, siempre ha sido más pasional y bromista, por lo que, cuando una comunidad de sus seguidores empezó a burlarse de ella y a hacer rituales en su contra, esta los castigó de una manera brutal, lanzándoles una maldición en la que estos se convertirían en bestias salvajes, pudiendo estos con el tiempo, controlar esta maldición.

Habilidades generales

Karma (General)

La subida y disminución de Karma de este Dios es arbitraria, por lo que no hay una forma fija de subir o bajar.

Maldición heredada (General)

Si tienes una maldición, esta comienza en Nivel 1.

Control de maldición parcial (Paladín. Habilidad nivel 1 en Maldición)

Pueden controlar cuando convertirse en su forma maldita, mas no pueden elegir cuando volver a su forma normal

Control de maldición total (Paladín. Habilidad nivel 3 en Maldición)

Pueden cambiar voluntariamente entre forma maldita y normal, y no reciben los efectos negativos de las maldiciones.

Diosa de la Batalla

Afiliación: Maldad

Se le prohibió durante un tiempo el tener cualquier alma a su merced, debido a que siempre ponía a sus ciervos en un estado de locura por la pelea, causando varios desastres. Todo se rompió el día que causó una guerra civil, donde murieron muchas personas, pertenecientes a tus hermanos, por lo que se le prohibió el reclamar almas durante un tiempo, aunque actualmente ya puede tener ciervos nuevamente.

Habilidades generales

Karma (General)

Obtienes 3 de Karma al ganar un combate, y pierdes 3 de Karma al perder, o huir de un combate.

Furia desenfrenada (General)

Al recibir daño, vas ganando furia igual al daño recibido. También ganan furia igual a una tirada del daño causado.

Golpe furioso (General)

Al tener 30 de Furia, tus ataques tendrán un dado adicional de daño

Grito de batalla (Paladín)

Eliminas todas las cargas de un efecto que tengas

Costo. 15 de Furia y una Acción de movimiento

Furia salvaje (Paladín)

Al tener 50 de Furia, la probabilidad de aplicar el efecto de tus armas (No el del material, magia, imbuición, etc.), tendrá 50% de probabilidad

Dualidad en rabia (Paladín)

Requiere. 60 de Karma.

No necesitas utilizar un escudo para aplicar las habilidades de Paladín, en cambio deberás usar dos Espadas largas en dual.

Negando el dolor (Paladín)

Requiere. 50 de Karma.

No recibes daño hasta tu próximo turno.

Costo. 50 de Furia y 1 Acción de combate

Dios de la Miseria

Afiliación: Maldad

El padre Dios lo creó con el fin de que nivelara un poco el estado de los mortales, creyó que había demasiada paz y felicidad en el mundo, por lo que su objetivo principal, era causar destrucción entre las propias personas, propagando enfermedades, odio, tiranía, cualquier cosa que pudiera dar algo de infelicidad a los que poblaban el mundo.

Habilidades generales

Karma (General)

Obtienes Karma cada que seas miserable, o causes miseria a alguien, también podrías perderlo por evitar la miseria, aunque no siempre es el caso.

Buscando tristeza (General)

Tienes ventaja en tiradas de Carisma que busquen entristecer a alguien.

Emanación de plaga (Paladín)

Cualquier enemigo a 5ft de ti, al inicio de su turno, obtendrá una carga de veneno.

Degeneración (Paladín)

Requiere. 40 de Karma.

Cualquier enemigo a 10ft de ti o menos, no podrá curarse, y los efectos de curación realizados por sí mismo o sus aliados, le pondrán cargas de veneno.

Destrucción interna (Paladín)

Requiere. 60 de Karma.

Todas las tiradas de daño por veneno, realizadas por un enemigo, debido a un veneno dado por ti, tendrá ventaja.

Dios de la Muerte

Afiliación: Neutral

La sobrepoblación se estaba volviendo un problema para los inmortales seres que vivían en la tierra, por lo que el padre Dios creó a este, con el fin de bajar la cantidad de seres en el mundo, volviéndolos mortales. Tras un tiempo, el trabajo empezó a agotar a este, por lo que creó unos seres nombrados como “Parcas”, cuya labor era asesinar a cualquier persona que haya vivido mucho, o que haya hecho algo por lo que mereciera morir, pero luego de que este dios abandonara el mundo, las Parcas se dieron a sí mismos nuevas órdenes, asesinar a cualquiera que se les cruce.

Habilidades generales

Karma (General)

Obtienes una cantidad variable de Karma al asesinar a alguien, o al ayudar en el asesinato

Acopio de torturas (General)

Tu siguiente ataque tendrá perforación de armadura.

Costo. 15 de Karma.

Masacre (Paladín)

Todos los seres abatidos en el combate, son asesinados.

Costo. 20 de Karma.

Guillotina (Paladín)

Requisito. 50 de Karma.

Puedes crear una Guadaña de Parca, la cual tendrá el doble de probabilidad de arrebatar un alma al asesinar con ella, el daño será el igual que la de un arma de Oricalco, y el efecto de Sangrado, el cual, al aplicarlo, explotará en el momento. Esta arma desaparecerá al terminar el combate.

Costo. 2 Acciones de ataque, y 1 Acción de movimiento

Diosa de la Naturaleza

Afiliación: Neutral

Encargada de crear toda la vegetación y los animales del mundo, siendo además uno de los dioses más permisivos, entiende que el accionar de todos es algo natural, y no algo que debe ser penalizado. Esta creó a los Naturis, a fin de que cuidaran el mundo, pues, aunque permitiera esas acciones, no le gustaba que fuera destruido solo por la avaricia y maldad.

Habilidades generales

Karma (General)

La subida y disminución de Karma de este Dios es arbitraria, por lo que no hay una forma fija de subir o bajar.

Las habilidades de este Dios ya se encuentran en la sección de [Naturis](#_Naturis), pues comparten las habilidades.

## Maldiciones

Las maldiciones, son un tipo de hechizo permanente y no eliminable, aunque limitable, generalmente lanzado por los dioses hacia sus esbirros, o siendo infecciones por parte de ciertas razas malignas. Las maldiciones cambian la forma física, y, en ciertos casos, la forma de ser de los individuos, en ocasiones las maldiciones pueden proveer de habilidades especiales al transformarse, aunque si esta transformación no es controlada, la persona puede volverse loca, y perder su mente para siempre, no pudiendo volver a su forma original.

El ser maldito te proveerá de -5 de reputación en general, en todas las zonas ajenas a Fostade, donde las maldiciones son comunes.

Bestia

Esta maldición es elegible al inicio.

Maldición creada por la Diosa de la Luna, como un castigo a sus vasallos, quienes empezaron a hacer ritos en su contra, creyendo que era su culpa el hecho de que sus cultivos no funcionaran durante una temporada. Como castigo, esta los transformó en unos seres que tomaban forma de bestias grandes y monstruosas, asustando a los visitantes ajenos a esta comunidad. Esta maldición es heredable, motivo por el cual se ha esparcido por el resto del mundo. La única forma de controlarla, es ser de los más fieles ciervos de la Diosa.

**Habilidades obtenidas**

Forma maldita (Al estar transformado)

Obtienen un aumento en su tamaño y una forma similar a la de un animal antropomórfico, por lo que no podrán usar piezas de armadura comunes. Obtienen pelaje por todo el cuerpo, de gran espesor, y más fuerza muscular en su parte superior, obteniendo un punto de fuerza por cada nivel en la maldición (Max. 3). En caso de mantenerse transformado por mucho tiempo, empieza a perder facultades mentales, por lo que, si no se toma una poción de desmaldecir antes de los dos días transformado, el jugador perderá el control del personaje.

Rugido atemorizante (Habilidad nivel 0)

Lanza un rugido que tiene 10% de probabilidad de causar miedo a todos los enemigos.

Costo. Una acción de ataque.



Garras (Habilidad nivel 1)

Pueden hacer crecer garras de mayor tamaño en sus extremidades (Púas en las puntas de los brazos en caso de los Fjereos), las cuáles hacen 1d6 de daño, por cada nivel en esta maldición (Cuenta como ataque desarmado). Estas garras aplican sangrado.

Costo. Una acción de ataque.

Sabor a sangre (Habilidad nivel 2)

Pueden atacar con sus fauces, causando una tirada de Fuerza como daño, causando una carga de sangrado asegurada. Aumenta el daño en un punto por cada carga de sangrado que ya tenga el objetivo.

Costo. Una acción de ataque, y una acción de movimiento.

Embestida cuadrúpeda (Habilidad nivel 3)

Pueden correr directo a un enemigo, embistiéndolo, causándole derribo asegurado, y posteriormente realizando un ataque con Garras, el cual no podrá esquivar.

Costo. Una acción de ataque, y una acción de movimiento.

Vampiro

Esta maldición es elegible al inicio.

Son los indiscutidos dueños de la tierra de Fostade, aunque han estado en conflicto desde ya décadas con las Bestias, quienes reclaman la mitad del territorio para ellos. Las habilidades de los vampiros se centran en el control de la sangre, debido a que esta es esencial para ellos. Un vampiro que no se alimente de la sangre de alguien de su misma raza no infectado por la maldición, terminará cayendo en la locura, y quedando como una criatura vacía, que solo caza para alimentarse, quedándose inactiva el resto del tiempo.



**Habilidades obtenidas**

Forma maldita (Al estar transformado)

Obtienen un aumento en su agilidad, en dos puntos, además, obtendrán ventaja al intimidar enemigos.

Sanguinoso (Habilidad nivel 1)

Obtienen la Magia de Sangre, y podrán desbloquear las magias de esta, subiendo niveles en esta maldición.

Infección de madera

Es un tipo de maldición, causada por las Criaturas de los árboles, un subtipo corrupto de los Naturis, que, al infectar, comienzan a transformar el cuerpo del infectado poco a poco, comiendo la piel y carne, dejando únicamente una estructura de madera y hojas. Puede ser eliminada al beber la sabia de esas criaturas, o amputando la zona antes que se siga expandiendo. Los Naturis son inmunes a esta maldición.

Sangre de dragón

Cada cierto tiempo, nace alguien con la capacidad de transformarse en una criatura escamosa, capaz de lanzar llamas, por lo que se le ha apodado como “Sangre de dragón”. Suele ser bastante temido, debido a que los anteriores que poseyeron esta maldición, terminaron convirtiéndose en seres malignos, que causaron destrucción a su paso.

Visión maldita

Obtenible con el Don del Ciego, elegible al inicio

Los portadores de la visión maldita, están condenados a siempre tener cubiertos sus ojos, debido a que, si llegaran a ver, algo terrible les pasaría, teniendo siempre que ven, sufrir un castigo, motivo por el que muchos portadores de esta maldición, prefieren el no tener sus ojos, o sellarlos permanentemente.

Visión maldita (Pasiva nivel 0)

Al ver, se requiere lanzar una tirada de suerte, en la cual puede pasar algo terrible, tan mala como el resultado de la tirada. Para obtener las habilidades de esta maldición, se requiere estar al menos un día entero, con los ojos tapados o cerrados.

Comenzando los sentidos (Habilidad nivel 0)

Obtienes +1 en percepción por cada dos puntos en la maldición.

Oído mejorado (Habilidad nivel 1)

Obtienes ventaja en tiradas de percepción, al escuchar sonidos cercanos

Defensa sonora (Habilidad nivel 2)

Sabes en qué dirección viene un ataque (Siempre que este haga ruido, mas no sabrás su ángulo).

Localización auditiva (Habilidad nivel 3)

Sabes en qué dirección viene un ataque, incluido el ángulo.

Eco localización (Habilidad nivel 4)

Puedes descubrir objetos y seres cercanos, mediante la generación de ruido, mientras más fuerte sea el ruido, más lejos podrás sentir.

Sentidos aumentados (Habilidad nivel 5)

Obtienes ventaja en tiradas que requieran otros tipos de sentidos (excepto oído, que ya fue mejorado anteriormente).

Percepción lejana (Habilidad nivel 6)

Al recibir un proyectil, puedes realizar una tirada de percepción, contra el combate de quien realizó el ataque, para desviar el mismo en caso de superarlo.

Sentido mágico (Habilidad nivel 7)

Puedes detectar la magia en objetos o seres cercanos, además de saber de qué tipo de magia se trata.

Control de ceguera (Habilidad nivel 12)

Anula la pasiva, y, además, para aplicar las habilidades, solo requerirá de cerrar los ojos, sin la penalización del tiempo.

Sin alma

Esta maldición es elegible al inicio.

Nombrados así debido a que no poseen un alma reclamable por los dioses, y debido a esto, no pueden tener un aumento disminución en su Karma.

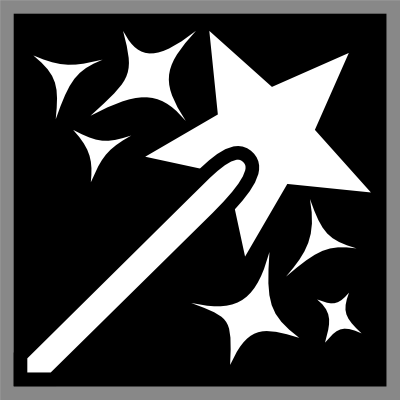
Inmunidad de alma (Habilidad pasiva)

No reciben daño por ataques al alma, ni daño por armas creadas a base de almas.

Acumulación de Karma

Pueden absorber el alma de seres muertos, y así aumentar el nivel en esta maldición. Al obtener un alma, aun se mantendrá la pasiva de inmunidad de alma,

# Magia

Una de las formas de daño, es el **mágico**, el cuál es causado mediante hechizos, o armas imbuidas. El daño mágico puede subcategorizarse, dependiendo del elemento que causó el daño (Por ejemplo, daño de fuego, de hielo, de veneno, etc.).

Los hechizos para ser realizados, pueden tener un costo, ya sea de acciones del jugador (Ver en sección de Combate), o de **núcleos de magia**. Fuera de combate, las magias pueden tener un uso más narrativo, pero al momento de iniciar un combate, puedes tener una ligera disminución de tus formas de conjurar, al ya haber utilizado hechizos recientemente.

Núcleos de magia

Los núcleos son una reserva de magia que el personaje hace, con el fin de realizar un hechizo. Para conseguir núcleos, se deben consumir acciones de ataque (igual a la cantidad de núcleos que se buscan obtener), beber pociones de maná, o tener ciertas habilidades que te den núcleos.

Al usar un hechizo, los núcleos son consumidos, siempre y cuando tengas la cantidad suficiente de núcleos para realizar ese hechizo, y, en el caso de no tener los núcleos suficientes, el hechizo no surtirá efecto.

En caso de la maldición del vampiro, los núcleos de maná son reemplazados por **núcleos de sangre**, que cuestan un 10% de la vida total, en lugar de consumir acciones.

Hechizos

Pueden ser conjurados al tener el conocimiento correspondiente al tipo de hechizo (Fuego, Hielo, Oscuridad, etc.). Aprender hechizos, puede realizarse al consumir el conocimiento de un pergamino de hechizo, siendo enseñado por un maestro en la magia, o creando tus propios hechizos.

Creación de hechizos

Consumiendo un punto de mejora al subir de nivel, puedes intentar el crear un hechizo de tu gusto, que forme parte de un tipo que conozcas.

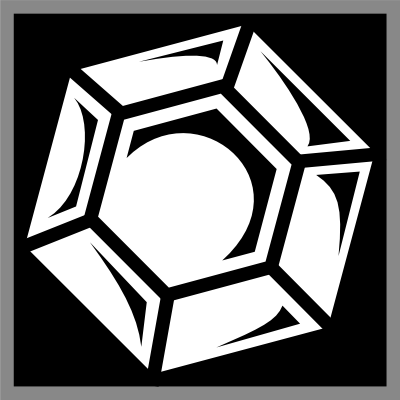
Deberás discutir con el Director de Juego, el tipo de habilidad que desees crear, explicando su efecto, daños, etc., para que este pueda darte el costo de la misma. El efecto y daños deben ser coherentes a tu nivel de mago.

Luego de decidir la magia, el Director te dirá una dificultad a superar con una tirada de inteligencia, y, en caso de superarla, podrás crear el hechizo, y nombrarlo a voluntad.

Hechizos en dirección, a objetivo, o en área

Para entender cómo funcionan los hechizos, se debe entender también, que hacen luego de salir de la gema. Algunos hechizos se mantienen en el mismo arma que los conjuró, mientras que otros, tienen un cierto rango de efecto, en el cual pueden afectar. El rango de efectividad se mide en pies (ft, o un cuadro), luego de pasado este rango, ya no tiene efectividad. Si los hechizos son lanzados en una dirección, esta seguirá su línea recta, hasta llegar al límite de su rango, o impactar, mientras que los hechizos en área, afectarán una zona limitada, o a todo el campo de batalla, en caso de no tener limite; cuando un efecto en área, no tiene un rango, significa que aplica desde la gema misma.

## Gemas

Las gemas son las utilizadas para poder conjurar hechizos. El poder de la magia como tal, viene de ellas, siempre que sean correctamente controladas.

Para que la gema funcione a su máximo poder, requiere de tener otro material que pueda canalizar la magia, aunque más importante que ello, resistirla. La mayoría de materiales pueden canalizar la magia, pero no resistirla, debido a que la sobrecarga de magia en el material al realizar un hechizo, causará la debilitación del material, y su fractura.

Los materiales capaces de soportar la magia, son el cuarzo, debido a sus propiedades de absorber la magia, y cualquier material platinado, por las propiedades mejoradoras del platino.

Un arma no puede tener más de una gema al mismo tiempo, debido a que el poder de ambas, causaría una interferencia, y, por lo tanto, que su poder se anule.

Las gemas para poder conjurar hechizos, deben estar desbloqueadas, el que una gema esté bloqueada o desbloqueada, dependerá puramente de la suerte, debido a que no hay una forma de desbloquearlas; las gemas bloqueadas, aun así, pueden ser usadas para pociones y joyas, mas no para conjurar hechizos.

Deben de estar en un báculo amoldado a la gema, debido a que, en caso contrario, no pueden conjurar correctamente los hechizos que sean externos a la gema y el material que la tiene, limitándose a imbuir el material en el que está embutido.

Los tipos de joyas que existen y la capacidad que tienen, son las siguientes:

****Amatista****

Tiene el poder de lo arcano. Su función es tener habilidades variadas, con distintas utilidades, tanto para daño, protección, efectos, etc.

Rubí

Tiene el poder del fuego. Su función es causar daño, teniendo nulas habilidades para la protección. Sus hechizos se centran en causar daño masivo a un solo objetivo, y a aumentar las cargas del debufo de **quemadura**. A pesar de poder causar fuego, esta gema no brilla.

Zafiro

Tiene el poder del hielo. Su función es el proteger, teniendo pocas habilidades para causar daño. Sus hechizos están centrados en modificar el campo de batalla, y en aumentar las cargas del debufo de congelamiento.

Berilio

Tiene el poder de la electricidad y el magnetismo. Su función es causar efectos negativos en el oponente, y causar daño bajo pero constante. Sus hechizos se centran en tener beneficios contra enemigos que usen armaduras de metal, o que requieran de moverse mucho, teniendo como ventaja para ello, el debufo de estatizado.

Diamante

Tiene el poder de la luz. Su función es causar daño en área. Sus hechizos se centran en el daño a varios enemigos al mismo tiempo, teniendo un daño medio.

Ónix

Tiene el poder de la oscuridad. Su función es el de utilizar las sombras, y la necromancia para poder causar daño, principalmente siendo un invocador.

Jade

Tiene el poder del control de almas. Busca utilizar las almas recolectadas o recibidas, para convocar a las criaturas como espectros, que apoyen en el combate, o al utilizar sus habilidades innatas para alguna utilidad. Tiene la probabilidad del 1% de recolectar el arma de alguien que asesinó, o ayudó a asesinar.

Perla

Tiene el poder del control de la mente. Crea ilusiones en tus enemigos, y busca entre sus recuerdos para encontrar la forma de atormentarlo, y vencerlo usando algo más que lo físico para vencer, la conciencia.

Esmeralda

Tiene el poder del veneno. Su función es aplicar veneno, para causar bastante malestar de forma pasiva, aumentando el daño de las habilidades mientras más envenenes al rival, con el debufo de **envenenado.**

Hematita

Tiene el poder del control de la sangre. Utilizas la sangre como fuente de poder y arma. Sus habilidades se basan en la absorción de sangre, y el redirigirla para curar o dañar. El efecto correspondiente a la gema es la **absorción**.

Algunos usos de las gemas

Debido a sus capacidades mágicas, las gemas tienen una gran variedad de usos, entre ellos:

* La magia, como ya se ha explicado con anterioridad
* Al romperlas, los pedazos pueden usarse en alquimia y joyería.
* Como artículos de decoración
* Al usarlas enteras en armas y armaduras, pueden proteger del efecto que proveen, o causarlo, en caso de usarse en un arma.
* En la medicina, como es el caso del berilio
* Para usos cotidianos, como el encender un fuego.
* El usar una caja sellada, junto a un zafiro, ayudaría a conservar los alimentos.

Excepciones a los materiales

Ciertos materiales pueden soportar algunos tipos de gemas, debido a que poseen propiedades mágicas similares. Entre estos materiales están el Oricalco y la Infernita, que pueden soportar al Rubí, y la totalidad de su poder, sin la necesidad de estar platinados, o el Cobalto, que puede soportar al Berilio.

Otro material con una capacidad especial, es el Druvix, que puede soportar, no solo una gema, sino que las propiedades del material, permite tener dos gemas al mismo tiempo, y que estas no se anulen entre sí, y, en caso de que tenga dos gemas iguales, estas se potencien entre sí, sumando las probabilidades de efectos, y los daños.

## Infusiones

Las infusiones pueden aplicarse rápidamente en un arma, mediante hechizos, o viales de infusión, en el caso de las armas cuerpo a cuerpo. El efecto actuará como un encantamiento sobre el arma de forma temporal, cambiando el daño por mágico, y permitiendo aplicar el efecto correspondiente de la magia.

La infusión dura hasta que se aplique el daño, que es momento donde desaparece la infusión.

# Creación de equipamiento

## C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.5_93.pngEquipo de creación

Algunos artículos para su creación, requieren de tener un cierto equipamiento, el cual puedes cargar contigo, o tenerlo en un lugar fijo. Entre el equipo podemos encontrar, herramientas y estaciones.

Para la **herrería**, **joyería** y **armería**, es necesario tener una forja, con la cual poder fundir y moldear los lingotes.

Para la **alquimia**, se requiere una estación de alquimia, la cuál puede ser llevada en la mochila, para confeccionar rápidamente pociones hasta Nivel 1, o también en un laboratorio de alquimia, que te permitirá realizar el resto.

Para realizar trabajos de **talabartería**, requieres de tener un equipo de talabartero, el cuál va en el inventario, y no te limita de ninguna manera.

Al crear bombas con **ingeniería**, o para trabajar en **carpintería**, requieres un taller.

Tanto el taller, como el laboratorio de alquimia y la forja, se pueden poner en una habitación especial de una casa de tu propiedad, o alquilándola al comerciante en particular de una localidad.

## Recetas

Cierto equipamiento para ser creado, requiere primero de tener la receta con la cual esta se hace.

En el caso de las armas de platino, requieres la receta del arma de platino, y la receta de la aleación del platino con el material correspondiente, otras armas que requieren de tener la receta o el manual para crearlas, es el **Oricalco**, la **Infernita**, el **Druvix** y la **Luminita**. En caso de que se quiera realizar una aleación de Platino, con un material que requiera también la receta o manual, se requerirán todas las recetas correspondientes, la receta del arma de platino, la receta del material, y la receta de la aleación entre el platino y ese otro material.

Una vez aprendida la receta, esta quedará guardada entre los conocimientos del jugador, pudiendo dar a otra persona la receta, para que también la aprenda.

Una vez aprendida la receta, en cualquier momento el jugador puede crear un pergamino con la receta, y dársela a un aliado para que la aprenda.

## Obtención de materiales

Las creaciones requieren de utilizar materiales distintos para confeccionarlos, siendo bastante intuitivo el que se requiere, aunque en las siguientes páginas, se describirán las creaciones por cada profesión, siempre que esta necesite de ser más descrita que en su propia profesión (Ver [Profesión](#_Profesión)).

Algunos conocimientos ayudan de mejor manera a encontrar los materiales necesarios, siendo la Herbolaria más útil para la Alquimia, y la Minería para encontrar los minerales para crear lingotes usados en varias profesiones; solo hay que utilizar la lógica para combinar conocimientos y profesiones, y así facilitar el encontrar las materias primas.

Los materiales provenientes de animales, requieren del Conocimiento de Cacería para poder ser aprovechados de mejor manera, debido a que la mayoría se pierde si no se tiene este conocimiento.

## C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icons8_89.pngMetales, rocas y lingotes

En el caso de la herrería, joyería, armamentística, y otras artes que utilizan distintos tipos de materiales, podemos encontrar distintos tipos, los cuales pueden ser sintetizados y purificados en lingotes de este material. La forma más sencilla de obtener minerales, es en las minas, donde se encuentran varias menas de estos, o en meteoritos que suelen caer en distintas zonas, o incluso podrías ver uno caer, e ir hacia él. Todos los materiales inferiores requieren únicamente de dos minerales para hacer un lingote, mientras que los materiales medios, requerirán de tres, y los materiales superiores, de cuatro minerales. Entre los materiales destacados, podemos encontrar.

Cobre

Material inferior. El material más débil, en cuestiones de resistencia, tanto así, que no es utilizado para hacer armas o protección, sino para confeccionar artículos que no requieran de ser resistentes.

Hierro

Material inferior. Es uno de los más comunes, encontrado en mayor cantidad, y que tiene múltiples aplicaciones para la vida diaria. Se suele utilizar para las piezas de carros, moldes para los hogares, utensilios, herramientas de trabajo, etc.

Plata

Material inferior. Es un poco menos común que el hierro, pero tiene unos usos similares, agregado a que es usado en la joyería, al ser un material fácil de moldear, y que no pierde su color blanco brillante con el pasar del tiempo.

Oro

Material inferior. Se encuentra bastante fácil, junto con la Plata, con la diferencia que es más difícil de moldear, y, por lo tanto, menos utilizado por los herreros, aunque sigue teniendo popularidad con los joyeros.

Basalto

Material medio. Rocas negras obtenidas en zonas volcánicas subterráneas, se las suele encontrar en ciertos minerales, unidos a estos, aunque en menor cantidad. Tiene una capacidad de daño muy alta, al poder afilarse más que otras armas, aunque su mayor desventaja, es su fragilidad, pudiendo romperse al usarse en combate.

Cuarzo

Material medio. Una roca de color blanco pálido con la capacidad única de absorber la magia, por lo que se utiliza para hacer báculos, armas con gemas para aumentar su poder mágico, o armaduras que repelan la magia.

Titanio

Material medio. Este metal de color gris verdoso, tiene una capacidad tóxica, la cual luego de fundirse, suele ser algo nociva para las heridas que toquen su filo.

Cobalto

Material medio. Es capaz de absorber y generar electricidad, manteniéndola dentro de sí, por lo que el usarla en combate, generalmente descargará esta energía. Es de un color azul brillante, y no suele encontrarse muy a menudo. Tiene las capacidades de aguantar el poder del Berilio.

Oricalco

Material superior. Es una roca de color rosa brillante, que se encuentra como impurezas en los minerales más comunes. Irradia un inusual calor, y es capaz de soportar el poder del Rubí.

Luminita

Material superior. Solo obtenible mediante los meteoritos, la Luminita, siendo una piedra gris con un leve brillo azulado, capaz de aumentar el poder de los seres malditos, al ser portada por estos en equipamiento.

Infernita

**Material superior.** Llegó a la tierra por parte de la invasión de los demonios, explotando en muchos cometas desde los portales, y uniéndose a otros materiales. Tiene una capacidad de generar calor aun mayor que la del Oricalco

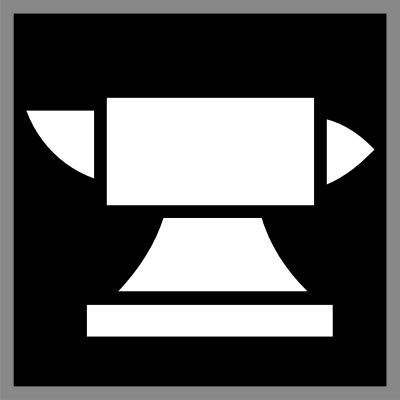
Platino

Material superior. Por sí mismo, no tiene mucha utilidad, su verdadera capacidad se destaca al unirse con otros materiales, para conformar aleaciones que potencian los materiales originales.

Druvix

Material desconocido. Es el material que conforma las armaduras y armamento de los arcángeles, no se sabe cómo este puede obtenerse, solo es conocido que su poder es mayor al que cualquier material común o platinado puede alcanzar.

## Forja

****Para forjar armamento, debes tener el nivel requerido de una profesión, para desbloquear la capacidad de crear distintos objetos de correspondientes materiales. Algunos trabajos como los de herrería y armamentística, piden tener un nivel en la profesión, para poder utilizar un material.

Los materiales correspondientes a cada nivel de la profesión, son los siguientes:

* Nivel 0. Cobre
* Nivel 1. Hierro
* Nivel 2. Plata y oro
* Nivel 3. Cuarzo
* Nivel 4. Basalto
* Nivel 5. Titanio
* Nivel 6. Cobalto
* Nivel 7. Oricalco e Infernita
* Nivel 8. Luminita
* Nivel 9. Platino
* Nivel 10. Druvix

Al tener el nivel correspondiente de la profesión, puedes crear objetos referentes a esa profesión, del material correspondiente a su nivel, y los niveles inferiores.

Puedes crear objetos platinados, luego de desbloquear el Nivel 9 en la profesión, utilizando la mitad de los materiales requeridos por el objeto del material correspondiente, y la otra mitad con el Platino; hay que recordar, que requieres la receta de la aleación del Platino con el material buscado, y la receta del objeto de Platino que deseas hacer, de esa forma, tendrás un objeto platinado.

La mayoría de objetos que están hechos con lingotes se pueden reciclar (A excepción de aquellos que fueron también hechos con almas, los objetos de dones, y el armamento de Druvix), obteniendo la mitad de sus materiales (redondeado hacia abajo, excepto uno, que se seguirá considerando uno).

Cuando se forja, se pueden crear residuos, como es el caso de los **polvos**, que tienen un 50% de probabilidad de ser suficiente para llenar un vial, teniendo distintos usos, como en la **alquimia** (Ver [Pociones](#_Pociones)), y Joyería.

## Herrería

La herrería confecciona armamento para combate, o piezas para supervivencia. Entre estas opciones, están las armas, armaduras, escudos, y armadura para mascotas.

Los materiales requeridos por pieza, son los siguientes. En caso de no estar el objeto en particular, se puede usar uno de tamaño similar para tomar la cantidad como referencia.

|  |  |
| --- | --- |
| **Objeto** | **Material requerido** |
| Arma a una mano | 2 lingotes |
| Arma a dos manos | 4 lingotes |
| Arco | 3 lingotes + 1 Cuero |
| Ballesta | 6 lingotes + 1 Cuero + Mecanismo simple |
| Cota de malla | 5 lingotes |
| Armadura (Peto) | 8 lingotes |
| Yelmo y escudo | 3 lingotes |
| Guantes | 2 lingotes |
| Pantalones | 6 lingotes |
| **Armaduras para mascotas (Referencia de tamaños)** | |
| Armadura para perro | 5 lingotes |
| Armadura para wyvern | 15 lingotes |

## Mejoras de equipamiento

Se describen los materiales requeridos pon nivel, y tipo de equipo, para subir estos de nivel. Las armas platinadas cuentan como armas Nivel 5. Las mejoras aquí mencionadas son para armas a una mano, para armas a dos manos, se requiere el doble (Hasta el nivel 4).

Armas de filo

Nivel 1. 2 lingotes del mismo material

Nivel 2. 4 lingotes del mismo material

Nivel 3. 6 lingotes del mismo material

Nivel 4. Utilizar un afilador especial

Nivel 5. Colocar un encantamiento en el arma (Ver Alquimia).

Aumenta en 1 punto fijo por nivel el daño del arma, y su efecto en 5% cada dos niveles.

Armas contundentes

Nivel 1. 3 lingotes del mismo material

Nivel 2. 5 lingotes del mismo material

Nivel 3. 7 lingotes del mismo material

Nivel 4. Realizar una aleación con cuatro lingotes de diferente material al arma (No cambia sus atributos).

Nivel 5. Colocar un encantamiento en el arma (Ver Alquimia).

Aumenta en 1 punto fijo por nivel el daño del arma, y su efecto en 5% cada dos niveles.

Protecciones

Nivel 1. 3 lingotes del mismo material

Nivel 2. 5 lingotes del mismo material

Nivel 3. 7 lingotes del mismo material

Nivel 4. Utilizar un pulidor de armadura

Nivel 5. 10 lingotes del mismo material.

Aumenta en 1 punto fijo por nivel la protección de la pieza.

Armas especiales

Las armas especiales cuestan 50% agregado al de los materiales para poder ser mejoradas, y solo se pueden mejorar una vez por nivel del jugador.

## C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Joyeria.pngJoyas

Para crear joyas se requiere de tener lingotes de ciertos materiales, el conocimiento de **joyería**, y fragmentos de gemas desbloqueadas, a fin de usar sus poderes para mejorar las joyas, y brindar de habilidades especiales las mismas.

Realizar cualquier armazón de un anillo, costará un lingote, excepto en el caso del **platinado**, el cual requiere de la receta de la aleación de ambos materiales únicamente. El joyero no sigue las reglas de nivel de profesión para el platinado, sino que sigue el de su propia profesión (Ver [Profesión](#_Profesión)), el resto de materiales, sigue la misma guía.

Los efectos por cada nivel de la joya, se ven separados en la descripción por una barra (“/”). Las joyas para ser subidas a Nivel 3, requieren el platinado de la joya.

Armazón de anillo

Necesario para hacer todo tipo de anillos, el hacer uno, dará puntos en joyería, hasta el nivel 4 máximo. El armazón será del material agregado además del basalto. Hacer armazones requerirá nivel de herrero, y los requisitos correspondientes del material (Ej. Libro de herrería).

Materiales. Lingote de basalto (1), otro lingote (1).

Joya de Filo

Obtienes 1/3/5 de daño fijo en ataques cuerpo a cuerpo.

Materiales. Armazón de cobre (1), fragmento de rubí (4).

Nivel 2. Polvo de oro (2).

Joya de Vitalidad

Aumenta la vitalidad en 1/3/5.

Materiales. Armazón de oro (1), fragmento de zafiro (1), fragmento de hematita (4).

Nivel 2. Fragmento de ónix (1), fragmento de amatista (1).

Joya de Lucha

Aumenta tus Acciones de ataque en 1.

Platinado. Aumenta tus acciones de ataque en 2.

Materiales. Armazón de oro (1), fragmento de berilio (6).

Joya de Sabiduría

Aumenta la inteligencia en 1/3/5.

Materiales. Armazón de plata (1), fragmento de zafiro (2)

Nivel 2. Polvo de oro (2), fragmento de amatista (2).

Joya de Incineración

Aumenta el daño de los ataques de fuego en 1/3/5.

Materiales. Armazón de cuarzo (1), fragmento de rubí (4).

Nivel 2. Polvo de oricalco (2), polvo de basalto (1).

Joya de magia

Comienzas el combate con 1/2/4 núcleos de maná

Materiales. Armazón de titanio (1), fragmento de rubí (1), fragmento de zafiro (1), fragmento de berilio (1), fragmento de amatista (1)

Nivel 2. Polvo de oro (2), Hoja de sauce dorada.

Joya de profesión

Efecto no acumulable. Al usar un efecto de profesión, puedes contar el siguiente nivel como desbloqueado para usar sus efectos.

**Materiales**. Armazón de titanio (1), fragmento de Jade (4), fragmento de ónix (4), fragmento de hematita (4).

Joya de Estadística

Aumenta una estadística en 1 punto.

Platinado. Aumenta una estadística 2 puntos.

Materiales. Armazón de plata (1), fragmento de hematita (1), polvo de basalto (2), polvo de oro (5), polvo de plata (5)

Joya conjuradora

Permite usar la magia de una gema desbloqueada.

Materiales. Armazón platinado (1), gema desbloqueada (1).

Joya detectora de metales

Permite encontrar cofres ocultos al explorar (5/10/15 usos).

Materiales. Armazón de oro (1), Polvo de hierro (2), Fragmento de Perla (1), Fragmento de Ónix (1), Polvo de oro (3), Fragmento de Rubí (1)

Nivel 2. Fragmento de esmeralda (4), Fragmento de amatista (2).

Joya reflectante

Evade un ataque enemigo, y le devuelve el daño. Se rompe tras cada uso.

Materiales. Armazón de basalto (1), Polvo de titanio (2), Polvo de oro (2), Fragmento de ónix (2), Fragmento de diamante (2)

Joya de Don

Aleatoriamente la joya aleatoria que puede proveer uno de los siguientes dones mientras se la porte:

1. Mano dura
2. Magia
3. Guionista
4. Velocidad
5. Trabajador
6. Liderazgo
7. Ricachón
8. Sangre de cuarzo
9. Recolector
10. Cowboy
11. Falsificador
12. Explorador
13. Minero
14. Cazador
15. Maestro
16. Carga
17. Imitador
18. Pelea
19. Guía
20. Negociación
21. Fundidor
22. Especialista
23. Glotón
24. Absorción
25. Perdón
26. Contratista
27. Desafortunado
28. Ninja
29. Ejecutor
30. Ahorrista
31. Respuesta
32. Guerrero
33. Pícaro
34. Clérigo
35. Luchador
36. Mago
37. Tirador
38. Artillero
39. Avance
40. Platinado
41. Fuerza
42. Agilidad
43. Carisma
44. Resistencia
45. Vitalidad
46. Percepción
47. Inteligencia
48. Suerte
49. Guerrero eterno
50. Afinidad animal

Materiales. Armazón de platino (1), fragmento de cada tipo de gema (1), vial de sangre de dragón (1).

## Arcos

Los arcos son las armas con más distancia (Si no contamos el rifle de precisión), que te permiten mantenerte a una distancia segura, e incluso atacar sin ser detectado.

Los arcos requieren de seis lingotes de metal o roca, lo cual influirá en el rango de tiro que estos tendrán, y un **hilo de cuero**.

Los rangos de cada material se ven en la sección de Combate.

## Flechas

Para crear flechas, requieres de tener nivel 1 en **carpintería,** para realizar la base de las flechas, y nivel 1 en **herrería** para realizar las puntas.

Para crear cada flecha, se requiere uno de madera, para la base, y un lingote de cualquier metal o roca, para crear las puntas, creando 15 flechas con estos materiales.

Las puntas establecerán el daño y el efecto de las flechas, que serán descritas en la sección de combate.

## Armas de fuego

Para la confección de armas, se debe seguir la misma regla de materiales por nivel de profesión, además de necesitar el conocimiento de armamentística. La mayoría de armas requieren de una receta para ser creadas, a excepción del revólver, que puede ser creado solo con el conocimiento de armamentística.

Para crear un arma en específico, debes tener los materiales correspondientes, y una empuñadora, que se puede crear al tener nivel 1 en talabartería (Para hacerla de cuero), o nivel 1 en carpintería (Para hacerla de madera). La empuñadura puede hacerse de hierro, con nivel 1 en herrería.

Una empuñadura de cuero, aumentará la precisión en un punto, mientras que la de madera, aumentará el daño en uno, por cada nivel en la profesión de carpintero del que la confeccionó (Máximo 3). La empuñadura de hierro cambia el efecto de las balas por sangrado.

Los materiales requeridos para realizar las armas más comunes, son los siguientes:

|  |  |
| --- | --- |
| **Arma** | **Materiales requeridos** |
| Revolver | 2 lingotes + Empuñadura |
| Cañón de mano | 4 lingotes + Empuñadura |
| Rifle de precisión | 8 lingotes + Empuñadura |
| Escopeta | 6 lingotes + Empuñadura |

La empuñadura de las armas puede ser cambiada en cualquier momento, gastando una acción de movimiento, en caso de realizarlo en combate, teniendo las herramientas de herrería.

Algunas armas pueden modificarse ligeramente a fin de modificar sus propiedades, como la **escopeta**, que puede recortarse, pero esto le quitará un dado de daño, a fin de hacerla a una mano, en lugar de a dos.

## C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.1_61.pngPociones

Al ser unidas en un caldero, ciertas plantas y otros materiales pueden confeccionar distintos tipos de pociones, dependiendo de los materiales utilizados. Las opciones de niveles más altos, utilizan los mismos materiales que los de niveles más bajos, pero agregan unos pocos más, por lo que, la poción de Nivel 3, requiere los materiales de Nivel 2 y Nivel 1, y la poción de Nivel 2, requiere también los materiales de Nivel 1.

El nivel de poción que pueden realizarse, se puede consultar en la [Profesión](#_Profesión) de Alquimista.

En los efectos de las pociones, podrás ver lo que da en cada nivel, separados por una barra (“/”), siendo los niveles uno, dos y tres respectivamente, de izquierda a derecha. Las pociones que requieran almas, requieren saber la magia de almas, y tener un báculo con un Jade desbloqueado para poder realizarla. La lista de pociones que se pueden realizar, o materiales de poción que pueden tener efectos o no al consumirlos, son las siguientes:

Materiales

Agua destilada.

Cura la salud en 1d4.

Obtención. destilar agua con un equipo de alquimia

Vial de sangre (Roja)

Cura la salud en 1d4 (Solo vampiros).

Obtención. Recoger con un vial de cualquier cadáver

Vial de sangre (Azul)

Quita una carga de veneno (Solo vampiros).

Obtención. Recoger con un vial de una criatura venenosa

Fragmento de gema.

Obtención. Quebrar una gema desbloqueada te dará 2 fragmentos de gema, utilizables en pociones, o joyería.

Polvo de lingotes

Obtención. Se obtiene un vial de polvo de un lingote, al forjar un objeto con este, con un 50% de probabilidad.

Vial de sangre (Verde)

Cura la maldición “Infección de madera”, y funciona como una poción de desmaldecir (Solo vampiros).

Obtención. Recoger con un vial de un monstruo de madera

Hoja de sauce

Obtención. Puedes sacar hojas mágicas (aparecen pocas por árbol) de los diferentes sauces de colores que se encuentran en los bosques.

Listado de pociones

Poción de vida (Rojo).

Cura la salud en 2d4/4d4/6d4.

Materiales. Agua destilada (1), vial de sangre (2).

Nivel 2. Hoja de sauce rojo (2).

Nivel 3. Polvo de oro (2).

Poción de maná (Azul).

Agrega 2/4/6 núcleos de maná a la reserva. Solo puede tomarse una por ronda, o dará el debufo de sobredosis de poción.

Materiales. Agua destilada (1), hoja de sauce azul (2), fragmentos de amatista (2).

Nivel 2. Polvo de oro (2), vial de sangre azul (2).

Nivel 3. Escama de wyvern (5).

Antídoto (Verde)

Cura 1/3/5 cargas de veneno.

Materiales. Agua destilada (1), vial de sangre azul (2).

Nivel 2. Hoja de sauce verde (2).

Nivel 3. Polvo de Titanio (2).

Poción de Musculatura (Rojo)

Aumenta tu fuerza en 1/3/5 puntos durante un combate, o 6 exploraciones. Sus efectos no son acumulativos.

Materiales. Agua destilada (1), polvo de hierro (2), polvo de oro (2).

Nivel 2. Hoja de sauce blanco (2).

Nivel 3. Alma de orco (1)

Poción de Fortuna (Verde)

Aumenta tu suerte en 1/3/5 puntos durante una exploración, o dos combates.

Materiales. Agua destilada (1), trébol de cuatro hojas (1)

Nivel 2. Mariquita (2)

Nivel 3. Polvo de plata (5), hoja de sauce verde (3)

Poción de aura fénix (Naranja)

Los enemigos que te ataquen tienen un 10%/15%/20% de probabilidad de recibir quemadura

Materiales. Agua destilada (1), pluma de Fjereo (1), fragmento de Rubí (2)

Nivel 2. Hoja de sauce roja (3).

Nivel 3. Polvo de basalto (3).

Poción de Puntería (Naranja)

Aumenta tu puntería en 1/3/5 puntos durante un combate.

Materiales. Agua destilada (1), ojo de araña (10)

Nivel 2. Polvo de plata (2)

Nivel 3. Hoja de sauce dorado (1)

Poción de desmaldecir (Negra)

Elimina el estado de maldición de un maldito.

Materiales. Agua destilada (1), Vial de sangre verde (3), Polvo de plata (1).

Poción de subida de nivel (Dorada)

Aumenta en uno el nivel del jugador. Luego de Nivel 10, se deberán tomar dos pociones de estas para subir de nivel.

Poción de Velocidad (Azul)

Subes un turno por nivel.

Materiales. Agua destilada (2), Hoja de sauce azul (2), Hoja de sauce verde (2), escama de Wyvern (3).

Poción de Carisma (Verde)

Aumenta en 1/3/5 el carisma durante el resto de la sesión.

Materiales. Agua destilada (1), Alma de capibara (1)

Nivel 2. Alma de capibara (1)

Nivel 3. Hoja de sauce dorada (1)

Poción de Aumento vital (Rojo)

Aumenta tu Vitalidad en 1/3/5 durante el resto del combate, o durante una exploración.

Materiales. Agua destilada (1), polvo de oro (2), Hoja de sauce verde (2).

Nivel 2. Vial de sangre (2), Vial de Sangre Verde (2).

Nivel 3. Hoja de sauce dorada (2).

Poción de karma (Negro)

Los efectos del karma negativo no se activarán hasta que logres tener karma cero o superior.

Materiales. Agua destilada (3), Hoja de sauce dorado (2), Polvo de plata (5).

Poción de sudoración (Azul)

Te vuelves inmune al efecto de quemadura durante el resto del combate.

Materiales. Agua destilada (1), fragmento de rubí (3), fragmento de zafiro (3), hoja de sauce verde (2).

Poción de criogenia (Azul)

Te vuelves inmune al efecto de congelación durante el resto del combate.

Materiales. Agua destilada (2), fragmento de zafiro (3), hoja de sauce azul (3).

Poción de muerte lenta (Negro)

Al beberla, si un individuo no es tan fuerte, sufrirá de un increíble dolor, y si no se toma un antídoto, morirá irremediablemente, o en su defecto, terminará inconsciente durante un largo tiempo.

Materiales. Agua (2), fragmento de esmeralda (2), vial de sangre azul (2), polvo de titanio (1).

Poción desarma candados (Verde)

Al tirarlo sobre un candado, hará que las piezas se separen. Las pociones de Nivel 2 pueden romper también candados de plata, y los de Nivel 3, pueden romper candados de oro.

Materiales. Agua destilada (2), hoja de sauce verde (2), vial de slime (2).

Nivel 2. Polvo de basalto (3).

Nivel 3. Polvo de oricalco (2).

Solución híper hidratante (Azul)

Puedes durar toda una exploración sin requerir beber (Incluidos los Sarkas).

Materiales. Agua destilada (3), hoja de sauce azul (3), fragmento de zafiro (2).

Poción de energía (Verde)

Devuelve todas las acciones de ataque.

Solo encontrable en cofres.

## C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icons8_59.pngMedicamentos

Para crear medicamentos, requieres de tener el nivel necesario en la profesión de Médico (Ver [Profesión](#_Profesión)).

Adrenalina.

Elimina el efecto de derribo.

Materiales. Agua destilada (1), Vial de sangre roja (1), Hoja de sauce dorado (1).

Relajante.

Elimina el efecto de miedo.

Materiales. Agua destilada (1), Polvo de basalto (1), Vial de sangre de zorro (1),

Antibiótico.

Elimina el efecto de veneno.

Materiales. Agua destilada (1), Vial de sangre azul (2), Hoja de sauce cualquiera (1).

Coagulante.

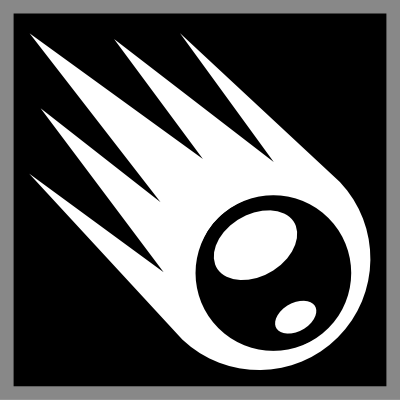
Elimina todo el sangrado.

Materiales. Agua destilada (1), Vial de sangre de lobo (1), Hoja de sauce roja (1).

Antipsicótico.

Te da invulnerabilidad a magia mental por el resto de la ronda.

Materiales. Agua destilada (1), Polvo de oro (1), Fragmento de perla (2).



## Balas

Para crear municiones, requieres de tener el nivel necesario en la profesión de Armero (Ver [Profesión](#_Profesión)), según la guía de [Forja](#_Forja).

Municiones básicas

Materiales. 1 Lingote + 3 pólvora, cada 15 balas.

Municiones mágicas

Materiales. 1 Lingote + 3 pólvora + 4 fragmentos de gema cada 15 balas.

Cartucho vacío

Sirve para crear tipos de municiones especiales (No pueden hacerse infinitos).

Materiales. Uno de hierro, cada 5 cartuchos.

Munición explosiva

Causa 1d4 de daño adicional por nivel en Ranger a los seres a 5ft o menos del objetivo.

Materiales. Cartucho vacío + 2 Pólvora + Polvo de oro + Fragmento de rubí + Polvo de plata

Balas luminosas

Pueden crear iluminación de 5ft en la zona objetivo

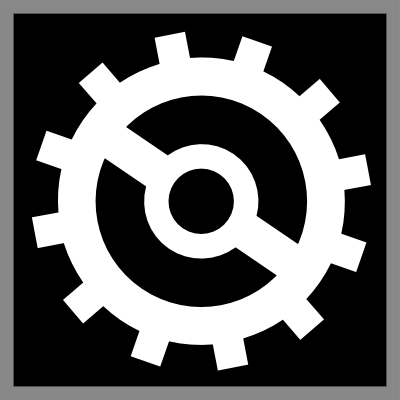
Materiales. Cartucho vacío + Pólvora + Polvo de plata

Balas fuerza cerraduras

Abren cerraduras, dependiendo el nivel de Armero.

Materiales. Cartucho vacío + 5 Pólvora + 1 Fragmento de esmeralda + 2 Hoja de sauce verde + 2 Vial de sangre verde

## Explosivos

La ingeniería se utiliza para la creación de artefactos explosivos, y maquinarias para distintos tipos de usos. Dependiendo de que tanto se avance en la profesión, se pueden crear dispositivos más avanzados, como mecanismos de reloj, vehículos a vapor, etc. Dependiendo del mecanismo que se busque crear, este tendrá una cantidad variable de materiales, y de la profesión de ingeniero (Ver en [Profesión](#_Profesión)). Los explosivos creados requieren de los siguientes materiales, además de una bomba vacía, creable en una forja con herrería:

|  |  |
| --- | --- |
| **Objeto** | **Materiales requeridos** |
| Bomba vacía | Lingote de cobre |
| Pólvora (5) | Polvo de hierro, polvo de oro |
| Metralla (5) | Lingote de hierro, polvo de hierro |
| Bomba explosiva | Metralla y pólvora (2) |
| Bomba de humo | Azúcar y pólvora (2) |
| Bomba incendiaria | Fragmento de rubí (2) y pólvora (2) |
| Bomba criogénica | Fragmento de zafiro (2) y pólvora (2) |
| Bomba ponzoñosa | Fragmento de esmeralda (2) y pólvora (2) |
| Bomba ácida | Fragmento de esmeralda (2), vial de sangre azul (2), hoja de sauce verde (2) y pólvora (2) |

Los daños de las bombas, serán descritas en la sección de Combate.

## Herrería de almas

Para realizar herrería con las almas, debes fundir el alma en conjunto a un **Jade desbloqueado**, y a los lingotes.

Para mejorar el nivel de un arma hecha con almas, requerirá de utilizar un alma del mismo tipo, adicional a los materiales. Los objetos creados con este tipo de herrería, correspondiente a cada alma, son los siguientes:

Daga del colmillo gris

Los ataques realizados con esta arma al arrojarla, tendrán atine asegurado, pero no tendrán escalado.

Materiales. 2 Lingotes de Hierro + Alma de lobo

Espadón de fauces

La espada se orientará a los enemigos invisibles o camuflados.

Materiales. 4 Lingotes de Oro + Alma de perro

Mascara de ilusión falsa

Agrega dos puntos adicionales al tirar Carisma para convencer cuando mientes.

Materiales. 1 Lingote de Plata + Alma de zorro

## Talabartería

Para realizar las diferentes confecciones de **talabartero**, se necesitan tres tipos de materiales, cueros, cueros duros y cueros frescos. Los cueros frescos se consiguen cuando la criatura fue recientemente asesinada. Los cueros duros, se consiguen al unir tres cueros cualesquiera. Para crear objetos necesitas las **herramientas de peletero**, o un **taller**. Los materiales para las creaciones, son los siguientes:

|  |  |
| --- | --- |
| Objeto | Materiales |
| Yelmos y guantes | 1 Cuero + 1 Cuero duro |
| Peto y pantalones | 1 Cuero + 3 Cuero duro |
| Riñoneras y cinturones | 1 Cuero + 2 Cuero fresco |
| Mejorar 1 slot de mochila | 1 Cuero fresco |
| Funda extra | 3 Cuero fresco + 1 Cuero duro + 2 Cueros |

## Trajes y armaduras especiales

Las armaduras especiales son portadas por ciertos personajes o enemigos, o también son obtenidos mediante cueros frescos en la talabartería.

Piezas de armadura con talabartería (Nivel 10)

Protección de cuero de lobo

Obtienes dos puntos de agilidad al esquivar ataques (No acumulable).

Protección de cuero de ciervo

Los ataques cuerpo a cuerpo causarán un punto de daño fijo por cada pieza.

Protección de cuero de zorro

El abatir a un enemigo, te dará un ataque adicional sin costo de acciones contra otro enemigo que esté a 10ft de él o menos.

Protección de cuero de perro

Obtienes dos puntos adicionales de percepción (No acumulable).

Protección de cuero de tigre

Aumenta la probabilidad de causar sangrado en 5%

Protección de cuero de jabalí

Aumenta en uno la protección de la pieza, con set completo, aumenta uno de protección adicional por pieza.

Protección de cuero de puma

Agrega un dado de daño contra felinos (Max. 2)

Protección de cuero de serpiente

Quien ataque cuerpo a cuerpo a quien porte esta armadura, tendrá 5% de probabilidad de recibir una carga de veneno.

Protección de cuero de león

Obtiene un punto de puntería, y 1d6 de daño al atacar a felinos y caninos.

Armaduras especiales

Ropa de bandido (Armadura)

Bono por armadura completa: Obtienes una parte de oro adicional al robar a enemigos abatidos

Traje de comerciante (Extra)

Obtienes un 15% de aumento en tus ventas

Traje de herrero (Extra)

Permite confeccionar objetos en la herrería

Traje de explorador (Extra)

Ya contarás con brújula y mapa.

## C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icon.2_92.pngAlimentos

Las comidas proveen un bufo temporal tras ser ingeridos. Solo puedes usar un bono al mismo tiempo.

Frutas

Fuera de combate, curan 5 puntos de vida. Con la vida llena, agregan temporalmente 2 puntos de vitalidad, durante una exploración, o hasta que tomen 4 de daño.

Verduras

Obtienes una acción de movimiento adicional, durante una exploración.

Carne de equino o roedor

Obtienes un punto de agilidad, durante una exploración.

Carne de canino

Obtienes un punto en fuerza, durante una exploración.

Carne de ave

Obtienes un punto de percepción, durante una exploración.

Carne de felino

Obtienes un punto de combate, durante una exploración.

Carne de reptil o porcino

Obtienes un punto de resistencia, durante una exploración.

Carne de pez

Obtienes un punto de vitalidad, durante una exploración.

Fruta de ónix

Obtienes un punto en todas tus estadísticas, durante una exploración.

Fruta de raza

Aplica uno de los siguientes efectos:

* Subir un punto la raza
* Desbloquear una habilidad de raza principal, excepto la de máximo nivel de la raza.
* Desbloquear una habilidad de raza hibridada, hasta el nivel de raza.

A pesar de que los alimentos solo se puedan ingerir una vez, hay alimentos procesados que pueden permitirte unir ciertos efectos, aunque esto es más presente en los alimentos del cantinero (Ver [Profesión](#_Profesión)).

# C:\Users\GamerX\Desktop\789_Lorc_RPG_icons\789_Lorc_RPG_icons\Icons8_51.pngMinijuegos

Los juegos son formas que tienen los ciudadanos de este mundo para divertirse un rato en tabernas, poner desafíos a extraños, y para ganarse algún dinerillo extra.

### Tiro al Pato

Se utiliza un arco y flechas. Se deberá lanzar a los pájaros, lanzando 1d20+Combate. En caso de sacar +20, se habrá atinado al pájaro. El que, en 10 tiros, baje a la mayor cantidad de pájaros, será considerado ganador

### Contador

Se deberá decir que cantidad de números saldrán, por ejemplo, cuatro cincos (5-5-5-5), y se lanzará 5d6, en caso de salir la cantidad acertada, ganarás el juego, si no, va el siguiente jugador, y deberá decir cuántos números saldrán, incluidos los dados ya lanzados del oponente. En caso de nadie acertar, se reinician todas las tiradas, y comienza de nuevo la ronda con el primer jugador.

### Dardos

Se harán 10 lanzamientos con dardos contra una Diana por jugador. Se lanza 1d20 natural. El que tenga más puntos luego de todas las tiradas, será el ganador.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Valor** | **Puntos** | **Descripción** |
| 5 o menor | 0 | Quita 1 a la tirada siguiente |
| 6 a 10 | 1 | Quita 1 a la tirada siguiente |
| 11 a 14 | 2 | Agrega 1 a la tirada siguiente |
| 15 a 19 | 3 | Agrega 1 a la tirada siguiente |
| Mayor a 20 | 4 | - |
| 20 | 10 | - |

### Espejo

Juego generalmente callejero. Pones una cantidad de dinero, y el maestro tirará 1d4, y luego tu harás lo mismo, en caso de salir el mismo valor, ganas el doble de lo que apostaste, a menos que quieras volver a tirar (ambos jugadores), y ganar cuatro veces, y así sucesivamente, sino, pierdes tu apuesta. Las apuestas consecutivas, deben ser al menos del doble de lo apostado al inicio.

### Saint

Deberás lanzar 5d10, y las tiradas correspondientes, tienen los siguientes valores de poder (De mayor a menor), el de la ronda que tenga el mayor valor, gana.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jugada (De mejor a peor)** | **Descripción** | **Ejemplo** |
| Saint Breaker | Todo dieces | **10-10-10-10-10** |
| Parhé Mayor | Escalera de 5 | **6-7-8-9-10** |
| Saint Mayor | 5 iguales | **9-9-9-9-9** |
| Saint Menor | 4 iguales | **8-8-8-8**-4 |
| Parhé Menor | Escalera de 5 | **1-2-3-4-5** |
| Breaker | 3 y 2 iguales | **3-3-3-2-2** |
| Triple | 3 iguales | **2-2-2**-1-3 |
| Doble par | 2 y 2 iguales | **3-3-2-2**-5 |
| Par | 2 iguales | **6-6**-1-4-5 |
| Alto | Carta alta | **10**-5-3-1-7 |

### Distruggere

Se juega en un tablero de 10x10, cada jugador tendrá seis unidades a elegir entre las unidades normales, las cuales dispondrá en hasta dos filas en un extremo, y su oponente en el extremo opuesto. Gana la partida el que acabe con todas las unidades del enemigo.

Cada jugador puede atacar con una unidad, y realizar un movimiento con una unidad por turno (De a una casilla, a menos que se diga lo contrario), aunque el ataque y el movimiento no se hagan con la misma unidad.

Para acabar con una unidad, se debe bajar su vida hasta cero, atacando con una unidad a la distancia correspondiente, realizando tiradas de puntería y de esquive (Tiradas naturales de 20), si la puntería es mayor al esquive, se realiza el daño.

Cada inicio de turno, se puede tomar una carta de la baraja aleatoriamente, que puede ser de las siguientes:

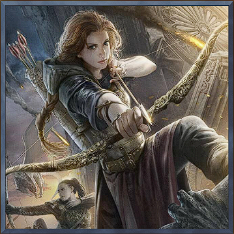
* Una unidad normal
* Una unidad especial
* Un hechizo
* Una táctica

Las unidades normales pueden ser mejoradas a unidades especiales, al descartar una copia de esa unidad especial, sobre una unidad que cumpla los requisitos.

Se pueden poner unidades normales sobre otras unidades, y se agregará a esa unidad el efecto sobrepuesto de esa unidad normal. Cada unidad solo puede tener un efecto sobrepuesto.

Si una unidad no tiene efecto sobrepuesto, significa que copia el efecto principal.

Unidades normales

Arquero

Ataques. 1 a distancia

Movimientos. 1

Vida. 3.

Efecto. Ataca hasta tres casillas de distancia, pero no puede atacar y moverse en el mismo turno.

Efecto sobrepuesto. Atacar hasta a tres casillas de distancia.

Asesino

Ataques. 1 a cuerpo a cuerpo

Movimientos. 1

Vida. 2.

Efecto. Los ataques de esta unidad no pueden ser esquivados.

Bárbaro

Ataques. 2 a cuerpo a cuerpo

Movimientos. 2

Vida. 3.

Efecto. Tienen un ataque por movimiento. Pierden un ataque en el turno, por cada movimiento que hagan.

Efecto sobrepuesto. Atacar una vez adicional.

Caballero

Ataques. 1 a cuerpo a cuerpo

Movimientos. 2

Vida. 3.

Efecto. Si se utiliza un Parry o giro con esta unidad, el ataque no puede ser esquivado.

Efecto sobrepuesto. Moverse una vez adicional.

Escudero

Ataques. 1 contra reinas aliadas (cuerpo a cuerpo)

Movimientos. 1

Vida. 3.

Efecto. No pueden causar daño. Un daño recibido en una unidad a una casilla de distancia, puede ser recibida por el escudero (Que a la vez se puede desviar a otro a una casilla de distancia del escudero).

Efecto sobrepuesto. Si se usa en un escudero, aumenta en uno la distancia de su efecto. Si se usa en otra unidad, obtiene el efecto de desviar el daño.

Mago

Ataques. 1 a distancia

Movimientos. 1

Vida. 3.

Efecto. Pueden realizar hechizos. Atacan a dos cuadros de distancia.

Efecto sobrepuesto. Utilizar hechizos.

Pícaro

Ataques. 1 a cuerpo a cuerpo

Movimientos. 1

Vida. 3.

Efecto. Causan doble daño a las unidades.

Efecto sobrepuesto. Si se usa sobre otro pícaro, aumenta en uno el daño. Si se usa sobre otra unidad, aumenta en uno el rango de ataque.

Reina

Ataques. 0

Movimientos. 2

Vida. 3.

Efecto. Reciben doble daño. Las unidades aliadas pueden “atacar” a esta unidad, para curarse un punto de salud.

Efecto sobrepuesto. Si se usa sobre la reina, duplica la curación, si se usa sobre otra unidad, le agrega el efecto de curar al ser atacados.

Unidades especiales

La base es la unidad que debe reemplazar. La unidad debe estar viva.

Asesino sombrío

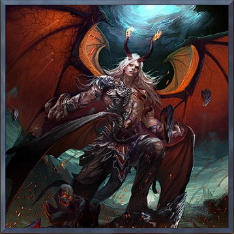
Ataques. 1 a cuerpo a cuerpo

Movimientos. 2

Vida. 5.

Base. Asesino.

Efecto. Pueden ser invocadas sobre un cadáver enemigo.

Demonio

Ataques. 1 a cuerpo a cuerpo

Movimientos. 2

Vida. 5.

Base. Bárbaro.

Efecto. Causa doble de daño por ataque.

Francotirador

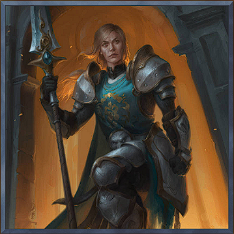
Ataques. 1 a distancia

Movimientos. 1

Vida. 5.

Base. Arquero.

Efecto. Pueden atacar a unidades sin límite de distancia.

Héroe

Ataques. 1 a cuerpo a cuerpo

Movimientos. 2

Vida. 5.

Base. Guerrero.

Efecto. Tienen ventaja en la puntería. Al acabar con una unidad, recuperan toda su vida.

Invocador

Ataques. 0

Movimientos. 2

Vida. 5.

Base. Mago.

Efecto. Puede ser sobrepuesta con otros dos invocadores, para convocar una unidad definitiva aleatoriamente (1. Ninfa, 2. Dragón, 3. Rey, 4. Joker). Esta unidad debe estar al lado del invocador. Si el invocador es derrotado, la(s) unidad(es) invocada(s) tendrá(n) 3 puntos de vida máxima.

Necromante

Ataques. 1 a distancia

Movimientos. 2

Vida. 5.

Base. Mago.

Efecto. Puede reanimar a una unidad, con un punto de vida, descartando una unidad del mismo tipo desde la mano. Atacan a dos de distancia.

Piromante

Ataques. 1 a distancia

Movimientos. 1

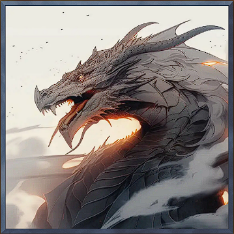
Vida. 5.

Base. Mago.

Efecto. Todas las unidades enemigas a un cuadro de distancia de esta unidad, recibe un punto de daño, al inicio del turno de quien controle esta unidad. Atacan a dos de distancia.

Unidades definitivas

Solo pueden aparecer por un invocador.

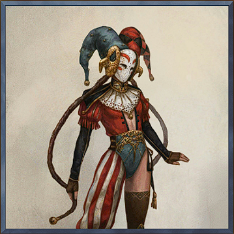
Dragón

Ataques. 2 a distancia

Movimientos. 2

Vida. 10.

Efecto. Causa tres puntos de daño, y su ataque no es esquivable.

Joker

Ataques. ¿?

Movimientos. ¿?

Vida. ¿?.

Efecto. Puede sustituirse por cualquier unidad en el momento de la invocación.

Ninfa

Ataques. 2 a cuerpo a cuerpo

Movimientos. 1

Vida. 10.

Efecto. Asesina a cualquier unidad que se salga de su rango.

Rey

Ataques. 2 a cuerpo a cuerpo

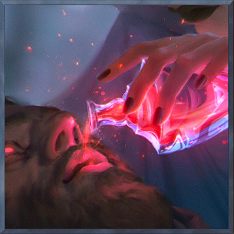
Movimientos. 2

Vida. 10.

Efecto. Agrega un punto de daño a todas las unidades. Al asesinar a una unidad enemiga, toma una carta de la baraja.

Hechizos

Solo pueden ser usados si hay un mago (o unidad especial que use de base al mago) vivo en la mesa.

Curar

Efecto. Recupera toda la salud de una unidad, y lo hace inmune al daño durante el turno actual. Si se usan dos de estas sobre la misma unidad, la revivirá con un punto de vida.

Trueno

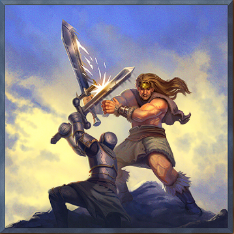
Efecto. Causa un punto de daño a una unidad enemiga. Si la unidad enemiga muere, causa un punto de daño a la unidad más cercana a ella (Prioriza enemigos). Si hay varios cerca, atacará al que tenga más vida.

Teletransportación

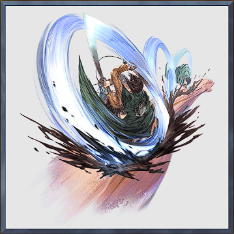
Efecto. Mueve a cualquier parte del tablero, a todas las unidades que se encuentren a un bloque de distancia de la unidad conjuradora de este hechizo (No tienen por qué ir todas juntas).

Tácticas cuerpo a cuerpo

Se pueden usar con unidades de ataque cuerpo a cuerpo.

Parry

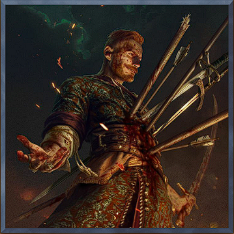
Efecto. Evita un ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo, y realiza un ataque que no cuenta para los ataques normales. Se pueden encadenar Parry, siendo el que gana, el que tire el último.

Giro

Efecto. Ataca a todas las unidades a un cuadro de distancia de la unidad atacante, incluidos los aliados. Si ataca a una Reina aliada con esta táctica, se curará dos puntos de vida.

Tácticas generales

Pueden ser utilizadas en cualquier momento, o sobre cualquier unidad.

Inmortalidad

Efecto. Anula todo el daño que esta unidad recibe durante un ataque.

Embarajar

Efecto. Descarta cualquier cantidad de tarjetas desde tu mano, y toma la misma cantidad desde la baraja.

Totems

Son unidades que pueden colocarse en cualquier lugar del tablero, descartando otra copia desde la mano. No pueden ser curadas, y no pueden atacar.

# Combate

La pelea es la forma más efectiva de resolver los conflictos en este mundo, ¿Quién trata de hacer razonar con palabras a un grupo de bandidos? ¡Todos saben que solo entienden a golpes!, entonces, aquí se pasará a describir cómo luchar contra estos maleantes, y toda otra bestia que se interponga en tu camino, no creo que quieras dialogar con un león gigante hambriento, más aún si este se ha convertido en un gran monstruo. Al momento de comenzar un combate, se debe tomar en cuenta que tu enemigo puede tener mejores habilidades o equipamiento que tú, por lo que debes ir con cuidado. Durante el combate, se pueden realizar tanto acciones de pelea basadas en el sistema, como acciones narrativas, las cuales podrán consumir tus **acciones de combate**, o tus **acciones de movimiento**, dependiendo de lo que desees hacer.

Nomenclatura utilizada en esta sección

Efecto. Es la utilidad o daño adicional que aplica un arma, hechizo u objeto, bajo cierta probabilidad.

Efecto asegurado. Es cuando aplicas el efecto, sin ningún tipo de probabilidad.

Critico. Cuando sacas al menos la mitad de tus dados como el máximo, se agrega un dado adicional de daño, por el crítico.

Tirada enfrentada. Es cuando lanzas una tirada de un tipo contra la de otro tipo del enemigo (Ejemplo, tu Agilidad contra su Combate).

Un dado adicional. Agregas un dado más a tu tirada, del valor más bajo en la misma tirada.

## Comenzar el combate

Cuando se inicia un combate, será por la confrontación directa, o por un ataque sorpresivo por una de las dos partes. Posteriormente, se deberá lanzar iniciativa (Agilidad) por parte de cada integrante del combate, ordenándose de mayor a menor, pudiendo los integrantes del mismo equipo, intercambiar sus turnos.

## Atacando

Para realizar un ataque, debes de estar en rango suficiente con el enemigo, y acciones de combate disponibles. Primero debes atinar el golpe, realizando una tirada de puntería (Combate) enfrentada a la agilidad del enemigo, siempre que este quiera esquivar, en caso contrario, se pasa a tirar el daño.

Tu daño se compone por el daño combinado de tus armas (En ambas manos), sumado a la fuerza o combate, dependiendo de con que escalen las armas (Si tienen diferentes escalados, será un promedio de ambos).

El daño será restado de la defensa total del enemigo, y ese será el **daño infringido**.

## Atacando con armas de fuego

Al atacar con armas de fuego, obtienes desventaja en la puntería, además, requieres una acción de movimiento al recargar, por cada arma que debas recargar.

## Defendiendo

Para defenderte, tienes tres opciones, ya sea, esquivando el ataque con tu agilidad (Lo que no te permitirá usar tu escudo), protegiéndote con tu defensa, o usando una habilidad que evite el daño, exploremos entonces las tres opciones.

Esquivar

Para esquivar, debes superar la tirada de puntería del enemigo, moviéndote 5ft en cualquier dirección para realizar el esquive. En caso de no tener a donde moverte, no puedes realizar el esquive.

Protegiéndote

En caso de no poder esquivar, también puedes protegerte de una parte del daño, o en su defecto, de la totalidad del daño. Para ello, tu defensa total debe ser igual o superior, al daño del enemigo.

Tu defensa total, es conformada por:

* Los puntos totales en la **resistencia**.
* La **armadura natural** de la raza
* Los hechizos que te sumaron **armadura mágica**.
* La defensa provista por tu **escudo**.
* El total de armadura que proveen tus piezas de **armadura** (Peto, pantalones, yelmo, guantes y extras).

En caso de que tu defensa total no sea suficiente para igualar o superar el daño del enemigo, tomarás la diferencia como daño.

Habilidades que evitan el daño

Ciertos objetos poseen la capacidad de evitar el daño, parte del mismo, o ciertos tipos de daño.

Uno de estos es el cuarzo, que es capaz de evitar todo el daño mágico, pero no el daño físico, el cual solo lo evita como una armadura normal.

## Siendo abatido

Cuando la vida llega a cero, el personaje quedará inconsciente, y luego de llegar a -10, se le considerará muerto. Al inicio de su turno, al cambio de ronda, o por la ayuda de un aliado (Que deberá gastar una acción de movimiento), puedes volver al combate con un punto de vida (O una parte de tu vida, si sale 20 en la recuperación), realizando una tirada de inteligencia, donde se saque mayor a diez, en caso contrario, solo aplica efectos.

## Movimiento

Puedes moverte por la zona de combate, hasta un máximo de 10 casillas, a cambio de acciones de movimiento, que consumirás tantas como pida tu armadura para moverte (Mínimo 1).

## Tipos de daño

Para atacar, existen tres tipos de daño, que tienen sus subtipos correspondientes. Los daños principales se separan en:

* **Daño físico.** Es el realizado de forma cuerpo a cuerpo o a distancia, mediante una fuente física.
* **Daño mágico.** Es el que se aplica mediante hechizos o armas cuerpo a cuerpo que se encuentren imbuidas, o que, por las propiedades de su material, aplican un efecto de tipo mágico.
* **Daño real** o **verdadero.** Ignora todo tipo de armadura, y realiza el daño puro a la vida del objetivo.

## Efectos

Los efectos son una utilidad adicional que tiene un arma, al momento de atacar con ella. La probabilidad inicial de efecto es de 5% (siempre que saquen 20 en la tirada de combate), el cual puede aumentar con habilidades, armas y efectos.

Los efectos dados por el **daño físico** son los siguientes (Aquellos que tengan una E al inicio de su nombre “(X)”, son eliminados automáticamente luego de aplicar su efecto):

* **Sangrado**. Causa 1d4 de daño al final del turno por carga. Cada carga puede ser eliminada con un vendaje. Quien tenga cargas de sangrado, no puede recuperarse por sí mismo, y, al tener 10 cargas de sangrado, es abatido automáticamente.
* **Desarme**. Tira una de las armas de la mano del objetivo, a 10ft de él.
* **Ceguera**. Causa desventaja al esquive y precisión (No aplicable a ciegos). Se elimina al quitar lo que causa la ceguera (Si es posible, gastando una acción de movimiento).
* **Miedo**. Aterra al enemigo, por lo que no podrá moverse hacia el que le aterró, o atacarle, a menos que le gane en una tirada enfrentada de su Carisma contra tu Inteligencia.
* **Perforación**. Ignora la armadura del enemigo al aplicar el daño.
* **Rompe armadura**. Agregas un punto de armadura rota al enemigo, disminuyendo su armadura en uno por cada carga. Al obtener diez cargas, la armadura se rompe.
* **(X) Derribo**. Elimina una carga de ataque, y una de movimiento al inicio del siguiente turno.
* **Roñoso**. Pierde todos los efectos. Pueden recuperarse los efectos con un **afilador.**

Los efectos dados por el **daño mágico** son los siguientes:

* **Quemadura**. Causa 1d4 de daño al final del turno por carga. Todas las cargas pueden ser eliminadas al entrar en una fuente de agua, o arrojar esta sobre ti.
* **Congelamiento**. Accionar te cuesta el doble de acciones (o +1 en caso de no gastar). Al final de tu turno pierdes una carga de este debufo, excepto durante climas fríos, durante climas muy cálidos, pierdes todas las cargas.
* **Estatizado.** El afectado no puede moverse. Elimina una carga de este efecto al final del turno del afectado.
* **Envenenado.** Te dará desventaja al apuntar y esquivar. Por cada carga, se quita un punto a la tirada.
* **Absorción.** Cura una parte del daño realizado.
* **Saqueo.** Roba parte del alma de un ser con un 5% de probabilidad.
* **Oscuridad.** Quita un punto de vida máxima al enemigo. Al quitar la mitad de la vida máxima, mata al enemigo.

Prioridades de efectos

El orden para el aplicado de efectos será de, **infusión**, **hechizo**, **encantamiento**, **efecto del material**, **efecto del arma**.

## Cambio de ronda

Al cambiar de ronda, cuando todos hayan tenido su turno, se reinician las **acciones de combate** y las **acciones de movimiento**, siempre que estas sean menores al máximo de cada jugador.

## Invocaciones

Se pueden realizar invocaciones dependiendo del tipo de magia, de la siguiente manera, a cambio de una **acción de ataque**:

* **Jade.** Puedes invocar una criatura desde un alma (No puede ser de las razas jugables), teniendo el mismo daño que esta criatura a tu nivel (Máximo 5), al terminar el combate, puedes volver a recuperar el alma.
* **Ónix.** Puedes invocar un **esqueleto**, que tendrá un peto, estadísticas y espada larga del material correspondiente a tu nivel en la clase **Mago.**

Atacar con una invocación, o moverla, causará que tu gastes **acciones** correspondientes a la acción realizada. Solo puedes tener una invocación por cada nivel en la clase **Mago** (Máximo 5).

# Daños y efectos de las armas

## Escalado de daño

Cada arma tiene un escalado de daño, a excepción de las armas a distancia y los escudos, que no tienen escalado. Los escalados pueden ser con **fuerza** o **combate**, o un promedio de ambos, si es que tus armas en dual tienen escalados diferentes.

**Ejemplo.  
Tu arma tiene 1d10 de daño, escala con Fuerza, y tienes 5 puntos de fuerza, entonces tu arma hará**

**1d10+5 de daño.**

## Daño de las armas cuerpo a cuerpo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Material** | **Daño a una mano** | **Daño a dos manos** | **Efecto del material** |
| Cobre | 1d3 | 2d3+1 | No |
| Hierro | 1d4 | 2d4+2 | A |
| Plata | 1d6 | 2d6+2 | B |
| Oro | 1d6+2 | 2d6+4 | No |
| Cuarzo | 1d8 | 2d8+2 | C |
| Basalto | 1d12 | 2d12+2 | D |
| Titanio | 1d10 | 2d10+2 | E |
| Cobalto | 1d12 | 2d12+2 | F |
| Infernita | 1d12 | 2d12+2 | G |
| Oricalco | 1d12+3 | 2d12+6 | H |
| Luminita | 1d12+3 | 2d12+6 | I |
| Druvix | 1d20 | 2d20 | No |

1. Cambia el efecto por **sangrado**.
2. En caso de ser platinada, el dado base del arma de plata pasa a ser de 12, y un dado adicional de daño contra malditos.
3. Causa un dado adicional de daño a seres de magia e invocaciones
4. Tiene un 25% de probabilidad de romperse luego de ser utilizado, excepto si está platinado.
5. Cambia el efecto por **envenenamiento**
6. Cambia el efecto por **estatizado**
7. Cambia el efecto por **quemadura** (Causa dos cargas al aplicar efecto).
8. Cambia el efecto por **quemadura**
9. Causa un dado adicional de daño si el portador es un maldito

Un arma de este tipo **platinada**, verá duplicada su probabilidad de efecto (Base 10%), y obtiene dos dados de daño adicionales, además, podrá portar gemas y realizar hechizos sin destruirse. **La plata al ser platinada obtiene dos dados extras de daño contra malditos.**

## Armas cuerpo a cuerpo ligeras

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **A una mano** | **Efecto del arma** | **Escalado** |
| Espada corta  Daga | Sangrado | Combate |
| Estoque | Desarme | Combate |
| Cestus | Derribo | Fuerza |

Espada corta y daga. Al ser platinadas, obtienen el efecto de “rompe armadura”.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **A dos manos** | **Efecto del arma** | **Escalado** |
| Lanza  Jabalina | Perforación | Combate |
| Tridente | Perforación | Combate |

El **tridente** solo puede ser fabricado por un Demonio.

## Armas cuerpo a cuerpo pesadas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **A una mano** | **Efecto del arma** | **Escalado** |
| Cimitarra | Sangrado | Combate |
| Katana | Sangrado | Combate |
| Hacha | Sangrado | Fuerza |
| Maza  Martillo | Derribo | Fuerza |
| Espada larga | Sangrado | Fuerza |
| Schiavona | Desarme | Fuerza |
| Morningstar | Sangrado | Fuerza |
| Pico | No | Fuerza |

Schiavona. Si fue creada por un herrero de Endricci, obtiene el efecto de “rompe armadura”.

Katana. Si fue creada por un herrero de Suredozo, causa dos cargas de sangrado en lugar de una, y obtiene un dado adicional de daño, además, deberá usarse a dos manos.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **A dos mano** | **Efecto del arma** | **Escalado** |
| Espadón | Derribo y rompe armadura | Fuerza |
| Zweihander | Sangrado y rompe armadura | Fuerza |
| Martillo de guerra | Derribo y rompe armadura | Fuerza |
| Alabarda | Perforación y rompe armadura | Combate |
| Hacha gigante | Sangrado y derribo | Fuerza |

Espadón. Requiere 7 puntos de fuerza para ser usado, y obtiene un dado adicional de daño.

## Arcos

Para utilizar un arco, necesitas de una flecha, generalmente hecha de madera, al ser más ligeras, pero la punta tiene un material diferente, el cual puede cambiar el efecto, y el daño que esta causa.

Ballesta

La ballesta aplica lo mismo que el arco, pero dispara dos flechas al mismo tiempo, en lugar de una, todo lugar donde diga “Arco”, también aplica para la ballesta.

Daño y efecto de los arcos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Material** | **Rango de tiro** | **Efecto** |
| Cobre | 2 bloques | No |
| Hierro | 3 bloques | No |
| Plata | 3 bloques | A |
| Oro | 4 bloques | No |
| Cuarzo | 5 bloques | B |
| Basalto | 8 bloques | C |
| Titanio | 8 bloques | No |
| Cobalto | 10 bloques | No |
| Infernita | 12 bloques | No |
| Oricalco | 15 bloques | No |
| Luminita | 18 bloques | D |
| Druvix | 25 bloques | No |

1. Si el arco está platinado, agrega 2d10 a la flecha si esta impacta contra un maldito.
2. Al atacar a un ser de magia, o invocación, la flecha obtiene un dado adicional de daño
3. Tiene un 25% de probabilidad de romperse luego de ser utilizado, excepto si está platinado.
4. Agrega 2d6 a la flecha si el que dispara es un maldito; si el arco está platinado, agrega 1d6 adicional por cada nivel en su maldición.

Daño y efecto de las flechas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Material** | **Daño** | **Efecto** |
| Madera | 1d3 | A |
| Cobre | 1d4 | No |
| Hierro | 1d6 | B |
| Plata | 1d6+1 | No |
| Oro | 1d6+2 | No |
| Cuarzo | 1d6+3 | C |
| Basalto | 1d10+2 | D |
| Titanio | 1d10-2 | E |
| Cobalto | 1d10 | F |
| Infernita | 1d10+2 | G |
| Oricalco | 1d10+3 | H |
| Luminita | 1d10 | I |
| Druvix | 1d12 | J |

1. La flecha se rompe al impactar.
2. Cambia el efecto por **sangrado**.
3. Si el impactado es un ser mágico o una invocación, aumenta un 5% la probabilidad de efecto.
4. Tiene un 25% de probabilidad de romperse al impactar
5. Cambia el efecto por **envenenamiento**.
6. Cambia el efecto por **estatizado**.
7. Cambia el efecto por **quemadura** (Causa dos cargas al aplicar efecto).
8. Cambia el efecto por **quemadura**
9. Causa un dado adicional de daño si el portador es un maldito
10. Cambia el efecto por **perforación**

Si el arco y las flechas comparten el mismo material, se obtiene, un dado adicional de daño, y se duplica la probabilidad base de efecto a 10%. Además, agrega un 1d6 adicional de daño, por cada nivel en la clase de **Ranger**.

## Armas de fuego

Para utilizar las armas de fuego requieres de balas. En caso de que sean el mismo material el del arma y las balas, duplica la probabilidad de efecto base a 10%, y agrega un dado de daño por cada dos niveles en la clase de **Ranger**.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Arma** | **Ráfagas** | **Rango** |
| Revolver | 1 bala | 6 bloques |
| Cañón de mano | 2 balas | 2 bloques |
| Fusil de precisión | 1 bala | 15 bloques |
| Escopeta recortada | 2 balas | 3 bloques |
| Escopeta | 3 balas | 3 bloques |

Daño y efecto de las balas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Material** | **Daño** | **Efecto** |
| Cobre | 1d4 | No |
| Hierro | 1d6 | A |
| Plata | 1d6 | B |
| Oro | 1d6+1 | No |
| Cuarzo | 1d6+2 | C |
| Titanio | 1d6+3 | D |
| Cobalto | 1d10 | E |
| Infernita | 1d10+1 | F |
| Oricalco | 1d10+2 | G |
| Luminita | 1d10+3 | H |
| Druvix | 1d12 | I |

1. Cambia el efecto por **sangrado**.
2. Si la pistola está platinada, agrega un dado adicional de daño contra malditos.
3. Si el enemigo impactado es un ser de magia o invocación, agrega un dado de daño.
4. Cambia el efecto por **envenenamiento**.
5. Cambia el efecto por **estatizado**.
6. Cambia el efecto por doble **quemadura**.
7. Cambia el efecto por **quemadura**
8. Si el que disparó es maldito, agrega un dado de daño
9. Cambia el efecto por **perforación**

## Explosivos

Los efectos de las bombas, se deberán lanzar por separado de la tirada de combate, por cada una que impacte al mismo tiempo. La probabilidad de causar un efecto, es del 5%, aumentando en un 5% adicional por cada bomba.

Una bomba puede ser lanzada tantas casillas como fuerza tenga el personaje que las usa (Mínimo 1).

Daño, área y efecto de las bombas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Bomba** | **Daño** | **Área** | **Efecto** |
| Bomba explosiva | 1d6 | 3x3 | No |
| Bomba de humo | - | 5x5 | A |
| Bomba incendiaria | 1d6 | 3x3 | B |
| Bomba criogénica | 1d6 | 3x3 | C |
| Bomba ponzoñosa | 1d6 | 1x1 | D |
| Bomba ácida | 1d6+1 | 3x3 | E |

1. Permite huir de un combate, al usarlo antes de entrar al mismo. Durante combates, puede usarse para crear humo en una zona de 5x5, que desaparece luego de una ronda.
2. Probabilidad del 5% de causar quemadura. No funciona durante lluvias.
3. Probabilidad del 5% de causar congelamiento.
4. Probabilidad del 5% de causar envenenamiento.
5. Probabilidad del 5% de causar rompe armadura.

## Tácticas de armas cuerpo a cuerpo

El simple hecho de utilizar el arma y cumplir su requisito, permitirá utilizar las habilidades especiales de la misma. El efecto solo se aplicará una vez, aunque se tenga una copia del arma en cada mano.

* **Espada corta y daga**

Siempre detrás

Al atacar por la espalda, siempre se agregará una carga de sangrado al objetivo, si se le causa daño.

* **Estoque o Schiavona**

Parry distintivo

Al hacer Parry con esta arma (Requiere la habilidad de guerrero correspondiente), podrás aplicar desarme, en lugar de causar daño (Costo, una acción de ataque).

* **Cestus**

Knockout

Al causarle 25% de la vida del enemigo como daño, aplicará derribo, mientras que, si se aplica el 50%, se lo dejará, además, fuera de combate.

* **Lanza, Jabalina, Alabarda, Tridente y Zweihander**

Aprovechando la distancia

Pueden atacar a enemigos que se encuentren a 10ft de distancia, con un dado menos de daño, y no podrán aplicar crítico.

* **Cimitarra**

Abriendo heridas

Al causar daño a un enemigo con cargas de sangrado, hará que estas exploten en el momento, y, en caso de ser **crítico** este sangrado, aplica otra carga.

* **Katana**

Tino particular

Podrán desviar proyectiles que se dirijan hacia sí, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

* + - **Bombas.** 2 en Combate.
    - **Flechas.** 4 en Combate.
    - **Balas.** 6 en Combate.
* **Hachas**

Mutilar

Podrán matar enemigos al dejarlos con -3 de vida, en lugar de -10.

* **Maza y Martillos**

Golpe pesado

Al atacar a un enemigo, o realizar un parry, lo alejan 5ft en dirección opuesta al atacante, aunque no tome daño, si impacta contra un obstáculo, le aplicará derribo.

* **Espada larga**

Guerrero casi completo

Obtiene un dado de daño adicional, si está acompañada de un escudo

* **Morningstar**

Picos diamantinos

Tu siguiente ataque luego de no causar daño, causará sangrado de forma asegurada.

* **Pico**

Creado para la ocasión

Obtienen dos dados de daño al atacar a objetivos creados a base de un mineral (Cobre, Hierro, Plata, Oro, Basalto, Cuarzo, Cobalto u Oricalco).

* **Espadón**

Temblores

Al atacar a un enemigo, causa una parte del daño total a los seres a 5ft de ese objetivo (A los aliados les hará con desventaja). Obtiene un dado más de daño al atacar.

* **Zweihander**

Combo pesado

Al causar un crítico, puedes agregar dos dados en lugar de uno.

* **Arrojadizas afiladas**

Empalamiento

Las armas quedarán clavadas en el enemigo, causándole un punto de daño en cada inicio de su turno por cada arma clavada. Puede quitar esta arrojadiza, causándose una carga de sangrado.

* **Armas de fuego, y arco y flechas.**

Ejecución instantánea

Al atacar criaturas hostiles y animales, al causar la mitad del daño con el tiro inicial (Antes del combate), se considerará ejecución.

* **Bastones.**

Aplicación de magia

Al atacar con un hechizo, siempre que se cause daño, se aplicará el efecto correspondiente a la gema.

# Protecciones

El utilizar muchas defensas de buen material, te permitirán subir la base de tus puntos de armadura, y evitar más cantidad de daño. Entre las posibles defensas, están las **armaduras**, piezas de torso, piernas y botas, que dan el índice de protección más alto, en comparativa a otras piezas del mismo material, los **guantes**, y los **yelmos**, que son piezas adicionales, que no tienen por qué tener el mismo material de la armadura para ser usado. Adicionalmente, existen piezas como la **cota de malla**, que ocupa el espacio de extras, y da protección adicional.

## Protección por pieza

Cada pieza protege el mismo valor, teniendo un bono extra por tener todas las piezas del mismo material (No es necesario tener la cota de malla en extra ni escudo para obtener ese bono, pero cuentan para las habilidades que agregan extras por pieza).

Los escudos tienen un agregado adicional de 5 puntos al valor de protección.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Material** | **Protección por pieza** | **Acciones de movimiento** | **Bono de set completo** |
| Cuero | 1 | 1 | A |
| Cobre | 1 | 1 | B |
| Hierro | 1 | 1 | C |
| Plata | 1 | 1 | D |
| Oro | 1 | 1 | E |
| Cuarzo | 2 | 2 | F |
| Basalto | 4 | 2 | G |
| Titanio | 3 | 2 | H |
| Cobalto | 3 | 2 | I |
| Infernita | 4 | 3 | J |
| Oricalco | 4 | 3 | K |
| Luminita | 4 | 3 | L |
| Druvix | 5 | 2 | M |
| Platino | - | - | N |

1. Inmune al efecto de **derribo**.
2. Moverte no te costará acciones de movimiento durante tu turno.
3. Obtienes un punto de armadura adicional por pieza.
4. Si el portador es un maldito, evita el daño adicional causado por la plata platinada. Agrega un dado de daño a las armas a distancia.
5. Agrega un dado adicional de daño a las armas cuerpo a cuerpo. Inmunidad al efecto de **congelación**.
6. Inmunidad al daño y efecto de ataques mágicos
7. Probabilidad del 25% de romperse cualquier pieza al recibir un ataque.
8. 25% de probabilidad de **envenenar** al enemigo que te ataque cuerpo a cuerpo.
9. Inmunidad al efecto de **estatizado** y al daño eléctrico
10. Inmunidad al daño por fuego, obtienes un punto de armadura mágica por cada carga de **quemadura**
11. Inmunidad al daño por fuego. Obtienes un dado adicional en daño cuerpo a cuerpo de fuego, y 1d3 adicional por pieza en hechizos.
12. Si el portador es un maldito, agrega dos puntos adicionales de protección por pieza.
13. Obtienes inmunidad a todos los efectos mágicos, sangrado y perforación.
14. El efecto agregado a las aleaciones de platino (Aplicado a set completos) es el siguiente:

Duplica la protección de una pieza cuando esta está platinada

1. Puedes moverte sin gastar acciones de movimiento.
2. Obtienes inmunidad a la **perforación**
3. Obtienes inmunidad al ataque de malditos. Cambia el aumento de daño de las armas a distancia en uno por nivel.
4. 10% de probabilidad de no recibir daño por un ataque físico. Cambia el aumento de daño de las armas cuerpo a cuerpo en uno por nivel promedio de la armadura (Max. 5).
5. Recibir un ataque mágico, te curará una cantidad igual al daño que fueras a recibir
6. Ninguna pieza se rompe si está platinada.
7. La probabilidad de envenenar al enemigo que te ataque cuerpo a cuerpo pasa a 50%. Obtienes inmunidad al **envenenamiento**.
8. Durante las tormentas eléctricas, puedes absorber rayos cercanos para duplicar el ataque de tu próximo ataque eléctrico
9. Cualquier enemigo que te golpee cuerpo a cuerpo, recibe una carga de **quemadura**, que explota en el momento.
10. Obtienes inmunidad a la quemadura y el daño de fuego. Los ataques de fuego cuerpo a cuerpo obtienen dos dados de daño adicionales, y los hechizos 1d6 de daño adicional por pieza.
11. Si el portador es un maldito, el costo de acciones por moverse se reduce en uno, y agrega 5 puntos de armadura mágica adicionales.

# Exploraciones

Una de las mejores formas de obtener recursos, es salir de exploración por el mundo. Entre lo que puede ser encontrado, están animales, personas que al igual que tú, vagan por ahí, trabajando, buscando recursos, o simplemente pasando un buen rato, animales viviendo tranquilamente su vida, u otros que podrían ser un poco más agresivos. Por cada diez exploraciones, se obtiene un punto en la profesión de explorador. Alguien debe dirigir la exploración, por lo que el que vaya delante, será el guía, y quien tendrá que realizar todas las tiradas pertinentes.

Búsqueda activa

Puedes lanzar un dado de 20 al salir de un pueblo, para buscar algo en específico (Siempre que sea algo simple y encontrable, como una planta de alquimia no tan rara, un animal común, etc.).

El ser cazador, bajará en uno las exploraciones por cada nivel en la profesión, al buscar animales comunes, requiere **cacería**.

Al ser alquimista, bajará en uno las exploraciones por cada nivel en la profesión, al encontrar materiales de alquimia sencillos, queriendo buscar uno raro, el material encontrado será aleatorio**,** requiere **alquimia**.

Al ser minero, bajará en uno las exploraciones por cada nivel en la profesión, al encontrar minerales de oro o menor (El tipo será aleatorio), requiere **minería**.

Animales

Los animales encontrados podrían actuar de forma pacífica o agresiva según la situación. El asesinarlos requerirá de **cacería** para poder extraer recursos.

Tesoros

Puede haber la posibilidad de encontrar cofres ocultos durante tus travesías. Estos pueden ser abiertos por ganzúas, o con las llaves del material correspondiente al cofre. Los cofres de madera se abren con llaves marrones, los de hierro con llaves grises, de plata con llaves blancas, y los de oro con llaves amarillas. Todos excepto el de oro se pueden abrir con ganzúas, superando un 15 en Agilidad (Menos uno en dificultad por cada nivel en Ladrón, ver [Profesión](#_Profesión)). En caso de encontrar un cofre abierto, solo tendrá uno de sus ítems. Los cofres negros, requieren de la llave para ser abiertos. La cantidad de ítems que tiene cada cofre son los siguientes:

* **Madera (Marrón)**. 2 ítems.
* **Hierro (Gris).** 3 ítems.
* **Plata (Blanco)**. 4 ítems.
* **Oro (Amarillo)**. 5 ítems.
* **Infernita (Negro)**. 6 ítems.

Minerales

Encontrarás rocas con minerales en el mundo, que pueden caer por un meteorito, o simplemente estar en rocas.

Con un pico puedes removerlas y sacar una cantidad aleatoria, que puede cambiar dependiendo del nivel en minería (Ver [Profesión](#_Profesión)). Al picar un mineral, se obtiene un punto en la profesión de minero, y un punto adicional, si se obtuvo alguna impureza.

Las impurezas aparecen a partir del nivel 9 de Minería.

Esqueletos

Aparecen aleatoriamente fuera de las zonas seguras de las ciudades (un cuadro alrededor de la ciudad), estos atraparán al que dirija la exploración, teniendo que superarlos en alguna acción para poder escapar. Acabar con los esqueletos, darán 1d20 cada uno en monedas (magos darán 1d50, necromantes, 1d100 y jefes 1d500). Al derrotar a los esqueletos (excepto soldados), se obtiene un punto de experiencia por cada uno.

Soldados esqueleto. Tienen variedad de armas, vida y estadísticas generales, por lo que representan poco o mucho peligro.

Jefe esqueleto. Tiene más daño y resistencia que los esqueletos comunes, aparecerá aleatoriamente luego de la ronda 5 de un combate, o al inicio del mismo con baja probabilidad. El asesinarlo, dará una recompensa de misión asegurada.

Magos. Tienen bastante daño y agilidad, pero poca resistencia, pueden ser magos de fuego, hielo, o electricidad.

Necromante. Este puede revivir a los demás esqueletos abatidos cuando comienzan sus turnos, con un punto de vida.

Todas las armas de los esqueletos tendrán el debufo de roñosas (excepto los báculos), por lo que no tendrán efecto aplicable, y se venderán a 100 monedas por cada mano utilizada al portarla.

Bandidos

Podrán emboscarte en cualquier momento de tu travesía, te pedirán objetos de valor dependiendo de la cantidad que sean, en caso de pagar, podrían dejarte tranquilo, o podrías buscar alguna forma de escapar de ellos, aunque al rodearte, esto será muy difícil.

Los bandidos pueden ser de cualquier raza o clase, así que se deberá tener cuidado contra sus armamentos.

Trampas

Colocadas en algún momento, ya sea por cazadores, o por propios bandidos tratando de robar botines. Las trampas buscarán el causar daño inmediato, generalmente ignorando las armaduras, por el potencial que tienen.

Existen varios tipos:

Trampas para osos. Atraparán tu pie, causándote el daño de dos sangrados, puede ser eliminada con un 10 en Fuerza, en caso de fallar, se tomará el daño de un sangrado, y se deberá reintentar.

Agujeros. Tendrán una profundidad variable, pudiendo dañarte o no, dependiendo de esto. Algunos agujeros tendrán lianas, o agua al fondo, que evitarían el daño si se usan inteligentemente.

Bombas. Causarán 1d10-1 de daño a todos los integrantes de la exploración.

Cuerdas. Te dejarán colgando en el aire a una altura variable, dependiendo de cómo lleves la situación, podrías llegar a escapar sin ninguna herida, o cayendo hasta partirte algún hueso.

Eventos

Pueden aparecer en cualquier momento, animales o personas realizando interacciones en el mundo, algún otro explorador, personas trabajando, lugares aislados de pueblos y ciudades, plantas medicinales o de alquimia, algún accidente, criaturas mágicas que podrían ayudarte o perjudicarte, y una gran variedad de situaciones, que son llamados eventos. Entre los eventos pueden encontrarse algunos especiales, que se deben tomar en cuenta:

Climáticos, cambian el estado actual de la exploración, la niebla puede disminuir la visibilidad, la lluvia puede proveer hidratación, y el viento, causar la aparición de algún ítem.

Estrella fugaz. Permitirá pedir un deseo simple, el cual podría llegar a ser cumplido.

Cambios de luna. La luna puede cambiar su fase aleatoriamente, según lo que la diosa quiera. El cambiar a luna llena, activará el estado de maldito de los vampiros y bestias, pudiendo evitar el transformarse todo lo que dure esta fase, quedándose lejos de la luz lunar, o tomando una poción de desmaldecir (Ver [Pociones](#_Pociones)).

Cofres abiertos o bolsas de cuero, tendrán un ítem aleatorio.

Ítems de utilidad

Estos son algunos objetos que te servirán al momento de realizar exploraciones, a fin de sacarles su máximo provecho.

Bombas de humo. Permitirán escapar de cualquier situación peligrosa contra un enemigo.

Ganzúas. Pueden abrir cofres de madera, hierro y plata.

Cuerda. Permitirá escapar de agujeros.

Pico. Podrás extraer minerales.

Mochila, riñonera, cinturón y fundas extra. Permitirán llevar más objetos, y no tener que dejarlos tirados. Toma en cuenta que ningún objeto es apilable, a excepción de los tickets, y lo que digan algunos trabajos, así que úsalos con cautela, además, las fundas extras, solo servirán para el objeto para el que fueron asignadas.

Pociones de vida. Debido a los peligros que hay, como las trampas, necesitarás un suministro de salud para poder sobrevivir por más tiempo.

Armamento y armaduras. En caso de tener que enfrentarse, es bueno tener un arma capaz de realizar daño suficiente, y

una armadura que te proteja de los daños.

Mapa y brújula. Aumenta la visión y te lleva a los distintos pueblos y ciudades de los continentes que refieren los mapas. Este efecto también lo tiene el traje de explorador.

Vendaje. Te permitirán quitarte las cargas de sangrado durante combates, y evitar el daño de las trampas de osos.

Medallón de Karma. Evitará la aparición de los efectos negativos del karma, como un mímico aparecido de la nada.

Servicios. Ciertos servicios, como el de mercenarios, te permitirá tener compañeros con los que sobrevivir al momento de explorar, o con las carrozas, podrás llegar rápidamente a tu objetivo.

Anillos y joyas. Tendrás un aumento inmediato de tus estadísticas, o algún efecto positivo que te permita sobrevivir.

En caso de ser maldito, buenas son las pociones de desmaldecir, para así evitar perder la cordura con el paso del tiempo.

Carretas

Puedes comprar una carreta por 3000 monedas a un Carpintero (de al menos nivel 6), esta te permitirá viajar entre caminos principales, saltando dos casillas de exploración (Aunque no se ganará experiencia de Explorador, ver [Profesión](#_Profesión)).

Podrás guardar objetos en la carreta, igual al material de mejora que tenga el carro (Comenzando con Madera, por lo que podrá llevar dos objetos), llevando la misma cantidad que los Tesoros por material.

Puede ser mejorada con un Carpintero, de al menos nivel 6, por el precio del material al que se desee mejorar (Hierro, Plata, Oro), por 15 lingotes + 1000 monedas.

Solo se podrá usar la carreta para viajar en caminos principales, entre pueblos y ciudades, sin poder desviarse. La carroza puede ser dejada en cualquier guardia por 500 monedas, y podrá ser recogida de nuevo en cualquier momento.

En caso de ser destruida, puede ser reparada por 40 piezas de madera, por un carpintero de nivel 6 o mayor.

Entrenadores

Durante exploraciones se podrán encontrar entrenadores para las distintas clases. Estos podrán enseñarte, si les vences en un duelo en su propia clase.

En el caso de las clases mágicas (Mago y Clérigo), se requerirá vencerlo en una tirada enfrentada de Inteligencia (El entrenador tirará con ventaja).

Para las clases no mágicas, se deberá realizar una tirada enfrentada de combate (El entrenador tirará con ventaja).

Si se supera al entrenador, este te enseñará una técnica de clase que aún no tengas aprendida (De tu nivel o inferior), o podrás subir un nivel en la clase (Sin desbloquear una habilidad).

Requiere tener la clase aprendida para poder aprender de estos entrenadores.

Para los entrenadores de sub clases, también se deberá tener la subclase correspondiente, y este solo enseñará las tácticas de esa sub clase, mas no de la base.

# Tienda

El comercio es utilizado por todos para poder mejorar el equipamiento, tener un lugar donde descansar, o tomar una bebida fría. Cada ciudad y pueblo tiene su tipo de moneda, la cuál debe ser utilizada para comprar bienes o utilizar servicios; generalmente los bancos proveen un servicio de cambio de moneda en las grandes ciudades.

## Vendedores

En pueblos, ciudades, y aleatoriamente durante exploraciones encontrarás mercaderes, que podrán comprar y vender los objetos que tengas. En el caso de la compra, se utilizará el precio de compra descrito más abajo, y el caso correspondiente con la venta. Dependiendo de lo que estos se dediquen, será el tipo de objeto que comprarán y venderán, dependiendo, además, el continente en el que se encuentre al momento de realizar la compra (En caso de que la región de mercadeo sea “Enforth”, significará que se encuentra por todo el mundo).

Alquimista

Vende. Pociones, viales de infusión, y encantamiento de armamento y equipamiento.

**Compra.** Materiales de alquimia, fragmentos de gemas, y pociones**.**

Armero

Vende y compra. Armas de fuego y municiones.

Cantinero

Vende y compra. Comida y bebida (No pociones).

Carpintero

Vende. Servicios de mejora de casas, objetos de madera, venta, mejora y reparación de carretas.

Compra. Objetos de madera.

Cazador

Vende. Carnes y pieles, bestiarios (Solo Abbasel).

Compra. Carnes, pieles, y partes de animales.

Domador

Vende. Monturas y animales para las monturas.

Compra. Animales.

Explorador

Vende. Mapa y brújula.

Compra. Mapas de tesoro.

Granjero

Vende. Frutas, verduras, y materiales de cocina en general.

Compra. Frutas y verduras.

Guardia

Provee misiones y arresta bandidos que sean entregados.

Herrero

Vende. Objetos, armamento y equipamiento hecho de rocas y metales, mejora de equipamiento, y lingotes.

Compra. Armas y equipamiento, lingotes y menas de mineral.

Ingeniero

Vende. Explosivos, piezas de explosivos o ingeniería, como engranajes.

Compra. Explosivos.

Mercader general

Vende. Objetos generales.

Compra. Todo objeto con precio.

Joyero

Vende. Distintos tipos de joyería.

Compra. Lingotes, joyas y gemas desbloqueadas.

Ladrón

Vende. Abrir cofres de todo tipo.

Compra. Cambio de monedas, y objetos robados.

Médico

Vende. Medicinas, servicios de medicina.

Compra. Materiales de medicamentos.

Mercenario

Vende. Servicios de protección y apoyo.

Minero

Compra. Menas de minerales.

Talabartero

Vende. Equipamiento de cuero, y mejoras de cuero.

Compra. Cueros y equipamiento de cuero.

Bibliotecario

Vende. Libros de herrería, encantamientos y bestiarios (Solo Abbasel).

Compra. Encantamientos.

## Negocios propios

Un jugador puede tener un negocio, al colocar una mejora de habitación de su casa correspondiente (Tienda), teniendo una probabilidad del 20% de poder vender un producto que tenga colocado, o 5%, si hay otro negocio en el pueblo que se dedique a ello.

Al vender, podrán usar, en lugar del precio de venta, el 50% del precio de compra.

Solo se podrá vender un tipo de objeto dependiendo de la profesión (Descritos anteriormente en Vendedores).

## Materiales

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objeto** | **Precio de compra** | **Precio de venta** | **Zona de mercado** |
| **Cuero** | 50 | 10 | Enforth |
| Agua destilada | 50 | 5 | Enforth |
| **Polvo de lingote** | 25% del lingote | 5% del lingote | Enforth |
| Hoja de sauce rojo | 50 | 10 | Enforth |
| **Hoja de sauce verde** | 300 | 20 | Enforth |
| Hoja de sauce azul | 400 | 30 | Enforth |
| **Hoja de sauce blanco** | 500 | 150 | Enforth |
| Hoja de sauce dorado | 3000 | 300 | Enforth |
| **Vial de sangre roja** | 100 | 10 | Enforth |
| Vial de sangre azul | 250 | 20 | Enforth |
| **Vial de sangre verde** | 500 | 40 | Enforth |
| Fragmento de gema | Romper una gema da 4 fragmentos | 20% del valor de la gema | Enforth |

## Lingotes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objeto** | **Precio de compra** | **Precio de venta** | **Zona de mercado** |
| **Minerales** | 0 | 10 (\*A) | Enforth |
| Cobre | 50 | 0 | Enforth |
| **Hierro** | 100 | 20 | Enforth |
| Plata | 200 | 40 | Enforth |
| **Oro** | 300 | 70 | Enforth |
| Cuarzo | 500 | 120 | Redain |
| **Basalto** | 600 | 150 | Enforth |
| Titanio | 1000 | 250 | Enforth |
| **Cobalto** | 1500 | 500 | Suredozo |
| Oricalco | 2500 | 700 | Suredozo |
| **Luminita** | 3500 | 1000 | Fostade |
| Platino | 20000 | 4000 | Enforth |

1. Al ser vendido a los mineros, aumenta su valor hasta 30.

## Llaves

Pueden ser usadas para abrir cofres.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Objeto** | **Precio de compra** | **Precio de venta** | **Zona de mercado** | |
| **Llave marrón** | 500 | 100 | | Enforth |
| Llave gris | 1000 | 200 | | Enforth |
| **Llave blanca** | 1500 | 300 | | Enforth |
| Llave amarilla | 2500 | 400 | | Enforth |
| **Llave negra** | 3500 | 600 | | Enforth |

## Pociones

Los precios separados por “/”, significa el precio por nivel de la poción.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objeto** | **Precio de compra** | **Precio de venta** | **Zona de mercado** |
| **Poción de vida** | 100/300/  600 | 60/120/  200 | Enforth |
| Poción de maná | 500/1000/  2000 | 150/300/  600 | Enforth |
| **Antídoto** | 300/600/  800 | 120/200/  350 | Enforth |
| Poción de Musculatura | 300/700/  1200 | 100/300/  400 | Enforth |
| **Poción de Fortuna** | 500/1000/  2000 | 150/250/  500 | Enforth |
| Poción de Aura Fénix | 700/1500/  2200 | 250/500/  800 | Enforth |
| **Poción de Puntería** | 500/1000/  1700 | 100/250/  500 | Enforth |
| Poción de Velocidad | 800 | 300 | Enforth |
| **Poción de Carisma** | 400/800/  1200 | 150/350/  600 | Enforth |
| Poción de Aumento Vital | 500/1000/  1500 | 150/350/  1000 | Enforth |
| **Poción de Karma** | 2000 | 500 | Enforth |
| Poción de Sudoración | 1500 | 450 | Enforth |
| **Poción de Criogenia** | 1500 | 500 | Enforth |
| Poción de Muerte Lenta | 2000 | 400 | Enforth |
| **Poción desarma candados** | 1000/2000/3000 | 200/300/  400 | Enforth |
| Solución híper hidratante | 700 | 250 | Enforth |
| **Poción de desmaldecir** | 1500 | 300 | Enforth |

## Armamento

El precio de compra de las armas y armaduras, es igual al de la cantidad de lingotes que utiliza la creación del objeto (Ver [Forja](#_Forja) y [Herrería](#_Herrería)), más un 10% del precio total + 100.

## Talabartería

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objeto** | **Precio de compra** | **Precio de venta** | **Zona de mercado** |
| **Riñonera** | 1000 | 100 | Enforth |
| Cinturón | 800 | 100 | Enforth |
| **Mejorar mochila** | 200 por slot | 20 por slot | Enforth |
| Cuero | 50 | 10 | Enforth |
| **Cuero fresco** | - | 50 | Enforth |
| Mejorar pieza de armadura | 1000 | - | Enforth |
| **Funda extra** | 200 | 100 | Enforth |

## Explosivos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objeto** | **Precio de compra** | **Precio de venta** | **Zona de mercado** |
| **Bomba vacía** | 50 | 10 | Enforth |
| Pólvora | 20 | 5 | Enforth |
| **Metralla** | 100 | 25 | Enforth |
| Bomba explosiva | 200 | 70 | Enforth |
| **Bomba de humo** | 300 | 90 | Enforth |
| Bomba incendiaria | 250 | 75 | Enforth |
| **Bomba criogénica** | 300 | 80 | Enforth |
| Bomba ponzoñosa | 500 | 120 | Enforth |
| **Bomba ácida** | 500 | 100 | Enforth |

## Comida

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objeto** | **Precio de compra** | **Precio de venta** | **Zona de mercado** |
| **Frutas** | 200 | 40 | Enforth |
| Verdura | 250 | 50 | Enforth |
| **Carne de canino** | 200 | 75 | Enforth |
| Carne de ave | 250 | 100 | Enforth |
| **Carne de felino** | 250 | 120 | Enforth |
| Carne de reptil | 250 | 175 | Enforth |
| **Carne de pez** | 150 | 50 | Enforth |
| Carne de equino | 250 | 100 | Enforth |
| **Fruta de ónix** | 750 | 300 | Enforth |

## Servicios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Servicio | Precio | Zona de mercado | |
| Contratar mercenario | 500 por nivel | Enforth | |
| Alquilar habitación de posada | 50 por día | Enforth | |
| Alquilar carroza mercante | 50 por casilla | Enforth | |
| Alquilar carroza resguardada | 100 por casilla | Enforth | |
| Vender bandidos a la guardia | 300 vivo  150 cabeza | Swordsqal | |
| Alquilar caballo | 200 por día | Vaikne | |
| Mensajero | 200 | Enforth | |
| Alquilar comercio | 3000 por día | Enforth | |
| Curarse con médico | 10 por punto de vida | | |
| Afilar arma | 1000 | | Enforth |
| Encantar arma | 2500 | | Enforth |
| Curar fracturas | 300 cada una | | |

## Objetos generales

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objeto | Precio de compra | Precio de venta | Zona de mercado |
| Mapa y Brújula | 100 cada uno | 20 | Enforth |
| Pico de hierro | 200 | 140 | Enforth |
| Vendaje | 40 | 10 | Enforth |
| Medallón de Karma | 300 | 40 | Enforth |
| Ganzúas | 100 | 20 | Enforth |
| Caña de pescar | 100 | 50 | Enforth |
| Cuerda | 200 | 50 | Enforth |
| Traje de explorador | 500 | 100 | Enforth |
| Traje de herrero | 1200 | 120 | Enforth |
| Madera | 50 | 5 | Enforth |
| Combo de supervivencia | 500 | - | Enforth |

El combo de supervivencia traerá al azar 5 objetos que servirán en tu aventura.

## Gemas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objeto** | **Precio de compra** | **Precio de venta** | **Zona de mercado** |
| **Amatista** | 500 | 125 | Enforth |
| Rubí | 800 | 150 | Enforth |
| **Zafiro** | 850 | 150 | Enforth |
| Berilio | 850 | 170 | Enforth |
| **Diamante** | 2000 | 500 | Everland |
| Ónix | 1800 | 450 | Fostade |
| **Jade** | 2500 | 500 | Suredozo |
| Perla | 2000 | 400 | Abbasel |
| **Esmeralda** | 2300 | 230 | Fostade |
| Hematita | 2000 | 200 | Fostade |

## Equipos de creación portátiles

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objeto | Precio de compra | Precio de venta | Zona de mercado |
| Equipo de taller | 2000 | 500 | Enforth |
| Equipo de laboratorio | 2500 | 700 | Enforth |
| Equipo de herrería | 2500 | 800 | Enforth |
| Equipo de cocina | 1000 | 200 | Enforth |

## Mejoras de casas

|  |  |
| --- | --- |
| Servicio | Precio |
| Servicio del carpintero | 1000 por nivel |
| Comprar una casa | 40000 |
| Comprar un terreno (Con permiso del Rey) | 50000 |
| Edificar terreno | 20000 |
| Colocar forja | 7000 |
| Sala de alquimia | 7500 |
| Dormitorio | 2000 |
| Establo/Taller | 3000 |
| Huerto | 3000 |
| Cofre para lingotes | 5000 |
| Cofre de materiales de alquimia | 5000 |
| Estantería para armamento | 4000 |
| Maniquí para armaduras | 2500 |
| Librería | 2000 |

## Libros

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objeto | Precio de compra | Precio de venta | Zona de mercado |
| Bestiario | 1000 | 100 | Vaikne |
| Libro de pociones Lv1 | 1500 | 200 | Enforth |
| Libro de pociones Lv2 | 4500 | 700 | Enforth |
| Libro de pociones Lv3 | 8000 | 1500 | Enforth |
| Libro de herrería de Cuarzo | 10000 | 2000 | Everland |
| Libro de herrería de Basalto | 7000 | 1600 | Enforth |
| Libro de herrería de Titanio | 10000 | 2000 | Vaikne |
| Libro de herrería de Cobalto | 18000 | 2500 | Suredozo |
| Libro de herrería de Oricalco | 25000 | 4000 | Suredozo |
| Libro de herrería de Luminita | 23000 | 3500 | Fostade |
| Libro de herrería de Platino | 50000 | 7000 | Foreign Frontier |
| Recetas de armas | 20% del precio del libro de herrería | 20% del precio del libro de herrería | Enforth |
| Receta de escopeta | 12000 | 1500 | Endricci |
| Receta de cañón de mano | 10000 | 2500 | Endricci |
| Receta de rifle de precisión | 15000 | 4000 | Endricci |

## Encantamientos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objeto | Precio de compra | Precio de venta | Zona de mercado |
| Arcano | 500 | 150 | Enforth |
| Fuego | 800 | 300 | Enforth |
| Hielo | 800 | 300 | Enforth |
| Electricidad | 1200 | 300 | Enforth |
| Veneno | 1600 | 600 | Enforth |
| Absorción | 3000 | 900 | Fostade |
| Saqueo | 5000 | 1500 | Fostade |
| Oscuridad | 3500 | 800 | Nóvrocod |

## Tickets de descuento

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Objeto | Precio de venta | Zona de mercado |
| Ticket 5% | 50 | Enforth |
| Ticket 10% | 150 | Enforth |
| Ticket 15% | 200 | Enforth |
| Ticket 20% | 300 | Enforth |
| Ticket 25% | 450 | Enforth |
| Ticket 30% | 500 | Enforth |
| Ticket 35% | 650 | Enforth |
| Ticket 40% | 750 | Enforth |
| Ticket 45% | 800 | Enforth |
| Ticket 50% | 1000 | Enforth |
| Ticket Viaje | 250 | Enforth |

# Mejora de casas

Las casas pueden tener varias habitaciones, y cada una de estas, hasta cinco mejoras, de las cuales, hay mejoras principales, que no se pueden poner más de una por habitación.

Las casas en ciudades pueden tener hasta 3 habitaciones, mientras que las casas en pueblos o zonas externas, pueden tener hasta 5 habitaciones.

## Mejoras principales

Almacenamiento

Pueden ser usados para guardar objetos, y apilarlos de forma ilimitada (No aplicable a armamento).

Cofre de materiales de alquimia

Slots: 10

Objetos:

Se puede apilar cualquier material relacionado a la alquimia (Ver [Pociones](#_Pociones)).

Cofre de materiales de herrería

Slots: 10

Objetos:

Se puede apilar cualquier material relacionado a la herrería, joyería y armamentística. (Ver [Lingotes](#_Lingotes)). Los minerales para crear lingotes también pueden ser guardadas y apiladas.

Librería

Slots: 10

Objetos:

Se guardan libros, recetas y encantamientos. Solo las recetas y encantamientos se pueden apilar.

Estantería de pociones

Slots: 10

Objetos:

Se puede apilar cualquier poción.

Estantería de armas

Slots: 10

Objetos:

Se puede guardar (Aunque no apilar), armamento general, ya sean espadas, armas de fuego, arcos, flechas, balas, granadas, etc. pero no pueden guardarse armaduras.

Maniquí para armaduras

Slots: 10

Objetos:

Se puede apilar cualquier tipo de armadura, siempre que compartan material y nivel de mejora.

Cofre personal

Slots: 3

Objetos:

Se puede apilar cualquier tipo de ítem (Siguiendo las reglas de apilamiento de anteriores cofres). Se puede mejorar un slot por 200 monedas, pagando el servicio de un carpintero. En una habitación, puedes poner un cofre encontrado explorando (Tiene que ser traído con una carroza), y este tendrá la misma cantidad de slots que este tenga, pudiendo colocar hasta 2 cofres (Ver [Exploraciones](#_Exploraciones)).

Talleres

Aquí pueden confeccionar equipamiento, utilizando las herramientas principales que este provee al ser instalado. Requiere el pago al Carpintero para poder establecer todo en el lugar.

Taller general

Slots: 3

Utilidad: Carpintería, Ingeniería y Talabartería

**Objetos**:  
Puede guardarse cualquier objeto que tenga relación con la profesión.

Laboratorio de alquimia

Slots: 3

Utilidad: Alquimia y Medicina

**Objetos**:  
Puede guardarse cualquier objeto que tenga relación con la profesión.

Forja

Slots: 3

Utilidad: Armamentística, Joyería, Herrería

**Objetos**:  
Puede guardarse cualquier objeto que tenga relación con la profesión.

Carroza

Slots: 2

Utilidad: Exploración

**Objetos**:  
Puede llevar cualquier tipo de ítem, y ser transportado (Sigue las reglas de apilado de los cofres y estanterías). Puede mejorarse igual que el **cofre personal**, ocupando el cofre, un slot de la carroza.

Tienda

Slots: 10

Utilidad: Negocio

**Objetos**:  
Puede ser usado para la venta de cualquier objeto relacionado al tipo de negocio elegido. Ningún objeto puede ser apilado en estos slots, a excepción de municiones.

# Objetos especiales

Corona de Rey Esqueleto

Material: Oro

Drop: Rey Esqueleto

Probabilidad: 100%

Cantidad: 1

Efecto: Agrega un dado de daño a armas soltadas por esqueletos

Espadón de Rey Esqueleto

Material: Oro

Drop: Rey Esqueleto

Probabilidad: 100%

Cantidad: 1

Efecto: Puede ser cualquier arma a dos manos, pero posee el efecto del espadón.

Collar de calacas

Material: Plata

Drop: Esqueleto necromante y toros

Probabilidad: 20%

Cantidad: 1

Efecto: Agrega dos puntos de precisión al atacar esqueletos

Espadón femoral

Material: Plata

Drop: Esqueleto soldado

Probabilidad: 10%

Cantidad: 1

Efecto: Al inicio del combate, lanza 1d10-2 dados, esta arma ganará esos dados de daño.

Munición de hueso

Material: Hueso

Drop: Esqueleto arquero

Probabilidad: 100%

Cantidad: 2d20

Efecto: Imita el material del arma. Agrega un dado de daño contra esqueletos.

Armadura de Corte Real

Material: Plata basáltica

Venta: Swordsqal

Precio: 20 Emblemas de Swordsqal por pieza

Efecto: Obtiene la protección de la plata, con +1 por pieza, el bono por set completo, hará que todas las estadísticas menores a cero, sean consideradas como cero mientras se porte la armadura, además, agrega un dado de daño a las armas de Corte Real, y les agrega el efecto de perforación con un 10% de probabilidad.

Armas de Corte Real

Material: Plata basáltica

Venta: Swordsqal

Precio: 15 Emblemas de Swordsqal por pieza

Efecto: cuentan como plata platinada, sin la condición de atacar a malditos, con el daño de las armas de basalto. Estas armas ya estarán a +5, y no tendrán efecto.

Flechas de Corte Real

Material: Plata basáltica

Venta: Swordsqal

Precio: 15 Emblemas de Swordsqal por pieza

Efecto: cuentan como flechas de plata platinada, sin la condición de atacar a malditos, con el daño de las flechas de basalto. No contarán con efecto al impacto.

# Hechizos

Aquí se mostrarán algunos hechizos de muestra que pueden ser elegidos al crear un hechizo propio mediante los puntos de mejora (Ver [Experiencia y niveles](#_Experiencia_y_niveles_1)).

Algunos hechizos escalan con la clase de Mago (Ver [Mago](#_Mago)), por lo que se deberá subir niveles en esa clase para aumentar sus daños.

Lanza pura

Tipo de magia: Arcana

Crea una lanza de magia arcana, que causará 1d20+Inteligencia de daño, y romperá un punto de armadura mágica del enemigo, si no le causa daño.

Costo: 1 Núcleo de maná

Armadura arcana

Tipo de magia: Arcana

Obtiene 1d20 con ventaja de armadura arcana, que sustituye la armadura mágica actual, durante una ronda.

Costo: 1 Núcleo de maná

Nido de bombas

Tipo de magia: Arcana

Lanza una ráfaga arcana concentrada, que explota en una zona objetivo, a 15ft de distancia, y a se distribuye a 5ft de distancia alrededor de esa zona, causando 1d20+Inteligencia de daño.

Costo: 2 Núcleos de maná

Canto mágico

Tipo de magia: Arcana

Un enemigo sentirá una melodía a un lado, haciéndolo voltear en esa dirección por un momento, si este no se concentra lo suficiente en el combate (Inteligencia contra Resistencia).

Costo: 1 Núcleo de maná.

Infusión arcana

Tipo de magia: Arcana

Imbuye tu arma en *arcano*, por lo que su daño pasa a ser mágico, y agrega un dado de daño.

Costo: 2 Núcleos de maná.

Conjuración de arma

Tipo de magia: Arcana

Creas un arma arcana, cuyo daño será el de un material equivalente a tu nivel en la clase de Mago (Ver [Forja](#_Forja)). Dura durante el resto de la ronda.

Costo: 2 Acciones de movimiento y 1 Núcleo de maná.

Flecha dirigida

Tipo de magia: Arcana

Lanzas una ráfaga de maná que persigue al enemigo, haciendo que no pueda esquivarlo. Causa 2d6 de daño al impactar, obtienes un dado adicional por cada nivel en Mago,

Costo: 1 Acción de ataque y 1 Núcleo de maná

Magia desatada

Tipo de magia: Arcana

Aumenta el daño de tus hechizos un 20% + 1d6 por el resto de la ronda.

Costo: 2 Acciones de ataque y 3 Núcleos de maná

Barrera mágica

Tipo de magia: Arcana

Lanzas una barrera que protege 1d10+Inteligencia a ti o un aliado a 20ft o menos de ti del próximo daño que fuera a recibir (Excepto efectos).

Costo: 1 Núcleo de maná y 1 Acción de movimiento

Onda separadora

Tipo de magia: Arcana

Apartas a todos los seres a 5ft de distancia de ti 5ft hacia atrás (Desde tu perspectiva).

Costo: 1 Núcleo de maná y 1 Acción de movimiento