



# LANZAS Y



# LEVITANTES

## Reglas y Sistemas

<u>Introducción</u>	3
<u>Un poco de Historia</u>	4
<u>Combate</u>	5
<u>Acciones de Combate</u>	5
<u>Uso de Armas</u>	6
<u>Penalizadores de Combate</u>	6
<u>Proceso de Construcción del Personaje</u>	9
<u>Calculo de Daño</u>	11
<u>Gastos de Recursos</u>	11

## Movilidad y Uso del Tablero

<u>Movilidad</u>	13
<u>Conos</u>	14
<u>Líneas</u>	15
<u>Muros y Barreras</u>	16
<u>Áreas y Radios</u>	17

## Razas

<u>Elfos</u>	18
<u>Enanos</u>	20
<u>Humanos</u>	22
<u>Muertos Vivientes</u>	24
<u>Orcos</u>	25
<u>Silfos</u>	27

## Clases

<u>Arquero</u>	29
<u>Bárbaro</u>	30
<u>Bardo</u>	31
<u>Clérigo/Nigromante</u>	32
<u>Druida</u>	33
<u>Espiritista</u>	34
<u>Guerrero</u>	36
<u>Mago</u>	37
<u>Monje</u>	38
<u>Ninja</u>	40
<u>Pícaro</u>	41
<u>Samurái/Ronin</u>	43

## Clases Especiales

<u>Arquero Arcano</u>	45
<u>Archimago</u>	46
<u>Archinigromante</u>	47
<u>Arconte Arcano</u>	48
<u>Asesino de las Sombras</u>	49
<u>Avatar</u>	50
<u>Berserker (Enloquecidos)</u>	51
<u>Benditos de la Luna</u>	52
<u>Bushi</u>	53
<u>Caballeros</u>	55
<u>Caminante de la Umbra</u>	56
<u>Canalizador de Ki</u>	57
<u>Cazador</u>	59
<u>Danzarín sin Rostro</u>	60
<u>Defensor</u>	61
<u>Dendrodruida</u>	62
<u>Duelista</u>	63
<u>Espadachín de Sakuras</u>	64
<u>Espíritu del Zorro</u>	65
<u>Guardián de la Naturaleza</u>	67
<u>Guerrero Arcano</u>	68
<u>Iluminados del Sol</u>	69
<u>Invocador de lo Salvaje</u>	--
<u>Ladrón de Hechizos</u>	70
<u>Maestro Marcial</u>	72
<u>Maestro de las Venenos</u>	73
<u>Mago del Tiempo</u>	74
<u>Mikohime</u>	75
<u>Moldeador de Almas</u>	77
<u>Paladín</u>	78
<u>Purgadores</u>	79
<u>Sacerdote</u>	80
<u>Shinobi</u>	81
<u>Trovador</u>	82
<u>Vikingo/Valkiria</u>	83

## Clases Elementales

<u>Clases Elementales</u>	85
<u>Agua</u>	85

Fuego	86
Tierra	86
Viento	86
Oscuridad	87
Luz	87
Hielo	88
Rayo	88
Pestilencia	89
Acido	89

Méritos Mágicos	154
Méritos Varios	156
Méritos Elementales	157

## Tablas

<u>Lista de Armas</u>	160
<u>Experiencia</u>	161
<u>Tabla de Variación de Tamaños</u>	162
<u>Planillas</u>	163

## Conjuros y Hechicerías

<u>Uso de la Magia</u>	90
<u>Entropía</u>	91
<u>Materia</u>	95
<u>Natural</u>	99
<u>Mente y Alma</u>	104
<u>Destrucción</u>	109
<u>Protectores</u>	112
<u>Transformación</u>	117
<u>Ilusionistas</u>	121
<u>Maldición</u>	125
<u>Encantamiento</u>	129
<u>Divinos</u>	133
<u>Nigromancia</u>	137

## Dioses del Panteón Principal

<u>Bors</u>	143
<u>Lachel</u>	143
<u>Lacrid</u>	144
<u>Leitsac</u>	145
<u>Shutrak</u>	145
<u>Thombur</u>	146

## Dioses del Panteón Exterior

<u>Badra</u>	147
<u>Baruk</u>	147
<u>Blink y Glink</u>	148
<u>Dornahria</u>	148
<u>Ilgra</u>	149
<u>Malkev</u>	149
<u>Nosferes</u>	150
<u>Onitsed</u>	150
<u>Saluron</u>	151
<u>Toldar</u>	151

## Méritos

<u>Méritos de Combate</u>	152
---------------------------	-----



# Introducción

Lanzas y Leviatanes es un juego de rol contextualizado principalmente en medieval fantástico en un mundo ficticio que mezcla conceptos de la fantasía medieval y del folclor y cultura de lugares como oriente y américa pre colonial.

Por otra parte el juego pretende separarse de la tradicional interpretación de los juegos de edad media como simples juegos de asesinato de monstruos y resolución de calabozos. En este sentido pretende que el presente libro no sea un mero conjunto de reglas de combate sino también siente las bases para la interpretación profunda y significativa del contexto social y emocional del personaje, el cual normalmente es olvidado en juegos más tradicionales como D&D, Pathfinder, El Señor de los Anillos y similares.

La idea principal es ofrecer un sistema, que si bien es algo complejo, sea un poco realista y al mismo tiempo adaptable a los modelos de juego tradicionales de aventuras y que también contemple a los modelos de juegos más cercano a lo social y emocional e incluso de terror y suspenso como los juegos del Mundo de White Wolf , Aquelarre, Cthulhu y otros.

Por ese motivo ese motivo es probable que el tanto el jugador como el narrador detecte una gran diferencia entre personajes al momento de un combate. Esto es así dado a que no todos los personajes están pensados para las aventuras de combate sino que algunos de ellos están pensados en resolver problemas sociales y políticos e incluso algunos más dedicados a la investigación. Aquí es importante aclarar que si bien hay personajes con mayor orientación en algunas áreas más que en otras no significa que sean completamente inútiles en las otras áreas de competencia. Es decir el narrador deberá poder encausar una historia en la cual dependiendo la conformación de la mesa todos los jugadores puedan explotar los beneficios de sus personajes.

El trasfondo general del mundo, a fin de cuentas, es bastante abierto de modo que el narrador tenga una libertad casi total para crear el contexto de su mundo y la consecuente historia de los personajes. Complementariamente a este recurso existen habilidades explicadas en forma muy genéricas casi dando total libertad de interpretación tanto al jugador como al Narrador. Forzando así un consenso en la interpretación del manual transformando el sistema en algo más cercano a una sugerencia que a un reglamento estricto e inflexible. Si bien esta característica puede generar mucha polémica una vez avanzada la mesa de rol insta a los jugadores y al narrador a expresar soluciones creativamente y en conjunto para sobrellevar los posibles errores y sobre explotación de defectos que se manifiestan en cualquier conjunto de reglas. Aunque es válido aclarar que la última palabra con respecto a una interpretación debe ser siempre la del narrador.

Por ultimo quiero dejarles una seria de normas generales que ayuden a tener una experiencia de juego:

- 1- Leer el manual antes de hacer un personaje y proyectarlo lo más a futuro posible créale una historia y dale una ambición a seguir. Esto ayudara al narrador a encuadrar la visión de tu personaje en la historia del mundo además de prever las nociones básicas de tu personaje.
- 2- Antes de iniciar una partida es muy recomendable acordar qué tipo y estilo de aventuras se desea jugar. No será lo mismo ir a resolver misteriosos calabozos, a enfrentar una crisis política económica en tu ciudad, sobrevivir en un desierto o explorar un pueblo embrujado. Por supuesto que una buena historia puede contener un poco de todo.
- 3- No dejarse llevar por las emociones. Morir o ser asesinad en el juego no debe de ninguna manera afectar tu relación con el resto de los jugadores o el Narrador. El narrador es aquí el principal arbitro por lo cual debe intentar ser lo más objetivo posible para resolver las los conflictos.
- 4- Evita a toda costa el “Meta Game” tú y tu personaje poseen saberes distintos y es crucial aprender a limitarse al conocimiento del personaje.
- 5- Confía en el narrador. Marca aquello que con lo que no estés de acuerdo pero recuerda que el Narrador tiene motivos para guardarse algunos secretos y puede tomarse algunas libertades que los jugadores no tienen.

## *Un poco de Historia*

En el principio la conciencia unificada del espíritu dio origen al universo. Formo los soles y los planetas creando por un lado los mundos físicos y por otro los reinos espirituales. En ese tiempo el universo estaba vacío solo lo habitaban los espíritus mayores y fue entonces que la conciencia unifica pidió a estos espíritus que realicen en el universo una obra maestra un ser digno de representar la creación toda.

Así fue que los espíritus primordiales crearon una criatura esplendida con los dones más maravillosos de universo. Le concedieron la libertad de la forma, el dominio de la materia, del espíritu, del tiempo, la inmortalidad y la longevidad. Los **Leviatanes** los primeros habitantes del plano físico eran magníficos y disfrutaban de la infinidad del universo junto a los espíritus primordiales creando y destruyendo galaxias completas.

Pero luego de un tiempo La Materia y sus hijos El Señor del Fuego, El Señor del Viento, La Señora de las Aguas y la Señora de las Tierras. Crearon a los elementales unos espíritus que tomaban la forma de la materia y la modificaban transformando así mundos y galaxias. Pero cuando los Leviatanes se dieron cuenta de esta forma de vida la desdeñaron la consideraron inferior he intentaron aniquilarla, desaparecerla del universo.

Los espíritus Mayores se dieron cuenta de que mientras los Leviatanes existiesen ningún otro ser existiría en paz y el universo se vaciaría de la posibilidad de albergar nuevas existencias. Entonces el más sabio de los espíritus el Tiempo se dirigió a la conciencia unificada.

-Tiempo: *Espíritu, que podemos hacer para expandir tu creación, si le hemos dado a los Leviatanes todos las dones para proveerles una existencia infinita?*

-Espíritu: *Los Leviatanes no poseen todos los dones, pues no conocen la imperfección ni la mortalidad, ello les priva de admirar la belleza de lo imperfecto y la importancia de la existencia. Pueden ofrecerles la sabiduría del sueño. Pero para ello deben crear una criatura el mundo físico, que sea imperfecta, pero capaz de hacerles frente.*

Fue así que los espíritus mayores decidieron crear un conjunto de criaturas poderosas a cada una le entregarían dones distintos y les darían la longevidad pero no la inmortalidad del cuerpo físico y a diferencia de los levianates tendrían el don de la creación sexual. Así nacieron en un mundo distante de la misma matriz elemental los 12 **Dragones** ancestrales. De las garras, dientes y cornamenta de estos seres se crearon una serie de lanzas que serían capaces de anular uno de los dones de los levianates al atravesar su cuerpo y así caerían en un sueño y dormirían hasta que alguna de las lanzas fueran retiradas de su cuerpo.

Los Dragones se convirtieron en guardianes del mundo físico y permitieron la propagación de las creaciones del espíritu. Y tras la propagación de los elementales se crearon infinidad de criaturas a las cuales tras morir se les permitiría luego un tiempo volver al mundo físico para que pudieran aprender por si solos aquellos aspectos del espíritu que no se les habían concedido y así evolucionar a un ser tan perfecto y único como el Espíritu mismo.

Sin embargo uno de los Dragones con el tiempo empezó a diferir en cuanto a los dones y la sabiduría que las criaturas deberían tomar. Su ideología llamo a otros de su especie y no tardó mucho tiempo en iniciarse una contienda en los diferentes mundos. Esto afectó también a las otras criaturas vivientes que no tardaron en tomar posturas ni parte dentro de la contienda. Esto generó una oleada de espíritus que abandonaban el mundo físico desordenando también al plano de los espíritus.

Fue en ese entonces que una serie de seres físicos decidieron no volver a encarnar y así ayudar a ordenar el plano de los espíritus. Fue así que surgieron los primeros 6 dioses del panteón Principal y con ellos nacieron sus dominios en los planos espirituales los llamados **Cielos**. En estos se organizarían las almas con una misma ideología de existencia bajo el arquetipo y tutela de su Deidad esperando a encarnar y así torcer la balanza de la existencia a su favor mientras se obtenía la sabiduría de los dones del universo.

# Reglas y Sistemas

## Combate

El combate se divide en **turnos** cada personaje toma su acción en ese turno las acciones pueden dividirse en:  
-Acción de combate: El personaje puede atacar al enemigo o realizar cualquiera de las acciones de combate (cuales se señalan más adelante).

-Acción en Reserva: Cuando el personaje toma esta acción el jugador pasa su turno pudiendo elegir intervenir para interrumpir la acción de otro personaje en cualquier otro turno posterior antes que sea nuevamente su turno. En el caso de que no haya declarado una acción hasta el comienzo del turno del jugador que lo antecede en acción, el turno se considerara perdido.

Cuando finalizan todos los turnos y se comienza nuevamente se ha completado una **ronda**. Para definir quién comienza la ronda se debe realizar una **tirada base\*** de **iniciativa** que se realiza con 1d10+Destreza+Inteligencia.

Un 10 generara un resultado crítico el cual originara un daño crítico en el cual se multiplican el valor obtenido en los dados según el tipo de arma elegida. También genera una voluntad crítica por lo cual se resistirá cualquier hechizo de cualquier nivel. Sin embargo la magia jamás obtiene un efecto crítico y la defensa solo si se cuenta con escudos.

### Acciones de combate

**Ataque**: Se realiza la tirada de un dado de 10 caras más el bonificador de ataque. Posee crítico con un éxito de 10.

**Defensa**: Se realiza la tirada de un dado de 10 caras más el bonificador de defensa. Posee crítico con éxito de 10 pero solo si se posee escudo.

**Daño**: Se realiza la tirada del dado indicado en el arma más el bonificador de daño

**Ataque y Daño a 2 manos**: Las armas de dos manos funcionan igual que las de 1 mano solo al momento de colocar el Atributo de fuerza, en lugar de considerarse de forma convencional, se lo multiplica por 1,5.

**Magia**: Se realiza la tirada de un dado de 10 caras más el bonificador de magia.

**Voluntad**: Se realiza la tirada de un dado de 10 caras más el bonificador de voluntad.

**Ataque de oportunidad**: Cada vez que un personaje enemigo entra o sale de combate, o realiza una acción que le impide su cobertura (como conjurar, beber una poción, asistir un compañero, recoger un objeto o moverse la  $\frac{1}{2}$  de la destreza base) todos los enemigos que se encuentren en rango podrán realizar un ataque de oportunidad contra ese personaje. Los hechizos no pueden ser usados comúnmente como ataques de oportunidad. (Solo puede usarse un ataque o acción de oportunidad por ronda). Los ataques de oportunidad que se generan son los siguientes:

- Los atacantes de rango tienen un ataque de oportunidad cuando un enemigo se mueven en dirección a ellos o bien lo hacen de forma perpendicular a ellos.

-Los atacantes de cuerpo a cuerpo tienen ataques de oportunidad cuando un oponente huye de su lado o bien cuando se intenta realizar un ataque a distancia al lado de ellos.

-Los oponentes con una talla superior tienen un ataque de oportunidad cuando un rival de menor talla se dirige hacia ellos.

**Acción de Oportunidad**: Cada vez que un personaje enemigo sale de combate, o realiza una acción que no sea agresiva (beber una poción, asistir un compañero, recoger un objeto, etc.) el o los personaje involucrados podrán realizar una acción que no sea agresiva. (Solo puede usarse un ataque o acción de oportunidad por turno)

**Posición de Defensa**: Reduce el movimiento de un personaje 5 veces con un mínimo de 2 pasos, el ataque y la magia se reducen en 5 pero aumenta la defensa en 3 y evita los ataques críticos (siempre que se lleve puesta una armadura mediana o superior). En caso de tener uno o más aliados a un paso de distancia estos ganaran +2 a la defensa mientras mantengas la Posición de Defensa.

\*Tirada base: se considera una tirada de base a todas aquellas tiradas que no se encuentran afectadas por efectos del juego como hechizos y habilidades.

**Ataque Furtivo:** Cuando un personaje realiza un ataque sin ser percibido, a la tirada de defensa del objetivo será estrictamente su armadura + la bonificación racial.

**Rodear o Flanquear:** Un personaje flanqueado sufre un penalizador de -2 a la defensa por cada enemigo, exceptuando a quien se encuentre frente de el. Un personaje solo puede rodearse con 8 enemigos simultáneamente de la misma talla pero solo hacen falta 2 enemigos para considera a un personaje rodeado. Un enemigo de mayor tamaño necesitará más enemigos para ser rodeado. Un personaje también puede considerarse flanqueado si encuentra contra una pared (u obstáculo) rodeado de enemigos.

**Derribo:** un personaje puede intentar derribar a otro de su mismo tamaño o menor, se necesita pasar una tirada de fuerza + 1d10 contra Constitución + 1 d10. Si el derribo se consigue el personaje cae al piso.

**Combatir en el agua:** Los penalizadores de las armaduras se duplican en el agua además el movimiento se reduce a la mitad. Se pierden 10 puntos de ataque, daño y defensa.

**Combatir montado:** Aquellos personajes que combatan desde una montura sufren un penalizador de -20 a todas las tiradas de ataque y magia realizadas desde la montura. La habilidad de montar puede reducir este penalizador. Es imposible lazar un hechizo montado a menos que el conjurador sea capaz de lazar hechizos sin usar sus manos.

**Sujetar:** Para sujetar a un enemigo en combate es necesario primero superar una tirada de 1d10 mas destreza contra 1d10 mas destreza, y luego una de 1d10 más fuerza contra 1d10 más fuerza esta última debe realizarse todos los turnos que un enemigo pretenda zafarse.

**Acción de Reserva:** Al comienzo de tu turno puedes declarar con tu personaje tener tu acción en reserva. Esto te permite actuar en cualquier otro momento de la ronda. La acción de reserva se pierde automáticamente al inicio del turno anterior al tuyo.

**Acción en Simultáneo:** Estas acciones se ejecutan al mismo tiempo de forma independiente por diferentes personajes lo cual puede generar que los efectos se potencien, anulen o bien no interfieran el uno con el otro.

**Bloqueo:** Todos los personajes con escudo pueden bloquear ataques con crítico de 10.

## Uso de Armas

**Armas de 1 mano:** Las armas de una mano hacen daño y ataque igual a su Fuerza/Destreza más todas las bonificaciones que se ganen por habilidades y equipamiento.

**Armas de 2 manos:** Las armas de 2 manos hacen daño y ataque igual al 1.5 de su Fuerza más todas las bonificaciones que se ganen por habilidades y equipamiento.

**Armas de Distancia:** Las armas de distancia atacan a partir de un mínimo de 5 casillas, un enemigo que esté más cercano de esto no podrá ser atacado a partir de armas de distancia.

## Penalizaciones de Combate

**Pelear en el Suelo:** -5 al ataque, defensa, daño, magia y voluntad.

**Pelear sujetado:** - 5 por extremidad sujetada al ataque, defensa, daño, y voluntad. Si las manos están sujetadas es imposible realizar magia u obtener un crítico en defensa.

**Pelear Volando:** -10 al ataque, defensa, daño, magia. Además agrega o duplica los penalizadores de carga en caso de que se esté llevando algo.

**Pelear Fracturado:** Las fracturas en las extremidades reducen la fuerza y la destreza de la extremidad a la mitad. En el torso la penalización se extiende a todas las acciones y en la cabeza genera inconciencia.

**Pelar en una Montura:** -20 + la puntuación en montar.

### Penalizadores por Luz:

Oscuridad total	Ausencia de luz no se puede apuntar
Oscuridad (luz de la luna)	- 10 a la visión y al ataque
Penumbra (luz de antorcha)	-5 a la visión y al ataque
Luz normal	0
Luz Brillante (luz del sol directa a los ojos)	-5 a la visión y ataque
Destellos de Luz (hechizos de luz fuerte)	-10 a la visión y al ataque

Luz cegadora (producida por celestiales)	Produce ceguera temporal o permanente
--	---------------------------------------

Los Atributos cumplen un papel fundamental en la construcción de un personaje imponiendo ventajas y limitaciones, pero existen muchos casos en donde ciertos atributos quedan muy bajos con respecto a otros y esto retrasa el desarrollo de un personaje. Por ello es posible que al comienzo o al final de cada sesión un jugador podrá decidir realizar un gasto de experiencia para aumentar un atributo específico de acuerdo a la siguiente tabla:

Atributo	Experiencia gastada
2	1.000
3	1.500
4	2.000
5	2.500
6	3.000
7	3.500
8	4.000
9	4.500
10	5.000
n	$n \times 500$

### **Efectos de las Puntuaciones de Atributos**

La fuerza define la capacidad de carga de un personaje, el daño físico, el ataque en los casos de las armas medias y pesadas, el alcance de las armas arrojadizas y todas las habilidades de elementales de fuego.

Fuerza	
0	Incapaz de cargar objetos
1	Cargar una arma ligera, armaduras de cuero o tela y 500 monedas
2	Cargar una armadura ligera de cualquier material y 1000 monedas
3	Cargar un arma ligera adicional en la mochila y 1500 monedas
4	Cargar dos armas ligera adicional en la mochila y 2000 monedas
5	Cargar un arma mediana y 2500 monedas
6	Cargar una arma mediana adicional y 3000 monedas
7	Cargar un armadura mediana adicional y 3500 monedas
8	Cargar un arma pesada y 4000 monedas
9	Cargar un arma pesada adicional y 4500 monedas
10	Cargar un armadura pesada y 5000 monedas

La constitución define principalmente la puntuación de vida del personaje, también la resistencia al clima y las enfermedades. Determina principalmente la estadística de voluntad de cada personaje. Es fundamental para el desarrollo de los elementales de tierra.

Constitución	
0	Incapacitación e inconciencia
1	Muy susceptible a enfermedades incapaz de soportar la intemperie.
2	Muy susceptible a enfermedades, leve tolerancia a la intemperie.
3	Susceptible a enfermedades, vulnerable a las fracturas.
4	Susceptible a enfermedades.
5	Estado de salud estándar.
6	Leve resistencia a enfermedades.

7	Leve resistencia a enfermedades, tolera fracturas a 5m de distancia.
8	Resistencia a enfermedades, tolera fracturas a 10m de distancia.
9	Resistencia a enfermedades, tolera fracturas a 15m de distancia.
10	Considerable resistencia a enfermedades, tolera fracturas a 20m de distancia

La destreza es uno de los Atributos más significativos, determina el ataque de las armas ligeras, la movilidad y parte de la iniciativa de un personaje. Es fundamental para el desarrollo de los elementales de viento.

Destreza	
0	Incapacitación, sin posibilidad de moverse pero si de hablar
1	Movilidad muy reducida, imposible realizar proezas.
2	Movilidad muy reducida, imposible realizar acciones dependientes la sutilidad.
3	Movilidad reducida imposible esquivar trampas.
4	Movilidad reducida imposible cruzar terrenos escabrosos.
5	Movilidad promedio.
6	Movilidad mejorada puede realizar acciones coordinadas.
7	Movilidad por disociación (moverse asimétricamente por voluntad)
8	Motricidad fina puedes realizar movimientos sutiles
9	Motricidad acrobática te permite realizar piruetas naturalmente al moverte
10	Te permite realizar varios movimientos acrobáticos coordinados.

Como Atributo constituye la puntuación de mana en todos los casos, así como también el rango y la puntuación de magia de algunos conjuradores. Forma parte de la puntuación de iniciativa en todos los casos y es el elemento de base para la construcción de elementales de agua.

Inteligencia	
0	No distingue amigos de enemigos
1	Dificultades para el habla imposible contar y calcular.
2	Imposible aprender un idioma fuera del natal.
3	Imposible estudiar y descifrar acertijos
4	Puedes contar con gran dificultad.
5	Inteligencia estándar. Puedes reservar la acción.
6	Puedes estudiar 1/2h al día. Utiliza 1d4
7	Puedes estudiar 1h al día. Utiliza 1d6
8	Puedes estudiar 1 1/2 h al día. Utiliza 1d8
9	Puedes estudiar 2h al día. Utiliza 1d10
10	Puedes estudiar 2 1/2 h al día. Utiliza 1d12

Como Atributo constituye el rango y la puntuación de magia de algunos conjuradores como los Clerigos y Espiritistas. Su puntuación es la base tanto de los elementales de Luz como de Oscuridad y determina todas las capacidades sociales de un personaje.

Carisma	
0	No puedes intimidar, liderar, persuadir, o resistirte a estos efectos.
1	No puedes intimidar, liderar, persuadir.
2	No puedes intimidar o persuadir.
3	No puedes intimidar.
4	Eres fácil de estafar, además eres pésimo interactuando con no humanoides
5	Puedes lograr una interacción social promedio.
6	Las personas tienen a un cierto grado de confianza en tu persona.
7	Generas naturalmente respeto o simpatía hacia otras personas.
8	Ya sea por tu aspecto o formas de hablar generas una leve influencia sobre la gente.

9	Tratar contigo es fácil y hasta los animales sienten algo de empatía por ti.
10	Das la sensación de ser alguien importante he imponente, afectando a la gente al hablar.

## Proceso de construcción del Personaje

Lo primero y más fundamental para la construcción de un personaje es elegir una **Raza**, un **Nombre**, el **Género**, la **Conducta** y por último la **Clase** la cual puede variar a lo largo del juego.

Nombre _____	Raza _____	Conducta _____
Clase y nivel _____	- - - - -	
Exp _____	Montura y/o C. acompañante _____	Sexo _____

Para armar el personaje primero debe realizarse la tirada de 6d10, se escogen los 5 valores más altos y estos se reparten entre **Atributos**: fuerza, destreza, constitución, carisma e inteligencia.

Atributos	Base	Mod	Mod Temporal
CON	[ ] + [ ] + [ ]		
FUE	[ ] + [ ] + [ ]		
DES	[ ] + [ ] + [ ]		
INT	[ ] + [ ] + [ ]		
CAR	[ ] + [ ] + [ ]		

Las **aptitudes generales** del personaje a nivel 1 se reparten según la siguiente tabla:

Mentales = Int.

Sociales = Car

Físicos = (Des + Cons. + Fue) / 3

De nivel 2 en adelante, cada vez que se sube un nivel, se repartirá de la siguiente manera:

Mentales = Int/2 (redondeado hacia abajo)

Sociales = Car/2 (redondeado hacia abajo)

Físicos = ((Des + Cons. + Fue) / 3)/2 (redondeado hacia abajo)

Las aptitudes no podrán superar nunca el valor de atributos necesario para el uso de la habilidad. Todas las habilidades mentales estarán por la inteligencia, las sociales por el carisma y las físicas según la siguiente tabla.

Ver (cons), Escuchar (cons), Nadar (fue), Escalar (fue), Manualidades (des), Montar (fue), Esquivar (des), Saltar (fue), Apuntar (cons), Correr (des), Sigilo (des), Escapismo (des), Pirueta (des), equilibrio (des).

Además de estas aptitudes tenemos los **Oficios** que según sus características se colocaran dentro de las aptitudes mentales, físicas o sociales. Los oficios son las únicas aptitudes que no se ven limitadas por el valor de los **Atributos** pudiendo alcanzar en todos los casos un valor máximo de 20 puntos.

Algunos ejemplos de oficios son: la peletería, la herrería, la cocina, la sastrería, la joyería, la ingeniería, la minería, la música, la alquimia, el teatro, la herboristería, la arquitectura, la prostitución, el comercio, la pesquería, la ganadería, la tala, la recolección, la orfebrería, etc.

Aptitudes		
FISICAS	MENTALES	SOCIALES
Ver	Concentracion	Recoleclar Información
Escuchar	Descifrar	Mentir
Nadar	Idiomas	Discernir Verdad
Olfatear	Religion	Regatear
Manualidades	Conocimiento Arcano	Persuadir
Montar	Rastrear	Actuación
Esquivar	Memoria	Etiiqueta
Saltar	Investigacion	Seducir
Apuntar	Escribir/Leer	Renombre
Correr	Supervivencia	Trato Animal
Sigilo	Medicina	T.C.C.M
Escapismo	Esconderse	Intimidar
Pirueta	Alquimia	Liderazgo
Escalar	Herboristeria	Trato con Espiritus
Equilibrio	Herreria	Compostura

La **moral** inicial del personaje comenzara en 5, la moral representa la actitud del personaje frente a la vida, es decir, su valentía, ímpetu, decisión, en otras palabras su espíritu. Cada vez que un personaje sienta el fracaso o pierda algo muy querido (a decisión del narrador) perderá un punto. De igual manera cuando conquiste un gran logro aumentara un punto. Por otra parte el **Alineamiento** da una noción de que tan ético será el comportamiento del personaje y actúa en conjunto con la elección de la **Deidad** que será quien marque los ideales éticos de dicho personaje.

Alineamiento Bueno Neutral Maligno 00000 - 00000 - 00000
<b>Moral</b> 0000000000
Deidad _____

Las **estadísticas** son las puntuaciones que le permiten llevar a un personaje una acción de combate concreta como son **el ataque, el daño, la magia, la defensa y la voluntad**, estas se determinan mediante la sumatoria de los Atributos (M. F/D/C/I), las modificadores de Armas o Armaduras (MA), las bonificaciones modificaciones de clase (MC) que depende de la bonificaciones de cada clase. Y por último las varias (MV) que son el resultado las bonificaciones mágicas, méritos, habilidades de clase, etc.

Estadísticas	Total	M/F/D/C/I	MA	MC	MV
Daño	_____	= _____ + _____ + _____ + _____			
Mag	_____	= _____ + _____ + _____ + _____			
Ata	_____	= _____ + _____ + _____ + _____			
Def	_____	= _____ + _____ + _____ + _____			
Vol	_____	= _____ + _____ + _____ + _____			

Los valores de los atributos en cada clase de **Fue, Des, Cons, Int y Car** no son acumulativas por nivel, sino la bonificación para una mismo atributo se remplaza por la de nivel más alto. Esto ocurre también para las estadísticas de **Ataque, Daño, Defensa, Voluntad y Magia** en cada clase y las bonificaciones obtenidas mediante Habilidades raciales.

Para el cálculo de la vida y el mana se deben realizar las siguientes ecuaciones:

**Vida** = Constitución + Bonificación de Clase + 1d10 (para las tallas medianas)

**Mana** = Inteligencia + Bonificación de Clase + 1d10

Para nivel 1 puede aplicarse arbitrariamente el valor “10” en lugar de tirar el dado, para el resto de los niveles se debe arrojar el dado o bien elegir el número “5”. Una vez calculada la vida en cada nivel es importante calcular la tabla de penalizaciones colocando los correspondientes penalizadores de vida.

Penalizadores		
90%	-1	
80%	-2	
70%	-3	
60%	-4	
50%	-5	
40%	-6	
30%	-7	
20%	-8	
10%	-9	

Por último, recuerda con cada nivel anotar las habilidades de **Clase**, **Raza** y los **Méritos** que son bonificaciones genéricas que pueden darse en cualquier personaje.

 Meritos	 Habilidades de Clase	 Habilidades de Raza

## Calculo de daño

El daño en combate físico se calcula realizando la sumatoria del daño de base, es decir aquel que la suma del modificador de estadística + el modificador de arma +más los modificadores varios, y el daño añadido por los dados.

El daño crítico se calcula multiplicando la cantidad de dados lanzados y el daño indicado por la fuerza, en el caso de los daños dependientes de la destreza se multiplicara el daño del arma y en el caso de armas de 2 manos se multiplican los dados y se utiliza el 1,5 de la fuerza original por el multiplicador del arma.

## Gasto de Recursos

**El Mana:** El mana se considera a los efectos del juego energía mágica proveniente del medio ambiente y que se canaliza por medio del cuerpo u otro artículo que lo permita. El mana se regenera al descansar el personaje en condiciones de relativa comodidad y buena alimentación. Siempre suponiendo que haya mana en el ambiente, los efectos del ambiente son decididos por el narrador en cada caso.

Un personaje que agote su máxima capacidad para canalizar el mana caerá desmallado y solo recuperara tras ese primer descanso el valor de su inteligencia en mana. Si una vez incapacitado el personaje, por falta de mana, este siguiera perdiendo mana por efectos del juego y morirá al perder un valor igual a su reserva de mana por debajo de “0”. Por ejemplo si se le causara daño directo a la puntuación de mana en lugar de la puntuación de vida.

**La Energía:** A diferencia del mana la energía es el poder físico del personaje, en lugar de extraer la energía del medio ambiente, exteriorizan su propia energía. La energía a criterio del narrador puede recuperar parcialmente tras un par de horas de relajación (1h recupera un valor igual a la Inteligencia/Carisma en mana) del personaje sin necesidad de dormir.

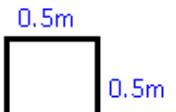
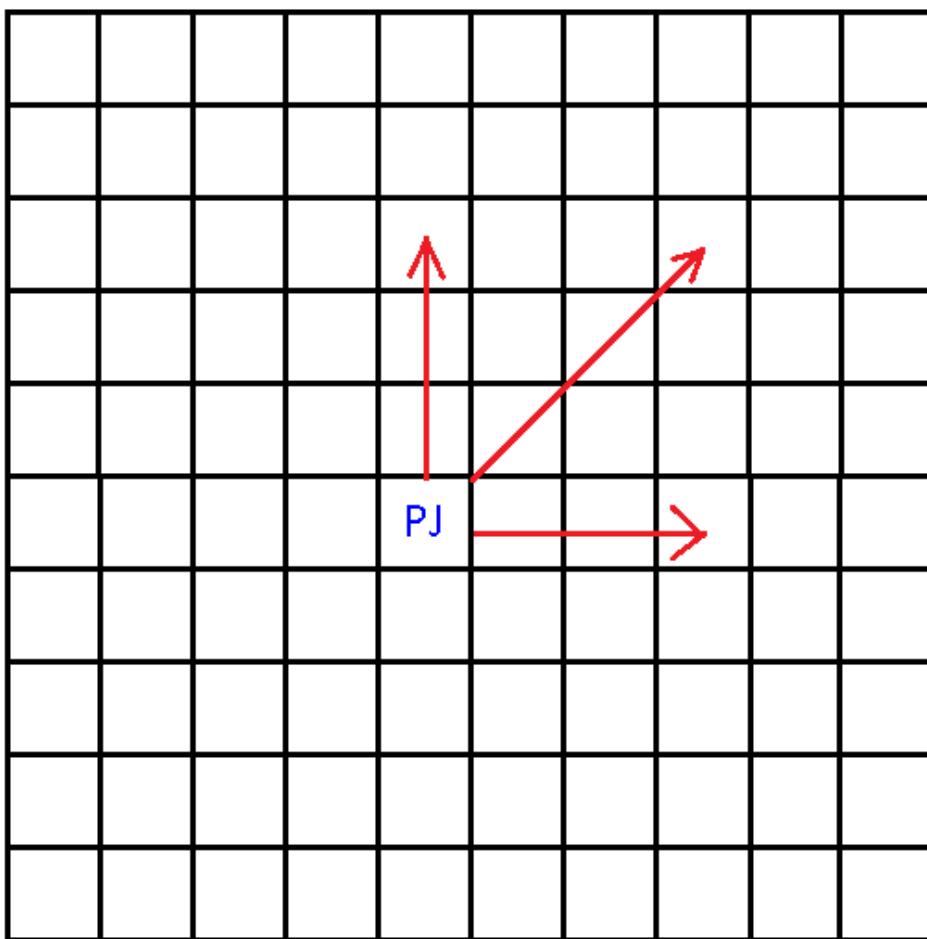
Un personaje que haya agotado toda su reserva de energía, es decir caer por debajo de cero, morirá de forma inmediata. A consideración del narrador la buena atención del personaje durante este periodo podría restablecer al personaje.

## Movilidad y Uso de Tablero

El uso del tablero es un recurso muy didáctico tanto para jugadores como para los narradores. Sobre todo porque permite aclarar las escenas de combate. En un tablero la destreza es la que determina la movilidad. Cada punto de destreza equivale a una casilla de movimiento que es aproximadamente 0.5m.

Pero dado a que la destreza es toda la movilidad con la que cuenta un personaje si este gasta todos sus puntos en movimientos no podrá utilizarlos en ataques. Es decir que cada ataque, conjuro o habilidad resta un movimiento al total de los puntos de movilidad de un personaje.

Ejemplo:  
Des: 3



Cada punto de destreza equivale a una casilla de movimiento en cualquier dirección.

Pero recordad que tambien debe quedar disponible un punto de destreza por cada ataque que se desee realizar

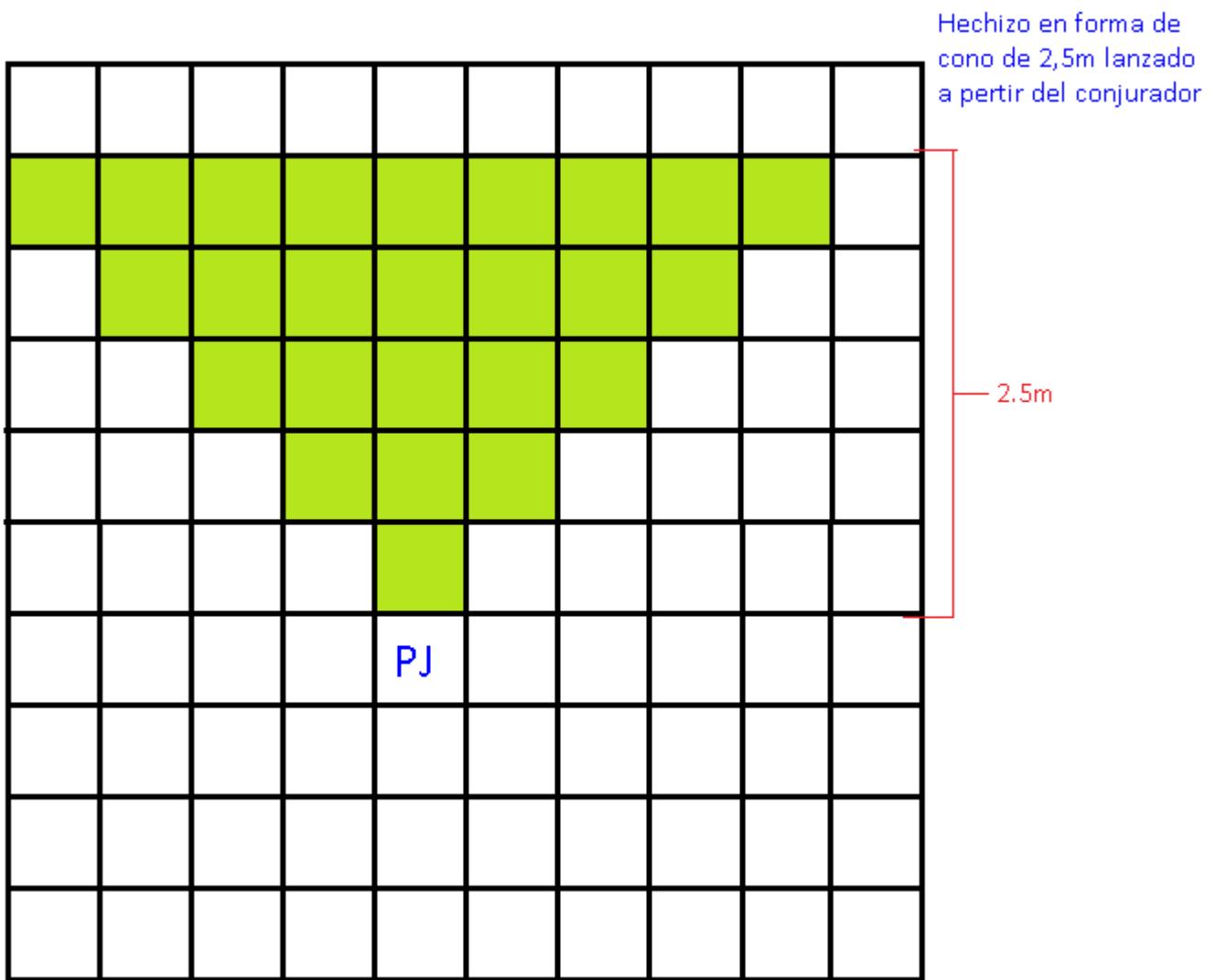
Otro uso importante del tablero es que permite crear estrategias a partir de las posiciones de los diferentes personajes dado a que las diferentes habilidades ocupan diferentes formas en un tablero. En general este el caso de los conjuradores cuyos hechizos toman formas diversas como:

- Conos
- Líneas
- Muros/Barreras
- Áreas
- Radios

Es importante considerar que el alcance que un conjurador puede tener es de 1 una casilla por punto de **Inteligencia** al menos de que conjuro indique lo contrario. Mientras que los objetos arrojadizos como bombas, lanzas, redes etc. Se lanzan a tantas casillas como lo permita el atributo de **Fuerza**.

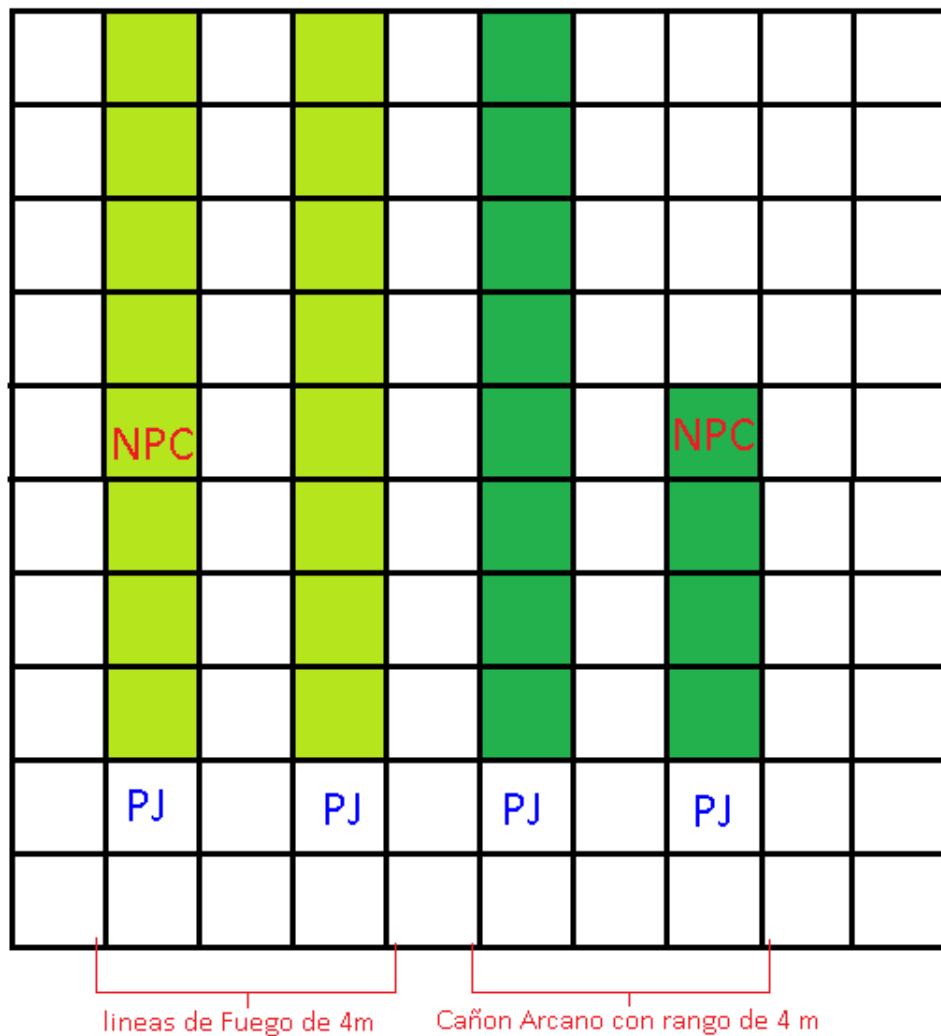
## Los conos

Estos se ejecutan a partir de conjurador y largo se va ampliando en el tablero dañando todo en tu trayecto, generalmente solo se define el largo del cono y el ancho se ejecuta por defecto.



## Las Líneas

Estos conjuros siempre se ejecutan extendiéndose frente al mago en línea recta y dañando todo lo que lo alcance. En el caso de los rayos, que en general siempre tienen forma de líneas, se interrumpen frente al primer objetivo.

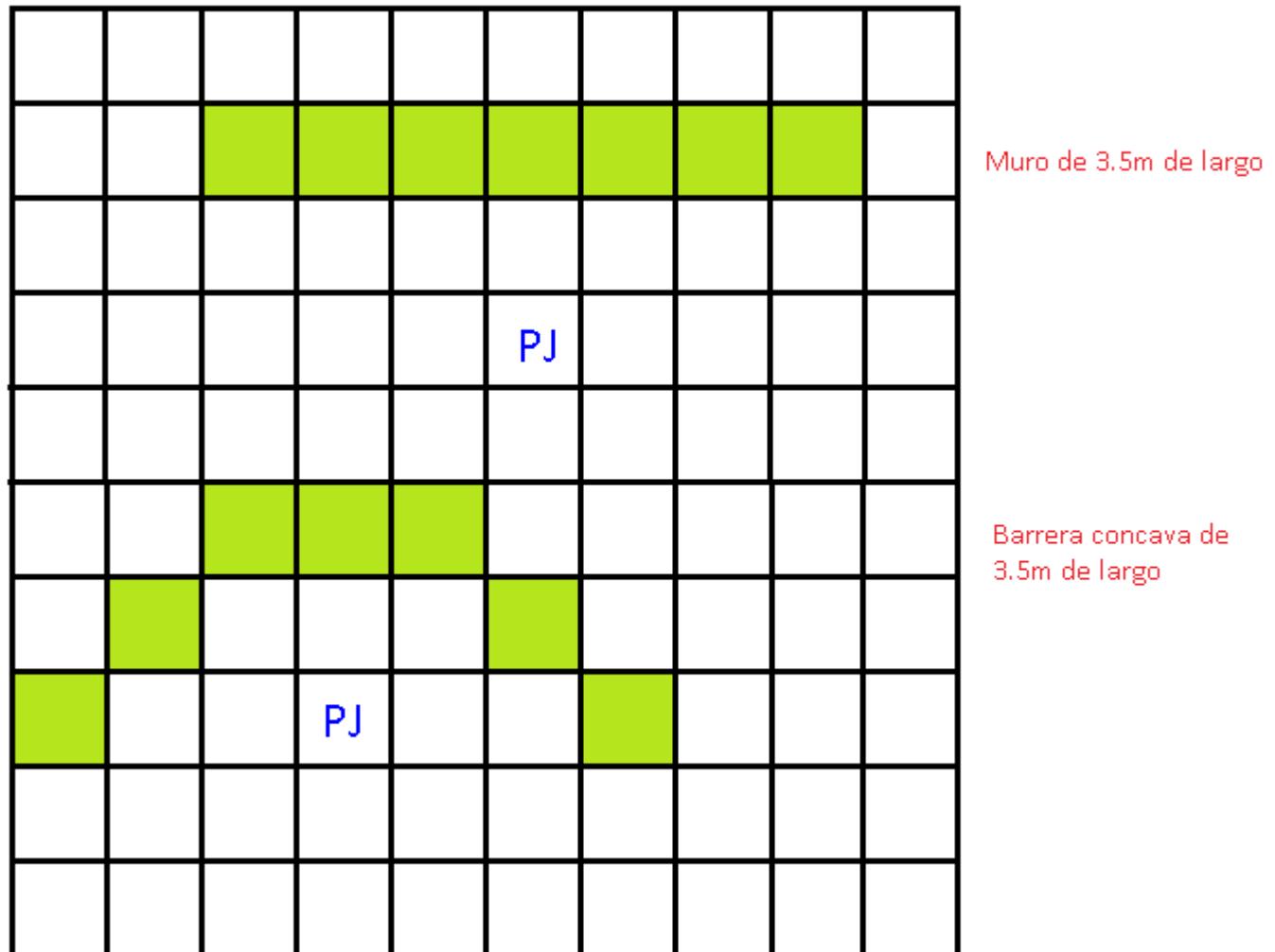


La diferencia entre los distintos conjuros que toma forma de linea esta dada por si se interrumpen o no al alcanzar al primer objeto.

Dado a que no todos los conjuros estan especificados la interpretacion de cada efecto queda siempre a criterio del narrador.

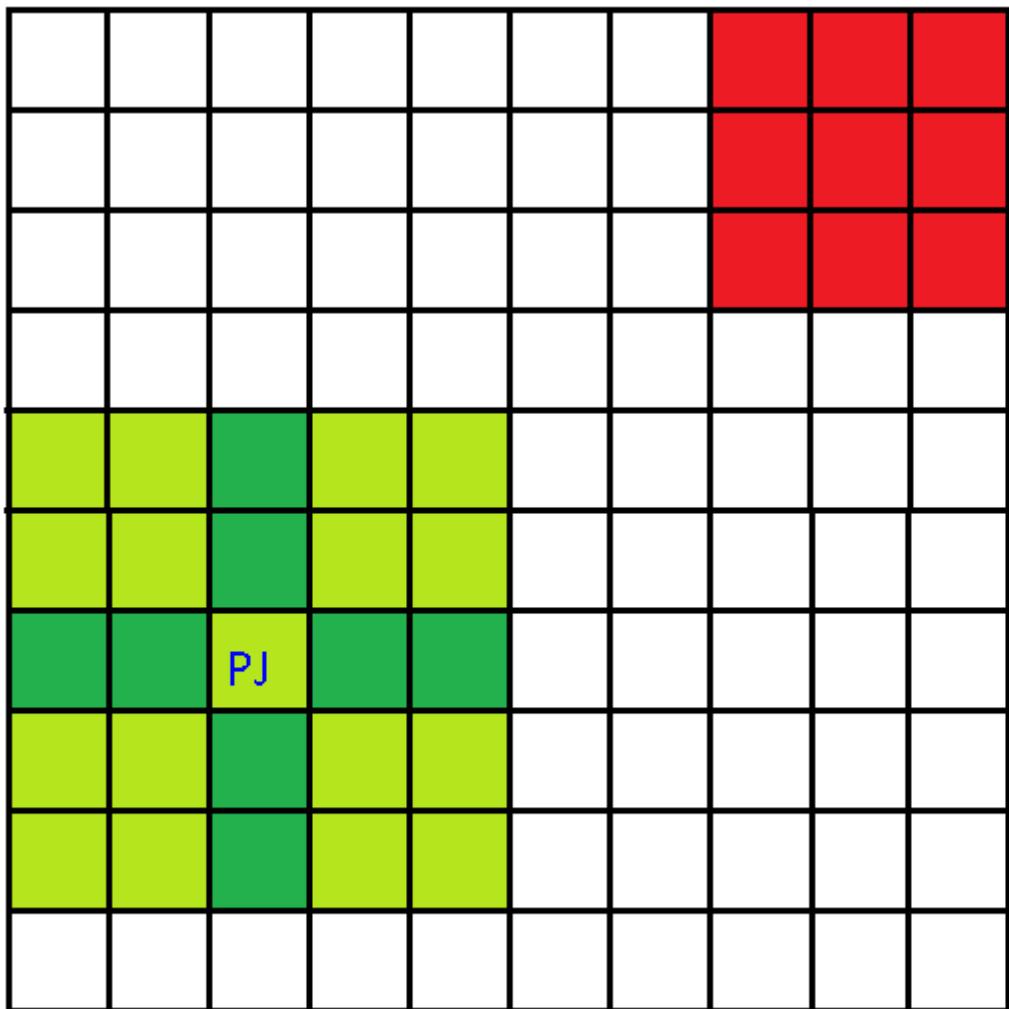
## Los Muros y Barreras

Los muros y barreras se ejecutan igual que las líneas pero de forma pero de forma perpendicular al conjurador. A demás muchas barreras pueden tomar características de curvas las cuales se dibujan un tablero cuadriculado mediante diagonales.



## Áreas y Radios

Las áreas y los radios son formas complementarias, dado que los radios establecen áreas. La diferencia en el uso de estos términos radica simplemente en que los radios se proyectan a partir de un punto, que generalmente es el conjurador. Mientras que las áreas de efectos son formadas en lugar establecido por el conjurador pero no necesariamente a partir de él.



Area de impacto de una  
bola de fuego de  
1.5m x 1.5m

Radio de Sanacion de 1m. Establece  
un area de 2.5m x 2.5m de sanacion

# Razas

Las Razas constituye el un aspecto fundamental del juego, cada una de ellas les aporta a las características y al trasfondo de un personaje rasgos únicos. Los conocimientos culturales, el léxico hábitos y costumbres de cada raza determina en gran medida una base para el desarrollo y sustento de un personaje. El mundo en general se rige por las seis razas principales las cuales son esenciales para contextualizar a un personaje y son de lectura obligatoria para todo jugador y narrador.

## Elfos



Los elfos son seres muy hermosos, sus rasgos son muy delicados, su contextura muy delgada y utilizan generalmente el pelo suelto y largo. Los hombres no suelen presentar vello facial ni abdominal hasta una edad muy avanzada (más de mil años). Su piel siempre es muy clara y resaltan sus orejas puntiagudas y unos ojos angulosos. Son seres muy susceptibles a la magia que del ambiente y tanto su salud como sus rasgos pueden variar de acuerdo a qué tipo de magia estén expuestos.

Su sociedad es muy estructurada y jerarquizada. Su Rey es siempre uno de los elfos más ancianos de la comunidad y por lo general un mago con gran poder y sabiduría. Por otra parte la Elfa más anciana es la sacerdotisa principal de la comunidad y Reina de los elfos. Pese a que no se note su estructura social es un Matriarcado, donde al fallecer la Reina otra, por derecho de antigüedad, es inmediatamente selecta y su esposo se transforma en el nuevo Rey.

Además de sus monarcas los Elfos poseen el consejo de ancianos, que son todos los elfos y elfas mayores a 5.000 años de antigüedad, este consejo es el encargado de suplir a los soberanos en caso de ausencias,

brindar asistencia, regular el estudio de la magia, distribuir los recursos, determinar nuevos gobernantes en caso de ser necesario, etc.

La religión de los elfos se basa en la diosa **Lacrid**, *señora de la magia y las aguas*, **Toldar** *dios de la naturaleza*, **Dornaria** *diosa de la Luna y el Ocultismo*. Los Elfos viven la naturaleza, la magia y la religión como una única creencia en donde la magia y la conciencia es el sustento de todo lo existe y todo lo que se puede crear. Sin embargo los hombres y mujeres tienen bien definidas sus tareas en la magia, las mujeres se encargan de la magia de la sanación, la naturaleza, la protección, la mente y los encantamientos. Mientras que los hombres se encargan de la magia de materia, la destrucción, la transformación y entropía.

Si bien los elfos son famosos por sus despliegues con la magia, la gran mayoría de estos no la practican, y se transforman en hábiles, guerreros, arqueros, excepcionales druidas, espírituistas, joyeros, sastres, domadores, etc. Se caracterizan por ser extremadamente perfeccionistas en cada una de sus obras y se dedican años y años al perfeccionamiento de técnicas particulares.

Los elfos han generado muchas variaciones y estilos de vida dependientes de la magia y por ello su raza se ha diversificado generando algunas variantes.

Los **Elfos Amarillos-Dorados** son los más comunes, su cabello varía del rubio al castaño claro, sus ojos pueden ser azulados, marrones, miel o verdes. Viven en grandes ciudades echadas en bosques húmedos cerca de ríos o lagos, generalmente con un eficiente sistema de acueductos, se dedican sobre todo a la agricultura y son, salvo excepciones, vegetarianos.

Los **Elfos Verdes-Esmeralda**, llamado también elfos del bosque, sus principales diferencias con los anteriores, es su piel y pelo más oscuro, ojos marrones, negros o miel. Son principalmente nómadas, cazadores y recolectores, construyen tiendas temporales al ras del suelo o en la copa de los árboles son completamente omnívoros. Su sociedad suele ser pequeña mucho menos estructurada y tienden a llevar muy buenas relaciones con casi todas las razas (sobre todo con otros tipos de elfos). La particularidad más notable de este grupo es que son muy poco hábiles con la magia a excepción de sus druidas y espírituistas.

Los **Elfos Rojos-Rubí** también llamados elfos de sangre, han logrado cambiar el flujo de la magia dentro de sus cuerpos al tal punto que extraen la magia de su propia sangre. Esto les permite utilizar sangre para generar hechizos además de usar su mana. Sus ojos suelen ser color miel, verdes, violetas o azules y su pelo varía en tonalidades de rojo a rubio. Suelen vivir de forma muy solitaria y generalmente aislados dado a que los elfos Amarillos no suelen tenerlos bien vistos y no logran acomodarse a las demás estructuras sociales. Por eso suelen ser vistos viajando o encerrados en aisladas torres.

Los **Elfos Azul-Plateados** son los elfos que han llegado a cumplir los 10.000 años de edad o más, su cabello está blanco de la vejez y sus ojos suelen ser de unos colores blancos grisáceos o azulados. Despiden una imponente presencia y suelen vivir solos en lugares que son sagrados para los elfos o bien son los reyes de las ciudadelas elficas. La gran mayoría de estos elfos fueron antiguamente elfos amarillos.

Los **Elfos Oscuros** mal visto por la mayoría de los elfos (excepto los elfos verdes), son los únicos tipos de elfos que utilizan la necromancia. El uso de este tipo de magia oscura derivo en que los elfos que la practican se les torna el pelo negro, violeta o azulado, sus ojos se vuelven de una negro azabache, violetas o azul oscuro y su piel se torna de un gris oscuro.

Idioma: Elfico

Altura: 1,7-1,8

Elemento: Agua

Contextura: Media

Atributo: Inteligencia

Longevidad: Solo mueren por violencia o tristeza

Adoración: **Lacrid**, Dornaria, Toldar

Estructura Social: Republica

(Las habilidades en las razas que sigan un tipo de clase se cuentan el nivel uno, y se suben cada 2 niveles.)

Habilidades Raciales: Inicia + 1 int, - 1 Fue, Máximos: 25 int, 20 Cons-Car-Des, 15 Fue.

N1 Visión élfica: +5 a la tirada de ver.

N2 Armonía natural: Los animales salvajes no te agredirán a menos que se sientan en peligro o agredidos por ti.

N3 Sueño reducido: el sueño se reduce en 2 horas

N4 +5 a la magia

N5 +5 a la voluntad

N6 +10 resistencia al agua

N7 ganas +2 punto de mana por nivel

N8 Aguas de purificación y regeneración: te regeneras 5pts de vida por turno en al agua

N9 Comunicarse con el ambiente: obtienes impresiones de lo que ocurre a tu alrededor 1d10+concentración

N10 + 10 a la magia

N11 +10 a la voluntad

N12 Llamar a los espíritus del bosque: Puedes comunicarte con los espíritus del bosque 1d10+carisma

N13 +20 a la resistencia al agua

N14 + 1 a la inteligencia

N15 gana + 3 de mana por nivel de elfo

N16 Ayuno Eterno: Los elfos puede restringir su alimentación solo al agua.

N17 Guardián salvaje: Una ente de la naturaleza puede ofrecer su amistad o acompañamiento al elfo

N18 Visión élfica mejorada: +10, puedes ver a 30m sin dificultad y en la penumbra sin penalización.

N19 +30 de resistencia al agua

N20 Puedes aprender el idioma de los elementales de agua, el uso del elemento agua te costara la mitad del mana

### Enanos



Los enanos son una raza de contextura robusta para su pequeño cuerpo de no más de 1,30 de altura. Sus manos y pies son relativa cortos y sus músculos se desarrollan con gran facilidad. Los rasgos faciales son

bastantes toscos y en los hombres con un prominente vello facial. Su color de cabello varía entre castaños, negros y rojizos mientras que sus ojos no varían más allá de marrones y negros.

Su sociedad está estructurada principalmente por el nivel de ingreso económico y el prestigio de la casa de nacimiento de cada enano. Los monarcas toman casi todas las decisiones importantes y generalmente el trono es heredado del padre al hijo mayor. Las mujeres suelen tener un lugar muy relegado de la sociedad siendo en su mayoría no más que artesanas, cocineras o cerveceras.

Además de los monarcas existen poderosas familias adineradas que integran el consejo real y que generalmente actúan muy a fin su gobernante intentando ganar su favor permanentemente.

Su religión se basa en el Puka dios de la montaña. Es un dios noble orgulloso, terco y muy estricto. Es de ahí que los Enanos no se permiten flaquesa alguna en ninguna de sus tareas, desde hacer el pan a construir una estatua monumental se hace la mayor de las convicciones y esperando siempre ser notados y recompensados por su esfuerzo. De igual manera recompensan cualquier trabajo bien hecho aunque suelen ser muy exigentes.

Los enanos son conocidos por ser excelentes guerreros, mineros, armeros y joyeros. Pero también son excelentes alquimistas, arquitectos, monjes, bardos y clérigos. Además existen unas pocas variaciones de los Enanos que se han dado a lo largo del tiempo.

**Enanos de la Montaña:** Estos son la gran mayoría de los enanos, construyen sus moradas en las montañas generando grandes estructuras defensivas e imponentes decoraciones. Escarban a lo largo y ancho de valles y montañas buscando todo tipo de minerales para generar joyas y metales. Cada tanto un grupo de enanos exploradores sale de campaña en busca de nuevas montañas o valles en donde se pueda comenzar a minar y levantar una nueva civilización para aumentar el dominio de los reinos enanos.

**Los Svartálfar (Enanos de las Profundidades):** Estos enanos son considerados muy peligrosos por los enanos de la montaña, son casi ciegos y se petrifican a la luz del sol. Como contraparte pueden luchar completamente a ciegas y son inmunes a otros tipos de petrificación que no sean causadas por la luz del sol. Su piel es gris oscura y sus ojos son completamente negros. Viven a enormes profundas de la tierra donde la luz no llega y puedan acceder a capas de agua, son malignos por naturaleza y odian a las criaturas de la superficie sobre todo a los enanos de la montaña con los que normalmente compiten por los recursos. Han adquirido estas características dado que crecieron completamente aislados de la luz su odio hacia las criaturas de la superficie viene de que fueron expulsados de la sociedad de enanos originales por ser rebeldes o inorgánicos a la jerarquía enana.

**Dvergar (Enano original):** Estos enanos tienen la piel blanca el cabello rojizo claro o dorado, viven por debajo de la corteza terrestre en un lugar el cual es inaccesible sino se conoce el camino. Por lo poco que se sabe viven en palacios hechos de metales preciosos y joyas he incluso se supone que viven de la energía obtenida de ciertas piedras en las profundidades.

Idioma: Enano, runas

Altura: 1,2-1,5

Elemento: Tierra

Contextura: Media o grande

Atributo: Constitución

Longevidad: 400-800 años

Adoración: Thombur

Estructura Social: Feudalismo

Habilidades Raciales: Inicia + 1 Cons, - 1 Des, Máximos: 25 Cons, 20 Car-Fue-Int, 15 Des.

**N1 Degustación de Enano:** +3 las tiradas de degustación y +1 a alquimia

**N2 Resistencia al Veneno** +5

**N3 Visión en la oscuridad:** puedes ver en la oscuridad natural (no se aplica a los conjuros o elemento sobra)

**N4 Defensa:** +5

**N5 Voluntad:** +5

N6 Gana +1 punto de vida por nivel

N7 Entrenamiento de Guerra Enano: los enanos reducen -2 a los penalizadores de armaduras y escudos.

N8 + 10 de resistencia a la tierra

N9 Reconocer piedras y metales preciosos: +10 al reconocimiento de piedras y metales preciosos

N10 +10 a la Voluntad

N11 + 10 a la defensa

N12 Comunicación con la montaña: Los enanos saben dónde se encuentran los minerales en la montaña.

N13 Resistencia arcana +10

N14 + 1 la constitución

N15 Gana + 20 de resistencia a la tierra

N16 Gana + 2 de vida por nivel

N17 Geolocalización: Los Enanos pueden percibir las vibraciones y reconstruirlas como imágenes tridimensionales en un área de 10m debe tirar 10+concentracion.

N18 +30 de resistencia a la tierra

N19 +20 de resistencia arcana

N20 Puedes aprender el idioma de los elementales de Tierra, el usos del elemento Tierra te costara la mitad del mana

### Humanos



Los Humanos son de todas las razas la más diversificada en cuanto a culturas. Sus ciudades suelen ser las más cosmopolitas de todas.

Existen muchas variedades de humanos ya que cada grupo se adapta a diferentes condiciones, poseyendo casi todos los tipos de organización social, aunque principalmente se organizan en monarquías. La gran

dispersión de esta raza a lo largo del mundo ha dado origen a dos grandes corrientes de humanos los Occidentales y los Orientales.

Los primeros se caracterizan por ser más bélicos y mundanos disputando todo el tiempo por territorio y recursos. Por otra parte, los orientales tienen una cultura más espiritual y guiada por normas estrictas de disciplina y honor en donde la guerra se lleva adelante a un nivel político.

Mientras que los oxidentales crean grandes iglesias en honor a Leitsac como dios único todo poderoso, en oriente se permiten casi todas las creencias, siendo muy común el culto a espíritus y seres de otros planos. Estas ramificaciones culturales han derivado en diferentes especialidades en sus clases y oficio mientras que los magos, guerreros, clérigos y picaros son comunes en oxidente, en oriente es habitual entrenarse como samuráis, ninjas, espiritistas y monjes

Idioma: Común Oriental u Occidental  
Elemento: Luz  
Atributo: Carisma  
Adoración: Leitsac

Altura: 1,6- 1,9  
Contextura: mediana  
Longevidad: 60-120  
Estructura social: Monarquía

Habilidades Raciales: Inicia + 1Car, Máximos: 25 Car, 20 Cons-Int-Des- Fue.

**N1** + 6 puntos para repartir entre todas las aptitudes

N2 +1 mérito adicional

**N3** Ganan un 5% extra de experiencia

N4 + 12 puntos para repartir entre todas las aptitudes

**N5** +2 un mérito adicional

N6 + 18 puntos para repartir entre todas las aptitudes

**N7** +3 méritos adicionales

N8 + 10 de resistencia a la Luz/Oscuridad

**N9** + 24 puntos para repartir entre todas las aptitudes

N10 +4 un mérito adicional

**N11** + 32 puntos para repartir entre todas las aptitudes

N12 +5 un mérito adicional

**N13** + 38 puntos para repartir entre todas las aptitudes

N14 + 3 al carisma

**N15** + 20 de resistencia a la Luz/Oscuridad

N16 +6 méritos adicionales

**N17** + 42 puntos para repartir entre todas las aptitudes

N18 +7 méritos adicionales

**N19** +30 de resistencia a la Luz/Oscuridad

N20 Puedes aprender el idioma de los elementales de Luz/Oscuridad, el usos del elemento Luz/Oscuridad te costara la mitad del mana

## Muertos Vivientes



Los muertos vivientes son mortales cuya alma fue condenada al Inframundo y jamás podrá tocar el cielo, eliminando de esta manera la posibilidad de dicha alma de reencarnar alguna vez. Además al ser condenados en vida, pierden parte de su esencia vital la que es remplazada por la esencia del Inframundo sellando su destino atroz. Su cuerpo muere en la mayor parte, (exceptuando los sistemas nervioso, muscular, óseo y tegumentario) para mantener su cuerpo físico necesitan de consumir la esencia vital de alguien más, lo que normalmente obtienen comiendo carne de un mortal o de un cadáver. Su cuerpo, reseco y la ausencia de un sistema vital los hace muy susceptibles a la luz y al fuego, además su cuerpo se descompone lentamente si no recuperan energía vital. Sin embargo son capaces de sostener todos sus pensamientos y raciocinio de su vida mortal, su cuerpo ya no es afectado al hambre, el sueño, el tiempo u otros factores que son esenciales para los vivos.

Idioma: Mortus	Altura: indefinida
Elemento: Oscuridad	Contextura: indefinida
Atributo: Igual al de la Raza de Origen	Longevidad: $\infty$
Adoración: Muerte	Estructura Social: Ninguna (independientes)

### Habilidades Raciales:

- N1 Inmunidad de los muertos: Los Muertos Vivientes son inmunes al veneno, el hambre, el sueño, sed, asfixia, pestilencia, enfermedad, los ataques furtivos y el desangro
- N2 Necrofagia: Le permite a los muertos vivientes regenerar 5 punto de vida y 10 de mana por cada porción ingerida de carne descompuesta
- N3 Devorar la Carne Humanoide: Los Muertos Vivientes pueden recuperar los puntos de constitución perdidos comiendo 2kg de carne humanoide fresca por punto que se desea recuperar.
- N4 Infectar: genera una enfermedad (se debe morder, rasgar o alimentar) a elección del master la cual debe ser especificada la primera vez de uso de esta habilidad.
- N5 Putrefacción: provoca 5 de daño por nivel de muerto viviente de pestilencia por turno a un enemigo orgánico durante 1turno x nivel de muerto viviente
- N6 Necrofagia Mejorada: Le permite a los muertos vivientes regenerar 10 punto de vida y 20 de mana por cada porción ingerida de carne descompuesta.
- N7 Devorar la Carne Humanoide Mejorado: Los Muertos Vivientes pueden recuperar los puntos de constitución perdidos comiendo 2kg de carne humanoide fresca o descompuesta por punto que se desea recuperar.

N8 + 10 de resistencia al elemento opuesto a su forma mortal (no puede adquirir resistencia a la Luz)

**N9 Terror:** realizar una tirada de intimidar + 1d10 contra 1d10 + moral el enemigo no se animara a enfrentarte durante 1d4 turnos.

N10 +10 a la estadística correspondiente a su estado mortal, +6 puntos a repartir en habilidades si es humano

**N11** +10 a la estadística correspondiente a su estado mortal, +1 un mérito adicional si es humano

**N12 Necrofagia Perfeccionada:** Le permite a los muertos vivientes regenerar 20 punto de vida y 40 de mana por cada porción ingerida de carne descompuesta.

**N13 Devorar la Carne Humanoide Mejorado:** Los Muertos Vivientes pueden recuperar los puntos de constitución perdidos comiendo 2kg de carne humanoide descompuesta o de carne animal por punto que se desea recuperar. A demás si se conservan el total de puntos de constitución los muertos vivientes se regeneran 5 puntos de vida por turno durante las 24 hs siguientes desde la última alimentación.

N14 añadir bonificación de atributo correspondiente a la raza de origen mortal

**N15** + 20 de resistencia al elemento opuesto a su forma mortal (no puede adquirir resistencia a la Luz)

**N16 Reponer extremidad:** Los muertos vivientes pueden volver a adherirse las extremidades perdidas

**N17 Infección:** Al morder o rasgar el muerto viviente enferma a su víctima haciéndola perder 1 punto de constitución al día al morir esta se transforma en un muerto viviente. (Solo puede curarse con una tirada de curar enfermedad mayor al nivel del muerto viviente que género la herida)

**N18 El aura de la muerte:** en un radio de 10m todo ser vivo que este en el aura de la muerte perderá 1 punto de constitución por turno al menos de que en cada turno supere una tirada de 1d10 + moral con una dificultad igual a la  $\frac{1}{2}$  nivel del muerto viviente.

**N19** + 30 de resistencia al elemento opuesto a su forma mortal (no puede adquirir resistencia a la Luz)

N20 Puedes aprender el idioma de los elementales de Oscuridad, el usos del elemento Oscuridad te costara la mitad del mana

**Debilidades:** Los muertos vivientes reciben el triple de daño por fuego y el doble de daño por luz, pierden 1 punto de constitución por cada 8 horas que pasan a la luz del sol (hasta un mínimo de uno). Además no pueden obtener beneficios de pociones o infusiones y su aspecto tiende siempre a verse descompuesto (en el mejor de los casos se ven muy pálidos y con ojeras marcadas). Los muertos vivientes no regeneran vida ni mana al dormir.

### Orcos:



De piel áspera y rugosa bastante altos con notorios colmillos son unas de las razas medianas más grandes. Su pelo y ojos no varían más allá del negro y el marrón y muchas veces llevan la cara pintada o manchada con sangre.

Su sociedad está estructurada en pequeñas pero numerosas familias de no más de 5 o 6 miembros, las familias emparentadas entre si forman un clan que pueden llegar a tener hasta cerca de 300 miembros. El clan está regido por el miembro masculino más fuerte y que haya realizado más proezas y que llaman Valkas. A su vez siempre en los clanes existen de 1 a 5 Chamanes que pueden ser hombres o mujeres que atienden la vida religiosa espiritual de los clanes.

Los clanes suelen negociar entre si y comerciar y suelen tener territorios definidos pese a ser nómadas.

Su religión se basa en el dios Bors un dios noble y guerrero que inspira a luchar y combatir. Por ello el conflicto entre familias o clanes suelen decidirse mediante combate a muerte o rendición en cuyo caso el vencedor posee derecho divino a hacer con el vencido su voluntad. Pero para que este beneficio divino se produzca la pelea debe hacerse frente a frente y sin ataques a traición. De no cumplirse esto, lejos de la gloria será tachado de cobarde y quizás asesinado por sus propios compañeros. En caso de que alguien decline un desafío será mal visto y en los casos donde el desafiado puede o no quiere tomar un desafío puede pedirle a algún familiar o seguidor que pelee por él.

Las mujeres en su sociedad pueden cumplir exactamente las mismas tareas que los hombres dado a que ningún orco se considera débil, pero aun así las mujeres orco son frecuencia casadas a la fuerza y forman parte de un harén que muchas veces integras hembras de otras especies. Una mujer para ser una orco libre debe asesinar a su marido en un duelo justo tras lo cual se queda con todos sus bienes incluyendo sus otras esposas las cuales puede vender.

Los Orcos son sobre todo reconocidos como violentos barbaros o guerreros, pero lo cierto es que además ello son excelentes druidas, espiritistas, domadores, jinetes y peleteros.

En términos generales pueden distinguirse 3 razas de Orcos:

**Los Orcos de Pradera:** Su única diferencia física con el resto de los orcos es su piel verde que varía de tonos claros a oscuros. Habitán en praderas y bosques para lo cual su piel le ofrece un gran camuflaje. De todos los tipos de orcos estos suelen ser los más sedentarios dado que habitan lugares con comida bastante abundante y no requieren esparcirse por grandes territorios por lo que llegan a construir grandes asentamientos.

**Los Orcos del Desierto:** Con su piel color arena o marrón, son los más violentos y salvajes. Se dedican, sobre todo, a la caza de animales y al asalto de viajeros o caravanas para proveerse de materiales y alimentos. Suelen estar en constante movimiento y tienen muy pocos asentamientos físicos los cuales casi siempre son lugares sagrados para ellos.

**Los Orcos Polares:** Muy similares a los orcos del desierto en cuanto a su comportamiento habitan las tundras frías tanto al norte como al sur. Su piel es blanca o grisácea y sus ojos pueden ser verdes o celestes otra de las diferencias peculiares de estos orcos es que parecen poder resistir muy bien las bajas temperaturas hasta el punto de poder manejarse semidesnudos por la tundra.

Idioma: Orcos	Altura: 1,7-2,2
Elemento: Fuego	Contextura: Grande
Atributo: Fuerza	Longevidad: 60-100 años
Adoración: Bors	Estructura Social: Tribal; Independientes

Habilidades raciales: Inicia + 1 Fue, - 1 Int, Máximos: 25 Fue, 20 Cons-Car-Des, 15 Int.

N1 Olfato Orco +5 a la tirada de olfato

N2 Estomago de acero: resistir veneno +5

N3 Intimidar: (Una vez por combate) Realizar una tirada de 1d10+intimidar contra 1d10+moral los enemigos que no superen la tirada no se animaran a atacar durante 1d4 turnos.

N4 Defensa:+5

N5 Daño: +5

N6 +5 a la resistencia arcana

N7 Rugir de orco: llama al combate a todos los orcos aliados (o neutrales) en un área de 50 m a la redonda, suma +5 a la tirada de intimidar.

N8 + 10 de resistencia al Fuego

N9 Regeneración Orca: Gana +5 de vida por turno debe haberse alimentado bien 24hs antes. No debe haber caído en inconciencia.

N10 Defensa: +10

N11 Daño: +10

N12 +5 a la resistencia arcana

N13 Inmunidad al miedo mágico o natural.

N14 +1 a la fuerza

N15 + 20 de resistencia al Fuego

N16 +10 a la resistencia arcana

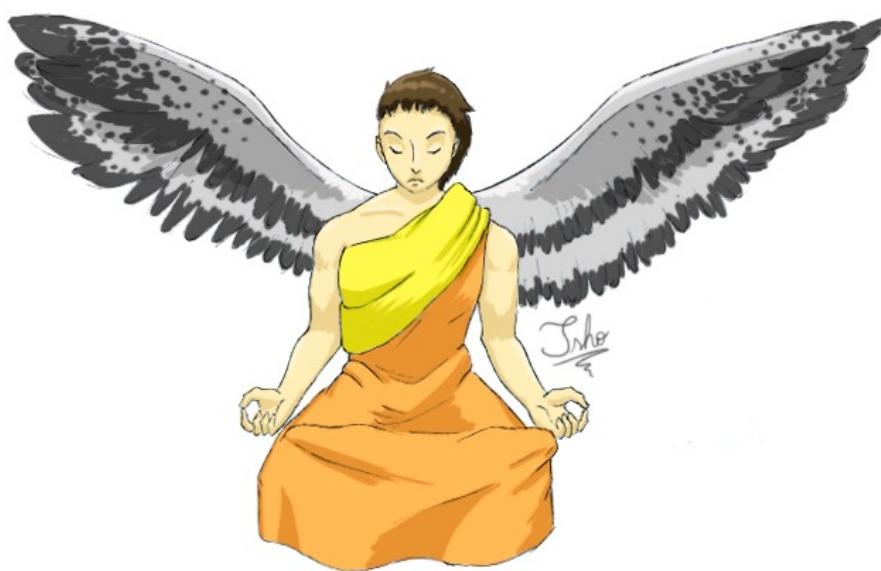
N17 Regeneración Orca Mejorada: Gana +10 de vida por turno debe haberse alimentado bien 24hs antes. No debe haber caído en inconciencia.

N18 + 30 de resistencia al Fuego

N19 Demencia de Bors: Una vez al día puedes atacar frenéticamente a todo lo se cruce en tu camino (amigo, enemigo o neutral) aumentas daño, ataque en 20 y tu vida en 200 durante 20 turnos. Esta habilidad puede activarse automáticamente si llegas a un 5% de la vida.

N20 Puedes aprender el idioma de los elementales de Fuego, el usos del elemento Fuego te costara la mitad del mana

### Silfos:



Los Silfos son una raza alada de rasgos faciales hindúes pero sus orejas son pequeñas, casi no sobresalen del cráneo y con frecuencia su nariz es aguileña. Su cuerpo es relativamente liviano para su tamaño y suelen llevar el cabello corto o bien son completamente calvos.

La sociedad de los Silfos es un comunismo donde no existen monarcas ni figuras de autoridad, quienes suelen darse la tarea de organizar a la población los monjes y los ancianos de cada familia. En esta sociedad todos tienen un trabajo o actividad para aportar a la comunidad a realizar a la cual dedican al menos 6 horas de su día y otras seis horas son dedicadas a la meditación, el arte, arquería, los entrenamientos en marciales, jardinería, etc. Dejando el resto del día libre para compartir con familias y amigos.

Sus recursos se reparten equitativamente entre los miembros de toda la comunidad, son extremadamente pacifistas y no manejan dinero en lo absoluto. En los pocos casos de guerras en las que se ven involucrados son los monjes y arqueros los encargados de repeler los ataques enemigos con soportes de los espiritistas.

Su religión está basada en el dios de la paz Laciel. La sociedad de los silfos es muy espiritual y casi todas sus actividad están orientadas de por sí a la práctica religiosa. Los monjes y espiritistas suelen oficiar de sacerdotes en la mayoría de los casos y la gente visita los templos diariamente contagiándose todos de un clima de gran paz y armonía.

Los Silfos construyen su sociedad en la punta de las montañas o en las montañas flotantes que son unas inmensas estructuras de tierra flotante que, dicen los monjes, se sostienen levitando debido a la conciencia de paz del pueblo que lo habita. Es debido a que viven en estas peculiares estructuras inaccesibles a otras razas que logran alejar a su comunidad de las guerras.

Idioma: Silfido	Altura: 1.5-1.7
Elemento: Aire	Contextura: chica
Atributo: Destreza	Longevidad: 40-100
Adoración: Laciel	Estructura Social: Comunismo (Órgano Colegiado por sector laboral)

(Se considerara una penalización de -10 al combate en vuelo y un turno para alzar el vuelo, de forma estándar)

Habilidades Raciales: Inicia + 1Des - 1 Cons. Máximos: 25 Des, 20 Car-Fue-Int, 15 Cons.

**N1** Oído de Sílfido: Ganas +5 a la tirada de escuchar

**N2** Despegue: Batiendo sus alas los Silfos pueden saltar tan alto como lo indique su modificador de destreza.

**N3** Planear: puedes planear una distancia de  $\frac{1}{2}$  m por metro de altura de la cual se salta.

**N4** Ataque: +5

**N5** Volar: Puedes volar en el despegue para alcanzar altura lleva un turno. El penalizador de combate en vuelo es de -10. A este nivel puedes usar despegue para esquivar haciendo una tirada de 1d10+saltar = 20  
**N6** Defensa: +5

**N7** Aleteo: realiza una tirada de 1d10 + piruetas = 20, puedes desviar las flechas, viroles y gas con tu aleteo.  
N8 + 10 de resistencia al Viento

**N9** Despegue veloz: El despegue no genera ataque de oportunidad.

**N10** Ataque: +10

**N11** Defensa: +10

**N12** Despegue ventarrón: Despega generando un fuerte viento que desvía proyectiles pequeños

**N13** Combate en vuelo perfeccionado: No tienes penalizadores por combatir en vuelo.

N14 + 1 de Destreza

**N15** + 20 de resistencia al Viento

**N16** Barrido: El silfo puede volar al ras del suelo generando un viento que genera 10 de daño de viento y reduce el movimiento del enemigo tantos puntos como lo indique la Destreza del Silfo.

**N17** Ataque en Picada (solo armas C.C.): +10 al ataque + 20 al daño, un fallo significa estrellarse contra el piso.

N18 + 30 de resistencia al Viento

**N19** Audición maestra de Silfo: El silfo puede escuchar a enormes distancias con relativa claridad, además es capaz de ubicar con precisión cosas o personajes con la audición en lugares oscuros.

N20 Puedes aprender el idioma de los elementales de Viento, el uso del elemento Viento te costara la mitad del mana

## Clases

### Arquero

Los arqueros son personajes de rango, son de mucha ayuda en combate a larga distancia, pero malos en el cuerpo a cuerpo. El ataque del arquero está determinado por su destreza al igual que su daño (siempre que esté usando un arco).

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	Enanos
Mana:	1d10+int. +0 por nivel	Se especializa a:	Cazador
Comúnmente usada por:	Humanos, Elfos, Silfos	Puede entrenar para:	A. Arcano
Tipo de Armadura	Ligera-Cuero	Tipo de Arma	Arco

Bonificaciones a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjurador
Nivel 1	+1	+1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nivel 2	+1	+1	0	0	0	0	0	+1	0	0	0
Nivel 3	+2	+2	0	0	0	0	0	+1	0	0	0
Nivel 4	+2	+2	0	0	0	0	0	+2	0	0	0
Nivel 5	+3	+3	0	0	0	0	0	+2	0	0	0
Nivel 6	+3	+3	0	0	0	0	0	+3	0	0	0
Nivel 7	+4	+4	0	0	0	0	0	+3	0	0	0
Nivel 8	+4	+4	0	0	0	0	0	+4	0	0	0
Nivel 9	+5	+5	0	0	0	0	0	+4	0	0	0
Nivel 10	+5	+5	0	0	0	0	0	+5	0	0	0

#### Nivel 1

Ataque Elástico: Luego de disparar puedes moverte.

#### Nivel 2

Tiro a Corto Alcance: Podes tirar con el enemigo de cerca. (1m de distancia 2 pasos), en condiciones normales se necesita 5 pasos de distancia.

#### Nivel 3

Tiro Parabólico: Puedes disparar una flecha hacia arriba y cae por delante de un obstáculo por cada 1 m de altura se pierde 1m de distancia.

#### Nivel 4

Flecha Perforante: Hace un 10% mas de daño con una flecha.

#### Nivel 5

Tiro dos flechas: cargas dos flechas.

Camuflaje: añade 5 a tu tirada de esconderse

#### Nivel 6

Ataque Furtivo: Si el arquero consigue atacar a un enemigo por sorpresa el ataque hace un daño crítico.

Disparo preciso: Por cada turno que el arquero quede apuntando gana +1 al siguiente ataque.

#### Nivel 7

Triple Tiro: Dispara 3 flechas en un solo tiro.

Tiro Veloz: El arquero puede cargar el arco 2 veces en un turno (solo una flecha) y disparar a enemigos distintos.

#### Nivel 8

Tiro perfeccionado: +5 al ataque

Disparo en carrera: puedes disparar durante tu acción de movimiento resta 10 al ataque

## Nivel 9

Tiro acelerado: Puedes cargar 3 veces el arco en un turno, solo una flecha por turno.

Tiro perforante: Por cada turno que arquero pierda apuntando genera + 1 al daño y al ataque. (Reemplaza a disparo preciso)

## Nivel 10

Tirador Hábil: El arquero puede cargar el arco 3 veces con 2 flechas cada vez

## Bárbaro

Este personaje es exclusivamente para daño físico en combate cuerpo a cuerpo. A diferencia de los guerreros esta es una clase de combatiente de armadura ligera (todas las habilidades del bárbaro se restringen si se le coloca una armadura media o pesada) y suelen ser la combinación justa de daño físico y velocidad.

Vida:	1d10+cons+5 por nivel	No es usada por:	Elfos
Mana:	1d10+int. +0 por nivel	Se especializa a:	Berserker
Comúnmente usada por:	Humanos, Enanos y Orcos	Puede entrenar para:	Vikingo/Valkiria
Tipo de Armadura	Ligera- Cuero	Tipo de Arma	Medianas, Pesadas y Dos Manos

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjurador
Nivel 1	+1	+1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nivel 2	+2	+2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nivel 3	+3	+3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nivel 4	+4	+4	0	0	0	0	+1	0	0	0	0
Nivel 5	+5	+5	0	0	0	0	+1	0	0	0	0
Nivel 6	+6	+6	0	0	0	0	+1	0	0	0	0
Nivel 7	+7	+7	0	0	0	0	+2	0	0	0	0
Nivel 8	+8	+8	0	0	0	0	+2	0	0	0	0
Nivel 9	+9	+9	0	0	0	0	+2	0	0	0	0
Nivel 10	+10	+10	0	0	0	0	+3	0	0	0	0

## Nivel 1

Entrenamiento con espada otorga +1 al daño con espadas (para los Enanos +1 a las Hachas y no a las espadas Orcos +1 a las Masas)

## Nivel 2

Sobrevivir al combate ganas tanta defensa como poseas en tu bonificador de constitución no puedes atacar y debes haber perdido tanto arma como escudo.

## Nivel 3

Bloquear con Arma: Te permite bloquear el ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo si no posees escudo.

Critico de 10

## Nivel 4

Lucha con dos Armas: permite utilizar dos armas en combate sin sufrir penalizadores.

## Nivel 5

Voluntad de Guerra: ganas tanta voluntad como lo indique tu bonificado en destreza.

Grito de Guerra: puedes interrumpir el lanzamiento de conjuros de los magos durante toda la ronda, una vez cada 2 turnos. Se deben hacer tiradas enfrentadas 1d10 + constitución contra 1d10 más el nivel del hechizo

## Nivel 6

Desarmar puedes tirar el arma de un enemigo hacer una tirada de 1d10 + destreza contra 1d10 + destreza del oponente (1 x nivel en el día)

Golpear duro una vez que el golpe entra el enemigo recibe un 10% extra del daño entrado

(1/2 veces por cada nivel de bárbaro o sus derivados)

## Nivel 7

Voluntad de Acero aumenta la voluntad como lo indique 2x tu bonificador de constitución. Gasta 20 de mana. Duran tantos turnos como nivel de guerrero o bárbaro

Golpe triturador una vez entra el daño el enemigo tira 1d100+constitución si el enemigo saca 50 o menos resulta aturdido (1/2 veces por cada nivel de bárbaro o sus derivados).

## Nivel 8

Aguanta el guerrero recibe + 5 a la resistencia al viento.

Golpe Heroico se puede solo cuando el guerrero llega al 10% de la vida o menos, el guerrero saca un 50% extra del daño total. (una vez por combate)

## Nivel 9:

Golpear en carrera: El bárbaro puede golpear a un enemigo que se encuentre al lado del trayecto de movimiento del bárbaro. Solo un golpe y resta un paso al movimiento. (No sirve con enemigos de tamaño superior).

Derribo: Otorga +5 a las tiradas de derribo, tanto para derribar como para resistir.

## Nivel 10

Golpe bruto: Se pierde toda la defensa y voluntad (se conserva cualquier otra propiedad mágica) excepto la de la natural y el incremento de efectos mágicos ajenos toda la defensa perdida se transforma en Fuerza aplicada al daño y al ataque. (No puede usarse con armadura o escudos pesados)

## Bardo

El bardo es un personaje de apoyo. Es malo en los combates de informa individual sin embargo son excelentes en la investigación y como apoyo en combates. Son, junto con los picaros, los personajes más eficientes en misiones dentro de las grandes ciudades y son excelentes para las negociaciones.

El gasto de mana de las canciones de bardo es igual a 10xnivel de la canción lanzada y su alcance es igual a su carisma, si bien los bardos no son capaces de aprender otros conjuros que no sea el inicial y solo pueden aprender conjuros de la escuela de Ilusión, Mente y Alma y Encantamiento pueden aprender canciones especiales, a lo largo de la historia, con diferentes efectos en muchos casos efectos únicos que ni los magos pueden conseguir. Todas las canciones de bardo conjuradas místicamente consumen 10 x nivel de la sonata de mana.

Vida:	1d10+Cons+0 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+Car. +3 por nivel	Se especializa a:	-----
Comúnmente usada por:	Enanos, Elfos y Silfos	Puede entrenar para:	-----
Tipo Armadura	Ligera- Cuero	Tipo de Arma	Ligera e Instrumento

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjurador
Nivel 1	0	0	0	+1	+1	0	0	0	0	0	+1
Nivel 2	0	0	0	+2	+2	0	0	0	0	0	+2
Nivel 3	0	0	0	+3	+3	0	0	0	0	0	+3
Nivel 4	0	0	0	+4	+4	0	0	0	0	0	+4
Nivel 5	0	0	0	+5	+5	0	0	0	0	0	+5
Nivel 6	0	0	0	+6	+6	0	0	0	0	0	+6
Nivel 7	0	0	0	+7	+7	0	0	0	0	0	+7
Nivel 8	0	0	0	+8	+8	0	0	0	0	0	+8
Nivel 9	0	0	0	+9	+9	0	0	0	0	0	+9
Nivel 10	0	0	0	+10	+10	0	0	0	0	0	+10

## Nivel 1

Canción de la serenidad: si un oponente no supera la tirada de voluntad pierde los deseos de atacar, pero lo hará para defenderse.

#### Uso de Herramientas de Ladrón:

Nivel del Bardo	Nivel de la Herramienta
Nivel 1 a 5	Nivel 1
Nivel 5 a 10	Nivel 2
Nivel 10 a 15	Nivel 3
Nivel 15 a 20	Nivel 4
Nivel mas de 20	Nivel 5

#### Nivel 2

Canción de Euforia: Mientras los aliados estén escuchando la melodía la Voluntad aumenta en 1 por cada 2 niveles de bardo

#### Nivel 3

Canción Alentadora: Mientras los aliados estén escuchando la melodía no sufren la pérdida de los penalizadores

#### Nivel 4

Canción de Renovación: renueva 5 punto de vida, mana y energía x nivel de Bardo mientras que los aliados escuchen la canción y no estén inconscientes. Gasta 4d4 de mana al iniciar la canción y 1d10 por turno para mantenerla.

#### Nivel 5

Canción del éxtasis: el ataque y el daño de los aliados que escuche la canción aumentan en 2 por cada 3 niveles de bardo.

#### Nivel 6

Canción de Selkis: Todos los efectos mágicos se reducen a la mitad mientras los aliados estén conscientes y escuchen la melodía otorga +10 de resistencia arcana.

#### Nivel 7

Canción de vigor: La constitución, la fuerza y la destreza aumentan en 2, si las vibraciones alcanzan a los aliados.

#### Nivel 8:

Concierto: el Bardo puede tocar dos sonatas a la vez. Sonata de Aturdimiento y Dolor no pueden tocarse juntas.

#### Nivel 9:

Sonata de aturdimiento: tira un d10+nivel del Bardo contra 1d10+Constitución, si la superas el enemigo queda aturdido.

#### Nivel 10:

Don de músico: Cuando el Bardo está utilizando un instrumento musical duplica su área de alcance y suma la destreza a su tirada de magia siempre que se esté usando un instrumento.

Sonata del dolor: tira magia contra voluntad todos los turnos que toques esta sonata el bardo infinge 10d10 de daño de viento.

## Clérigo / Nigromante

Los clérigos y nigromantes usan magia pero a diferencia de los magos su magia no es arcana y estos están restringidos a la magia de vida, la necromancia o a la de su deidad y son personajes capaces de sobrellevar un combate cuerpo a cuerpo. El clérigo y el nigromante para aumentar sus conjuros por encima de 5 deben aprenderlos de otros personajes o de libros y manuales. Su estadística de magia aumenta por Carisma al igual que el alcance de sus conjuros.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+Int. +3 por nivel	Se especializa a:	Sacerdote
Comúnmente usada por:	Todos	Puede entrenar para:	Paladines y Purgadores
Tipo de Armadura:	Ligera o Mediana	Tipo de Arma:	Mediana y Escudo

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	+1	+1	0	0	0	0	0	1
Nivel 2	0	0	0	+2	+2	0	0	0	0	0	2/1
Nivel 3	0	0	0	+3	+3	0	0	0	0	0	3/2
Nivel 4	0	0	0	+4	+4	0	0	0	0	0	4/3/1
Nivel 5	0	0	0	+5	+5	0	0	0	0	0	5/4/2
Nivel 6	0	0	0	+6	+6	0	0	0	0	0	5/5/3/1
Nivel 7	0	0	0	+7	+7	0	0	0	0	0	5/5/4/2
Nivel 8	0	0	0	+8	+8	0	0	0	0	0	5/5/5/3
Nivel 9	0	0	0	+9	+9	0	0	0	0	0	5/5/5/4
Nivel 10	0	0	0	+10	+10	0	0	0	0	0	5/5/5/5

### Nivel 1

Los clérigos y nigromantes ganan la habilidad de detectar el mal/bien como una acción pasiva. Se debe realizar una tirada de carisma + concentración.

## Druida

Estos guerreros pasan mucho tiempo fuera de las ciudades poder nace da la naturaleza además se niegan a utilizar manufactura no artesanal lo que hace que generalmente no utilicen armas ni armaduras de metal o de gran elaboración. Pueden funcionar como personajes de combate cuerpo a cuerpo, pero también son muy buenos en exploraciones y como personajes de refuerzo.

Vida:	1d10+Cons+5 por nivel	No es usada por:	Muertos Vivientes
Mana:	1d10+Int. +3 por nivel	Se especializa a:	Guardián de la Naturaleza
Comúnmente usada por:	Elfos, Orcos	Puede entrenar para:	Purgadores y Vikingos
Tipo de Armadura:	Ligera-Cuero, Hueso, Tela	Tipo de Arma:	Mediana - Escudo

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	+1	+1	0	0	0	0	0	0
Nivel 2	+1	+1	0	+1	+1	0	0	0	0	0	0
Nivel 3	+1	+1	0	+2	+2	0	0	0	0	0	0
Nivel 4	+2	+2	0	+2	+2	0	0	0	0	0	0
Nivel 5	+2	+2	0	+3	+3	0	0	0	0	0	0
Nivel 6	+3	+3	0	+3	+3	0	0	0	0	0	0
Nivel 7	+3	+3	0	+4	+4	0	0	0	0	0	0
Nivel 8	+4	+4	0	+4	+4	0	0	0	0	0	0
Nivel 9	+4	+4	0	+5	+5	0	0	0	0	0	0
Nivel 10	+5	+5	0	+5	+5	0	+1	0	+1	0	0

### Nivel 1

Percibir la Naturaleza: Deben realizar una tirada de carisma + concentración.

Lengua Salvaje: Los druidas son capaces de hablar con los animales e incluso pedirles que luchen junto a el. Se debe realizar una tirada de carisma + nivel de Druida. (Dificultad a Criterio del Master).

## Nivel 2

Brote instantáneo: El Druida puede pedirles a las plantas que germinen espontáneamente e incluso a los árboles que den frutos. Gasta 15 de mana.

## Nivel 3

Dendrolexia: El personaje puede hablar con las plantas, estas pueden moverse, dejar caer sus frutos, o activar efectos mágicos si los tuviese (Dentro de sus limitaciones). Se debe realizar una tirada de carisma + nivel de Druida + 1d10 (Dificultad a Criterio del Narrador).

## Nivel 4

Transformarse: El druida puede transformarse en cualquier animal no mágico. El druida debe haber tocado alguna vez ese animal. Tarda un turno y gasta 50 puntos de mana a partir de la segunda talla de diferencia.

## Nivel 5

Don de Sanación: El druida puede curar 1d10 más su nivel. Gasta 10 de mana

## Nivel 6

Instinto Salvaje: El Druida puede percibir una posible amenaza u emboscada antes de que ocurra, tira 1d10 más constitución. Puede usarse una sola vez por sala o ambiente.

## Nivel 7

Aclimatación: El Druida puede aclimatarse en terrenos desconocidos para evitar las penalizaciones de los mismos. Es decir pueden hacer crecer su pelo para resistir el frio, oscurecer su piel para evitar quemarse, agrandar sus pulmones para aguantar la respiración etc. Gasta 20 puntos de mana por cada órgano que se desee modificar.

## Nivel 8

Posesión Animal: El druida puede poseer el cuerpo de un animal. En este estado el Druida podrá jugar como si fuere dicho animal pero su cuerpo permanecerá quieto en el lugar en donde el Druida la dejó. Si el cuerpo del animal fallece con el Druida adentro el regresara automáticamente a su cuerpo, pero si el cuerpo del Druida es el que fallece el mismo quedara atrapado en el cuerpo del Animal. Se debe realizar una tirada de magia contra voluntad.

## Nivel 9

Animar a la Naturaleza: El Druida podrá controlar cualquier planta dentro de su rango de visión y hacerlas crecer levemente. Gasta 50 de mana por turno

## Nivel 10

Ejercito Salvaje: El Druida comandara a los animales cercanos (10 m a la redonda) para que se muevan a su favor. Gasta 50 de mana por turno.

## Espiritista (Oriental)

El espiritista es una clase capaz de manejar espíritus y seres de otros planos, puede utilizarse tanto para el ataque como para la defensa y el soporte, Sin embargo su habilidad depende de su relación con los espíritus y el verdadero poder de estos depende del espiritista. Un espiritista que rompe su relación con sus espíritus o que lo pierde por algún motivo es totalmente inútil.

El espiritista utiliza orbes espirituales en ellas transporta a los espíritus y los mantiene ligado a su plano, dándole cuerpo físico. Un espíritu sin obre puede luchar junto al espiritista pero este no recuperara sus poderes sin la obre y no tendrá cuerpo físico por lo cual será enviado a su plano. Un espiritista jamás puede manejar espíritus de un nivel superior a él al menos de que exista un pacto o hechizo entre medio.

Al crear el personaje deben elegir un espíritu que lo acompañe. El espíritu se ligara a él ocupando un orbe según su credo, alineamiento, conducta y moral. El espíritu es un ente independiente y con personalidad propia además aprende su propias habilidades y conocimientos a discreción del master (a los fines prácticos es un NPC en casi todos los sentidos.). Los espíritus en el mundo mortal poseen la mitad de su vida y mana además los que hayan entrado en combate o prestado sus poderes absorben el 10% de la experiencia del espiritista.

Vida:	1d10+Cons+2 por nivel	No es usada por:	Enanos
-------	-----------------------	------------------	--------

Mana:	1d10+Int.+3 por nivel	Se especializa a:	-----
Comúnmente usada por:	Humanos y Muertosvivientes	Puede entrenar para:	-----
Tipo de Armadura:	Ligera – Tela	Tipo de Arma:	Ligeras o Relicarios

## Nivel 1:

Crear Orbe: Crear orbes y tardan 1h en crearse con un costo de 1d10 de energía por nivel de la orbe

Convocar espíritu: El espiritista es capaz de convocar un espíritu. Gasta 1d10 de mana. Solo lo puede convocar una vez al día por cada 2 niveles de espiritista.

Oriundo del más allá: El espiritista puede escuchar y ver al espíritu manifestado aun sin que fuera corpóreo. Además puede hablar el idioma natal de su espíritu.

## Nivel 2:

Restaurar espíritu: El espiritista una vez fuera de combate o cuando el espíritu no esté siendo atacado puede restaurar hasta un máximo de 10 puntos de vida por nivel de espiritista a cambio de una cantidad igual de energía.

Lazo Espiritual: El espiritista y el espíritu pueden compartir su energía.

## Nivel 3:

Posesión: El espiritista puede donar su cuerpo al espíritu y retornar a él a voluntad, durante la estancia del espíritu en el cuerpo el espiritista reside en la orbe en caso de que el espíritu pierda la conciencia o se rompa la orbe el efecto de posesión se revierte.

Convocación doble: El espiritista es capaz de convocar 2 espíritus. Gasta 1d10 de energía cada uno. Solo lo puede convocar una vez al día por cada 2 niveles de espiritista.

## Nivel 4:

Captura Espiritual: El espiritista puede sellar a un espíritu en un obre realizando una tirada de magia contra voluntad. Esta tirada tiene probabilidad de fallo y el mismo indica que el espíritu es quien encierra al espiritista.

Magia espiritual: El espiritista suma su carisma a su bonificador de magia.

## Nivel 5:

Manipulación espiritual: El espiritista puede forzar a un espíritu a obedecerlo realizando una tirada de magia contra voluntad y dura 1d10 turnos + la diferencia de nivel entre espíritu y espiritista.

En caso de intentar manipular el espíritu de otro espiritista a la voluntad del espíritu se suma el nivel del espiritista rival una vez conseguido un espíritu enemigo puedes encerrarlo en una orbe propia.

Barrera espiritual: Cualquier espíritu que intente acercarse a más de 3 casillas o atacar al espiritista ya sea física o mágicamente debe superar su voluntad o deberán frenar su avance y retroceder.

## Nivel 6:

Convocación Triple: El espiritista es capaz de convocar 3 espíritus. Gasta 1d10 de energía cada uno. Solo lo puede convocar una vez al día por cada 2 niveles de espiritista.

Conjuración espiritual: El espiritista puede utilizar los conjuros de su espíritu sin convocarlos a gasto de su propia energía. El rango es igual a la inteligencia del espiritista.

## Nivel 7:

Traslación espiritual: El espiritista puede por medio de orbe viajar al mundo de origen de sus espíritus (esto no le garantiza su supervivencia) utilizando estas como portal de entrada y salida.

Conjurar materia espiritual: El espiritista puede conjurar y utilizar cualquier objeto que sus espíritus utilicen y se encuentren guardados en los orbes.

## Nivel 8:

Convocación Cuádruple: El espiritista es capaz de convocar 4 espíritus. Gasta 1d10 de energía cada uno.

Solo lo puede convocar una vez al día por cada 2 niveles de espiritista.

Liberación total: El espíritu es totalmente libre en este estado puede desobedecer libremente al espiritista y abandonarlo y se encuentra con el 100% de sus poderes. Los vínculos entre espíritu y espiritista se mantienen siempre que existe consenso.

## Nivel 9:

Dispersión de obres: El espiritista puede extender y convocar a los espíritus a 5 cuadros de radio a partir del espiritista.

Remplazo: El espiritista puede cambiar de lugar con cualquiera de sus espíritus convocados (mientras posea las orbes) este intercambio puede hacerse como ataque o acción de oportunidad.

#### Nivel 10:

Convocación Quíntuple: El espiritista es capaz de convocar 5 espíritus. Gasta 1d10 de energía cada uno.

Solo lo puede convocar una vez al día por cada 2 niveles de espiritista.

Disparar desde las Orbes: Puedes conjurar un hechizo de cada orbe correspondiente a su espíritu huésped, cada lanzamiento adicional después del primer orbe tiene un coste acumulativo del 25%.

## Guerrero

El guerrero es un luchador versado sobre todo en la defensa física del combate cuerpo a cuerpo. A demás todos los guerreros reducen en 2 los penalizadores de armadura y escudo.

Vida:	1d10+cons+5 por nivel	No es usada por:	Silfos
Mana:	1d10+Int. +1 por nivel	Se especializa a:	Caballero o Defensor
Comúnmente usada por:	Humanos, Enanos y Elfos	Puede entrenar para:	Paladín o Duelista
Tipo de Armadura:	Todos	Tipo de Arma:	Todas (Excepto Marciales)

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	+0	0	+1	0	0	0	0	0	0	0	0
Nivel 2	+1	0	+1	0	0	0	0	0	0	0	0
Nivel 3	+1	0	+2	0	0	0	0	0	0	0	0
Nivel 4	+2	0	+2	0	0	0	0	0	0	0	0
Nivel 5	+3	0	+3	0	0	+1	0	0	0	0	0
Nivel 6	+3	0	+3	0	0	+1	0	0	0	0	0
Nivel 7	+3	0	+4	0	0	+2	0	0	0	0	0
Nivel 8	+4	0	+5	0	0	+2	0	0	0	0	0
Nivel 9	+5	0	+5	0	0	+3	0	0	0	0	0
Nivel 10	+6	0	+6	0	0	+3	0	0	0	0	0

#### Nivel 1:

Entrenamiento con Espada otorga +1 al daño con espadas (para los Enanos +1 a las Hachas y no a las espadas Orcos +1 a las Masas)

Maestría en Arma Predilecta: Los guerreros ganan más 1 de daño y ataque por nivel de Guerrero (sin contar sus derivados) con 1 tipo especificado de arma: (Ejemplo espadas cortas de acero elfico)

#### Nivel 2:

Desenvainado Veloz: Te permite desenvainar un arma en cualquier momento como acción gratuita.

#### Nivel 3

Pelear a la Defensiva tienes -4 al ataque, pero, ganas +5 de defensa.

Sobrevivir al Combate: Ganas tanta defensa como poseas en tu bonificado de constitución no puedes atacar y debes haber perdido o envainado el arma.

#### Nivel 4:

Bloquear con Escudo Mejorado: te permite bloquear el ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo si posees escudo. Se realiza defensa crítica con 9

Bloquear con Arma (no se puede bloquear con arma y escudo en el mismo asalto) te permite bloquear el ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo con el arma. Con crítico de 10

#### Nivel 5:

Lucha con dos Armas permite utilizar dos armas en combate puedes golpear con una y defender con la otra o atacar con ambas.

Topar con escudo: Permite golpear con el escudo.

### Nivel 6:

Derribo con Escudo El guerrero puede declarar una acción de derribo tras un bloqueo de escudo. Debe realizarse una tirada de Fuerza contra Fuerza.

Bloqueo Implacable (reemplaza al de nivel 4) te permite bloquear el ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo si posees escudo. Con ritmo de 8

Voluntad de Acero: +5 Vol.

### Nivel 7

Grito de Guerra puedes interrumpir el castigo de un mago durante un turno. Se deben hacer tiradas enfrentadas 1d10 +5 contra 1d10 más el nivel del hechizo. 1 por nivel de guerrero

Golpear duro: una vez que le golpe entra, el enemigo recibe un 10% extra del daño entrado (3 x combate)

### Nivel 8

Voluntad de Acero Mejorada: aumenta la voluntad como lo indique 2x tu bonificador de constitución. Gasta 20 de mana, dura tantos turnos como nivel de guerrero o bárbaro

Pelea implacable puedes convertir 1 x nivel de daño en defensa temporalmente.

Golpe triturador una vez entra el daño el enemigo tira 1d100+constitución si el enemigo saca 80 o menos resulta aturdido (1/2 veces por nivel de guerrero o sus derivados).

Golpe de revés: el guerrero puede girar y golpear nuevamente con su arma.

### Nivel 9

Defensa Abrumadora el guerrero se priva de atacar y conjurar, gana +5 de defensa y voluntad por nivel del personaje mientras mantenga la posición de defensa abrumadora.

Aguanta el guerrero recibe +5 a la resistencia al viento.

### Nivel 10:

Retirada en Combate el guerrero gana una bonificación de 10 a la defensa cuando sale del combate ya sea para huir, socorrer a un compañero, o restablecerse.

Restitución una vez que el guerrero cae en combate puede levantarse luego de un turno si pasa una tirada de 1d10 y debe sacar de 10 a 9, si falla la tirada el guerrero cae (no puede usarse nuevamente hasta que se halla curado el 80% de la vida). Se restituye con una vida igual a su constitución por nivel del personaje.

Golpe Heroico se puede solo cuando el guerrero llega al 10% de la vida o menos, el guerrero saca un 50% extra del daño total.

## Mago

Los magos son personajes de combate a distancia para ellos combate cuerpo a cuerpo es extremadamente peligroso. Los magos pueden gastar 500 puntos de experiencia para aprender un nuevo conjuro (Gastar 500x nivel de conjuro que se deseé aumentar)

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	Orcos
Mana:	1d10+Int. +5 por nivel	Se especializa a:	Archimago
Comúnmente usada por:	Elfos y Humanos	Puede entrenar para:	Mago del Tiempo
Tipo de Armadura:	Ligera- Tela	Tipo de Arma:	Báculos, Varas, Libros

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	+1	0	0	0	0	0	1
Nivel 2	0	0	0	0	+2	0	0	0	+1	0	2
Nivel 3	0	0	0	0	+3	0	0	0	+1	0	3/1
Nivel 4	0	0	0	0	+4	0	0	0	+2	0	4/2
Nivel 5	0	0	0	0	+5	0	0	0	+2	0	5/3

<b>Nivel 6</b>	0	0	0	0	+6	0	0	0	+3	0	6/4/1
<b>Nivel 7</b>	0	0	0	0	+7	0	0	0	+3	0	7/5/2
<b>Nivel 8</b>	0	0	0	0	+8	0	0	0	+4	0	8/6/3
<b>Nivel 9</b>	0	0	0	0	+9	0	0	0	+4	0	9/7/4
<b>Nivel 10</b>	0	0	0	0	+10	0	0	0	+5	0	10/8/5/1

## Nivel 4

Familiar de Mago: Los familiares al morir consumen el 10% de la vida del mago y tienen 3 niveles menos que el mago. Los familiares pueden volverse a convocar tras 24hs de destruidos mediante un ritual que tarda 1 hora.

Familiar	
N	Habilidad
1	Telepatía
2	Tele transportación Nivel 3
3	Telequinesis Nivel 3
4	Dominio de la mente nivel 3
5	Crecer +1 talla
6	Dormir nivel +3
7	Invisibilidad +3
8	Estadística +1
9	Atributo +1
10	Variar el tamaño
11	Telepatía Nivel 3
12	Tele transportación Nivel 5
13	Telequinesis Nivel 5
14	Dominio de la mente nivel 5
15	Crecer +2 tallas
16	Dormir nivel +5
17	Invisibilidad +5
18	Estadística +2
19	Atributo +2
20	Crecer 3 tallas

## Nivel 5

Contra conjuro: Puedes lanzar conjuros defensivos para anular conjuros enemigos. Se hacen tiradas enfrentadas de 1d10+magia contra 1d10+magia.

## Nivel 6

Imbuir conjuro: 1d10+inteligencia, la dificultad de escribirlo es igual a 1d10 + 2x nivel de conjuro. Requiere materiales de conjurador.

## Nivel 10

Doble conjuro: Puedes lanzar un conjuro con cada mano, pero el segundo conjuro tiene un coste de mana de un 50% mas (del total)

## Monje (Oriental):

Los monjes son luchadores equilibrados y serenos, los monjes intercambian el mana por la Energía que a diferencia del mana (si se acaba un personaje cae desmayado) utiliza energía el cual si se usa en exceso provoca la muerte del monje.

Vida:	1d10+Cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Energía:	1d10+Int+5 por nivel	Se especializa a:	Avatar

Comúnmente usada por:	Humanos y Silfos	Puede entrenar para:	Maestro Marcial
Tipo de Armadura:	Ligera- Tela	Tipo de Arma:	Marciales

## Nivel 1

Habilidad de clase:

Muladhara chakrá: Aumenta la destreza del monje en 1

Combate Marcial: para pelear con las manos desnudas el monje remplaza su modificador de fuerza por destreza para el ataque.

Respiración Zen: La Energía del Monje se recupera por turno una cantidad igual a su modificador de inteligencia durante el combate.

## Nivel 2

Suadhisthana chakrá: Aumenta la inteligencia en 1 y la destreza en 2

Evasión: permite evadir un ataque físico por turno, el monje no debe haber hecho ninguna acción en su turno de ataque (puede usarse  $\frac{1}{2}$  de veces por nivel redondeado hacia abajo).

## Nivel 3

Descansar regenera tanta vida como la mitad tu bonificador de inteligencia debes permanecer en reposo y fuera de combate.

Manicura chakrá: Aumente la con. en 1, la int. en 2 y la des. en 2

Combo simple: permite al monje dar dos golpes

## Nivel 4

An-ajata chakrá: Aumenta la con. en 2, la int. en 2 la des.2,

Vestiduras de Chakrá: Transforma temporalmente en vida un número de puntos igual al que tengas de constitución, y los consume del chakrá, dura un combate puede activarse una vez al día por cada nivel de monje.

Golpe debilitante: (activa) el golpe daña al mana/energía y no la vida se resiste con voluntad.

Combo: Pega tres veces

## Nivel 5

Vishuddha chakrá: Aumenta la con. en 2, la int. en 2 la des.2 y la Fue. en 1

Enfoque Marcial: El monje suma su modificador de inteligencia al de fuerza para dañar

Inhibir el dolor: El monje puede combatir incluso en -5 de vida.

Golpear los Chakras: El 5% del daño es directo, si tienes golpe debilitante activo es directo al mana sino es directo a la vida. Se redondea hacia arriba. Gasta 10 de energía por golpe.

## Nivel 6

Agñá chakrá: aumenta la cons. En 2, la int. En 2 la des 2 la fuerza en 2

Reflujo de Chakrá: Gastas 10 puntos de energía y puedes subir un punto temporal en un atributo, x nivel de monje, de tu elección y dura un turno por nivel de monje.

Armadura de chakrá: gasta tantos puntos de chakrá como deseas al inicio del combate o en tu turno, todo daño de magia o elemental se restara de los puntos de energía gastados.

Restablecimiento (activa): cada turno que el monje pase sin recibir daño ganas tantos puntos de energía como indique tu atributo de inteligencia, pero pierdes tanta vida como indique tu atributo de constitución.

## Nivel 7

Sahasrara chakrá: aumenta la cons. En 2, la int. En 2 la des 2 la fuerza en 2 y el carisma en 2

Combo de Patadas: tira una ráfaga de patadas realizando 1 ataque por cada 2 puntos de destreza.

Destreza de Marcial: suma tu bonificador de fuerza al ataque del monje.

Agilidad de Marcial: el monje puede saltar y escalar sin ninguna dificultad, al menos de que la tirada sea humanamente imposible

## Nivel 8

Golpe de chakrá: transformas “x” puntos de energía en n puntos de daño (no puedes gastar más puntos de chakrá en esta habilidad que 2 pts. x lvl de monje)

Técnica de Golpe: suma tú modificador de inteligencia al daño y ataque.

Golpe de ki: puedes golpear al objetivo a una casilla de distancia añade 1 punto de daño por cada 10 puntos de energía gastados.

## Nivel 9:

Preparación: el monje gasta toda su energía tarda 1 hora en meditar. Aumenta todos los atributos en 3 (temporalmente), suma 5 al ataque y al daño, puedes utilizar golpe de ki y adquieres la mitad de tu chakrá en armadura de energía. Dura 24 hs.

Golpe de ki mayor: Golpea a tres casillas hace 1 punto de daño por cada 8 puntos de chakrá gastados.

Restablecimiento total: Gastos el 60% del total de tu energía y te repone de toda herida y efecto físico no mágico

## Nivel 10

Ojo Astral: Gastos 10 puntos de energía abres el ojo y los enemigos hacen una tirada de moral (moral+carisma+1d10) dificultad 30 o no podrán atacar al monje en el siguiente turno. (El ojo solo se puede abrir una vez por combate)

Visión astral: una vez abierto el ojo pueden gastarse los puntos de chakrá (según lo indique el master) para ver cualquier enemigo u objeto invisible, disfrazado, oculto o perteneciente a un plano ajeno al propio.

## Ninja (Oriental)

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+Int. +3 por nivel	Se especializa a:	-----
Comúnmente usada por:	Humanos	Puede entrenar para:	-----
Tipo de Armadura:	Ligero- Tela	Tipo de Arma:	Marciales
Tipo de Armadura:	Ligero- Tela o Cuero	Tipo de Arma:	Ligeras - Marciales

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	0	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	+1	+2	0	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	0	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	+2	+3	0	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	+3	+3	0	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	+3	+4	0	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	+4	+4	0	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	+4	+5	0	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	+5	+5	0	0

## Nivel 1

Remplazo: Se realiza una tirada de destreza + sigilo contra constitución + ver del oponente, si superas la tirada logras colocar durante el ataque un objeto en remplazo de tu cuerpo sin que el oponente se dé cuenta. Gasta 10 de energía.

Uso de Herramientas de Ladrón y Cazador: El pícaro es capaz utilizar herramientas de ladrón de acuerdo con la siguiente tabla

Nivel del Ninja	Nivel de la Herramienta
Nivel 1 a 5	Nivel 1
Nivel 5 a 10	Nivel 2
Nivel 10 a 15	Nivel 3
Nivel 15 a 20	Nivel 4
Nivel mayor de 20	Nivel 5

## Nivel 2

Imágenes múltiples: El ninja gasta 10 puntos de energía para generar imágenes múltiples que corren alrededor del enemigo, se producen tantas imágenes como indique el nivel del Ninja.

### Nivel 3

Correr en Vertical: El Ninja puede correr en vertical en inclusive boca abajo. Gasta 5 puntos de energía por cada 0,5m avanzados.

### Nivel 4

Genjutsu: El Ninja deja confundido a un enemigo con una ilusión mental durante 1d4 turnos. Debes superar una tirada de inteligencia + moral contra constitución + moral y consume 10 puntos de energía por nivel del oponente que se desea confundir.

### Nivel 5

Caminar Sobre el Agua: El Ninja puede correr sobre el agua, aunque esta debe estar relativamente tranquila para poder aplicar esta habilidad. Gasta 5 puntos de mana por cada 0,5m.

### Nivel 6

Clones: Puedes generar un clon por cada 100 puntos de energía. Cada clon pose la mitad de tu vida y tú mismo daño y ataque. En ningún caso son capaces de activar habilidades por si solos. Duran hasta que son disueltos por el usuario o son asesinados y no sufren penalizadores.

### Nivel 7

Ninjutsu Sepultura: Crea una prisión de tierra encerrando al enemigo. Debes ganar una tirada de Constitución + moral contra Constitución más moral del enemigo gasta 50 puntos de energía.

### Nivel 8

Ninjutsu Charco: Gastas 50 puntos de energía puedes transformarte en un charco de agua. Al cruzar un enemigo puedes transformarte y atacar.

### Nivel 9

Ninjutsu Navaja: Generas 1d4 navajas que hacen 25 de daño de viento cada una con un alcance de 3m. Gastas 100 puntos de energía.

### Nivel 10

Ninjutsu Explosión: Gasta 100 puntos de energía. Generas una explosión en un lugar donde ocasiona 50 de daño de fuego en un radio de 1m. Puedes generar hasta 10 explosiones dentro del mismo turno, pero todas ellas deben ser las locaciones diferentes.

## Pícaro

El Pícaro es un personaje de lo más versátil, si bien no es bueno en el combate cuerpo a cuerpo es un personaje muy eficiente para los ataques por sorpresa. Rara vez serán buenos luchando contra criaturas, pero demuestran todo su potencial robando y asesinando en las ciudades. Normalmente son sicarios, oportunistas, mercenarios, caza recompensas y algunas veces solo persiguen sus ambiciones desoyendo la ley. Pese a esto son un complemento necesario en toda partida dado que son excelentes buscadores de trampas, abridores de cerraduras y tesoros.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	Silfo
Mana:	1d10+Int. +0 por nivel	Se especializa a:	-----
Comúnmente usada por:	Humanos y Muertos-vivientes	Puede entrenar para:	-----
Tipo de Armadura:	Ligero – Cuero, Malla	Tipo de Arma:	Ligeras

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	0	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	+1	+2	0	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	0	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	+2	+3	0	0

<b>Nivel 6</b>	0	0	0	0	0	0	+3	+3	0	0
<b>Nivel 7</b>	0	0	0	0	0	0	+3	+4	0	0
<b>Nivel 8</b>	0	0	0	0	0	0	+4	+4	0	0
<b>Nivel 9</b>	0	0	0	0	0	0	+4	+5	0	0
<b>Nivel 10</b>	0	0	0	0	0	0	+5	+5	0	0

## Nivel 1

Hurto: Se realiza una tirada de destreza + nivel de pícaro contra inteligencia, si se pasa la tirada puedes robar un objeto que el PJ no lleva en su mano.

Uso de Herramientas de Ladrón y Cazador: El pícaro es capaz utilizar herramientas de ladrón de acuerdo con la siguiente tabla

Nivel del Pícaro	Nivel de la Herramienta
Nivel 1 a 5	Nivel 1
Nivel 5 a 10	Nivel 2
Nivel 10 a 15	Nivel 3
Nivel 15 a 20	Nivel 4
Nivel mas de 20	Nivel 5

## Nivel 2

Forzar Cerradura: El pícaro hace una tirada de inteligencia+ nivel de pícaro si la supera puede abrir cualquier cerradura mecánica.

## Nivel 3

Escondrijos: El Pícaro puede detectar pasajes ocultos. Se realiza una tirada de 1d10+Inteligencia+ Nivel de pícaro.

## Nivel 4

Desactivar Trampa: El pícaro realiza una tirada de destreza + nivel de pícaro para desactivar una trampa

## Nivel 5

Colocar trampa: pícaro puede colocar una trampa en un mecanismo mecánico con una tirada de inteligencia + nivel de pícaro.

Ataque Furtivo: Si el pícaro consigue atacar a un enemigo por sorpresa el ataque hace un crítico.

## Nivel 6

Ataque Furtivo Mejorado: El ataque furtivo hace 50% de daño extra.

Desangrar: El pícaro genera un desangro en el enemigo luego de causar daño con un golpe crítico, esta causa 1 de daño por nivel de pícaro in-absorbible.

## Nivel 7

### Desarmar

puedes tirar el arma de un enemigo hacer una tirada de 1d10 + destreza contra 1d10 + destreza del oponente (1 x nivel en el dia).

Huida Desesperada: El Pícaro puede huir del combate evitando los ataques de oportunidad que no sean proyectiles

## Nivel 8

Caminata Silenciosa: Al caminar el Pícaro no genera ruido. (No genera fallo en sigilo)

Símpatía de Pícaro: Se realiza una tirada de engañar contra discernir si se pasa el enemigo no agrede al Pícaro

## Nivel 9

Encontrar debilidad: Se pasa un turno en combate analizado al enemigo. Cada debilidad encontrada suma un dado a la tirada de ataque y daño.

## Nivel 10

Suerte del Pícaro: Se realiza una tirada de destreza si se pasa e pícaro recibe la mitad del daño infligido.  
Zafarse: el pícaro añade la mitad de su destreza a la tirada de escape para una sujeción.

## Samurái/Ronin

Es un personaje que se disputa entre lo social y lo combativo. Por un lado como este sigue fielmente a un señor, el cual puede ordenarle el Harakiri, inicia la partida con 6 puntos de moral la interacción con otros jugadores y NPCs derivan de las necesidades y objetivos de su señor evitando que este personaje pueda tomar acciones como la venganza y similares sin autorización o fundamentalmente, Por otra parte su versión de Ronin comienza con 4 puntos en la moral dado que este fue deshonrado por medio de la desobediencia o pérdida de su Señor. A pesar de todo su contexto social son excelentes en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

Cuando un Samurái desciende a Ronin en el transcurso de una historia su puntuación de moral baja a 4 sin importar que tan alta haya sido puntuación de moral, si su puntuación de moral ya es de 4 o inferior este pierde 1 punto de moral adicional.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+Int. +0 por nivel	Se especializa a:	-----
Comúnmente usada por:	Humanos y Silfos	Puede entrenar para:	Caballero
Tipo de Armadura:	Intermedia	Tipo de Arma:	Ligeras – Marcial-Media

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	+1	+1	0	0	0	0	0	0	0	0
Nivel 2	0	+1	+1	0	0	0	0	+1	0	0	0
Nivel 3	0	+2	+2	0	0	0	0	+1	0	0	0
Nivel 4	0	+2	+2	0	0	0	0	+2	0	0	0
Nivel 5	0	+3	+3	0	0	0	0	+2	0	0	0
Nivel 6	0	+3	+3	0	0	0	0	+3	0	0	0
Nivel 7	0	+4	+4	0	0	0	0	+3	0	0	0
Nivel 8	0	+4	+4	0	0	0	0	+4	0	0	0
Nivel 9	0	+5	+5	0	0	0	0	+4	0	0	0
Nivel 10	0	+5	+5	0	0	0	0	+5	0	0	0

### Nivel 1

Desenvainado Veloz: Te permite desenvainar una Kata en cualquier momento como acción gratuita.

### Nivel 2

Desarmar: puedes tirar el arma de un enemigo hacer una tirada de 1d10 + destreza contra 1d10 + destreza del oponente (1 x nivel en el día).

### Nivel 3

Ataque Elástico: Luego de atacar puedes moverte.

### Nivel 4

Golpe Heroico: se puede solo usar cuando el guerrero llega al 10% de la vida o menos, el Samurái saca un 50% extra del daño total.

### Nivel 5

Bloquear con Arma (no se puede bloquear con arma y escudo en el mismo asalto) te permite bloquear el ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo con el arma. Con crítico de 10.

## **Nivel 6**

Desangro: Genera 1d10 de desangro durante 1d4 turnos

## **Nivel 7**

Encontrar debilidad: Se pasa un turno en combate analizado al enemigo. Cada debilidad encontrada suma un dado a la tirada de daño.

## **Nivel 8**

Ataque perforante: Un 10% de tu daño es penetrante.

## **Nivel 9**

Bloquear con Arma Mejorado: Te permite bloquear el ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo con el arma. Con crítico de 9.

## **Nivel 10**

Maestro de la espada: Cada vez que el Samurai bloquee un ataque con la espada podrá realizar un contrataque dirigida hacia cualquier persona en tu rango de ataque cuerpo a cuerpo.

# Especializaciones de Clase

## Arquero Arcano

Los Arqueros arcanos son por mucho de los personajes con más capacidad para generar mucho daño en forma muy diversa lo que los hace muy versátiles a la hora del combate. Si bien no todos los conjuros son compatibles con el uso del arco el hecho de poder imbuir las flechas con magia hace de este personaje ideal para las batallas a larga distancia. Por el lado negativo el imbuir una flecha toma siempre (sin excepciones) un turno en combate lo cual le genera al personaje un gran riesgo durante los turnos en los cuales se queda sin flechas imbuidas.

Gastar 500 de ep. x nivel de conjuro que se deseé aprender.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	Orcos y Enanos
Mana:	1d10+int.+3 por nivel	Requisitos:	Mago N3, Arquero N3, Nivel 10 de Pj. Int $\geq$ 10
Comúnmente usada por:	Elfos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	+1	0	0	0	0	0	0	1
Nivel 2	0	0	0	+1	0	0	0	0	0	0	2
Nivel 3	0	0	0	+2	0	0	0	0	0	0	3/1
Nivel 4	0	0	0	+2	0	0	0	0	0	0	3/2
Nivel 5	0	0	0	+3	0	0	0	0	0	0	4/3/1
Nivel 6	0	0	0	+3	0	0	0	0	0	0	5/3/2
Nivel 7	0	0	0	+4	0	0	0	0	0	0	5/4/2/1
Nivel 8	0	0	0	+4	0	0	0	0	0	0	5/4/3/1
Nivel 9	0	0	0	+5	0	0	0	0	0	0	5/4/3/2
Nivel 10	0	0	0	+5	0	0	0	0	0	0	5/4/3/2/1

### Nivel: 1

Conjurar flecha: Puedes conjurar hechizos en tus flechas, estos duraran imbuidos en la flecha tanto turnos como inteligencia del personaje.

### Nivel: 3

Conjurar flecha permanente: Conjuras 1 flecha con un hechizo de forma permanente. Una vez usada no puede recuperarse.

### Nivel: 5

Conjurar flechas permanentes mejoradas: Conjura y mantiene hasta 2 flechas de forma permanente.

### Nivel: 7

Conjurar flechas permanentes superior: Conjura y mantiene hasta 3 flechas de forma permanente.

### Nivel: 9

Conjurar flechas permanentes supremas: Conjura y mantiene hasta 4 flechas de forma permanente.

# Archimago

Los Archimagos son personajes de combate a distancia para ellos combate cuerpo a cuerpo es extremadamente peligroso. También son personajes fundamentales a la hora de desentrañas trampas mágicas investigas eventos relacionados con la magia y por sobre todo a la hora de combatir o interactuar con criaturas mágicas. Muchos de estos personajes dedican sus vidas a la recolección de artefactos mágicos a la invención de ellos.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	Orcos
Mana:	1d10+int. +5 por nivel	Requisitos:	Mago N10, Int $\geq$ 10, Saber Arcano 10
Comúnmente usada por:	Elfos, Humanos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...											
Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	+1	0	0	0	+1	0	10/7/5/3/1
Nivel 2	0	0	0	0	+1	0	0	0	+1	0	10/7/5/3/1
Nivel 3	0	0	0	0	+2	0	0	0	+2	0	10/8/6/4/2
Nivel 4	0	0	0	0	+2	0	0	0	+2	0	10/8/6/4/2
Nivel 5	0	0	0	0	+3	0	0	0	+3	0	10/9/7/5/3
Nivel 6	0	0	0	0	+3	0	0	0	+3	0	10/9/7/5/3
Nivel 7	0	0	0	0	+4	0	0	0	+4	0	10/10/8/6/4/1
Nivel 8	0	0	0	0	+4	0	0	0	+4	0	10/10/8/6/4/1
Nivel 9	0	0	0	0	+5	0	0	0	+5	0	10/10/9/7/5/2
Nivel 10	0	0	0	0	+5	0	0	0	+5	0	10/10/9/7/5/2

## Nivel 2

Mago Experto: El Archimago pude lanzar los conjuros nivel 1 a 3 de su escuela por un costo nulo de mana.

## Nivel 4

Mago Maestro: El Archimago pude lanzar los conjuros nivel 1 a 5 de su escuela por un costo nulo de mana.

## Nivel 6

Potencias Conjuros: El Archimago pude lanzar un conjuro que tenga el doble de efecto (daño, defensa, res. Etc.). Esta gasta el doble de mana por el que fue conjurado.

## Nivel 8

Reflectar conjuro: El Archimago pude redirigir un conjuro enemigo conocido por el costo del 150% del mana por el que fue lanzado y uno desconocido por el costo del 200% del mana por el que fue lanzado.

## Nivel 10

Des conjurar: El Archimago pude quitar un conjuro imbuido en un objeto aprendiendo el mismo en caso de no conocerlo.

Prevalencia Arcana: Un Archimago de este nivel extiende el límite de su vida biológica perdiendo un punto de mana permanente cada año en el cual extiende su plazo de vida de su reserva natural de mana (es decir todo aquella que no es un incremento dado por un objeto).

# Archinigromante

Son también conocidos como sacerdotes de la muerte, se dedican principalmente a causar daño y dolor a vivos y muertos. Evocan a la muerte y se consideran con el derecho de matar por sus ideales. Son los principales ideólogos de la Magia Oscura y sus acérrimos seguidores. Invocan a las fuerzas de la muerte y poseen a la Muerte, a Nosferes y a Shutrak como deidades independientemente de la ideología que estas deidades representen.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	Silfos
Mana:	1d10+Car.+5 por nivel	Requisitos:	Nigromante N10 con alineamiento Malo
Comúnmente usada por:	Muertos Vivientes		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	6/5/5/5
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	6/5/5/5
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0	7/6/5/5
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0	7/6/5/5
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	8/7/6/5
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	+6	0	8/7/6/5
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	+7	0	9/8/7/6
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	+8	0	9/8/7/6
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	+9	0	10/9/8/7
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	+10	0	10/9/8/7

## Nivel 2

Necrología: Los conjuros de Nigromancia son lanzados con un bonificador de magia adicional igual a la inteligencia del Archinigromante.

## Nivel 4

Huestes del Inframundo: Las invocaciones de esqueletos, zombis, no-muertos y espectros se duplican, siempre y cuando se dispongan los cadáveres y almas necesarias.

## Nivel 6

Aura Mortuaria: Los no-muertos que se encuentran dentro de esta aura ganan +5 las habilidades físicas, en un área de 10m alrededor del Archinigromante. No gasta mana.

## Nivel 8

Corromper Hogar: La corrupción dura 1 día o mientras un Nigromante siga habitando allí con frecuencia, el Nigromante puede bendecir un hogar o sector, tarda 10 turnos. Los seres vivos reciben 10 x moral del Nigromante de daño directo al entrar en esa área, los no-muertos bajo el control del Archinigromante se regeneran un 10% de su vida por cada turno dentro del lugar.

## Nivel 10

Aura de Mortandad: Los efectos de curación, regeneración y recuperación (mana y energía) de los organismos vivos que dependan del uso de mana o energía son completamente anulados excepto que, en el caso de los conjuros, se supere una tirada de Magia contra Magia.

Toque de la Muerte: El Archinigromante debe tocar a la víctima (puede ser a través de armaduras ligeras y medianas) y superar una tirada de Magia contra la Voluntad de la víctima más su nivel, si lo consigue el objetivo muere automáticamente, si falla la tirada (es decir saca 1) el Toque de la Muerte se revierte y mata al conjurador haciéndolo estallar en cenizas. Gasta 10 de mana por cada nivel que posea la víctima.

Flagelo Almico: El Archinigromante mediante este ritual puede extirpar el alma y colocarla en un objeto o entidad física. Para realizar este procedimiento se deben sacrificar de 7-10 vidas humanoides (para el caso de los humanoides), mientras la sangre y la vida se escurre lentamente formando un círculo alrededor del Archinigromante mediante el *Toque de la Muerte* debe retirar el alma y colocarla en otro lugar, para ello

debe superar una tirada de 1d10+magia contra 1d10+3x el nivel del objetivo. Al finalizar el proceso la víctima del ritual se transforma en un Liche, adquiriendo todas las habilidades raciales de un Muerto Viviente sin abandonar las de la propia raza original, además puede obtener entre 1 y 3 niveles de conjuros nuevos a discreción del Narrador y uno o más trastornos mentales. A partir de ese momento la residencia del alma se encontrara alojada donde fue designada por el Archinigromante y su cuerpo se descompondrá sin remedio alguno con el paso del tiempo. La conciencia y poder del Liche se mantiene intactos mientras conserve su filacteria cerca, si el cuerpo del Liche es destruido eventualmente podrá poseer otro desde su filacteria, pero si esta es destruida su alma será destruida con ella. El Archinigromante puede emplear este ritual sobre sí mismo transformándose en un Archiliche.

## Arconte Arcano

Vida:	0 por nivel	No es usada por:	Orcos
Mana:	1d20+int.+10 por nivel	Requisitos:	Archimago N10, Int≥20, Conocimiento Arcano 20
Comúnmente usada por:	Elfos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Const.	Fuerza	Destreza	Int.	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	+1	+1	0	0	0	+1	0	10/10/9/7/5/2
Nivel 2	0	0	0	+1	+1	0	0	0	+2	0	10/10/10/8/6/3
Nivel 3	0	0	0	+2	+2	0	0	0	+3	0	10/10/10/9/7/4
Nivel 4	0	0	0	+2	+2	0	0	0	+4	0	10/10/10/9/7/4/1
Nivel 5	0	0	0	+3	+3	0	0	0	+5	0	10/10/10/10/9/5/2
Nivel 6	0	0	0	+3	+3	0	0	0	+6	0	10/10/10/10/10/6/3
Nivel 7	0	0	0	+4	+4	0	0	0	+7	0	10/10/10/10/10/7/4/1
Nivel 8	0	0	0	+4	+4	0	0	0	+8	0	10/10/10/10/10/7/4/2
Nivel 9	0	0	0	+5	+5	0	0	0	+9	0	10/10/10/10/10/8/5/3/1
Nivel 10	0	0	0	+5	+5	0	0	0	+10	0	10/10/10/10/10/9/6/4/2

### Nivel: 1

Liberar los Límites de la Mente: Los Arcontes Arcanos no poseen límite de inteligencia.

### Nivel: 3

Liberar los Límites del Tiempo: Los Arcontes Arcanos dejan de envejecer.

### Nivel: 5

Dominar la Magia Salvaje: Los Arcontes arcanos pueden repetir la tirada de magia 1 vez por punto de inteligencia. No puede hacerse más de una vez para cada conjuro.

### Nivel: 7

La Magia es Libre: El Arconte Arcano puede realizar cualquier modificación que él quiera en la realidad, siempre que posea los conocimientos (escuela de magia) y posea la cantidad de mana para realizarlo. La limitaciones y los gastos de mana son asignados por el narrador.

### Nivel: 10

Corpus Arcanum: Los Arcontes Arcanos pierden su cuerpo físico y se transforman en un ser de energía arcana pura (mana). La puntuación de vida y mana se suman y unifican. Su fuerza y constitución se reducen a 1 y las debilidades propias del cuerpo físico como comer, dormir, enfermarse etc. desaparecen. Como contrapartida son extremadamente vulnerables a los efectos que perturben o modifiquen la energía.

# Asesino de las Sombras

Este personaje es ideal para las emboscadas y los ataques furtivos, se especializa en los asesinatos en la oscuridad, pero es un personaje que se debilita en sectores luminosos. Su poder oscuro deviene normalmente de algún trato con entidades sombrías que a menudo le exigen que tomen venganza por ellos dotándolos del poder del sigilo para realizar esta o de entrar en contacto de alguna manera con estas fuerzas de la oscuridad.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	Silfos
Mana:	1d10+int. +0 por nivel	Requisitos:	Nivel 10 de pícaro, ninja o bardo alineamiento neutral o maligno. Carisma 10
Comúnmente usada por:	Humanos, Enanos		

## Nivel: 1

Penetración oscura: +3 al daño en los ataques furtivos

Visión en la oscuridad: Te permite ver en la oscuridad natural o mágica

## Nivel: 2

Mover las sombras: puedes mover y modificar la figura de una sombra en tu entorno ganas +5 de sigilo.

Recubierta de sombras: El acecino se recubre de sombras, lo que te hace invisible en lugares totalmente oscuros.

## Nivel: 3

Atenuación: disminuye la cantidad de luz en el ambiente -3 la visión

Penetración oscura mejorada: +5 al daño en los ataques furtivos.

## Nivel: 4

Desunión sombría: Tu sombra se aleja de ti bajo tus órdenes a una distancia igual a tu inteligencia, no genera daño, pero puede oír y ver por ti. Gasta 20 de mana.

Distinción sombría: Te permite discernir a otros usuarios de las sombras.

## Nivel: 5

Penetración oscura aumentada: +7 al daño en los ataques furtivos

Elevación de sombras: las sobras que controles pueden elevarse y variar temporalmente su tamaño.

## Nivel: 6

Asecho Sombrío: Siempre que realices daño crítico con dagas desde las sobras con un ataque furtivo calcula el crítico x3.

Voces de las sombras: Puedes trasmitir tu voz a través de una sombra el sonido solo será audible en la sala donde se transmitió la voz. Gasta 40 de mana

## Nivel: 7

Penetración oscura perfeccionada: +9 al daño al realizar un ataque furtivo.

Manto de sombras: utilizas las sombras de tu alrededor para anular la luz en un radio de 5 alrededor del acecino.

## Nivel: 8

Corpus de sombras: el acecino puede hacerse tan angosto como una sombra y moverte por aberturas pequeñas como cerraduras, o bordes de las puertas (estos no deben ser alcanzados por la luz). Gasta 60 de mana.

Fusión con las Sombras: Al cruzar o colocarte tras una sombra tus enemigos te pierden de vista por un turno esto te permite realizar un ataque furtivo en tu siguiente turno.

## Nivel: 9

Daño furtivo perfecto: + 15 al daño cuando realizas un ataque furtivo.

Soldado sombrío: Tu sombra se vuelve un soldado a tu servicio, solo resiste un golpe y resultas aturdido y pierdes la mitad de la vida cuando es destruida, pero tiene tu mismo *ataque* y *daño*, y es capaz de realizar ataques furtivos. (Solo ataca cuerpo a cuerpo). Tardas un turno en conjurarla y es idéntico a ti.

## Nivel: 10

Paseos de sombras: Puedes fundirte en una sombra y aparecer en otro que se encuentre a una distancia igual a tu inteligencia en cuadros. 80 de mana.

Asesinato: Tras realizar un golpe critico calcula el daño multiplicando tanto el daño de base como el daño de los dados.

## Avatar

Es la forma más elevada que alcanza un monje es ideal para combatir casi todo tipo de enemigos. En esta forma el monje está entrenando su alma y mente al límite permitiéndole hacer proezas inhumanas con él la fuerza de su espíritu. Por el lado negativo está muy limitado por la energía de su cuerpo (Chakra) quedando agotado y casi inútil tras un largo combate. A este tipo de personaje lo conviene mucho extensión de los combates ni la seguidilla de ellos ya que sufren mucho el desgaste.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	Muertos vivientes
Mana:	1d10+int.+5 por nivel	Requisitos:	8 en todos los atributos, 10 en concentración y nivel 10 de monje
Comúnmente usada por:	Silfos		

### Nivel 1

Mantra Lam: Mientras recite el mantra el Avatar es inmune a los daños físicos y pétreos, mantener activado el Lam cuesta 10 puntos de energía por turno. Se requiere 10 de constitución para activarlo.

### Nivel 2

Mantra Vam: Mientras se recite el mantra el Avatar será inmune al agua, podrá luchar sin penalizaciones en ella o correr sobre la misma. Cuesta 10 puntos de energía por turno. Se requiere 10 de inteligencia para activarlo.

### Nivel 3

Mantra Ram: Mientras se recite el mantra el Avatar será inmune al elemento fuego y ganara un ataque adicional con 100% de precisión, sin posibilidad de crítico y una cantidad de daño extra equivalente a la fuerza del Avatar. Cuesta 10 puntos de energía por turno. Se requiere 10 de fuerza para activarlo.

### Nivel 4

Mantra Iam: Mientras se recite el mantra el Avatar será inmune al elemento viento y ganara el doble de velocidad, movimientos y evadirá hasta 1 proyectil no mágico por cada nivel de Avatar. Cuesta 10 puntos de energía por turno. Se requiere 10 de destreza para activarlo.

### Nivel 5

Mantra Ham: Mientras se recite el mantra el Avatar será inmune al elemento Luz/Oscuridad (elegir uno), las habilidades de dichos usuarios quedan neutralizadas en un radio de 3 casillas (1.5m). Cuesta 10 puntos de energía por turno. Se requiere 10 de carisma para activarlo.

### Nivel 6

Mantra Ksham: Mientras se recite el mantra el Avatar será inmune al veneno, maldiciones (en el caso de ya estar maldito los efectos desaparecerán mientras dure el mantra), enfermedades (en el caso de ya estar enfermo estas desaparecerán mientras dure el mantra) y no será afectado por los penalizadores debido a heridas. Cuesta 10 puntos de energía por turno

### Nivel 7

Mantra Om: Mientras se recite el mantra el Avatar será inmune al daño arcano y obtendrá + 10 a la voluntad. Cuesta 10 puntos de energía por turno

### Nivel 8

Uso del Mala: El monje puede utilizar el Mala para que este conjure un mantra adicional. Se debe invertir 1h al comienzo de cada día para meditar y elegir el mantra, el monje debe portar el Mala todo el día o el efecto se perderá.

### Nivel 9

Visión Verdadera: El monje no podrá ser engañado por ilusiones y vera la verdadera forma de las cosas (a excepción de los polimorfos, los cuales no poseen ninguna forma verdadera). Para el uso de esta habilidad debe tener el tercer ojo abierto. Gasta 10 puntos de energía por turno.

Liberación: A cambio de 50 puntos de chakra por asalto el monje aumenta 10 a todos sus atributos pudiendo superar el máximo permitido por la raza.

## Nivel 10

Uso del Mala Mayor: Todo daño que el Avatar realice sobre un ajeno al plano de origen del Mala, realizará el doble de daño. El mala debe ser empuñado en la extremidad atacante o estar enrollando al arma con la cual se provoca el daño.

Imposición espiritual: La presencia del avatar cohíbe a sus enemigos, impidiéndoles atacar al menos de que superen una tirada de 1d10+moral contra 1d10+moral del monje

Proyección astral: El avatar puede dirigirse a cualquier lugar conocido sin desplazar su cuerpo.

## Berserker

Los Berserker son personajes de combate cuerpo a cuerpo principalmente, llegan a hacer muchísimo daño físico y aunque son relativamente débiles en la defensa pueden resistir muchísimo daño. Este tipo de clase se destaca por ser violenta e impulsiva y es un problema en caso de que se sucedan batallas en las ciudades o pueblos. Sin embargo, son muy útiles para la pelea contra varios oponentes.

Vida:	1d12+cons+5 por nivel	No es usada por:	Elfos y Silfos
Mana:	1d4+int.+0 por nivel	Requisitos:	Bárbaro N10 Fuerza 10
Comúnmente usada por:	Orcos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	+1	0	0	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	+2	0	0	0	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	+3	0	0	0	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	+4	0	0	0	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	+5	0	0	0	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	+6	0	0	0	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	+7	0	0	0	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	+8	0	0	0	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	+9	0	0	0	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	+10	0	0	0	0

## Nivel: 1

Golpe penetrante: El 20% del Daño es directo.

## Nivel: 2

Golpe triturador aumentado: una vez entra el daño el enemigo tira 1d100+constitución si el enemigo saca 70 o menos resulta fracturado. Puede realizarse 6 veces por combate.

## Nivel: 3

Estado Berserker: El berserker gana un 50% de su vida, pierde toda la defensa y resistencia de su equipo y su fuerza se multiplica por 1,5. Duran tantos turnos como nivel berserker.

## Nivel: 4

Intimidar: El berserker asusta un enemigo este permanecerá asustado hasta que. Consiga un supera una tirada de moral igual al carisma más nivel del bárbaro.

## Nivel: 5

Estados Berserker Aumentado: El berserker gana un 50% de su vida, pierde toda la defensa a de su equipo, no sufren penalizadores y su fuerza se multiplica por 1,5. Dura tantos turnos como nivel berserker.

## Nivel: 6

Golpe triturador expandido: una vez entra el daño el enemigo tira 1d100+constitución si el enemigo saca 50 o menos resulta aturrido (6 veces por combate). Este remplaza al de nivel 2, pero se aplica a toda la serie de golpes realizados en el turno del berserker.

### Nivel: 7

Ira Berserker: El berserker gana un 50% de su vida, pierde toda la defensa a de su equipo, no sufren penalizadores, su fuerza se multiplica por 1,5, cada golpe genera 1d10 de desangro por turno hasta que la herida sea sanada. Dura tantos turnos como nivel berserker.

### Nivel: 8

Intimidar en masa: El berserker asusta a todos los enemigos, estos permanecerán asustados hasta que consigan superar una tirada de moral igual al carisma más nivel del bárbaro.

### Nivel: 9

Ira Berserker Mejorada: El berserker gana un 50% de su vida, pierde toda la defensa a de su equipo, no sufren penalizadores, su fuerza se multiplica por 1,5, cada golpe genera 1d10 de desangro por turno hasta que la herida sea sanada y tiene un 10% de probabilidad de generar una fractura. Dura tantos turnos como nivel berserker.

### Nivel: 10

Frenesí: El berserker gana un 50% de su vida, pierde toda la defensa a de su equipo, no sufren penalizadores, su fuerza se multiplica por 1,5 cada golpe genera 1d10 de desangro por turno hasta que la herida sea sanada y tiene un 10% de probabilidad de generar una fractura. Además, no será afectado por hechizos de mente y alma o cualquier otro efecto psicológico, agredirá al enemigo hasta aun cuando este vencido. Dura tantos turnos como nivel berserker. El berserker puede luchar hasta 1d10 turnos luego de haber muerto. El frenesí no puede volver a usarse por segunda vez hasta han pasado 5 turnos.

## Benditos de la Luna

Estos personajes son fieles seguidores de la diosa de la Luna, normalmente gustan de actuar de noche y descansan durante el día. Es la noche y la luna quien guía sus pasos y son respetados incluso por las otras criaturas de la noche. Durante las noches de luna nueva se pierde los poderes de la luna.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	Muertos vivientes
Mana:	1d10+int.+0 por nivel	Requisitos:	Nivel 10 y seguir a Dornaria
Comúnmente usada por:	Elfos y Humanos		

### Nivel 1

Serenidad: Tira 1d10+carisma+T.C.A. para evitar el ataque de una criatura salvaje.

Visión nocturna: puedes ver perfectamente bien en la oscuridad.

Bendición de la luna: aumenta la voluntad en 1

### Nivel 2

Bruma: conjuras una leve bruma gasta 1d10 de mana por distancia del radio.

Pies de Loto: Te permite caminar sobre el agua.

### Nivel 3

Voluntad lunar: Ganas +1 punto de voluntad por nivel de bendito de la luna, siempre que permanezcas bajo el brillo de la luna

Resistencia a la oscuridad: +5

Resistencia al agua: +5

### Nivel 4

Presencia lunar: Las criaturas de la noche evitan atacarte y no te consideran una amenaza salvo que tú las ataques.

Filo de plata: El ataque aumenta en 5 y genera 5 de daño de luz. Solo bajo la luz de la luna.

### Nivel 5

Armadura de lunar: ganas +1 a la defensa por cada nivel como bendito de la luna. Sola bajo la luz de la luna

Navaja de agua: Tus ataques físicos generan 2d12 (2d12 por cada rango de celestial de la luna) de daño de agua. El rango del C.C. aumenta en uno.

## Nivel 6

Magia de la luna: Tu magia aumenta 1xnivel de bendito de la luna. Solo bajo la luz de la luna.

Rayo de Luna: Conjuras un rayo de luna que hace 6d6 daño de luz (6d6 por cada rango de celestial de la luna). Gasta 30 de mana

## Nivel 7

Aura de Luna: tu cuerpo desprende un aura de luz que aumenta en 5 la res a la oscuridad, ilumina y causa 5 de daño a las criaturas oscuras, gastos 10 de mana por turno. No funciona bajo la luz del sol.

Escudo de agua: si es de noche y posees agua cerca puedes elevarla como una barrera. Esta absorbe 50 (50 por cada rango de celestial de la luna) puntos de daño fisico antes de destruirse.

## Nivel 8

Filo de plata mejorado: El ataque aumenta en 1x nivel de jugador y genera 1x nivel de jugador de daño de luz. Gasta 2xnivel de jugador de mana. Solo bajo la luz de la luna.

Resistencia al agua: +10

## Nivel 9

Orbe Lunar: Puedes crear una orbe que emite luz de luna dura 1turno por cada 10 puntos de mana gastados.

Marca lunar: Ganas: + 5 al Atq., Def, Vol. y Mag. Las noches de tu luna.

Luna nueva: +1 Cons.

Cuarto creciente: +1 Car.

Media Luna: +1 Des.

Luna Llena: + 1 Fue

Cuarto menguante: +1 Int.

## Nivel 10

Renovación Lunar: Restableces totalmente tu vida y mana pero pierdes todos tus habilidades y bonificadores (excepto las resistencias) de bendito de la luna hasta la noche siguiente

## Bushi

Cortesía, honor y lealtad son las palabras que definen a este personaje. Es un personaje tanto útil para socialización como para el combate. Sin embargo, este tipo de personajes rechazan por completo la idea de usos de trampas, las mentiras y cualquier tipo de trato deshonesto.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	Muertos vivientes
Mana:	1d10+int.+0 por nivel	Requisitos:	Nivel 10 de Samurai y 6 de moral
Comúnmente usada por:	Elfos, Humanos y Silfos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	+1	+1	0	0	0	0	0	0	+1	0
Nivel 2	0	+1	+1	0	0	0	0	0	0	+1	0
Nivel 3	0	+2	+2	0	0	0	0	0	0	+2	0
Nivel 4	0	+2	+2	0	0	0	0	0	0	+2	0
Nivel 5	0	+3	+3	0	0	0	0	0	0	+3	0
Nivel 6	0	+3	+3	0	0	0	0	0	0	+3	0
Nivel 7	0	+4	+4	0	0	0	0	0	0	+4	0
Nivel 8	0	+4	+4	0	0	0	0	0	0	+4	0
Nivel 9	0	+5	+5	0	0	0	0	0	0	+5	0
Nivel 10	0	+5	+5	0	0	0	0	0	0	+5	0

## Nivel 1

Camino del Bushido: El Bushi gana una cantidad de daño igual a su puntuación de moral

## Nivel 2

Valor Heroico: Un Bushi lleva implícito el coraje; es coraje. Vive la vida de forma plena, completa, maravillosa. El coraje heroico no es ciego, es inteligente y fuerte. El Bushi desarrolla el coraje y hace que su cuerpo lo sea ejerciendo el control sobre el mismo y reemplazando el miedo por el respeto y la precaución. De ahora en más el Bushi es inmune a todo tipo de miedo no mágico.

## Nivel 3

Honrar a los Asestros: un Bushi puede, a partir de este nivel, usar un turno entero para fanfarronear acerca de los hechos heroicos de que ha realizado ganando él y sus compañeros de equipo ganan la mitad de su puntuación de Renombre en el ataque y la defensa.

## Nivel 4

Cortesía: Un Samurái es cortés con sus enemigos y no necesita demostrar su fuerza. Es por ello que un Samurái recibe más respeto por su manera de tratar a los demás que por su destreza en el campo de batalla. Es en las situaciones límites, en las que el Samurái invoca y manifiesta la fuerza interior. Desde este nivel, si el Bushi puede tener un combate honorable uno a uno con un enemigo, gana un bonificador de +3 al ataque, defensa, voluntad y daño. Fuera de combate esta habilidad suma +3 a todas las tiradas de habilidades sociales.

## Nivel 5

Compasión: Mediante el entrenamiento intenso el Samurái se convierte en rápido y fuerte. No es como el resto de los hombres. Desarrolla un poder que emplea en beneficio de todos. Aunque su lealtad sea al señor (Daimyo), debe ser compasivo ayudando a sus compañeros en cualquier circunstancia. Si la oportunidad no surge, se sale de su camino para encontrarla. El Samurái puede usar la habilidad de *Bloquear con arma*, para bloquear los ataques que tengan por objetivo a un compañero que tenga a su alrededor. Con un bloqueo exitoso se puede hacer una tirada para desarmar.

## Nivel 6

Justicia: Es honrado en su trato con todo el mundo. Cree en la Justicia, pero no en la que emana de los demás, sino en la suya propia. Para un samurai no existen las tonalidades de grises en lo que a justicia y honradez se refiere. Sólo existe lo correcto y lo incorrecto. Cada vez que el samurái ganara un punto de moral por haber concretado un acto de justicia, este ganara un punto de moral adicional. Cada vez que el Samurái presencie un acto de injusticia que no pueda resolver perderá moral.

## Nivel 7

Honor: El samurai solo tiene un juez para juzgar sus actos y es él mismo. Las decisiones que se toman y el cómo son ejecutadas son el reflejo de quien es. La muerte no es eterna; el deshonor, sí. Cuando el bushi esté luchando por una causa justa, si está por ser derrotado, puede convertir cualquier cantidad de puntos de moral en puntos de vida (10 puntos de vida por cada punto de moral). Una vez terminado el enfrentamiento, la moral se recupera, pero el Bushi quedará inconsciente tantos turnos como moral tuviese.

La fuerza del Bushido: a partir de este nivel se puede convertir un punto de Moral en una bonificación temporal a las habilidades. Se pierde un punto de moral y se suma +1 por nivel de Bushi a ataque, daño, defensa y voluntad. La habilidad dura una escena.

## Nivel 8

Lealtades: Un samurái es leal a su señor, y a todos aquellos bajo su cuidado; o no. Para aquellos de los que es responsable, siempre responde con su vida. A partir de este nivel el Bushi puede gastar un punto de moral permanentemente para romper cualquier ilusión, conjuro, poder o influencia que le haga ser desleal.

## Nivel 9

Verdad: Cuando un Samurái dice que hará algo, es como si ya estuviera hecho. Nada lo detendrá en la ejecución de lo dicho. No da su palabra. No promete. El simple hecho de hablar pone en movimiento el acto de hacer. Las palabras de un hombre son como sus huellas; puedes seguir las donde quiera que él vaya. Decir y hacer es la misma cosa. A partir de este nivel el Bushi puede tomar juramento a cualquiera que tenga una puntuación de moral menor a la suya. Si aquel que ha jurado trata de romper su juramento, deberá hacer una tirada enfrentada de moral con el Bushi de perderla, el que haya jurado deberá cumplir su palabra.

## Nivel 10

Fuerza de un Millar de Ancestros: Los ancestros del Bushi le reconocen como su heredero, y le felicitan ayudándole en momentos de peligro. A partir de este nivel, el Bushi puede elegir uno de los siguientes efectos por combate:

Apretar los dientes: El bushi aguanta el dolor y mantiene a su cuerpo funcionando con pura fuerza de voluntad y la ayuda de sus ancestros, gastando un punto de moral e ignorando los penalizadores de heridas  
El Rugido: Bushi es capáz de inspirar a otros con su rugido, que nace en él y en su espíritu. El bushi les da un bonificador a daño, ataque, defensa y voluntad a todos los aliados que le escuchen igual a su puntuación de moral.

## Caballeros

Estos guerreros se especializan en el combate montado, son capaces de provocar un gran daño y asediar hordas enemigas. No obstante son mucho menos eficientes sin su montura. Su principal fuerte está en el campo abierto con mucho espacio para el combate.

Una buena montura puede hacer un cambio sustancial en el desempeño de este personaje. Aunque la mantención de la misma puede resultar una dificultad para el personaje.

Vida:	1d10+cons+5 por nivel	No es usada por:	Enanos
Mana:	1d10+int.+0 por nivel	Requisitos:	Clérigo, Nigromante, Bárbaro o Guerrero N10 montar 5
Comúnmente usada por:	Humanos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensiva	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
<b>Nivel 1</b>	0	0	0	0	0	+1	0	0	0	0	0
<b>Nivel 2</b>	0	0	0	0	0	+2	0	0	0	0	0
<b>Nivel 3</b>	0	0	0	0	0	+3	0	0	0	0	0
<b>Nivel 4</b>	0	0	0	0	0	+4	0	0	0	0	0
<b>Nivel 5</b>	0	0	0	0	0	+5	0	0	0	0	0
<b>Nivel 6</b>	0	0	0	0	0	+6	0	0	0	0	0
<b>Nivel 7</b>	0	0	0	0	0	+7	0	0	0	0	0
<b>Nivel 8</b>	0	0	0	0	0	+8	0	0	0	0	0
<b>Nivel 9</b>	0	0	0	0	0	+9	0	0	0	0	0
<b>Nivel 10</b>	0	0	0	0	0	+10	0	0	0	0	0

### Nivel 1

Montar: El caballero pierde todos los penalizadores de combates sobre monturas bajo su control. Mientras que se encuentre en una montura al comenzar el combate ganara su modificador de iniciativa será el de la montura.

### Nivel 2

Envestida: El caballero gana la destreza de la montura en su puntuación de ataque, debe correr en línea recta al menos 5m. La envestida tendrá una fuerza igual a la destreza de la montura.

### Nivel 3

Arrollar: El caballero gana la destreza de la montura en el daño, debe correr en línea recta al menos 5m.

### Nivel 4

Rotura: Al envestir el caballero provoca 5 de daño a los escudos, y en ausencia de ellos el 50% de su daño es penetrante.

### Nivel 5

Evasión de flechas: El caballero y su montura ganan un 50% de probabilidad de evadir flechas, viroles, armas arrojadizas, etc.

## Nivel 6

Derribo: Cada vez que el caballero aseste un ataque a un enemigo de su talla o inferior este será derribado. Los enemigos de una talla superior deberán resistir una tirada de fuerza del caballero+ fuerza de la envestida+1d10 contra fuerza+1d10.

## Nivel 7

Montar criatura exótica: Esto le permite al caballero utilizar las habilidades de caballero desde monturas que exóticas. Por ejemplo: grifos, tiburones, elefantes, dragones, etc.

## Nivel 8

Intimidar: (activa) Si los enemigos no superan una tirada de moral+1d10 contra moral+1d10 huirán del caballero durante 1d4 turnos. El caballero solo puede intimidar a aquellos enemigos que se encuentren en su línea de envestida o ataque.

## Nivel 9

Atacar en Carrera: El caballero podrá atacar a todos los enemigos que se encuentren aledaños al movimiento de carrera de su montura. El caballero no podrá realizar una envestida si su último ataque se realizó antes de los 5m

## Nivel 10

Maestro de la Montura: El caballero ganara  $\frac{1}{2}$  del ataque y el daño por cada punto de montar que este tenga, redondeado hacia abajo.

# Caminante de la Umbra

Este personaje es un tipo de personaje versado en la socialización espíritus y entidades semejantes. En equipo puede funcionar como un soporte o un combatiente de daño a distancia.

Vida:	1d10+Cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+Car+3 por nivel	Requisitos:	Espiritista N10, 5 en trato con espíritus.
Comúnmente usada por:	Humanos y Elfos		
Tipo de Armadura:	Ligera o Mediana	Tipo de Arma:	Ligeras-Medianas

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	+1	0	0	+1	+1	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	+1	0	+1	+1	+1	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	+1	0	+1	+1	+1	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+2	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	+2	+1	+1	+2	+2	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	+2	+1	+2	+2	+2	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	+2	+2	+2	+2	+2	0

## Nivel 1

Caminar por la Umbra: El Caminante de la Umbra puede abandonar su cuerpo físico por un periodo no mayor a 24 hs abandonando su cuerpo físico y dejándolo in consciente. Una vez en este estado será considerado con un espíritu. Si no puede regresar a su cuerpo antes del periodo de las 24 hs el este morirá o quedara vagando en la umbra según lo decida el master.

## Nivel 2

Traslación a la Umbra: Igual a Caminar por la Umbra pero llevando una versión espiritual de su equipo en caso de que se pudiese.

## Nivel 3

Posesión: Por un periodo de 24hs el Caminante de la Umbra podrá poseer a un mortal con cuerpo físico realizando una tirada de 1d10 + moral + nivel de Caminante de la Umbra contra 1d20 + moral del objetivo.

#### Nivel 4

Revelar la Umbra: Permite que otros personajes viajen al plano de la Umbra bajo las mismas condiciones que el Caminante con Traslación a la Umbra.

#### Nivel 5

Manifestación de la Umbra: El Caminante de la Umbra puede manifestarse por 10 puntos de energía por turno. A los fines prácticos deberá en este estado ser tratado como un fantasma. Podrá hablar y será visible para todos los presentes. De esta manera el Caminante de la Umbra podrá realizar conjuros.

#### Nivel 6

Materialización de la Umbra: Al manifestarse él y su equipamiento toman forma física tangible de forma independiente de su cuerpo pudiendo de esta manera atacar físicamente sin afectar su cuerpo. Todos los ataques realizados de esta manera restan energía en lugar de vida.

#### Nivel 7

Habitante de la Umbra: El Caminante Puede permanecer en la Umbra de forma indefinida. Si su cuerpo físico perece en ese periodo el Caminante de la Umbra morirá perdiendo sus poderes.

#### Nivel 8

Dominio de la Umbra: El Caminante de la Umbra puede poner bajo su control tantos espíritus como lo indique su nivel de personaje. Los espíritus que se encuentren en orbes son considerados aparte. El Caminante de la Umbra deberá tirar un 1d10+moral contra 1d10 + el nivel del espíritu más fuerte que desee dominar. (El master puede decidir si se debe realizar una tirada adicional por cada espíritu dominado).

#### Nivel 9

Caminar por la Umbra en Masa: El Caminante de la Umbra puede abandonar su cuerpo físico por un periodo no mayor a 24 hs abandonando su cuerpo físico llevando a todo quien lo toque y dejándolos inconsientes. Una vez en este estado será considerado con un espíritu. Si no puede regresar a su cuerpo antes del periodo de las 24 hs el este morirá o quedara vagando en la umbra según lo decida el master.

#### Nivel 10

Habitante de la Umbra: El caminante de la Umbra es a la vez un habitante de ambos mundos. Su cuerpo físico puede trascender con él a la umbra y volverse a materializar. Esta materialización y desmaterialización toma un turno completo. El caminante de la umbra al perder su cuerpo físico se vuelve un espíritu incapaz de volver materializarse físicamente pero se convertirá en un espíritu del plano de la umbra y podrá seguir utilizando sus habilidades de caminante de la umbra.

## Canalizador de Ki

Los Canalizadores de Ki son personajes de combate pensado principalmente para la asistencia de grupo, son menos eficientes en combate individual pero aportan una importante cantidad de sustento tanto en la vitalidad como en la energía del equipo.

A demas son excelentes desenvolviéndose en como personajes sociales, dado a que muchas de sus habilidades están relacionadas con los atributos de carisma.

Vida:	1d10+Cons+0 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+Int+3 por nivel	Requisitos:	Monjes N10, Carisma 10
Comúnmente usada por:	Humanos y Silfos		
Tipo de Armadura:	Ligera	Tipo de Arma:	Ligeras

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros

Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	+1	0	0	+1	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	+1	0	+1	+1	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	+1	0	+1	+1	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+2	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	+2	+1	+1	+2	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	+2	+1	+2	+2	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	+2	+2	+2	+2	0

## Nivel 1

Imposición de manos: El monje puede restablecer 1d10 + carisma de vida por turno. Gasta 10 de energía y debe tocar al objetivo.

## Nivel 2

Carisma 2

Reiki: El monje transfiere su energía a un objetivo aliado. Debe tocar al objetivo.

## Nivel 3

Activar Aura de Chi: Puedes activar un escudo de energía con la energía del objetivo. Tú y el objetivo no pueden entrar en combate en esa ronda. Cada punto de daño recibido de esta forma resta 1 punto de energía o mana.

## Nivel 4

Retribución Energética: Cuando el Canalizador de Ki asiste a un aliado se cura 5 de vida y energía.

## Nivel 5

Combate en Equipo: El monje gana +1 a la defensa y al ataque por cada aliado en combate en un radio de 5m.

## Nivel 6

Mártir Dadivoso: Puedes recibir un ataque físico o mágico lanzado al ambiente o contra cualquier aliado a 2m distancia.

## Nivel 7

Esferas de Sanación: El monje puede crear hasta 7 esferas de energía, cada una de ellas cuesta 10 de energía y generan 10+carisma de daño a enemigos o cura 10+carisma a los aliados. El monje puede mover las esferas hasta un máximo de su carisma en distancia y pueden reponerse siempre que no superen un máximo de 7.

## Nivel 8

Golpes de Reiki: Los golpes del moje roban mana. Reemplaza a *Golpe Debilitante*.

## Nivel 9

Escudo de Ki en Masa: Toma una ronda todos los aliados a 1m de distancia pueden gastar energía y realizar *Vestiduras de Chakra*. El Canalizador de Ki no debe ser interrumpido.

## Nivel 10

Buda de Mil Brazos: El monje genera 1 una figura bódica que adiciona 1 brazo de energía por cada aliado a 5m de distancia. Cada aliado debe ceder voluntariamente 10 de mana por turno para mantener los brazos. Los brazos añaden un ataque simple por turno.

# Cazador

El cazador es un personaje de rango que ataca desde el sigilo. A demás los cazadores tienen un afán frenético por ciertos tipos de criaturas ya sea por venganza, protección, gloria, o codicia persiguen a algún tipo de criatura en particular en la cual son excepcionalmente buenos al cazar.

Vida:	1d12+cons+0 por nivel	No es usada por:	Enanos
Mana:	1d4+int.+3 por nivel	Requisitos:	Bárbaro, Guerrero o Arquero N10
Comúnmente usada por:	Humanos y Orcos		

#### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensiva	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	+1	+1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Nivel 2	+1	+1	0	0	0	0	0	+1	0	0	0
Nivel 3	+2	+2	0	0	0	0	0	+1	0	0	0
Nivel 4	+2	+2	0	0	0	0	0	+2	0	0	0
Nivel 5	+3	+3	0	0	0	0	0	+2	0	0	0
Nivel 6	+3	+3	0	0	0	0	0	+3	0	0	0
Nivel 7	+4	+4	0	0	0	0	0	+3	0	0	0
Nivel 8	+4	+4	0	0	0	0	0	+4	0	0	0
Nivel 9	+5	+5	0	0	0	0	0	+4	0	0	0
Nivel 10	+5	+5	0	0	0	0	0	+5	0	0	0

### Nivel 1

Rastrear: te permite seguir el rastro de un individuo o criatura conocida por el cazador, el cazador podrá seguir el rastro sin perderlo hasta 1 día luego del encuentro. No se puede utilizar rastrear para encontrar enemigos escondidos invisibles o estando afectados por ilusiones.

### Nivel 2

Uso de herramientas de cazador:

Nivel del Cazador	Nivel de la Herramienta
Nivel 1 a 5	Nivel 1
Nivel 5 a 10	Nivel 2
Nivel 10 a 15	Nivel 3
Nivel 15 a 20	Nivel 4
Nivel mas de 20	Nivel 5

### Nivel 3

Especialización de Cacería: Elige un tipo de criatura (humanoide, dragonoides, trasgoisdes, faericoides, no muerto, animales, elementales, etc.) ganas conocimientos particulares acerca del comportamiento y habilidades de estas criaturas. Las criaturas de especies mixtas no son afectadas al menos que se tengan elegidas ambos tipos de especies (Ejemplo: Semi-celestial se debe poseer la especie celestial y humanoide).

### Nivel 4

Experiencia acumulada: por cada vez que enfrentes un tipo, cualquiera, de criatura ganas de forma permanente +1 al ataque hasta un máximo igual a la inteligencia del cazador + el nivel de cazador. (Los enfrentamientos múltiples cuentan como uno solo)

### Nivel 5

Cazador Experimentado: Ganas una acción de ataque adicional.

### Nivel 6

Cazador Maestro: El daño de los ataques críticos es el máximo posible para el/los tipos de criatura seleccionada/os. Puedes elegir un nuevo tipo de criatura.

### Nivel 7

Don de caza: Aumenta el 20% del daño a las especies elegidas es directo.

### Nivel 8

Entrenamiento contra criatura: El cazador gana +1 a la defensa y voluntad contra las criaturas elegidas

### Nivel 9

Cazador Veterano: Ganas otra acción de ataque adicional

### Nivel 10

Cazador especializado: Todos los ataques del Cazador hacen el máximo de daño. Puedes elegir otra criatura

## Chamán

Los chamanes son personajes que han dedicado su vida a la conexión con los espíritus de la naturaleza. Son capaces de llevar adelante un combate haciendo uso de sus espíritus y poderes totémicos. Sin embargo, suelen ser pacifistas dedicados al cuidado de la naturaleza y la interacción con los seres elementales. Por lo cual su principal función dentro de un grupo tiende a inclinarse por el soporte.

Vida:	1d10+Cons+0 por nivel	No es usada por:	-----
Maná:	1d10+Int. +3 por nivel	Requisitos:	Druida o Espiritista N10. T.C.A 5 y T.C.E. 5
Energía:	1d10+ Fue + 3 por nivel		
Comúnmente usada por:	Humanos, Elfos, Silfos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+6	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+7	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+8	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+9	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+10	0

### Nivel 1

Voz de la Naturaleza: El *Chamán* puede escuchar la voz de los espíritus de la naturaleza, esto hace que jamás se pierda en terreno natural, y evita el fallo de supervivencia.

### Nivel 2

Llamar al Tomen Gorila: Aumenta la Fuerza en +10. Gasta 20 puntos de Energía por turno. Pasivo aumenta la carga en +5.

### Nivel 3

Invocar al Espíritu del Agua: Invocas un Espíritu del Agua igual a la mitad del nivel de *Chamán*. Gasta 50 puntos de mana (No puede invocarse 2 espíritus de este estilo al mismo tiempo).

### Nivel 4

Llamar al Tomen Oso: Aumenta la Constitución en +10. Gasta 20 puntos de Energía por turno. Pasivo aumenta el olfato en +5.

### Nivel 5

Invocar al Espíritu del Viento: Invocas un Espíritu de Viento igual a la mitad del nivel de *Chamán*. Gasta 50 puntos de maná (No puede invocarse 2 espíritus de este estilo al mismo tiempo).

### Nivel 6

Llamar al Tomen Águila: Aumenta la Destreza en +10. Gasta 20 puntos de Energía por turno. Pasivo aumenta el Esquivar en +5.

### Nivel 7

Invocar al Espíritu del Fuego: Invocas un Espíritu de Fuego igual a la mitad del nivel de *Chamán*. Gasta 50 puntos de maná (No puede invocarse 2 espíritus de este estilo al mismo tiempo).

### Nivel 8

Llamar al Tomen Búho: Aumenta la Inteligencia en +10. Gasta 20 puntos de Energía por turno. Pasivo aumenta la concentración en +5.

### Nivel 9

Invocar al Espíritu del Tierra: Invocas un Espíritu de Tierra igual a la mitad del nivel de *Chamán*. Gasta 50 puntos de maná (No puede invocarse 2 espíritus de este elemento al mismo tiempo).

### Nivel 10

Invocar la Pachamama: Los espíritus fluyen a través de ti y te permite utilizar habilidades elementales de Tierra, Agua, Aire y Fuego hasta nivel 5. Gasta 100 de Energía y dura 10 turnos.

## Danzarín sin Rostro

Los sin rostro son personajes para el ataque furtivo, el debilitamiento del enemigo y el apoyo sobre el equipo. Es decir son personajes tanto hábiles para desplegarse de forma individual como grupal y su especialización es la investigación en carácter de incognito.

Adicionalmente estos personajes se arrancan su propio rostro como parte del ritual o bien otro Danzarín sin Rostro les quita el rostro. Luego se vuelven a colocar un rostro ya sea el original o uno ajeno y empiezan a obtener sus nuevos poderes. Como consecuencia sus ojos y oídos se ven afectados perdiendo -3 a ver y escuchar y además son mudos al menos que se coloquen un rostro ajeno. En este último caso tomaran las tiradas de ver y escuchar de su nuevo rostro y la voz del mismo.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	-----
Energía/Chakra:	1d10+Car+5 por nivel	Requisitos	Nivel 10 de Bardo o Pícaro, 5 de medicina o desuello y 10 de actuar
Comúnmente usada por:	Humanos		

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensiva	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	+1	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	+1	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	+2	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	+3	0	+2	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	+3	0	+3	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	+4	0	+3	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	+4	0	+4	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	+4	0

Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	+5	0
----------	---	---	---	---	---	---	---	----	---	----	---

## Nivel 1

Presencia de Silencio: El Danzarín sin rostro genera un área de  $2m + 1m \times \text{nivel de Danzarín sin Rostro}$  de silencio, que inhabilita todas las habilidades que dependan del ruido o la fonética para realizarse. Gasta 10 de mana por turno.

## Nivel 2

Danza de Evasión: Los *Danzarines sin Rostro* ganan una bonificación de defensa igual a la puntuación habilidad de bailar.

## Nivel 3

Mimética: Los *Danzarines sin Rostro* pueden imitar una habilidad de clase de nivel 3 o inferior. Para imitar una habilidad debes ganar una tirada de *Actuar+1d10* contra *Actuar +1d10* del objetivo. Dura 1 escena.

## Nivel 4

Conjuración de Mimo: El Danzarín sin Rostro puede lanzar los hechizos de bardo y conjuros sin las componentes sonoras utilizando solamente movimientos kinéticos de baile.

## Nivel 5

Danza de Supervivencia: Los *Danzarines sin Rostro* ganan una bonificación de defensa y voluntad igual a la puntuación habilidad de bailar.

## Nivel 6

Mimética: Los *Danzarines sin Rostro* pueden imitar una habilidad de clase de nivel 5 o inferior. Para imitar una habilidad debes ganar una tirada de *Actuar+1d10* contra *Actuar +1d10* del objetivo. Dura 1 escena y puedes acumular hasta 2 habilidades.

## Nivel 7

Silencio del Final: El Danzarín sin rostro genera un área de  $2m + 1m \times \text{nivel de Danzarín sin Rostro}$  de silencio, que inhabilita todas las habilidades que dependan del ruido o la fonética para realizarse. A demás todos tus ataques físicos realizados en el área de silencio se consideran furtivos. Gasta 15 de mana por turno

## Nivel 8

Danza de la Muerte: Los *Danzarines sin Rostro* ganan una bonificación de defensa, voluntad y daño igual a la puntuación habilidad de bailar.

## Nivel 9

Mimética: Los *Danzarines sin Rostro* pueden imitar una habilidad de clase de nivel 9 o inferior. Para imitar una habilidad debes ganar una tirada de *Actuar+1d10* contra *Actuar +1d10* del objetivo. Dura 1 escena y puedes acumular hasta 3 habilidades.

## Nivel 10

Conservar el Rostro Ajeno: El Danzarín sin rostro puede quitarle el rostro a un personaje y conservarlo de forma indefinida. Al colocárselo puede utilizar todas las habilidades de dicho personaje y tomara su aspecto y voz. Gasta 50 de mana por turno y quitar el rostro requiere de una tirada de *medicina+1d* o *desuello +1d10* de dificultad 10.

Silencio Fúnebre: El Danzarín sin rostro genera un área de  $2m + 1m \times \text{nivel de Danzarín sin Rostro}$  de silencio, que inhabilita todas las habilidades que dependan del ruido o la fonética para realizarse. A demás todos tus ataques físicos realizados en el área de silencio se consideran furtivos y el daño será crítico. Gasta 20 de mana por turno

## Defensor

El defensor es un personaje especializado en la defensa física es muy útil en cualquier equipo ya que escapas de proteger a los miembros más vulnerables del grupo. Son poco eficientes contra la magia pero muy eficientes para combatir a enemigos cuerpo a cuerpo.

Vida:	1d12+cons+5 por nivel	No es usada por:	Silfos
Mana:	1d4+int.+0 por nivel	Requisitos:	Guerrero o Clérigo N10
Comúnmente usada por:	Enanos y Humanos		

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	+1	0	0	0	0	+1	0	0	0	0	0
Nivel 2	+2	0	0	0	0	+2	0	0	0	0	0
Nivel 3	+3	0	0	0	0	+3	0	0	0	0	0
Nivel 4	+4	0	0	0	0	+4	0	0	0	0	0
Nivel 5	+5	0	0	0	0	+5	0	0	0	0	0
Nivel 6	+6	0	0	0	0	+6	0	0	0	0	0
Nivel 7	+7	0	0	0	0	+7	0	0	0	0	0
Nivel 8	+8	0	0	0	0	+8	0	0	0	0	0
Nivel 9	+9	0	0	0	0	+9	0	0	0	0	0
Nivel 10	+10	0	0	0	0	+10	0	0	0	0	0

### Nivel 1

Maestro de las Armaduras Pesadas: El Defensor no recibe penalización por armaduras y escudos pesados.

### Nivel 2

Contra Ataque: Siempre que el Defensor defienda con un crítico este puede lanzar un contra ataque.

### Nivel 3

Defender Aliado: El Defensor puede cubrir a un compañero en cualquier momento que se encuentre a 3 pasos de distancia y recibir los ataques por él. (No puede haber gastado su máximo de pasos en el turno)

### Nivel 4

Bloqueo Perfeccionado: Bloquea con crítico de 7 utilizando escudo y con 8 utilizando armas.

### Nivel 5

Arrollar con Escudo: El Defensor puede realizar una tirada de arrollar a un individuo de su tamaño o inferior, se tira cons+fue+1d10 contra cons+fue+1d10 y no se puede evadir. Cuando utiliza la habilidad de arrollar puede desplazarse el doble de su movimiento (corre) y no se puede arrollar a un enemigo aledaño al guerrero. Si tiene éxito el enemigo es derribado.

### Nivel 6

Provocar: El defensor provoca el ataque del enemigo sobre sí mismo. Se debe realizar una tirada enfrenteada de carisma+d10+nivel de Defensor contra inteligencia+1d10 (existe el crítico)

### Nivel 7

Combatir: El Guerrero Defensor puede utilizar hasta 3 habilidades de Guerrero o Defensor en un turno.

### Nivel 8

Bloqueador Maestro: Bloquea con crítico de 6 con escudo y 7 con el arma, puede bloquear furtivos.

### Nivel 9

Atacar al Desprevenido: El Defensor tiene un ataque oportunidad cada vez que el enemigo ataque a un aliado dentro de su rango de ataque.

### Nivel 10

Proteger aliado: Todos los aliados que se encuentren a 2 casillas del Defensor ganan +10 a la defensa. El guerrero defensor recibe +10 al daño y al ataque cada vez que su objetivo este atacando a un aliado.

## Dendrodruida

Este personaje está diseñado para entrar en combate cuerpo a cuerpo o a una corta distancia, como trasfondo es el tipo de Druida con especialización en la relación con las plantas ya sean mágicas o comunes así como también en la relación con plantas-criatura como los Ents y otro personajes similares. También tienen algunas habilidades mínimas para el uso de la magia en forma natural.

Vida:	1d10+cons+5 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int.+3 por nivel	Requisitos:	Druida N10

Comúnmente usada por:	Humanos y Elfos	
-----------------------	-----------------	--

**Bonificaciones de Clase a Nivel...**

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
<b>Nivel 1</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	1
<b>Nivel 2</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	1
<b>Nivel 3</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	2
<b>Nivel 4</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	2
<b>Nivel 5</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	+3	3/1
<b>Nivel 6</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	+3	3/1
<b>Nivel 7</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	+4	4/2
<b>Nivel 8</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	+4	4/2
<b>Nivel 9</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	+5	5/3
<b>Nivel 10</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	+5	5/3

## Nivel 2

Fundirse con el Bosque: Los Dendrodruidas pueden fundir su cuerpo en la madera por un coste de 5 mana y des-fundirse total o parcialmente por un costo de 5 de mana.

## Nivel 4

Semblante de Ent: El rostro y la piel del druida cobra un aspecto parecido al de la madera o al de un Ent, esto le otorga +2 a la defensa y voluntad por nivel de Dendrodruida. Gasta 5 puntos de mana por turno que este activo.

## Nivel 6

Forma de Ent: El druida puede generar y moldear desde su cuerpo hasta 1 m<sup>3</sup> de madera por nivel de Guardián de la Naturaleza. Esto permite al druida extender sus extremidades como una rama o raíz o generar extremidades adicionales. Cada extremidad generada de esta forma deberá ocupar como mínimo 0.5 m<sup>3</sup> y tendrá la fuerza ataque iguales a las de su portador sin contar las armas, poseerá 50 puntos de vida y las mismas resistencias de un árbol. Cada m<sup>3</sup> utilizado de esta manera costara 25 puntos de mana. Además el Dendrodruida aumentara a la talla de un Ent y toma su forma (El tipo de Ent debe estar preestablecido y se repetirá siempre)

## Nivel 8

Fotosíntesis: El druida esta tan inserto en la naturaleza que genera una simbiosis con las plantas, estas suelen ubicarse en la cabeza o la piel expuesta del Druida. Por cada turno que el druida permanezca bajo luz solar recupera 10d10 de mana. Por cada 1 día que el druida permanezca fuera de la luz solar perderá 1 un punto de constitución, los cuales se repondrán progresivamente con cada día que pasa nuevamente bajo el sol, durante este periodo la habilidad de fotosíntesis quedara inactiva.

## Nivel 10

Rebrotar: El Dendrodruida puede rebrotar un bosque entero en un instante siempre y cuando tenga las semillas necesarias para hacerlas crecer. Tarda 2-5 turno, todas las semillas en un radio de 5 metros crecen a su mínimo-máximo tamaño de madurez el gasto de mana queda a discreción del narrador.

Dendo Regeneración: El Dendrodruida regenera de forma pasiva 10 puntos de vida por turno siempre y cuando haya comido adecuadamente.

## Duelista

El duelistas no puede combinar usando venenos y ataques furtivos con las habilidades de duelistas (al menos de que sea maligno) dado a que los duelistas son honorables al momento de realizar los duelos. Estos personajes son excelentes para el combate uno contra uno. Los duelistas usan preferentemente dos armas de una mano y armadura ligera dado que necesitan tener gran movilidad en combate para poder alejarse rápidamente del enemigo.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int. +3 por nivel	Requisitos:	Pícaro o Guerrero N10
Comúnmente usada por:	Humanos y Elfos		

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	0	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	+3	0	0	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	+4	0	0	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	0	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	+6	0	0	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	+7	0	0	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	+8	0	0	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	+9	0	0	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	+10	0	0	0

### Nivel 1

Uso de armas de Armas improvisadas: te permite usar cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo como arma predilecta.

### Nivel 2

Bloquear con Arma (no se puede bloquear con arma y escudo en el mismo asalto) te permite bloquear el ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo con el arma. Con crítico de 10

### Nivel 3

Golpe de revés: el duelistas puede girar y golpear nuevamente con su arma.

### Nivel 4

Acción de ataque adicional

### Nivel 5

Danza de Cuchillos: El duelistas puede atacar y acercarse a sus enemigos sin dar ataques de oportunidad al menos que este lo supere en 2 tallas o más.

### Nivel 6

Estocada: El ataque critico cuerpo a cuerpo hace 50% de daño extra.

### Nivel 7

Estocada perforante: El 50% del daño de los ataques es perforante

### Nivel 8

Acción de ataque adicional

### Nivel 9

Bloquear con Arma Mejorado (no se puede bloquear con arma y escudo en el mismo asalto) te permite bloquear el ataque cuerpo a cuerpo de un enemigo con el arma. Con crítico de 9

### Nivel 10

Estocada Perfeccionada: El ataque critico cuerpo a cuerpo hace 100% de daño extra.

## Espadachín de Sakuras

Estos espadachines son particularmente agiles hábiles en el combate cuerpo a cuerpo. Se basan en ejecutar mucho daño en un turno. Por otra parte son muy susceptibles a recibir daño.

Suelen ser un buen soporte social aquellos que aun conserven relación con su señor por contrapartida los Ronin podrían ser buscados y comportarse de forma menos honorable.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int. +0 por nivel	Requisitos:	Samurái N10.
Comúnmente usada por:	Humanos y Silfos		

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	+1	0	0	0	+1	0	+1	0	0	0	0
Nivel 2	+1	0	0	0	+1	0	+1	0	0	0	0
Nivel 3	+2	0	0	0	+2	0	+2	0	0	0	0
Nivel 4	+2	0	0	0	+2	0	+2	0	0	0	0
Nivel 5	+3	0	0	0	+3	0	+3	0	0	0	0
Nivel 6	+3	0	0	0	+3	0	+3	0	0	0	0
Nivel 7	+4	0	0	0	+4	0	+4	0	0	0	0
Nivel 8	+4	0	0	0	+4	0	+4	0	0	0	0
Nivel 9	+5	0	0	0	+5	0	+5	0	0	0	0
Nivel 10	+5	0	0	0	+5	0	+5	0	0	0	0

### Nivel 1

Hoja Danzante: +1 al ataque por nivel de Espadachín de Sakuras

### Nivel 2

Hoja Destructiva: Añade tu bonificado de destreza al daño realizado por ataques con Katanas.

### Nivel 3

Trompo: el Espadachín de los Sakuras gira golpeando a todos los enemigos aledaños a él.

### Nivel 4

Hoja Lacerante: Añade tu bonificado de fuerza al ataque realizado con Katanas.

### Nivel 5

Blockear Proyectiles: Le permite al Espadachín de los Sakuras bloquear o desviar proyectiles no mágicos con una Katana. Debe realizarse una tirada de 1d10 +Destreza + Nivel de jugador contra 1d10 + Ataque enemigo.

### Nivel 6

Hoja Lacerante Mejorada: Añade tu bonificado de inteligencia al daño realizado con Katanas.

### Nivel 7

Hoja de Filo Infinito: El Espadachín de los Sakuras realiza 1d4 puntos de daño a las armas y armaduras cuando realiza un golpe crítico o cuando su ataque es bloqueado.

### Nivel 8

Ganas una acción de Ataque adicional.

### Nivel 9

Reduce la probabilidad de crítico en 1

### Nivel 10

Mil cuchillas de Cerezos: El Espadachín de los Sakuras puede realizar 1 ataque por cada punto de destreza. La bonificación total de ataque se divide a la mitad y el Espadachín de los Cerezos no puede moverse ni utilizar acciones de oportunidad en durante todo el turno siguiente.

## Espíritu del Zorro

Estos particulares personajes se basan en el daño arcano son inteligentes y astutos. La particularidad de esta clase reside en que para obtenerla el jugador debe hacer un trato con algunos de los ancestrales espíritus del

Zorros en el cual el personaje invita al zorro a residir en su cuerpo para obtener sus poderes a cambio el espíritu usa el cuerpo del personaje para saciar sus deseos y ambiciones cosa que no podía hacer como un Zorro Espiritual en ocasiones el Zorro puede tomar posesión del cuerpo y actuar a voluntad. En algunos casos cuando el contrato se rompe o las partes deciden separarse en este caso el jugador perderá tantos niveles como posea del Espíritu del Zorro pero conservara todos los adquiridas previa y posteriormente.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	Muertos Vivientes
Mana:	1d10+int.+0 por nivel	Requisitos:	Druida o Espiritista N10 y 10 de trato con espíritus. O mago con Escuela de Mente y Alma
Comúnmente usada por:	Humanos y Silfos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	+1	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	+2	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	+3	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	+3	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	+4	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	+4	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	+5	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	+5	0

## Nivel 1

Lanzamiento Arcano I: Los Espíritus del Zorro realizan una esfera arcana que realiza 20 de daño arco, la misma recorre de ida 5m de distancia y vuelve al turno siguiente. Gasta 20 de mana.

## Nivel 2

Forma de Zorro: El jugador se transforma en un zorro con 9 colas de talla grande o normal. La transformación otorga un 50% a la destreza, 100% ataque, daño, voluntad y defensa (sin contar el equipo). Gasta 50 puntos de mana y no puede utilizar Lanzamiento Arcano.

## Nivel 3

Lanzamiento Arcano II: Los Espíritus del Zorro realizan una esfera arcana que realiza 40 de daño arco, la misma recorre de ida 6m de distancia y vuelve al turno siguiente. Gasta 40 de mana.

## Nivel 4

Enamorar: El Espíritu de Zorro encanta a un enemigo el cual dejara automáticamente de batallar durante un torno y solo se moverá en la dirección del conjurador. Se debe realizar una tirada de 1d10 + Carisma (+5 si el enemigo es del sexo opuesto) contra 1d10 + Inteligencia.

## Nivel 5

Lanzamiento Arcano III: Los Espíritus del Zorro realizan una esfera arcana que realiza 60 de daño arco, la misma recorre de ida 7m de distancia y vuelve al turno siguiente. Gasta 60 de mana.

### Nivel 6

Llamas Espirituales I: Genera 3 llamas espirituales que infligen 10 de daño arcano cada una estas llamas espirituales pueden ser lanzadas en movimiento a demás curan una cantidad igual al daño infligido. A demás estas llamas pueden usarse en conjunto con Forma de Zorro. Gasta 30 de mana

### Nivel 7

Lanzamiento Arcano IV: Los Espíritus del Zorro realizan una esfera arcana que realiza 80 de daño arco, la misma recorre de ida 7m de distancia y vuelve al turno siguiente. Gasta 80 de mana.

### Nivel 8

Llamas Espirituales II: Genera 6 llamas espirituales que infligen 10 de daño arcano cada una estas llamas espirituales pueden ser lanzadas en movimiento a demás curan una cantidad igual al daño infligido. A demás estas llamas pueden usarse en conjunto con Forma de Zorro. Gasta 60 de mana

### Nivel 9

Lanzamiento Arcano IV: Los Espíritus del Zorro realizan una esfera arcana que realiza 100 de daño arco, la misma recorre de ida 7m de distancia y vuelve al turno siguiente. Gasta 100 de mana.

### Nivel 10

Llamas Espirituales III: Genera 9 llamas espirituales que infligen 10 de daño arcano cada una estas llamas espirituales pueden ser lanzadas en movimiento a demás curan una cantidad igual al daño infligido. A demás estas llamas pueden usarse en conjunto con Forma de Zorro. Gasta 90 de mana

## Guardián de la Naturaleza

Estos personajes son amantes fanáticos de la naturaleza son excelentes personajes para jugar de forma individual dado a que tienen la capacidad de manejarse por sí mismo. En conjunto con otros personajes pueden resultar una traba y hasta molestos dado que (casi sin exagerar) no permitirían que saquen leña de los árboles para hacer fuego y los enfurece cualquier mínimo daño hacia la naturaleza. Por otra parte estos personajes pueden llegar a ser muy poderosos dado que su principal aliado es la naturaleza toda.

Vida:	1d10+cons+5 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int.+3 por nivel	Requisitos:	Druida N10
Comúnmente usada por:	Humanos y Elfos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	+1	0	0	0	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	+2	0	0	0	0	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	+3	0	0	0	0	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	+4	0	0	0	0	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	+5	0	0	0	0	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	+6	0	0	0	0	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	+7	0	0	0	0	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	+8	0	0	0	0	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	+9	0	0	0	0	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	+10	0	0	0	0	0

### Nivel 1

Voz de la Naturaleza: El druida puede escuchar la voz de los espíritus de la naturaleza, esto hace que el druida jamás se pierda en terreno natural, y evita el fallo de supervivencia.

## Nivel 2

Peletería Druídica: El Druida puede conservar al momento de hacerse una prenda con pieles los rasgos mágicos he incluso hasta la armadura natural de la criatura original.

## Nivel 3

Semblante de la naturaleza: El rostro y la piel del druida cobra un aspecto parecido al de la madera o la piedra, esto le otorga + 3 a la defensa y voluntad pero reduce su carisma en 2. Gasta 5 puntos de mana por turno que este activo.

## Nivel 4

Dendrotransformismo: El druida puede generar y moldear desde su cuerpo hasta 1 m<sup>3</sup> de madera por nivel de Guardián de la Naturaleza. Esto permite al druida extender sus extremidades como una rama o raíz o generar extremidades adicionales. Cada extremidad generada de esta forma deberá ocupar como mínimo 0.5 m<sup>3</sup> y tendrá la fuerza ataque iguales a las de su portador sin contar las armas, poseerá 50 puntos de vida y las mismas resistencias de un árbol. Cada m<sup>3</sup> utilizado de esta manera costara 25 puntos de mana.

## Nivel 5

Forma de la Bestia: El druida se cubre de pelo, le crecen garras y colmillos. Obtiene + 5 al ataque y daño con las garras y + 6 al ataque y daño con mordisco y se regenera 2 puntos de vida por turno. La transformación consume 10 de mana por turno he impide el habla normal y el uso de armas y/o armaduras que no sean de cuero, hueso o madera.

## Nivel 6

Llamar Aliado Animal: El druida podrá optar por un aliado animal que lo responde al llamado cada vez que druida lo solicita, pero no se presentara en terrenos que le resulten inhóspitos. Este es un personaje independiente que podrá tomar sus propias decisiones y aunque arriesgara su vida por el druida no lo hará innecesariamente. Puede tener hasta 2 tallas más que la que posee el druida originalmente.

## Nivel 7

Forestar: El druida puede crear 3d4 árboles o 3d8 arbusto en un radio de 10 pasos alrededor de él cada árbol crecido consume 50 puntos de mana y cada arbusto crecido consume 25 puntos de mana. Los mismos no pueden crecer donde hayan personajes ubicados

## Nivel 8

Llamar Ent: El druida puede reproducir el llamado de los Ents, de existir algún Ent en los alrededores, vendrá a auxiliar al druida en caso de que el Ent considere esto una acción necesaria para la defensa de la arboleda que el protege.

## Nivel 9

Forma Salvaje: El druida aumenta su talla en uno, gana la habilidad de regenerarse 5 puntos de vida por turno y puede realizar 2 acciones por asalto (ya sean de ataque, acción o movimiento). Cada turno de forma salvaje consume 50 puntos de mana.

## Nivel 10

Fotosíntesis: El druida esta tan inserto en la naturaleza que genera una simbiosis con las plantas, estas suelen ubicarse en la cabeza o la piel expuesta del Druida. Por cada turno que el druida permanezca bajo luz solar recupera 5d10 de mana. Por cada 1 día que el druida permanezca fuera de la luz solar perderá 1 un punto de constitución, los cuales se repondrán progresivamente con cada día que pasa nuevamente bajo el sol, durante este periodo la habilidad de fotosíntesis quedara inactiva.

## Guerrero Arcano

Los Guerreros Arcanos son los únicos personajes capaces de utilizar hechizos con armadura pesada y escudo.

Son personajes balanceados entre fuerza, constitución e inteligencia pueden ser muy versátiles y su función en él una parte está delimitada por la construcción de cada personaje en particular.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	Orcos y Silfos
Mana:	1d10+int.+3 por nivel	Requisitos:	Ser Mago nivel 5 y Guerrero nivel 5
Comúnmente usada por:	Elfos		

**Bonificaciones de Clase a Nivel...**

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
<b>Nivel 1</b>	0	0	0	0	0	0	+1	0	0	0	1
<b>Nivel 2</b>	0	0	0	0	0	0	+2	0	0	0	2
<b>Nivel 3</b>	0	0	0	0	0	0	+3	0	0	0	3
<b>Nivel 4</b>	0	0	0	0	0	0	+4	0	0	0	4
<b>Nivel 5</b>	0	0	0	0	0	0	+5	0	0	0	5
<b>Nivel 6</b>	0	0	0	0	0	0	+6	0	0	0	5/1
<b>Nivel 7</b>	0	0	0	0	0	0	+7	0	0	0	5/2
<b>Nivel 8</b>	0	0	0	0	0	0	+8	0	0	0	5/3
<b>Nivel 9</b>	0	0	0	0	0	0	+9	0	0	0	5/4
<b>Nivel 10</b>	0	0	0	0	0	0	+10	0	0	0	5/5

## **Nivel 1**

Competencia Arcana con Armadura Ligera: permite castear conjuros sin penalización con armadura ligera.

## **Nivel 2**

Destreza Arcana: Permite conjurar con una mano y realizar un ataque físico con la otra.

## **Nivel 3**

Competencia Arcana con Armadura Media: permite castear conjuros sin penalización con armadura media.

## **Nivel 4**

Competencia Arcana con Armas de Una Mano: Permite conjurar con armas de una mano sin penalización

## **Nivel 5**

Competencia Arcana con Arma Exótica: permite castear conjuros sin penalización con armas exóticas o improvisadas.

## **Nivel 6**

Competencia Arcana con Escudos Ligeros: Permite al *Guerrero Arcano* conjurar con escudos Ligeros sin sufrir penalizaciones.

## **Nivel 7**

Competencia Arcana con Armas Pesadas: Permite conjurar con armas pesadas sin penalización.

## **Nivel 8**

Competencia Arcana con Escudos Medio: Permite al *Guerrero Arcano* conjurar con escudos medios sin sufrir penalizaciones.

## **Nivel 9**

Competencia Arcana con Armadura Pesada: Permite conjurar con armadura pesada sin penalización.

## **Nivel 10**

Competencia Arcana con Escudos Pesados: Permite al *Guerrero Arcano* conjurar con escudos pesados sin sufrir penalizaciones.

# Iluminados del Sol

Estos personajes son fieles seguidores del Dios del Sol, normalmente cazan a las criaturas de la noche dado que consideran que son peligrosas para el resto de los mortales. Es se consideran héroes a sí mismos aunque a veces

cometan errores en este proceso (no todas las criaturas de la noche son necesariamente malignas). Son ante todo personajes valientes que nunca abandonan a sus compañeros a suerte muchas veces actúan como verdaderos mártires.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int.+3 por nivel	Requisitos:	Ser seguidor de Saluron
Comúnmente usada por:	Humanos y Silfos		tener nivel 10

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	+1	0	0	0	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	+1	0	0	0	0	0
Nivel 3	0	0	+5	0	0	+2	0	0	0	0	0
Nivel 4	0	0	+5	0	0	+2	0	0	0	0	0
Nivel 5	0	0	+5	0	0	+3	0	0	0	0	0
Nivel 6	0	0	+5	0	+5	+3	0	0	0	0	0
Nivel 7	0	0	+5	0	+5	+4	0	0	0	0	0
Nivel 8	0	0	+5	0	+5	+4	0	0	0	0	0
Nivel 9	0	0	+5	0	+5	+5	0	0	0	0	0
Nivel 10	0	0	+5	0	+5	+5	0	0	0	0	0

## Nivel 1

Iluminar: Genera luz a partir de un objeto que cubre 5m de radio. Solo un objeto a la vez.

## Nivel 2

Lenguas de fuego: Tus ataques generan 5 de daño de fuego.

Los Iluminados del Sol no son enceguecidos por efectos de luz.

## Nivel 4

Valor Ardiente: Los Iluminados del sol son inmunes a los efectos del terror.

Alentar: Los Iluminados del sol impiden que se pierda moral como resultado de una derrota en batalla.

## Nivel 5

Constitución +3

Aura de Luz de Día: En un radio de 1m se genera un aura de luz de día. (Activa)

## Nivel 6

Resistencia al fuego +5

## Nivel 7

Muro de Fuego: el muro de fuego se convoca a 1m de distancia ocupa 3 casillas, y genera 50 de daño de fuego a quien lo atraviese, y 1d4 de daño a objetos. Gasta 50 de mana y dura una escena.

## Nivel 8

Cañón flamígero: Se dispara un rayo incandescente de 4d10 de daño de fuego, y 1d4 de daño a las armas y armaduras. Gasta 50 de mana

Disipar Sombras: Disipa las sombras en un rango de 2m

## Nivel 9

Castigo del Sol: Durante 1d4 turnos el enemigo recibirá 10 de daño solar in-absorbible mientras permanezca bajo luz directa del sol. Gasta 50 de mana.

## Nivel 10

Anillo de fuego: Genera 80 de daño de fuego en un radio de 3m y genera 1d4 de daño a armas y armaduras. Gasta 100 de mana y puede usarse como acción de ataque normal.

Inmunidad Solar: Una vez al día el Iluminado del sol puede declarar ser inmune al fuego y luz durante 5 turnos.

# Invocador de lo Salvaje

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int.+3 por nivel	Requisitos:	Druida o Espiritista N10
Comúnmente usada por:	Humanos, Elfos, Silfos		

## Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+6	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+7	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+8	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+9	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+10	0

## Nivel 1

Voz de la Naturaleza: El druida puede escuchar la voz de los espíritus de la naturaleza, esto hace que el druida jamás se pierda en terreno natural, y evita el fallo de supervivencia.

## Nivel 2

Llamar al Tomen Gorila: Aumenta la Fuerza en +10. Gasta 20 puntos de Mana por turno. Pasivo aumenta la cara en +5.

## Nivel 3

Invocar al Espíritu del Agua: Invocas un Espíritu de Agua igual a la mitad del nivel de *Invocador de lo Salvaje*. Gasta 50 puntos de mana (No puede invocarse 2 espíritus de este estilo al mismo tiempo)

## Nivel 4

Llamar al Tomen Oso: Aumenta la Constitución en +10. Gasta 20 puntos de Mana por turno. Pasivo aumenta el olfato en +5

## Nivel 5

Invocar al Espíritu del Viento: Invocas un Espíritu de Viento igual a la mitad del nivel de *Invocador de lo Salvaje*. Gasta 50 puntos de mana (No puede invocarse 2 espíritus de este estilo al mismo tiempo)

## Nivel 6

Llamar al Tomen Aguila: Aumenta la Destreza en +10. Gasta 20 puntos de Mana por turno. Pasivo aumenta el Esquivar en +5

## Nivel 7

Invocar al Espíritu del Fuego: Invocas un Espíritu de Fuego igual a la mitad del nivel de *Invocador de lo Salvaje*. Gasta 50 puntos de mana (No puede invocarse 2 espíritus de este estilo al mismo tiempo)

## Nivel 8

Llamar al Tomen Buho: Aumenta la Inteligencia en +10. Gasta 20 puntos de Mana por turno. Pasivo aumenta la concentración en +5

## Nivel 9

Invocar al Espíritu del Tierra: Invocas un Espíritu de Agua igual a la mitad del nivel de *Invocador de lo Salvaje*. Gasta 50 puntos de mana (No puede invocarse 2 espíritus de este estilo al mismo tiempo)

### Nivel 10

Llamar al Espíritu de la Tierra: Los espíritus fluyen a tras de ti y te permite utilizar habilidades de elementales de Tierra, Agua, Aire y Fuego hasta nivel 5. Gasta 100 de mana y dura 10 turnos.

## Ladrón de Hechizos

El Ladrón de Hechizos es un personaje principalmente de apoyo y exploración aunque puede llegar a cumplir ciertas funciones en combate no se especializa en ello. Fundamentalmente estos personajes se utilizan para robar hechizos de magos, develar secretos mágicos bien guardados, robar artefactos mágicos y sortear las trampas mágicas colocadas por los magos. Los ladrones son capaces de realizar un único conjuro de la escuela de Ilusionismo o Mente y Alma.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int.+3 por nivel	Requisitos:	Ser seguidor de Saluron tener nivel 10
Comúnmente usada por:	Humanos y Silfos		

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	+1
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0	+1
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0	+2
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	+2
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	+6	0	+3
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	+7	0	+3
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	+8	0	+4
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	+9	0	+4
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	+10	0	+5

### Nivel 1

Detectar Magia: Realiza una tirada de 1d10 + Conocimiento Arcano y percibe magia dentro de tu rango de visión.

Leer Pergaminos: El Ladrón de hechizos puede leer pergaminos de acuerdo a nivel que posea de “uso de objeto mágico”.

### Nivel 2

Detectar Objeto Mágico: Realiza una tirada de 1d10 + Uso de Objeto Mágico (Merito) percibe si un objeto tubo o tiene magia.

### Nivel 3

Identificar Objeto Mágico: El Ladrón de Hechizos puede identificar las propiedades mágicas de un objeto. Siempre que estas propiedades estén dentro del conocimiento relativo del personaje.

### Nivel 4

Ocultar Presencia Arcana: Realizar una tirada de 1d10+Sigilo si la las superas los magos y otros personajes con la capacidad de detectar magia no podrán hacerlo al menos que superen tu tirada.

### Nivel 5

Detectar Trampas Mágicas: Con esta habilidad el Ladrón de Hechizos puede descifrar si ha sido víctima de un conjuro mágico o de si alguna parte de algún mecanismo está integrada con algún mecanismo mágico.

### Nivel 6

Abrir o Desactivar Mecanismos Mágicos: Tirar 1d10 + Nivel de Ladrón de Hechizos la dificultad será dada por el narrador.

### Nivel 7

Artefacto de Ladrón Arcano: A discreción del narrador el Ladrón de Hechizos puede confeccionar artefactos de ladrón que funcionen con magia. Para cada caso el narrador deberá especificar los materiales que deban utilizar.

### Nivel 8

+10 de resistencia arcana

### Nivel 9

Inmunidad de mente: Esta habilidad vuelve al Ladrón de Hechizos inmune a efectos mágicos de mente.

### Nivel 10

Inteligencia +10

Conjurar de Forma Apresurada: El Ladrón de Hechizo puede utilizar cualquier conjuro como una acción de oportunidad. A demás puede utilizar 1 acción de oportunidad adicional siempre que esta sea realizada mediante a un conjuro.

## Maestro Marcial

El maestro marcial es un especialista en el combate cuerpo a cuerpo a mano desnuda y con armas marciales este personaje demuestra su mayor potencial en prisión o en los castillos o en cualquier otra circunstancia donde se hallan arrebatado las armas. Por otra parte puede resultar un personaje débil si se lo ataca de forma sorpresiva o con magia dado a que no poseen mucha vida.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	-----
Energia:	1d10+int.+5 por nivel	Requisitos:	Monje nivel 10
Comúnmente usada por:	Silfos y Humanos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	0	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	+3	0	0	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	+4	0	0	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	0	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	+6	0	0	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	+7	0	0	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	+8	0	0	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	+9	0	0	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	+10	0	0	0

### Nivel 1

Evasión de proyectiles: El maestro marcial puede esquivar todo proyectil no mágico si supera una tirada de, esquivar + destreza + 1d10 contra apuntar + destreza +1d10. No requiere estar en posición defensiva.

### Nivel 2

Huida Desesperada: El maestro marcial puede huir del combate evitando los ataques de oportunidad que no sean proyectiles.

### Nivel 3

Bloquear con arma y desarmado: permite bloquear con crítico de 10-9 ataques físicos de pj con tallas iguales o 1 vez inferior a él.

#### Nivel 4

Critic Reducido: Reduce la probabilidad de critico en uno crítico en 1.

#### Nivel 5

Golpe triturador expandido: Una vez entra el daño el enemigo tira 1d100+constitución si el enemigo saca 50 o menos resulta aturdido (6 veces por combate). Este se aplica a toda la serie de golpes realizados en el turno del maestro marcial.

#### Nivel 6

Critic Reducido Mejorado: Reduce la probabilidad de critico en 2.

#### Nivel 7

Bloquear con arma y desarmado mejorado: permite bloquear con crítico de 10-7 ataques físicos de pj con tallas iguales o 1 vez inferior a él.

#### Nivel 8

Evasión maestra: El Maestro Marcial es inmune a ataques críticos cuerpo a cuerpo (excepto ataques furtivos). A fines prácticos se considera que el monje evita que le peguen en puntos vitales cuando está en combate.

#### Nivel 9

Liberación: Cuando el Maestro Marcial posee el tercer ojo abierto duplica su daño y ataque. Duran tantos turnos como la ½ de nivel del personaje.

#### Nivel 10

Plenitud: El maestro marcial es inmune a las enfermedades, venenos, efectos de mente y tiempo.

## Maestro de los Venenos

Son personajes complementarios útiles en cualquier partida ellos pueden crear venenos y antídotos. Muchas veces estos personajes son útiles para comerciar debido a su gran capacidad para fabricar antídotos y venenos lo que lleva al personaje a poder generar una fuente de ingreso permanente. Además, puede ser eficiente en combates cuando ataca desde el sigilo, pero en líneas generales en las partidas de equipo se dedica a reducir las posibilidades de éxito del enemigo.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int. +3 por nivel	Requisitos:	Pícaro, Ninja o Bardo N5 alquimia 10 medicina 10
Comúnmente usada por:	Muertos vivientes y Humanos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	0

Nivel 1

Análisis: El maestro de los venenos es capaz de diagnosticar e identificar los venenos, sus efectos y materiales con los cuales fue realizado el veneno. Además, puede reconocer algunas de las propiedades de los materiales.

## Nivel 2

Crear veneno débil: el maestro de los venenos es capaz de crear venenos, bombas de pestilencia y humo de nivel uno.

Crear antídoto débil: Permite crear venenos débiles

## Nivel 3

Resistencia al Veneno +10

## Nivel 4

Crear veneno menor: el maestro de los venenos es capaz de crear venenos, bombas de pestilencia y humo de nivel dos.

Crear antídoto menor: Permite crear antídotos menores

## Nivel 5

Ver en la turbulencia: Permite ver al maestro de los venenos en las bombas de humo o nubes similares.

Vesícula ponzoñosa: La vesícula del maestro de los venenos produce una ponzoña la cual puede transmitir por medio de la lengua, dientes y uñas. El veneno resta 1 al movimiento y genera 1 penalizador por cada 3 niveles de maestro de los venenos. Dura 1 día por nivel de maestro de los venenos o hasta recibir una cura.

## Nivel 6

Crear veneno mediano: el maestro de los venenos es capaz de crear venenos, bombas de pestilencia y humo de nivel tres.

Crear antídoto mediano: Permite crear antídotos medios

## Nivel 7

Escupir ponzoña: Escupe un veneno que ciega durante 1d4 turnos al oponente. El enemigo debe estar a un paso de distancia. Y debes ganar una tirada de 1d10 + puntería contra 1d10+ esquivar del oponente.

## Nivel 8

Crear veneno mayor: el maestro de los venenos es capaz de crear venenos, bombas de pestilencia y humo de nivel 4.

Crear antídoto mayor: Permite crear antídotos mayores

## Nivel 9

Escupir Nube de Veneno: La nube de veneno resta 5 a todo tipo de resistencias por cada turno mientras se encuentren dentro de la nube los efectos duraran 1 día por nivel de maestro de los venenos o hasta recibir un antídoto. La nube de veneno cubre un área de 10x10.

## Nivel 10

Crear veneno superior: el maestro de los venenos es capaz de crear venenos, bombas de pestilencia y humo de nivel 5.

Crear antídoto superior: Permite crear antídotos superiores

Permanencia: El maestro de los venenos puede hacer que sus venenos tengan un efecto permanente hasta que se reciba un antídoto.

# Mago del Tiempo

Esta es una de las clases especiales más complejas de todas son personajes diseñados exclusivamente para resolver problemas en forma intelectual. Los magos del tiempo son los únicos personajes capaces de realizar magia del tiempo y por lo tanto son paces de justiciar el “*Rol Back*”. Como consecuencia por efectos de la magia del tiempo estos personajes pueden sufrir severas consecuencias en cuanto a su comportamiento.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int.+5 por nivel	Requisitos:	Requiere nivel 10 de mago y 15 de conocimiento arcano
Comúnmente usada por:	-----		

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	+6	0	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	+7	0	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	+8	0	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	+9	0	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	+10	0	0

### Nivel 1

Percepción Temporal: El mago puede ver las alteraciones temporales generadas por movimiento de criaturas interplanares o el uso de otras magias o modificaciones del tiempo.

### Nivel 2

Alteración Temporal: puedes ver las consecuencias de una acción unos minutos hacia el futuro tira 1d10 mas inteligencia, gasta 50 de mana. La dificultad queda a disposición del narrador, sin embargo el evento que ve el mago es el más probable no es necesariamente el que ocurrirá.

### Nivel 3

Retrospección: el mago puede volver unos segundos hacia el pasado (1d10 turnos), sin embargo los efectos causados al mago y a lo que viaje con el siguen afectados a su tiempo de origen, gasta 80 de mana y gasta 20 extra para volver al tiempo de origen.

### Nivel 4

Traslación temporal: Puedes moverte Hacia el futuro, hacia el pasado o en el espacio creando un túnel de gusano, la dificultad del túnel de gusano depende de dónde o cuanto se quiera mover el mago. El gasto mínimo de mana para abrirlo es de 150 pero el master puede adicionar mas según la longitud espaciotemporal del túnel. Los otros personajes que deseen pasar por túnel deben hacer una tirada de voluntad igual a la dificultad para abrir el túnel. El portal se cierra luego de 3 turnos.

### Nivel 5

Vórtice Temporal: Creas un vórtice temporal que arrastra todo a 5 m de distancia. Resistir con fuerza contra la fuerza del vórtice (Fue = 10d10). Gasta 200 puntos de mana, y dura 1d10 turnos.

### Nivel 6

Retroceso temporal: Retrocede toda tu línea del tiempo hasta un máximo de 10 turnos. Gasta 100 de mana por turno

### Nivel 7

Burbuja temporal: Encierras a un personaje en una burbuja temporal puedes retrocederlo o avanzarlo en el tiempo sin cambiarlo de línea temporal. Esta habilidad le extrae o suma al jugador 100 Ex. cada 1 puntos de mana gastados en esta habilidad.

### Nivel 8

Freno temporal: El mago puede detener su línea temporal 1 turno, cada 100 puntos de mana. El mago puede moverse libremente en este estado un turno por cada turno que haya paralizado el tiempo. En estas condiciones el tiempo para el mago sigue corriendo normalmente.

### Nivel 9

Congelamiento temporal: El mago puede sacar de la línea de tiempo a un PJ durante 1 turno por cada 100 puntos de mana.

### Nivel 10

Translocación Intemporal: El mago puede recluirse en el plano del tiempo, en este estado el mago toma condiciones de atemporal hasta el regreso a su plano. El mago solo puede regresar al plano del que vino, el

mago puede moverse en este plano y reaparecer en un sitio distinto del que se fue. Gasta 100 de mana para ir y otros 100 para volver.

## Mikohime

Los Mikohimes son seres totalmente espirituales dedicados a la caza de espíritus malignos. Son personajes con gran carisma y trato con todos los personajes en general. La gran mayoría de estos personajes son mujeres pero ocasionalmente algún hombre asume esta práctica.

Vida:	1d4+cons+3 por nivel	No es usada por:	Enanos
Mana:	1d12+int.+3 por nivel	Requisitos:	Arquero, Monje o Espiritista Nivel 10 y trato con espíritus 10
Comúnmente usada por:	Humanos y Silfos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0

### Nivel 1

Imposición de Manos: El Mikohime puede curar 1d10 + Carisma de vida por turno. Gasta 10 de energía y debe tocar al objetivo.

### Nivel 2

Flecha Sagrada: El Mikohime puede transformar 10 puntos de energía por nivel de Mikohime y la flecha transformara esa misma cantidad de daño físico en daño arcano estableciendo como daño mínimo el invertido por el mana gastado. Este daño puede herir espíritus y es considerado como daño luz contra no-vivos y demonios.

### Nivel 3

Sello Sagrado: Los Mikohimes pueden inscribir un sello en pergaminos que pacifica a los espíritus violentos impidiendo que ataquen mientras estos no reciban daño. Los pergaminos tienen efecto contra espíritus de nivel igual o inferior al nivel del personaje.

### Nivel 4

Aura Sagrada: Los Mikohimes pueden encender un aura de luz sagrada a 3m alrededor de ellos. El aura consume 50 puntos de mana y dura hasta 8hs. Cualquier espíritu en el rango del aura puede ser automáticamente percibido incluso durante el sueño. El Mikohime podrá asignar 1 punto de daño por cada 2 puntos de energía a cualquier espíritu en dentro de su aura que posea nivel inferior a él.

### Nivel 5

Lanzar Cellos: Los Mikohimes pueden lanzar cellos igual a su cantidad de carisma. El lanzamiento con cellos es considerado como Magia y se resiste con voluntad.

### Nivel 6

Sello de Restricción: Los Mikohimes pueden inscribir un sello en pergaminos que realizan un daño arcano igual a 10 x Carisma de mana y gastan 5 x Carisma. Este daño hiere a espíritus y es considerado como daño luz contra no-vivos y demonios.

### Nivel 7

Flecha Sagrada Mejorada: Las flechas sagradas ganan adicionalmente el efecto de -1 a la voluntad y -1 a la defensa por cada impacto que haya realizado daño sobre un espíritu o demonio. Dura 1 escena o hasta la regeneración de dicho daño.

### Nivel 8

Sello de Retención: Los Mikohimes pueden inscribir un sello en pergaminos que inmoviliza a un espíritu o demonio por 1 turno cada 50 puntos de mana. En el caso de ser espíritus ligados a un orbe estos se encontrarán confinados hasta que se retire el celo.

### Nivel 9

Ola de Santidad: Realiza una ola que genera *Carisma + Magia* daño inabsorbible contra espíritus, no muertos y demonios. A demás cura y rehabilita (equivalente al conjuro de nivel 5, he incluido las heridas demoniacas) a todos los aliados de alineamiento bueno que no sean espectros, no muertos o demonios. Cuesta 200 puntos de mana, se considera un conjuro de Escuela de Divinos y consume toda la acción del turno.

### Nivel 10

Flecha Sagrada Perfeccionada: Las flechas sagradas pueden llevar adicionalmente inscripto “*Cellos de Retención*” o “*Cellos de Sagrado*” en ellas. Además todo el daño calculado para espíritus y demonios será inabsorbible.

Sello de Expulsión: Los Mikohimes pueden inscribir un sello en pergaminos que retira a una entidad espiritual extraplanaria o demonio a su plano de origen. En el caso de ser espíritus ligados a un orbe estos retornarán al mismo durante 24hs.

## Moldeador de Almas

Los moldeadores de almas son personajes macabros en sus prácticas. Pese a la sutileza de su arte no se puede negar que el hecho de modificar las propiedades del alma y su forma son claramente mal vistos por la mayoría de las personas.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int.+3 por nivel	Requisitos:	Nigromante o Espiritista
Comúnmente usada por:	Muertos vivientes		nivel 10. Alineamiento maligno o neutral

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	1
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0	2
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0	3
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0	4
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0	5
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	+6	0	5
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	+7	0	5
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	+8	0	5
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	+9	0	5
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	+10	0	5

### Nivel 1

Enjaular el alma: El moldeador de almas puede capturar un alma sin cuerpo debe realizar una tirada de moral contra moral del oponente. Se requiere un recipiente para el enjaulamiento.

#### Nivel 2

Someter Espectro: El moldeador de almas puede poner un espectro sin cuerpo bajo sus órdenes debe realizar una tirada de moral contra moral del oponente y debe ser de nivel igual o menor que el jugador.

#### Nivel 3

Herramienta Fantasmal: El moldeador de almas puede crear un arma o armadura espectral. Gasta tantas almas como requiera el arma y posee 1d10 de ataque, daño, defensa o voluntad, estas armas son capaces de atacar a espíritus y fantasmas además de mortales.

#### Nivel 4

Visión espectral: El moldeador de almas puede ver a los espectros y fantasmas (no a los espíritus) aunque estén escondidos en el inter-plano.

#### Nivel 5

Secuestrar el alma del Vivo: El moldeador de almas puede extraer el alma de un ser viviente realizando tiradas de 1d10+nivel de Moldeador de almas contra 1d10 mas voluntad. Tras cada tirada el personaje con el alma secuestrada pierde 1 a la moral cuando esta llega a 0 el moldeador le arranca el alma.

#### Nivel 6

Diseño Fantasmal: El moldeador de almas puede crear una estructura o artefacto espectral. Gasta tantas almas como requiera el artefacto. De esta manera pueden hacerse prisiones para fantasmas o espectros así como también transporte y refugios

#### Nivel 7

Desgarrar el alma: El moldeador de almas daña a un alma sin cuerpo generándole 1d10+magia (se resiste con voluntad) de daño con un gasto de 50 puntos de mana.

#### Nivel 8

Moldear Plasma: El moldeador puede cambiar la forma de los objetos espirituales y movilizarlo a su conveniencia. Cada 0,5 m<sup>3</sup> de plasma manipulado consume 20 de mana.

#### Nivel 9

Cañón de Plasma: Hace 50 de daño inobservables (al menos que el equipo sea espectral) en una línea recta de 5m de largo gasta 100 de mana.

#### Nivel 10

Restaurar el Alma: El moldeador de almas puede restaurar el alma de un individuo a partir del plasma para lo cual requiere como mínimo el 60% del plasma original del individuo. Si se utiliza menos del 60% del plasma original el alma no podrá recuperarse del todo y es posible que pierda muchas de sus características. Gasta tanto mana como plasma deseé utilizarse y lleva varias horas completar el trabajo.

## Paladín

(Los semi-celestiales y celestiales pueden elegir esta clase al comienzo o en cualquier nivel.)

Los paladines son guerreros de la luz utilizan tanto sus conjuros como combate cuerpo a cuerpo. Se especializan en la defensa, en la diplomacia y la sanación. Si su alineamiento cambia sus poderes desaparecen por completo y se recuperan una vez que se recupere el alineamiento o hagan un trato con otra deidad. (Los semi-celestiales y celestiales pueden elegir esta clase al comienzo o en cualquier nivel.)

Vida:	1d10+cons+5 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int.+3 por nivel	Requisitos:	Guerrero o Clérigo N10 con alineamiento bueno/malo
Comúnmente usada por:	Humanos y Enanos		

## Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	1
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	+1	0	0	+1	2
Nivel 3	0	0	0	0	0	+1	+1	0	0	+2	3
Nivel 4	0	0	0	0	0	+1	+1	0	0	+2	4
Nivel 5	0	0	0	0	0	+1	+2	0	0	+3	5
Nivel 6	0	0	0	0	0	+2	+2	0	0	+3	1/6
Nivel 7	0	0	0	0	0	+2	+2	0	0	+4	2/7
Nivel 8	0	0	0	0	0	+2	+3	0	0	+4	3/8
Nivel 9	0	0	0	0	0	+3	+3	0	0	+5	4/9
Nivel 10	0	0	0	0	0	+3	+3	0	0	+5	5/10

## Purgadores

Estos personajes consideran enemigos de la deidad a los seguidores de las religiones que se oponen a su deidad son seguidores más que fieles que buscan imponer sus creencias en el mundo. Al igual que los paladines usan tanto la magia como el combate cuerpo a cuerpo utilizando preferentemente la magia, pero a diferencia de estos tienden a ser menos diplomáticos con la gente de otros credos y son automáticamente hostiles con quienes consideran enemigos de su deidad. Son los personajes ideales para afrontar al mal.

Vida:	1d10+cons+3 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+int.+3 por nivel	Requisitos:	Clérigo N10 Religión 10
Comúnmente usada por:	Humanos y Elfos		

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	6/5/5/5
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	6/5/5/5
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	7/6/5/5
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	7/6/5/5
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	8/7/6/5
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+6	8/7/6/5
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+7	9/8/7/6
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+8	9/8/7/6
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+9	10/9/8/7
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+10	10/9/8/7

### Nivel 2

Repeler: el Purgador puede empujar o impedir el avance de una criatura maligna debe tirar 1d10+moral vs 1d10+moral

### Nivel 4

Aura de Sumisión: Los conjuros y habilidades malignas, oscuras y de necromancia reducen su efecto a la mitad en un radio de 5 m, el aura ilumina en el mismo rango, parte desde el Purgador y este puede moverse a la mitad de su movimiento manteniendo el aura. El purgador queda expuesto a recibir ataques críticos y gasta 50 de mana por turno que se mantenga el efecto.

## Nivel 6

Templo Sagrado: El Purgador impide el avance de todo ser maligno, enemigo, u opositor a su deidad a una distancia de 5m alrededor de él, que tenga un nivel menor al de él, si se encuentran en el área antes de lanzarse el Templo Sagrado son empujados hasta los bordes. El templo sagrado purifica los efectos malignos dentro del Templo Sagrado pero no puede conjurarlos en lugares donde se hallan lanzados efectos malignos que superen su nivel. El clérigo gasta 100 de mana por turno y no puede tomar ninguna otra acción mientras este conjurando Templo Sagrado

## Nivel 8

Limpiar las Almas: El purgador puede enviar a un alma, fantasma, o espectro de regreso al paraíso realizando una tirada de un  $1d10 + \text{moral}$  contra  $1d10 + \text{constitución}$ . No se resiste con voluntad.

## Nivel 10

Invocar Celestial: Un celestial de tu deidad bajara a ayudarte sin embargo este puede retirarse en cualquier momento que desee y ayuda mientras lo considere necesario y correcto. Gastas la mitad del total de tu mana solo posee un uso a la semana.

## Sacerdote

Son los sanadores y santos del mundo. Sin lugar a dudas siempre es bueno tener uno en el equipo dado que proporciona apoyo llegando a utilizar los conjuros más poderosos de sanación. Sin su deidad pierden los poderes aunque pueden recuperarlo tras la redención o el seguimiento de una nueva deidad.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	-----
Mana:	1d10+Car.+5 por nivel	Requisitos:	Clérigo N10 con alineamiento bueno
Comúnmente usada por:	Humanos y Silfos		

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	6/5/5/5
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	6/5/5/5
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	7/6/5/5
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	7/6/5/5
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	8/7/6/5
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+6	8/7/6/5
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+7	9/8/7/6
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+8	9/8/7/6
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+9	10/9/8/7
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+10	10/9/8/7

## Nivel 2

Bendición: Los Senescalos reciben +5 de resistencia del atributo de su deidad y hacen un 50% de daño extra a los enemigos de esa deidad con cualquier ataque físico o mágico.

## Nivel 4

Bendecir persona: La bendición dura 1dia, el bendecido recibe +3 de resistencia del atributo de la deidad y absorbe 10 de daño producido por los enemigos de esa deidad. Las personas bendecidas por la deidad deben ser afín con esta el máster podrá considerar cualquier otro beneficio (dentro de los dominios de la deidad) aportado por la deidad. Mientras más bendiciones se reciben de una deidad más factible será que otra te abandone.

## Nivel 6

Bendecir Arma: La bendición dura 1dia, la arma bendecida genera 50 % de daño a los enemigos de la deidad.

## Nivel 8

Bendecir hogar: La bendición dura 1 día o mientras un devoto siga habitando allí con frecuencia, el clérigo puede bendecir un hogar o sector tarda 10 turnos los seres en contraposición con la deidad reciben 10 x moral del Sacerdote de daño directo mientras que permanecen en ese área.

## Nivel 10

Aura de devoción: Los enemigos del clérigo reciben 10 de daño directo en un radio de 5 alrededor de él mientras sean seres conscientes, biológicos y de alineamiento opuesto a la deidad.

Salvación: El Sacerdote no pierde vida luego de haber bajado la salud por debajo de cero. En caso de recibir daño que ponga al Sacerdote por debajo de su nivel de salud mínimo de sobrevivencia esta restaura hasta 5 puntos de vida x cada punto de constitución del clérigo. (1 al día)

## Shinobi

Esta clase está dedicada al escape, el espionaje y la investigación. Como versión especializada del ninja es un especialista en combate cuerpo a cuerpo. Son personajes de ataque furtivo cosa que les permita evitar que se les genere una gran cantidad de daño. En combates de grupo son de los actua a costa de quelos otros miembros distraigan.

Vida:	1d10+Cons+0 por nivel	No es usada por:	-----
Energía/Chakra:	1d10+Int+0 por nivel	Requisitos	10 de nivel de Ninja, 10 de sigilo
Comúnmente usada por:	Humanos		
Tipo de Armadura:	Ligera – Tela	Tipo de Arma:	Ligeras o Relicarios

**Bonificaciones de Clase a Nivel...**

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	+1	0	0	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	+2	0	0	0	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	+3	0	0	0	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	+4	0	0	0	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	+5	0	0	0	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	+6	0	0	0	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	+7	0	0	0	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	+8	0	0	0	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	+9	0	0	0	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	+10	0	0	0	0

## Nivel 1

Imitar Imagen: El Shinobi puede imitar la imagen de una persona por un costo de 10 de energía. Dura hasta que el Shinobi deshaga el efecto.

## Nivel 2

Ataque Furtivo: Si el Shinobi consigue atacar a un enemigo por sorpresa el ataque hace un daño crítico.

## Nivel 3

Uso de Herramientas múltiples: El Shinobi puede utilizar una herramienta de ladrón cada 2 puntos de inteligencia.

## Nivel 4

Genjutsu Mejorado: El Ninja deja confundido a un enemigo con una ilusión mental durante 2d4 turnos. Debes superar una tirada de **inteligencia + moral** contra **constitución + moral** y consume 10 puntos de energía por nivel del oponente que se desea confundir.

## Nivel 5

Clones Mejorados: Puedes generar un clon por cada 100 puntos de energía. Cada clon pose la mitad de tu vida y tú mismo daño y ataque. A este nivel ya son capaces de utilizar habilidades de Ninja. Duran hasta que son disueltos con el usuario o son asesinados y no sufren penalizadores.

## Nivel 6

Combo de Patadas: tira una ráfaga de patadas realizando 1 ataque por cada 2 puntos de destreza.

## Nivel 7

Taijutsu: El Shinobi gasta 50 puntos de energía por turno. Todos los atributos físicos (constitución, fuerza y destreza) aumentan la mitad de tu nivel de Shinobi.

## Nivel 8

Ataque Furtivo Mejorado: El ataque furtivo hace 1.5 de daño extra.

## Nivel 9

Clones Múltiples: Puedes generar un clon por cada punto de inteligencia. Cada clon se desvanece de un golpe y posee tú mismo daño y ataque. En ningún caso son capaces de activar habilidades por si solos. Duran hasta que son disueltos con el usuario o son asesinados y no sufren penalizadores. Gata 100 de mana

## Nivel 10

Apertura de los Siete Chakras: Por un coste del 70% de tu Chakra todos tus atributos físicos se duplican por 1d10 turnos. Luego de este efecto el personaje perderá 1d4 de atributos físicos de forma permanente y no restablecerá su Chakra por 1d8 días.

Jutsu Curativo: El Ninja puede gastar 5 puntos de su Chakra por cada punto que desee regenerarse. Mediante la imposición de manos también puede curar el daño de otros personajes.

## Trovador

Los trovadores son personajes especializados en la música y son la versión mejorada de los Bardos. Son personajes fundamentalmente de soporte pero pueden desenvolverse en combates a distancia haciendo empleo de la música y de la magia. Son personajes muy efectivos contra magos y conjuradores.

Vida:	1d10+cons+0 por nivel	No es usada por:	-----
Energía/Chakra:	1d10+Car+5 por nivel	Requisitos	10 Bardo
Comúnmente usada por:	Humanos		

Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+2	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+3	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+4	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+5	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+6	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+7	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+8	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+9	0
Nivel 10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+10	0

## Nivel 1

Don musical: Los efecto de canción de euforia, alentadora, de renovación y de éxtasis aumenta en 2 cada 2 niveles de Trovador.

## Nivel 2

Canción de Morfeo: El bardo realiza una tirada de magia, todos aquellos que escuchen la canción y no resistan con su tirada de voluntad caerán dormidos. Este conjuro no afecta a las criaturas no durmientes.

## Nivel 3

Canción de Morfeo Mejorada: El bardo realiza una tirada de magia, todos aquellos que escuchen la canción y no resistan con su tirada de voluntad caerán dormidos. Este conjuro afecta a las criaturas no durmientes.

## Nivel 4

Canción a la Naturaleza: Otorga + 5 por nivel de Trovador a una resistencia entre fuego, aire, agua o tierra solo puede dirigirse a 2 objetivos a la vez (dentro de los cuales puede estar el Trovador). Canción de la Naturaleza no acumula sus efectos sobre los mismos objetivos.

## Nivel 5

Canción de la Armonía: Otorga + 5 por nivel de Trovador a una resistencia entre luz y oscuridad solo puede dirigirse a 2 objetivos a la vez (dentro de los cuales puede estar el Trovador). Canción de la Armonía no acumula sus efectos sobre los mismos objetivos.

## Nivel 6

Canción de la Supervivencia: Otorga + 5 por nivel de Trovador a una resistencia pestilencia, rayo, hielo y ácido solo puede dirigirse a 2 objetivos a la vez (dentro de los cuales puede estar el Trovador). Canción de la Supervivencia no acumula sus efectos sobre los mismos objetivos.

## Nivel 7

Canción Disruptiva: El bardo puede interrumpir el lanzamiento de un conjuro.

## Nivel 8

Canción de la Distorsión: El bardo reduce el ataque y la magia de todos a la mitad.

## Nivel 9

Eco Musical: Permite al trovador lanzar dos canciones o sonatas iguales acumulando sus efectos.

## Nivel 10

Canción de la Marioneta: El Trovador puede manipular los movimientos de un objetivo a voluntad. El efecto se resiste con voluntad y debe sostenerse todos los turnos.

## Vikingo/Valkiria

Estos personajes solo utilizan armas cuerpo a cuerpo o arrojadizas. Son personajes versados en el combate físico a corta y mediana distancia. Son excelentes personajes de asedio para combate contra barios oponentes.

Vida:	1d10+cons+5 por nivel	No es usada por:	Silfos
Mana:	1d10+int.+0 por nivel	Requisitos:	Guerrero o Bárbaro N10
Comúnmente usada por:	Humanos y Orcos		

### Bonificaciones de Clase a Nivel...

Nivel	Ataque	Daño	Defensa	Magia	Voluntad	Constitución	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Carisma	Nivel de Conjuros
Nivel 1	0	0	0	0	0	+1	0	0	0	0	0
Nivel 2	0	0	0	0	0	+2	0	0	0	0	0
Nivel 3	0	0	0	0	0	+3	0	0	0	0	0
Nivel 4	0	0	0	0	0	+4	0	0	0	0	0
Nivel 5	0	0	0	0	0	+5	0	0	0	0	0
Nivel 6	0	0	0	0	0	+6	0	0	0	0	0
Nivel 7	0	0	0	0	0	+7	0	0	0	0	0
Nivel 8	0	0	0	0	0	+8	0	0	0	0	0
Nivel 9	0	0	0	0	0	+9	0	0	0	0	0

Nivel 10	0	0	0	0	0	+10	0	0	0	0	0
----------	---	---	---	---	---	-----	---	---	---	---	---

## Nivel 1

Sobrevivir a la intemperie: Los Vikingos y Valquiria ganan +2 al ataque y la defensa en espacios abiertos y no sufren penalizadores por terreno desfavorable.

## Nivel 2

Critico Reducido: Reduce la probabilidad de critico en uno crítico en 1.

## Nivel 3

Provocar: los enemigos de inteligencia inferior al vikingo lo agreden en esta ronda.

## Nivel 4

Trompo: el Vikingo/Valkiria gira golpeando a todos los enemigos aledaños a él.

## Nivel 5

Golpe triturador aumentado: una vez entra el daño el enemigo tira 1d100+constitución si el enemigo saca 50 o menos resulta aturdido (6 veces por combate).

## Nivel 6

Critico Reducido Mejorado: Reduce la probabilidad de critico en uno crítico en 2.

## Nivel 7

Hacha arrojadiza (Vikingo): Duplica el total del daño con hachas arrojadizas si se realiza un crítico.

Jabalina Arrojadiza (Valkiria): Duplica el total del daño con jabalinas arrojadizas si se realiza un crítico.

## Nivel 8

Grito de guerra del Vikingo: Da +10 al daño y al ataque a todos los otros vikingos y valkiris aliados. Dura 3 turnos, se realiza hasta 3 veces por día.

Grito de guerra de la Valkiria: Quita todos los penalizadores en los vikingos y valkiris aliados. Todo enemigo que no supere una tirada de moral igual al nivel de la valkiria huira durante 1d4 turnos. Dura 3 turnos, se realiza hasta 3 veces por día.

## Nivel 9

Lanzamiento de Jabalina: El daño de la jabalina aumenta en 1 por cada 0.5m de distancia hasta los 10m luego de ello empieza a perder 1 punto de daño por cada 0.5m.

Lanzamiento de Hachas: El daño del hacha aumenta en 1 por cada 0.5m de distancia hasta los 10m luego de ello empieza a perder 1 punto de daño por cada 0.5m.

## Nivel 10

Fulgor del combate: Los Vikingos y Valkirias ganan 1 punto de daño y ataque por cada golpe asesgado (haya hecho daño o no) durante un combate. Si un enemigo cae en combate por acción de un Vikingo o Valkiria estos tendrán un ataque adicional contra otro enemigo en este turno, esta habilidad se reitera tras cada asesinato.

# Clases Elementales

Cuando un jugador abre una senda elemental este aumenta la resistencia de dicho elemento en 10 por nivel, además recibe una bonificación de atributo extra a nivel 1, 5 y 10 de la senda elemental y el máximo del atributo se aumenta en 5.

Todas las habilidades elementales gastan 10 puntos de mana por nivel y pueden usarse como acciones de oportunidad.

Los Ataque elementales se resolverán de la siguiente manera:

Aplicados Sobre Armas: resolverán con una tirada normal de Ataque contra Defensa y se añadirá 1d10 daño por cada nivel elemental al cálculo del daño. Ejemplo cubrir de viento una flecha.

Aplicada sobre el Cuerpo: Se resolverá con una tirada de Ataque + Nivel Elemental contra Defensa/Voluntad + (Resistencia Elemental / 10).

Ataque Elemental Directo: Se realizará una tirada de **1d10+el atributo correspondiente al elemento + el nivel de Elemental**, la dificultad para impactar a un enemigo único será igual a el **nivel del personaje + el atributo correspondiente +1d10 del objetivo**.

Todas las clases elementales harán un daño equivalente a su atributo correspondiente más nivel de personaje por el nivel de elemental. Ejemplo: El daño de fuego/rayo se calcularía como: **(FUE +Nivel del Personaje) x Nivel de Elemental**. Si se genera un “Ataque Elemental Directo” que sea critico el daño se calculará multiplicando el daño de base por 2, continuando con el ejemplo anterior sería: **[(FUE +Nivel del Personaje) x Nivel de Elemental] x2**. El gasto de mana/energía se consumirá de forma pasiva a razón de 10xNivel Elemental utilizado para realizar el ataque. En los casos de aplicarse daños múltiples objetivos el daño se dividirá el daño por cada uno de ellos.

En caso del uso del elemento para realizar acciones que no generen daño el gasto será de 1d10 por nivel de elemental aplicado. Las acciones de oportunidad de elementales no podrán superar el nivel 3 de elemental.

## Aqua

Los Manipuladores de Elementos de agua ganan +1 a la habilidad de nadar por nivel y regeneran 5 puntos de mana por nivel de Manipuladores de Elementos por cada  $\frac{1}{2}$  de litro de agua consumida. (Vida: Inteligencia+1d10+1 y Mana: inteligencia+1d10+5)

1. Puedes mover hasta 1 kg de agua a voluntad, los movimientos son lentos y sencillos
2. Puedes mover hasta 5 kg de agua a voluntad, los movimientos son lentos
3. Puedes mover hasta 10 kg de agua a voluntad, los movimientos pueden ser complejos
4. Puedes mover hasta 25 kg de agua a voluntad, los movimientos pueden ser rápidos (1 acción)
5. Puedes mover hasta 50 kg de agua a voluntad, los ataques realizados de esta manera pueden generar 50 de daño de agua. Se requiere una fuerza de 10.
6. Puedes mover hasta 100 kg de agua a voluntad, a este nivel puede caminar sobre el agua.
7. Puedes mover hasta 200 kg de agua a voluntad, generas fuerza suficiente para abrir una ola
8. Puedes mover hasta 300 kg de agua a voluntad, puedes desviar una cascada o río tranquilo
9. Puedes mover hasta 400 kg de agua a voluntad, puedes levantar una ola en un cuerpo de agua tranquilo.
10. Puedes mover hasta 500 kg de agua a voluntad, puedes levantar una embarcación pequeña.

## Fuego

(Vida: Fuerza+1d10+4 y Mana: Fuerza+1d10+2)

Los ataques de fuego, generas 1 de daño al equipo que golpea

(Todas las habilidades de esta senda generan 10+5xNivel de daño progresivo durante 1d4 turnos.)

1. Tu poder te permite apagar o hacer crecer una llama pequeña. Ej: una vela
2. Tu poder te permite apagar o hacer crecer una llama mediana Ej: una antorcha
3. Tu poder te permite apagar o hacer crecer una llama grande Ej: una fogata chica
4. Tu poder te permite apagar o hacer crecer una llama gigante dar formas a las llamas y desprenderlas de foco de combustión. Ej: una bola de fuego
5. Tu poder te permite apagar o hacer crecer una llama enorme. Ej: una casa en llamas
6. Tu poder te permite lograr una gran intensidad. Ej: Fundir rocas y metales blandos.
7. Tu poder te permite lograr una gigantesca intensidad. Ej: Fundir rocas y metales duros.
8. Tu poder te permite apagar o hacer crecer una llama colosal. Ej: incendiar una ciudad.
9. Tu poder te permite apagar o hacer crecer una llama titánica. Ej: incendiar un bosque entero
10. Tu poder te permite lograr una enorme intensidad. Ej: fundir lentamente la adamantina

## Tierra

(Vida: Constitucion+1d10+5 y Mana: Constitucion+1d10+1)

Los Manipuladores de Elementos de tierra ganan 5 a la resistencia arcana por nivel

La fuerza, dureza y resistencia de esta habilidad dependerá del tipo de piedra que se esté manipulando, lo abajo indicado corresponde a valores para rocas estándares del entorno natural.

1. Puedes moldear hasta 1 m<sup>3</sup> de tierra, con 10 de fuerza 50 de vida.
2. Puedes moldear hasta 2 m<sup>3</sup> de tierra, con 20 de fuerza 100 de vida.
3. Puedes moldear hasta 4 m<sup>3</sup> de tierra, con 30 de fuerza 150 de vida.
4. Puedes moldear hasta 6 m<sup>3</sup> de tierra, con 40 de fuerza 200 de vida.
5. Puedes moldear hasta 8 m<sup>3</sup> de tierra, con 50 de fuerza 250 de vida.
6. Puedes moldear hasta 10 m<sup>3</sup> de tierra, con 60 de fuerza 300 de vida.
7. Puedes moldear hasta 12 m<sup>3</sup> de tierra, con 70 de fuerza 350 de vida.
8. Puedes moldear hasta 14 m<sup>3</sup> de tierra, con 80 de fuerza 400 de vida.
9. Puedes moldear hasta 16 m<sup>3</sup> de tierra, con 90 de fuerza 450 de vida.
10. Puedes moldear hasta 18 m<sup>3</sup> de tierra, con 100 de fuerza 500 de vida.

## Viento

Vida: Desterza+1d10+2 y Mana: Destreza+1d10+4

Los Manipuladores de Elementos de viento ganan 1 de movimiento e iniciativa por nivel

1. Puedes acelerar el viento en una dirección con una fuerza de 10 km/h.
2. Puedes acelerar el viento en una dirección con una fuerza de 20 km/h.
3. Puedes acelerar el viento en una dirección con una fuerza de 30 km/h.
4. Puedes acelerar el viento en una dirección con una fuerza de 40 km/h.
5. Puedes acelerar el viento en una dirección con una fuerza de 50 km/h.
6. Puedes acelerar el viento en forma de remolino con una fuerza de 60 km/h.

7. Puedes acelerar el viento en forma de remolino con una fuerza de 70 km/h.
8. Puedes acelerar el viento en forma de remolino con una fuerza de 80 km/h.
9. Puedes acelerar el viento en forma de remolino con una fuerza de 90 km/h.
10. Puedes acelerar el viento en forma de remolino con una fuerza de 100 km/h.

## Oscuridad

Vida: Carisma+1d10+3 y Mana: Carisma+1d10+3

Los Manipuladores de Elementos de oscuridad ganan la habilidad de ver en la oscuridad y paseo sombrío (a partir de nivel 5), atenúan la luz en radio de 5m

(Estas sombras son tangibles en todos los planos y reciben el doble de daño por luz)

1. Invoca una sombra con 50 de vida, la sombra debe tener forma sencilla y tamaño mediano.
2. Invoca una sombra con 100 de vida o 2 de 50 de vida, la sombra debe tener forma sencilla y tamaño mediano.
3. Invoca una sombra con 150 de vida o 3 de 50, la sombra debe tener forma sencilla y tamaño grande.
4. Invoca una sombra con 200 de vida o, 4 de 50, la sombra debe tener forma sencilla y tamaño grande.
5. Invoca una sombra con 250 de vida o 5 de 50, la sombra debe tener forma sencilla y tamaño gigante.
6. Invoca una sombra con 300 de vida o 6 de 50, la sombra puede tener formas humanoides o animaloides y tener tamaño gigante.
7. Invoca una sombra con 350 de vida o 7 de 50, la sombra puede tener formas humanoides o animaloides y tener tamaño enorme.
8. Invoca una sombra con 400 de vida o 8 de 50, la sombra puede tener formas de herramientas o construcciones y tener tamaño enorme.
9. Invoca una sombra con 450 de vida o 9 de 50, la sombra puede tener formas de herramientas o construcciones y tener tamaño Colosal.
10. Invoca una sombra con 500 de vida, la sombra puede tener formas complejas y tener tamaño Colosal.

## Luz

El Manipuladores de Elementos de luz ilumina en un radio de 5m (activa) y afecta como luz brillante en un radio de 0,5m. Estos cuerpos de luz son tangibles e todos los planos y reciben el doble de daño por oscuridad)

Vida: Carisma+1d10+3 y Mana: Carisma+1d10+3.

1. Invoca un cuerpo lumínico con 50 de vida, el cuerpo lumínico debe tener forma sencilla y tamaño mediano.
2. Invoca un cuerpo lumínico con 100 de vida o 2 de 50 de vida, el cuerpo lumínico debe tener forma sencilla y tamaño mediano.
3. Invoca un cuerpo lumínico con 150 de vida o 3 de 50, el cuerpo lumínico debe tener forma sencilla y tamaño grande.
4. Invoca un cuerpo lumínico con 200 de vida o, 4 de 50, el cuerpo lumínico debe tener forma sencilla y tamaño grande.
5. Invoca un cuerpo lumínico con 250 de vida o 5 de 50, el cuerpo lumínico debe tener forma sencilla y tamaño gigante.
6. Invoca un cuerpo lumínico con 300 de vida o 6 de 50, el cuerpo lumínico puede tener formas humanoides o animaloides y tener tamaño gigante.

7. Invoca un cuerpo lumínico con 350 de vida o 7 de 50, el cuerpo lumínico puede tener formas humanoides o animaloides y tener tamaño enorme.
8. Invoca un cuerpo lumínico con 400 de vida o 8 de 50, el cuerpo lumínico puede tener formas de herramientas o construcciones y tener tamaño enorme.
9. Invoca un cuerpo lumínico con 450 de vida o 9 de 50, el cuerpo lumínico puede tener formas de herramientas o construcciones y tener tamaño Colosal.
10. Invoca un cuerpo lumínico con 500 de vida, el cuerpo lumínico puede tener formas complejas y tener tamaño Colosal.

## Hielo

Cada vez que se realice daño de frío con un ataque elemental el enemigo recibe 1 punto de penalización al movimiento y al ataque por nivel de elemental.

Vida: Inteligencia+1d10+1 y Mana: inteligencia+1d10+5

1. Puedes congelar hasta 1kg de agua o 1m de radio de superficie.
2. Puedes congelar hasta 5kg de agua o 2m de radio de superficie.
3. Puedes congelar hasta 10kg de agua o 3m de radio de superficie.
4. Puedes congelar hasta 25kg de agua o 4m de radio de superficie.
5. Puedes congelar hasta 50kg de agua o 5m de radio de superficie.
6. Puedes congelar hasta 100kg de agua o 6m de radio de superficie.
7. Puedes congelar hasta 200kg de agua o 7m de radio de superficie.
8. Puedes congelar hasta 300kg de agua o 8m de radio de superficie.
9. Puedes congelar hasta 400kg de agua o 9m de radio de superficie.
10. Puedes congelar hasta 500kg de agua o 10m de radio de superficie.

## Rayo

Los ataques de rayo son indefendibles si se porta cualquier pieza de material metálico en contacto con el objetivo. Las armas debe tener el mago metálico sin importar el material de hoja delo contrario el efecto no será aplicable.

Vida: Fuerza+1d10+4 y Mana: Fuerza+1d10+2

1. Genera o desvía una pequeña cantidad de electricidad. Ej: una chispa
2. Genera o desvía una baja cantidad de electricidad. Ej: un enchufe
3. Genera o desvía una moderada cantidad de electricidad. Ej: la descarga de un cable de uso doméstico
4. Permite hacer circular la electricidad entre distintos puntos de un cuerpo sin se descargue. Ej: sostener una esfera de electricidad
5. Genera o desvía una gran cantidad de electricidad. Ej: un cable de alta tensión.
6. Genera o desvía una gigantesca cantidad de electricidad. Ej: un transformador industrial.
7. Genera o desvía una enorme cantidad de electricidad. Ej: la turbina de una represa hidroeléctrica
8. Permite condensar la electricidad y darle diversas formas. Ej: Hacer una espada con electricidad
9. Genera o desvía una Inmensa cantidad de electricidad. Ej: un rayo eléctrico un día de tormenta.
- 10 Genera o desvía una Colosal cantidad de electricidad. Ej: la producida por una pequeña tormenta eléctrica

## Pestilencia

Vida: Desterza+1d10+2 y Mana: Destreza+1d10+4

Los Manipuladores de Elementos de tierra ganan 5 a la resistencia al veneno por nivel

1. Apestá el aire en un radio de 2,5 m alrededor de él.
2. Apestá el aire en un radio de 5 m alrededor de él.
3. Apestá el aire en un radio de 7,5 m alrededor de él.
4. Apestá el aire en un radio de 10 m alrededor de él.
5. Apestá el aire en un radio de 12,5 m alrededor de él.
6. Apestá el aire en un radio de 15 m alrededor de él.
7. Apestá el aire en un radio de 17,5 m alrededor de él.
8. Apestá el aire en un radio de 20 m alrededor de él.
9. Apestá el aire en un radio de 22,5 m alrededor de él.
10. Apestá el aire en un radio de 25 m alrededor de él.

## Acido

Cada vez que se realice daño de ácido con un ataque elemental el enemigo recibe 1 punto adicional a los penalizadores de daño.

Vida: Constitucion+1d10+5 y Mana: Constitucion+1d10+1

(Para el uso de esta habilidad se necesita hacer contacto con el objetivo)

1. Realiza 1 de daño al equipo.
2. Realiza 2 de daño al equipo.
3. Realiza 3 de daño al equipo.
4. Realiza 4 de daño al equipo.
5. Realiza 5 de daño al equipo.
6. Realiza 6 de daño al equipo.
7. Realiza 7 de daño al equipo.
8. Realiza 8 de daño al equipo.
9. Realiza 9 de daño al equipo.
10. Realiza 10 de daño al equipo.

# Conjuros y Hechicerías

## Uso de la Magia

La magia es una de las herramientas más versátiles te todo el mundo. Estas se encuentran divididas en escuelas que son las formas de pensamiento mediante las cuales los conjuradores entienden la magia. Existen muchas formas de hacer conjuros y los distintos personajes utilizan diferentes conceptos para utilizarlos, por lo cual es muy importante entender cómo entiende cada clase de personaje su magia.

Magos: Son los conjuradores por excelencia, desde las diferentes escuelas ellos se centran en el estudio del mana, su flujo y características para lograr los efectos deseados. Para lograr realizar los conjuros los magos se basan en la legua arcana la cual permite mediante el sonido y la simbología hacer fluir el mana de una determinada manera. A demás estas palabras deben acompañarse por gestos y movimientos del cuerpo para que el mana fluya de la forma deseada. Aunque los magos más hábiles son capaces de lanzar conjuros solo desde la esencia de su pensamiento.

Clérigos: Los Clérigos utilizan la magia mediante el poder de su deidad, es decir ellos no poseen la capacidad para realizar conjuros, sino que es su deidad quien los realiza y el Clérigo funciona como canal y mediador de este poder. A diferencia de los Magos ellos no efectúan grandes movimientos, sino que más bien oran he imploran por el poder de su Deidad.

Nigromantes: Ellos realizan sus conjuros basándose específicamente en el flujo de la energía de la muerte (necroplasma o mana del inframundo). Algunos también adoran a dioses del inframundo los cuales les confieren estos poderes por medio de oraciones. Debido a esto todos los que utilizan la magia de nigromancia suelen impregnarse de esta energía, que para quienes son capaces de percibirlas, delatan la naturaleza del conjurador.

Druidas: Los Druidas al igual que los Clérigos dependen de un externo para generar sus conjuros, pero en este caso ellos le otorgan mana como tributo a algún aspecto de la naturaleza (plantas, animales o elementales) para que se manifiesten en favor de los Druidas.

Bardos: Los Bardos son conjuradores cuyo entendimiento del flujo del mana es muy limitado. Pero debido a su entendimiento del arte y de la música logran realizar conjuros mediante las vibraciones del sonido o incluso sus pasos de baile. Su poder mágico nace de su creatividad y de las percepciones de la vibración.

Espiritista: Estos personajes son capaces de realizar conjuros solo en la medida que sus espíritus los conozcan. A semejanza de los Druidas donan su mana para que el espíritu en cuestión manifieste sus poderes y dado a que son los espíritus quienes manifiestan el poder los Espiritistas suelen ser libres de la necesidad de agregar el sonido y los movimientos quinéticos a los conjuros.

Personajes sin Clase: Dado que el mana o energía es algo inherente a todo ser existente todos los personajes incluyendo aquellos que no poseen clase pueden realizar conjuros. Para lograr esto existen múltiples formas, una de ellas es el empleo de uso de objetos mágicos hechos por magos. Otro es el estudio de conjuros hasta obtener un conocimiento similar al de un mago, para la cual un personaje requerirá 8 de inteligencia, 8 de conocimiento arcano y el mérito “*Escuela de Magia*”. La otra forma es realizar rituales de Hechicería para simular la conjuración, es decir hacer magia mediante uso de ingredientes mágicos, simbología arcana y otros ingredientes a discreción del narrador. Para este último método se necesitaría 8 de inteligencia, un conocimiento arcano equivalente al nivel del hechizo y los ingredientes para el mismo.

En todos los casos hay que tener en cuenta que un conjurador jamás puede utilizar en un único conjuro más mana que el doble de su reserva corporal, si esto ocurriera el conjurador moriría. Si un conjurador gastase más mana de lo que su reserva natural le permite este no se regenerará de manera habitual, sino que restaurara

a razón de su inteligencia por día y no podría realizar ningún tipo de conjuro incluyendo los que no requieran gasto de mana. En condiciones normales y con una buena alimentación el mana se recupera totalmente tras un descanso de 6 horas.

La magia en el mundo está ordenada en escuelas que son la forma en la que un mago interpreta el uso del mana o de la magia. Los conjuros enlistados en cada escuela son guías de cómo puede usarse el conocimiento mágico de cada escuela. Pero la magia no se limita a estos entonces si un jugador o narrador desea generar un efecto mágico que no esté establecido entre los conjuros listados lo único que debe hacer es explicar que efecto desea realizar y si este efecto es posible de lograrse desde las escuelas que el mago conoce.

Es decir, por ejemplo, que si un mago desea lograr un efecto de sanación que no esté contemplado en la lista de hechizos debería conocer la escuela de divinos, natural o algo relacionado. Pero no podría jamás utilizar los conocimientos de la escuela de necromancia o destrucción para este efecto y es por ello que la forma de pensar la magia en algunas escuelas hace que sea casi imposible entender la visión de las escuelas opositoras en sus puntos de vista de la interpretación de la magia.

#### **Escuelas:**

Entropía-----	Materia
Mente y Alma-----	Natural
Destrucción-----	Protectores
Transformistas-----	Ilusionistas
Maldición-----	Encantación
Necromancia -----	Divinos

#### **Conjuros:**

Al menos de que se indique lo contrario el lanzamiento es instantáneo, y el gasto de mana es de 1d10 por nivel.

#### **Entropía**



La escuela de entropía fue creada por los elfos más antiguos, para ellos magia y religión son lo mismo crearon esta escuela de magia para entender el flujo y movimiento de la energía para poder transmitirla a otros Elfos.

Los Magos de la escuela de entropía buscan comprender como la energía se transforma y se mueve en el universo, son los especialistas en comprender los distintos tipos de energías como el mana, la energía de vida, de muerte e incluso estudian el azar (la forma aparentemente errática en la que la energía se comporta) y como pueden llegar a funcionar. Para estos magos todo es energía (incluso el alma o la materia) y por lo tanto todo es entendible si le logran comprender los patrones de como la energía se manifiesta, condensa y disipa.

**I-Vitalidad** (no sirve muertos vivientes e ignora las resistencias)

1. **Robar vida:** daña un d10 de vida y cura lo dañado.

2. **Absorber vida:** debes respirar cerca del enemigo, hace 1d10 de daño + magia y te cura.
  3. **Cadena de vida:** une tu vida con un compañero mientras estén cerca, la vida es común y equivalente a la suma de ambos, al dividirse el daño se reparte a la mitad.
  4. **Cadena de muerte:** une a dos enemigos el efecto es el mismo que cadena de vida.
  5. **Drenar vida:** daña al enemigo hace 3d10 de daño y te lo cura, gasta 3d10 de mana
  6. **Cadenas de vida mejorada:** atas a un enemigo a ti todo el daño entre ambos es compartido al romperse la cadena el daño se divide a la mitad. Gastas 3d10 de mana y 3 turnos de casteo.
  7. **Cadena de muerte mejorada:** unes a un enemigo y a un compañero, todo el daño entre ambos es compartido al romperse la cadena el daño se divide a la mitad .5 d10 de mana
  8. **Red de vida:** La red de vida permite unirte a ti y a x compañeros. Gasta 2d10 de mana + 1d10 por cada compañero adicional enlazado.
  9. **Red de muerte:** une todos los enemigos que quieras en el rango de combate, cada vez un enemigo de red reciba daño puedes repartir como quieras el daño entre los miembros de la red. Gasta 1d10 + 1d10 de por enemigo, los enemigos se adhieren de a uno a la red.
- Uso adicional: gastas 2d10 más de y te unes a red, repartes tu daño entre los enemigos.
10. **Red de vida y muerte:** unes amigos y enemigos en una red puedes curar el 50% del daño infligido a cualquier usuario de la red, cada turno, y repartir el 50% del daño realizado. Tardas tantos turnos de casteo como usuarios y gastas 1d10 de mana por usuario.

## **2- Disipar Energías**

(Este conjuro sirve para revertir el efecto energético de una habilidad no mágica o bien para anularlo. Como por ejemplo las transformaciones de los Druidas o los escudos de Chakra de un Monje)

1. Disipar efectos energéticos de nivel 1, o 10 puntos de energía. Gata 10 de mana
2. Disipar efectos energéticos de nivel 2, o 20 puntos de energía. Gata 20 de mana
3. Disipar efectos energéticos de nivel 3, o 30 puntos de energía. Gata 30 de mana
4. Disipar efectos energéticos de nivel 4, o 40 puntos de energía. Gata 40 de mana
5. Disipar efectos energéticos de nivel 5, o 50 puntos de energía. Gata 50 de mana
6. Disipar efectos energéticos de nivel 6, o 60 puntos de energía. Gata 60 de mana
7. Disipar efectos energéticos de nivel 7, o 70 puntos de energía. Gata 70 de mana
8. Disipar efectos energéticos de nivel 8, o 80 puntos de energía. Gata 80 de mana
9. Disipar efectos energéticos de nivel 9, o 90 puntos de energía. Gata 90 de mana
10. Disipar efectos energéticos de nivel 10, o 100 puntos de energía. Gata 100 de mana

## **3-Absorción de Mana**

1. Absorbe 1d10 de mana del oponente. Gasta 0 de mana
2. Absorbe 2d10 de mana del oponente. Gasta 1d10 de mana
3. Absorbe 3d10 de mana del oponente. Gasta 1d10 de mana
4. Absorbe 4d10 de mana del oponente. Gasta 1d10 de mana
5. Absorbe 5d10 de mana del oponente. Gasta 1d10 de mana
6. Absorbe 6d10 de mana del oponente. Gasta 5d10 de mana
7. Absorbe 7d10 de mana del oponente. Gasta 5d10 de mana
8. Absorbe 8d10 de mana del oponente. Gasta 5d10 de mana
9. Absorbe 9d10 de mana del oponente. Gasta 5d10 de mana
10. Absorbe 10d10 de mana del oponente. Gasta 5d10 de mana

## **4- Gravedad**

(Todos los niveles de este conjuro gastan 10xnivel de mana)

1. **Densidad Gravitacional:** Todos los personajes reducen sus movimientos un 20%, alrededor de un área de 10x10m.
2. **Burbuja Gravitacional:** El conjurador invoca una *Burbuja Gravitacional* que provoca que los proyectiles y movimientos se ven atraídos a este punto, por cada movimiento de avance en una dirección

paralela a la trayectoria se desvía en 0,5m en dirección a la *Burbuja Gravitacional* y retrasa en 0,5m cada movimiento en la dirección opuesta a la *Burbuja Gravitacional*. Dura 1d4 turnos

3. **Aplastamiento Gravitacional:** Todos los penalizadores de arma y armaduras se duplican y aquellos que no poseen penalizador adquieren +1. Dura 1d4 turnos en un área de 5mx5m

4. **Distorsión Gravitacional:** Se puede generar una distorsión en el peso de un objeto en particular como consecuencia su requisito de fuerza para su uso y transporte se duplican.

5. **Invertir gravedad:** El conjurador invierte la gravedad durante 1d4 turnos en un área de 10x10m

6. **Gravedad Aplastante:** El mago aumenta el peso de un objetivo impidiendo su movimiento. El objetivo suma a su tirada de voluntad la estadística de *Fuerza* para resistirse a este conjuro en particular. El efecto dura un turno y puede ser renovado por el mago pudiendo el objetivo volver a resistirse en cada turno.

7. **Gravedad Destruyadora:** Funciona igual que *Gravedad Aplastante* pero añade a la inmovilización 5d10 de daño y se añade Constitución en lugar de Fuerza a la voluntad.

8. **Gravedad Aplastante en Masa:** Funciona como *Gravedad Aplastante* pero en un radio de 10x10 a partir del mago.

9. **Gravedad Destruyadora en Masa:** Funciona como *Gravedad Destruyadora* pero en un radio de 10x10 a partir del mago.

10. **Agujero Negro:** Atrae a todos los personajes (incluyendo al conjurador) y objetos de hasta 200kg a lugar donde se conjure el Agujero Negro. Además genera los efectos de *Densidad Gravitacional*, *Burbuja Gravitacional* y genera 10d10 de daño

#### **5-Rayos de Energía** (1 frío, 2 fuego, 3 luz, 4 oscuridad, 5 electricidad, 6 pétreo.)

1. **Disparo de energía:** Hace 10 de daño del elemento según un d6

2. **Dispara doble:** hace 10 de daño de 2 elementos según 1d6

3. **Disparo triple:** hace 10 de daño de 3 elementos según un 1d6

4. **Disparo Cuádruple:** hace 10 de daño de 4 elementos según 1d6

5. **Disparo Quíntuple:** hace 10 de daño de 5 elementos según 1d6

6. **Disparo Séxtuple:** hace 10 de daño de 6 elementos según 1d6

7. **Controlar:** Gastas 20 de mana y eliges el daño de 1 de los elementos anteriores.

8. **Descomponer:** No se repite el daño de elemental

9. **Concentrar:** Hace que todos los rayos dañen con el mismo elemento

10. **Dirigir:** Puedes elegir el daño que hará cada uno de tus rayos.

#### **6-Disipar Magia** (Afecta un radio de 1/2m por nivel redondeado hacia arriba)

1. Disipar hechizos de nivel 1

2. Disipar hechizos de nivel 2

3. Disipar hechizos de nivel 3

4. Disipar hechizos de nivel 4

5. Disipar hechizos de nivel 5

6. Disipar hechizos de nivel 6

7. Disipar hechizos de nivel 7

8. Disipar hechizos de nivel 8

9. Disipar hechizos de nivel 9

10. Disipar hechizos de nivel 10

#### **7-Reducción Entrópica**

1. Disipa 10 de daño de algún tipo de energía alrededor del mago.

2. Disipa 20 de daño de algún tipo de energía alrededor del mago.

3. Disipa 30 de daño de algún tipo de energía alrededor del mago.

4. Disipa 40 de daño de algún tipo de energía alrededor del mago.

5. Disipa 50 de daño de algún tipo de energía alrededor del mago.

6. Disipa 60 de daño de algún tipo de energía alrededor del mago.

7. Disipa 70 de daño de algún tipo de energía alrededor del mago.

8. Disipa 80 de daño de algún tipo de energía alrededor del mago.

9. Disipa 90 de daño de algún tipo de energía alrededor del mago.
10. Disipa 100 de daño de algún tipo de energía alrededor del mago.

### **8- Quemadura de Mana**

1. Realiza 1d6 de daño al mana y la vida del objetivo
2. Realiza 2d6 de daño al mana y la vida del objetivo
3. Realiza 3d6 de daño al mana y la vida del objetivo
4. Realiza 4d6 de daño al mana y la vida del objetivo
5. Realiza 5d6 de daño al mana y la vida del objetivo
6. Realiza 6d6 de daño al mana y la vida del objetivo
7. Realiza 7d6 de daño al mana y la vida del objetivo
8. Realiza 8d6 de daño al mana y la vida del objetivo
9. Realiza 9d6 de daño al mana y la vida del objetivo
10. Realiza 10d6 de daño al mana y la vida del objetivo

### **9-Trasladar Objeto**

(El conjurador debe conocer dónde se localiza el objeto en ese instante el mago debe ser el dueño legítimo de dicho objeto en caso de intentar quitar un arma enemiga debe realizarse una tirada de magia contra voluntad)

1. Transporta un objeto pequeño hasta las manos del mago.
2. Transporta un objeto mediano o su equivalen en objetos menores te hasta las manos del mago.
3. Transporta un objeto grande o su equivalente en objetos menores hasta las manos del mago.
4. Transporta un objeto gigante o su equivalente en objetos menores hasta las manos del mago.
5. **Regresar objeto:** Regresa cualquier objeto en las manos del mago por su costo de invocación a un lugar elegido para el mago, este lugar debe ser especificado al comienzo del día.
6. Transporta un objeto enorme o su equivalente en objetos menores hasta las inmediaciones del mago.
7. Transporta un objeto colosal o su equivalente en objetos menores hasta las inmediaciones del mago.
8. Transporta un objeto titánico o su equivalente en objetos menores hasta las inmediaciones del mago.
9. Transporta un objeto desmesurado o su equivalente en objetos menores hasta las inmediaciones del mago.
10. **Regresar objetos múltiples:** Regresa cualquier cantidad de objetos en las inmediaciones del mago por su costo de invocación a un lugar elegido para el mago este lugar debe ser especificado al comienzo del día.

### **10- Destino**

(Los conjuros de destino no gastan mana)

1. **Alterar la suerte:** El jugador podrá 1 vez al día cancelar una de sus tiradas y volver a arrojarlos dados. Al hacer esto el narrador podrá cancelar una de sus tiradas que afecte al personaje del jugador y volver a arrojarlos dados
2. **Alterar la Suerte del otro:** Funciona de la misma manera que *alterar suerte* pero con un aliado.
3. **Alterar la Suerte en masa:** Funciona igual que *alterar suerte* solo que se aplica a tantos jugadores como lo indique el nivel de conjurador.
4. **Corromper la suerte:** El jugador podrá 1 vez al día cancelar una tirada de algún enemigo o rival y este volverá a arrojar los dados. Al hacer esto el narrador podrá cancelar una de las tiradas realizadas por el jugador y volver a arrojarlos dados
5. **Alterar Destino:** Permite al conjurador realizar los conjuros de destino un sinnúmero de veces a lo largo del día. Pero no podrá aplicarse a un mismo personaje más de 1 vez por ronda en combate.
6. **Corromper la suerte en masa:** Funciona al igual que *Corromper la suerte* pero se aplica a tantos jugadores como lo indique el nivel de conjurador. Al hacer esto el narrador podrá cancelar una de las tiradas realizadas por el jugador y/o sus aliados y estos volverán a arrojarlos dados.
7. **Conjurar Darma:** El jugador podrá 1 vez al día por nivel de conjurador, cancelar una de sus tiradas y seleccionar un éxito no crítico automático. Al hacer esto el narrador podrá cancelar las futuras tiradas del jugador y transformarla en un fallo automático.

8. **Conjurar Karma:** El jugador podrá 1 vez al día por nivel de conjurador, cancelar una de las tiradas de su rival y seleccionar un fallo automático (el mismo debe ser posible). Al hacer esto el narrador podrá cancelar una de las futuras tiradas del jugador y transformarla en un fallo automático.
9. **Subyugar la Suerte:** El jugador podrá 1/2 vez al día por nivel de conjurador, cancelar una de sus tiradas y seleccionar un éxito crítico automático. Al hacer esto el narrador podrá cancelar las futuras tiradas del jugador y transformarla en un fracaso automático
10. **Conjurar Darma y Karma en masa:** Funciona al igual que *Alterar la Suerte del Otro* y *Alterar la Suerte en Masa* pero con el efecto de *Conjurar Karma* y *Conjurar Darma*.

## Materia



De todas las escuelas la escuela de materia fue la única creada por un mago Enano. Si bien los Enanos nunca se especializaron en la magia el arcaico mago enano Garbabum logró comprender el uso del mana que hasta ese momento era desconocido por los enanos. Fue en su afán de crecimiento económico y político que creó la escuela de materia desarrollando la capacidad única de condensar el mana en diversos materiales.

Garbabum fue el primer mago en pensar la magia como un arma utilizándola para crear mejor armamento, además de provisiones y refugio para los soldados del reino enano.

Fue tan notoriamente exitosa esta escuela durante la *guerra de las razas* que los elfos y humanos no tardaron en aprenderla y comenzar a transmitirla, fue sin duda una herramienta que definió el resultado de muchas de las guerras durante toda la primera era.

### 1-Orfebrería mágica (No se puede usar en combate)

1. **Reparación menor:** repara el filo de un arma o armadura de baja calidad
2. **Repara objeto mágico:** repara un arma o armadura que posea magia menor
3. **Reparación media:** repara el filo de un arma o armadura media
4. **Repara objeto mágico:** repara un arma o armadura que posea magia común
5. **Reparación de alta calidad:** repara el filo de un arma o alta calidad
6. **Repara objeto mágico:** repara un arma o armadura que posea magia mayor
7. **Mejorar arma:** Mejora el filo o la dureza de un arma en 1 (solo 1 vez en cada arma)
8. **Mejorar Báculo:** Mejora la magia o la voluntad de un arma en 1 (solo 1 vez en c/arma)
9. **Copiar Arma:** Crea un arma o armadura idéntica a la original (no mitril o piel de dragón)
10. **Copiar Báculo:** Crea un báculo o armadura de piel de dragón o mitril.

### 2-Provisiones:

Todos los hechizos de esteconjuro solo se pueden utilizar una vez por día y sus efectos duran 1 h por nivel delconjuro.

1. **Crear ración:** creas 1 ración de pan para alimentarte.
2. **Ración de Agua:** Creas ½ litro de agua (una ración) para beber. 1d10 de mana
3. **Creación de Banquete:** Puedes crear hasta 5 raciones de alimento que no sea carne.
4. **Crear vino:** creas 5 raciones de un vino suave o agua. Gasta 3d 10 de mana
5. **Crear carnada:** puedes crear cualquier tipo de alimento que conozcas en cualquier estado.
6. **Creación de Banquete mejorado:** crea hasta 10 raciones de alimento

**7. Comida milagrosa:** Con este conjuro el mago logra que 10 raciones de comida ya sea natural o invocada cure el 10% de la vida de un pj.

**8. Aguas de mana:** El mago crea una ración de agua azul fuerte que restablece el 50% de mana del mago. Tarda 5 turnos en castearla.

**9. Banquete de los héroes:** crea 15 raciones de comida cualquier personaje que se alimente de este banquete ganara +1 a todas las tiradas de combate

**10. Banquete de los dioses:** crea 20 raciones de comida quienes se alimenten de ellas ganaran +1 a todas las tiradas de combate y + 5 a todas las resistencias.

### **3-Imbuir Elementos**

La resistencia imbuida dura 1 día por nivel de mago, al menos de que se prepare con materiales de encantamiento.

1. El mago coloca hasta 5 de resistencias o daño elemental
2. El mago coloca hasta 10 de resistencias o daño elemental
3. El mago coloca hasta 15 de resistencias o daño elemental
4. El mago coloca hasta 20 de resistencias o daño elemental
5. El mago coloca hasta 25 de resistencias o daño elemental
6. El mago coloca hasta 30 de resistencias o daño elemental
7. El mago coloca hasta 35 de resistencias o daño elemental
8. El mago coloca hasta 40 de resistencias o daño elemental
9. El mago coloca hasta 45 de resistencias o daño elemental
10. El mago coloca hasta 50 de resistencias o daño elemental

### **4-Crear Objeto**

Todos los objetos realizados con este conjuro se desvanecen en 24 hs al menos de que el mana sea re-gastado para sostenerlo. Los objetos creados con este conjuro tardan 1 turno por nivel del hechizo, puede aumentarse en 1d10 el gasto de mana para crearlo más rápido. Por ejemplo, crear un objeto de nivel 7 en 7 turnos gasta 7d10 de mana, pero instantáneamente requeriría 14d10 de mana y realizarlo en 3 turnos requeriría 11d10 de mana.

1. El mago puede crear un objeto simple de 1 Kg hecho por materiales nobles (telas, cuero, madera, etc de baja calidad).
2. El mago puede crear un objeto simple de 2 Kg hecho por materiales nobles o trabajados.
3. El mago puede crear un objeto simple 10 Kg hecho por materiales nobles o trabajados combinados.
4. El mago puede crear un objeto poco complejo 25 Kg hecho por materiales nobles o trabajados combinado u orgánico.
5. El mago puede crear un transporte de 50 Kg hecho por materiales nobles o trabajados combinados.
6. El mago puede varios objetos hasta 100 Kg en total hechos por materiales nobles o trabajados.
7. El mago puede crear un objeto grande 200 Kg hecho por materiales puros.
8. El mago puede crear un objeto grande 300 Kg hecho por cualquier material común de calidad mayor.
9. El mago puede crear un objeto gigante 400 Kg y puede poseer un mecanismo complejo.
10. El mago puede crear un objeto enorme 500 Kg hecho con materiales poco comunes, en este caso el mago debe conocer el material, y el narrador podrá adicionar gastos de mana.

### **5-Refugio**

Todos los niveles de este conjuro gastan 50 puntos de mana por nivel del hechizo y duran 1 día, la casa no desparece siempre que el mago gaste al inicio de cada día el mana para mantenerla. Este no podrá ser regenerado durante ese día

1. Crea una pequeña habitación de madera con una cama.
2. Crea una casa de madera con 3 habitaciones con una cama cada una y un fogón
3. Crea una casa de madera con 5 habitaciones con una cama cada una, un fogón y un corral para 2 caballos

4. Crea una casa de madera con 5 habitaciones con una cama cada una, una chimenea, un establo para 5 caballos y un sector de cocina levemente equipado.
5. Crea una casa de piedra con 5 habitaciones con una cama cada una, una chimenea, un establo para 5 caballos y un sector de cocina equipado.
6. Crea una casa de piedra con 7 habitaciones con una cama cada una, una chimenea, un establo para 5 caballos, un sector de cocina equipado y un yunque con una fragua.
7. Crea una casa de piedra con 7 habitaciones con una cama cada una, una chimenea, un establo para 5 caballos, un sector de cocina equipado, un yunque con una fragua y una mesa de alquimia.
8. Crea una casa de piedra con 9 habitaciones con una cama cada una, una chimenea, un establo para 7 caballos, un sector de cocina equipado, un yunque con una fragua, una mesa de alquimia y una mesa de encantamientos.
9. Crea una casa de 2 pisos, de piedra, amurallada, con 11 habitaciones con una cama cada una, una chimenea, un establo para 7 caballos, un sector de cocina equipado, un yunque con una fragua, una mesa de alquimia y una mesa de encantamientos.
10. Crea una casa de 2 pisos, de piedra, amurallada, con 11 habitaciones con una cama cada una, una chimenea, un establo para 7 caballos, un sector de cocina equipado, un yunque con una fragua, una mesa de alquimia y una mesa de encantamientos. Además todos los personajes que descansen en ella recuperaran el total de sus puntos de vida al despertar.

### **6-Filo Arcano**

1. Añade 1 de daño al arma y genera 1 de daño a los materiales.
2. Añade 2 de daño al arma y genera 2 de daño a los materiales.
3. Añade 3 de daño al arma y genera 3 de daño a los materiales.
4. Añade 4 de daño al arma y genera 4 de daño a los materiales.
5. Añade 5 de daño al arma y genera 5 de daño a los materiales.
6. Añade 6 de daño al arma y genera 6 de daño a los materiales.
7. Añade 7 de daño al arma y genera 7 de daño a los materiales.
8. Añade 8 de daño al arma y genera 8 de daño a los materiales.
9. Añade 9 de daño al arma y genera 9 de daño a los materiales.
10. Añade 10 de daño al arma y genera 10 de daño a los materiales.

### **7-Alquimia**

(Se recomienda para este conjuro q el personaje posea conocimientos de ingeniería o herrería)

1. **Licuar:** Al tocar un objeto sólido el conjurador puede licuarlo. El gasto de mana y de turnos dependerá de la cantidad de sólidos que se quiera licuar.
2. **Solidificar:** Permite solidificar una sustancia líquida. El gasto de mana y de turnos dependerá de la cantidad de sólidos que se quiera generar
3. **Evaporar:** Permite pasar una sustancia líquida a su fase gaseosa. El gasto de mana y tiempo dependerá de la cantidad que se deseé evaporar.
4. **Condensar:** Permite condensar un gas a su estado líquido. El gasto de mana y tiempo dependerá de la cantidad de vapor que se deseé condensar.
5. **Sublimar:** Transmuta el gas en sólido o el sólido en gas. El gasto de mana y tiempo dependerá de cantidad de materia que se deseé sublimar.
6. **Malear Metal:** le permite al conjurador moldear el metal como si fuera barro espeso. El gasto es de 50 de mana por turno.
7. **Amargar:** mezcla 2 o más materiales. El gasto de mana y el material resultante dependerá de los materiales amalgamados.
8. **Transmutar:** cambia un material por otro conocido. El gasto de mana dependerá de que material desea ser transmutado.
9. **Crear:** mientras que tengas los materiales a disposición puedes crear cualquier objeto de tu conocimiento.
10. **Bioalquimia:** Ídem al nivel anterior pero permite crear materia orgánica como madera, carne, aceite etc.

## **8- Forharrim**

1. **Matillo:** Permite invocar un martillo de herrero que hace 1pt de daño por cada punto de herrería, pero posee 0 puntos de ataque. Dura 1d10 turnos.
2. **Invoker Piedra de Afilar:** El mago crea una piedra de afilar que aparece a unos pocos centímetros de su mano mientras que flota girando a gran velocidad.
3. **Invoker Yunque:** Invoca un yunque que añade +3 a la herrería.
4. **Piel de Amianto:** El conjurador se vuelve inmune al fuego por un turno. Debe consumir 25 puntos mana por turno para mantener el efecto.
5. **Aliento de la fragua:** El conjurador escupe fuego a 1m de distancia que genera, que genera 5d10 de daño y licua los metales con facilidad. Genera 1 de daño a las armas no metálicas y 2 puntos de daño a las armas metálicas. Gasta 50 de mana por turno.
6. **Invocación de la Forja:** El conjurador invoca una forja completa que dura 24hs.
7. **Moldear el metal:** Le permite al conjurador doblar los metales con la mano como si fueran masa.
8. **Invoker manufactura:** El mago puede invocar cualquier arma y armadura que haya forjado con la forja equipándose a asimismo instantáneamente.
9. **Maza de la Forja:** Como martillo de la forja, pero gana tanto daño y ataque como puntos se tengan en herrería. Se considera un arma de 2 manos. Dura 1d10 turnos.
10. **Manos de Orfebre:** El conjurador puede moldear el metal como su fuera arcilla. Gasta 50 pts de mana por cada turno que las manos de orfebre se mantengan en uso. También genera 1d6 de daño al equipo si se golpean armas y armaduras de metal con esteconjuro activo.

## **9- Intangibilidad**

Este conjuro permite que la materia sea temporalmente intangible, expresándose solo como una imagen patrón de la materia tangible original. En este estado otros cuerpos físicos atraviesan la materia intangible pero no lo hacen algunos tipos de energías como, la luz, la magia arcana, la energía espiritual etc. Se debe aclarar que el conjurar mientras esta intangible esta exceptuado de lanzar conjuros que requieran de sonido, ya que dado a su intangibilidad no podrá emitir sonido ni percibirlo.

1. **Carne Intangible:** Permite que el cuerpo del conjurador sea intangible, pero no así los objetos que porta o que no se consideran parte de organismo. Para poder volverse intangible el conjurador no debe encontrarse en movimiento. Gasta 10 de mana por cada turno adicional que desee mantenerse.
2. **Equipo Intangible:** Funciona exactamente igual que Carne Intangible pero el efecto extiende al equipo que porta el conjurador. Gasta 10 de mana por cada turno adicional que desee mantenerse
3. **Intangibilidad Errante:** El conjurador puede volverse intangible mientras su cuerpo se encuentra en una trayectoria, pero al hacerlo esta automáticamente se detiene y el conjurador permanece suspendido dado a que si no hay materia no existe una masa la cual la fuerza de origen pueda mover. Gasta 10 de mana por cada turno adicional que desee mantenerse
4. **Movimiento Intangible:** Permite al conjurador moverse mientras se encuentra intangible. Gasta 10 de mana por cada turno adicional que desee mantenerse
5. **Objeto Intangible:** El conjurador puede tocar un objeto y volverlo intangible por 1 turno. Al alejarse del objeto el conjurador deberá tenerlo dentro de su rango de visión y gastar 1d10 mana por turno para que el objeto permanezca intangible.
6. **Compañero Intangible:** El conjurador puede tocar un objetivo y volverse intangible con él al hacerlo no deberá desprenderse de él o el objetivo se volverá a materializar. Aplicarlo sobre un objetivo que se resiste al efecto requiere de superar una tirada de voluntad igual al doble de la voluntad original del objetivo.
7. **Objetivo Intangible:** El conjurador puede tocar un objetivo y volverse intangible con él pudiendo separarse de él, la tangibilidad y la intangibilidad se conservan de forma independiente. Aplicarlo sobre un objetivo que se resiste al efecto requiere de superar una tirada de voluntad igual al doble de la voluntad original del objetivo. Por cada turno que el objetivo desee permanecer intangible separado del conjurador gastara 5d10 de mana mientras que el conjurador gastara solo 1d10

8. **Intangibilidad Múltiples:** Como el nivel anterior pero se puede aplicar a múltiples objetivos a la vez.
9. **Intangibilidad Parcial:** El conjurador podrá hacer a su cuerpo o equipamiento parcialmente intangible, produciendo una intangibilidad localizada. El gasto de mana en cada caso es a discreción del narrador.
10. **Intangibilidad Tangible:** El mago puede tocar mover y afectar tanto a los seres como a los objetos intangibles siempre y cuando pueda percibirlos con alguno de sus sentidos. A este nivel el sonido y la voz son realizables para el conjurador intangible. Permanecer en este estado gasta 5d10 de mana por turno.

#### **10- Dureza Adamantina:**

1. **Endurecer Material:** Puedes concederle a un material 10 puntos de resistencia sin modificar sus propiedades. Gasta 1d10 por turno que se mantenga el efecto.
2. **Endurecer Objeto:** Le otorga a un objeto hasta 10 puntos de resistencia a un objeto. Gasta 1d10 de mana por turno que se mantenga el efecto.
3. **Endurecer Objetos:** Funcionan como “*Endurecer Objeto*” pero para objetos múltiples: Gasta 1d10 de mana por turno y objetos que se mantengan el efecto.
4. **Endurecer estructura:** Funciona Como endurecer objeto pero sobre una estructura: Gasta 5d10 de mana por turno que se mantenga el efecto. Puede añadirse costo adicional de acuerdo a al tamaño de la estructura.
5. **Endurecer la Carne:** La piel del conjurador se vuelve dura reduciendo un 20% todo tipo de daño realizado. Gasta 1d10 de mana por turno que se mantenga activo.
6. **Dureza Adamantina Menor:** Cualquier arma impactada contra un material endurecido con este conjuro recibe 1 de daño. Gasta 1d10 de mana adicional.
7. **Dureza Adamantina Pequeña:** Cualquier arma impactada contra un material endurecido con este conjuro recibe 2 de daño. Gasta 2d10 de mana adicional.
8. **Dureza Adamantina:** Cualquier arma impactada contra un material endurecido con este conjuro recibe 3 de daño. Gasta 3d10 de mana adicional.
9. **Dureza Adamantina Mayor:** Cualquier arma impactada contra un material endurecido con este conjuro recibe 4 de daño. Gasta 4d10 de mana adicional.
10. **Dureza Adamantina Menor:** Cualquier arma impactada contra un material endurecido con este conjuro recibe 5 de daño. Gasta 5d10 de mana adicional.

#### **Natural**



Sin duda alguna la escuela más antigua de todas y una de las más misteriosas. Enseñada principalmente por los elfos que habitaban los bosques fuera de las grandes comunidades, se cree esta magia fue enseñada por los mismos espíritus elementales y de la naturaleza. Se cree que en su comienzo solo los druidas la conocían y que con el tiempo los magos Elfos con mayor empatía por el reino natural comenzaron a estudiarla con la guía de los propios Druidas y Elementales.

En esta escuela se transmite el conocimiento y la fuerza de acción de la naturaleza entendida como una fuerza imparable de creación y destrucción. A pesar de la actual popularidad de sus conjuros se cree que solo se conoce de ella una pequeña parte pues es sabido que la verdadera fuerza de los elementos parece

estar escondida en casi todas las criaturas vivientes y los conjuros de esta escuela parecieran palidecer frente a los verdaderos usuarios del *Poder Elemental*.

### **1-Conjuro de Agua**

1. **Conjurar agua:** El mago crea 5L de agua por nivel de conjuro.
2. **Burbuja de agua.** El mago puede encerrar un objeto pequeño en agua y trasladarlo de lugar un máximo de la inteligencia del mago.
3. **Chorro de agua:** El mago lanza una línea de agua que hace 3d10 de daño.
4. **Muro de agua.** El mago crea una pared de agua enfrente suyo que absorbe 20 de daño.
5. **Mascara de agua.** El mago crea una máscara que le permite respirar bajo el agua.
6. **Mimetismo:** El mago puede mimetizarse en el agua (hacerse invisible) durante un máximo de la inteligencia del mago. Gasta 5d10 de mana.
7. **Escudo de agua.** El mago crea a su alrededor de él un escudo de agua que resiste el daño en 35 (no es acumulable) dura hasta que termine el combate.
8. **Muro de agua mejorado:** Creas un muro cóncavo de un radio de 2, que absorbe el daño en 50.
9. **Prisión de agua:** El mago puede encerrar a un pj en una prisión de agua, hace 5d10 de daño de agua durante la cantidad de turnos que lo indique la inteligencia del mago. Tarda un turno en conjurarlo.
10. **Diluvio:** El mago conjurar una fuerte lluvia que impide el lanzamiento de flechas, penaliza la destreza en 15 en un área de 10x10.

### **2-Conjuro de viento**

1. **Brisa:** levanta una brisa durante 5 turno, reduce un 10% el daño de las flechas, reduce el 50% de ataque en las flechas
2. **Soplar:** conjurador sopla y el viento levantado genera reducción de la visión durante un turno el ataque, físico y mágico baja en (+2 por cada nivel del conjuro).
3. **Escudo de Viento:** para acercarse al mago se necesita superar una tirada de x de destreza (un d10 + des ) las flechas y conjuros tienen un 50% de probabilidad de desviarse, 1d10 de mana
4. **Torrente de aire:** el torrente de aire genera un viento muy fuerte que impide el próximo ataque enemigo, 2 d10 de mana.
5. **Navaja de viento:** es un viento concentrado cortante genera 5d10 de daño perforante, gasta 3d10 de mana y tarda 3 turnos de enfriamiento
6. **Sudestada:** La sudestada es viento que se conjura y dura una "x" cantidad de turnos y reduce el daño físico y mágico de todos los proyectiles en 10+int del mago todos los turnos que dure la sudestada, gasta 10 de mana. El mago debe mantener el hechizo.
7. **Torbellino:** genera un torbellino que aturde un turno y daña 3d10 gasta 5d10 de mana.
8. **Barrer:** eleva a los enemigos por el aire, sacándolos del área de combate, el gasto de mana y casteo depende del peso es progresivo y acumulativo
9. **Tornado:** hace 5 d10 de daño expandido en un área de 1m de radio.
10. **Huracán:** hace 5 d10 de daño expandido dura en un radio de 2m, 3 turnos.

### **3-Conjuro de tierra**

1. **Pared de tierra:** levanta una pared de tierra, da + 1 de defensa, resiste 50 de daño.
2. **Fisura:** genera fisuras en el piso que reducen la destreza en 4
3. **Mover rocas:** mueves 10 kg de rocas por cada 10 puntos de mana gastados.
4. **Excavar:** permite enterrarte 3m bajo tierra y salir a 3m de distancia.
5. **Refugio Pétreo:** permite encerrarte en un refugio de rocas, el refugio posee 5d10 mas magia de vida, al perderla el refugio se destruye.
6. **Potenciar:** todos los conjuros anteriores ganan + 1 por nivel de conjuro de tierra.
7. **Sismo:** 1d10 + 3, aturde a todos los pj a 10 m a la redonda y hace una puntuación de magia de daño físico
8. **Jaula de piedra:** puedes encerrar tantos enemigos como nivel del conjuro (500 de vida)
9. **Iceberg de Roca:** Hace 9d10 en una línea de 2,5m

10. **Terremoto**: hace 10d10 de daño físico en un área de 5x5.

#### **4-Fuego**

1. **Flama**: 1d10 de daño de fuego
2. **Llamarada**: 2d10 de daño de fuego
3. **Cono de fuego**: 3d10 daño de fuego en forma de cono (amplitud 4)
4. **Línea de Fuego**: 4d10 de daño de fuego en forma de línea (amplitud 6)
5. **Muro de fuego**: hace 5d10 de daño de fuego cada vez que se cruza la pared (amp. 4)
6. **Columna de fuego**: hace 5d10 de daño altura 5m, distancia = inteligencia
7. **Lanza llamas**: hace 3d10 de daño por cada turno propio y del oponente, mientras se encuentre en un rango de 6 de distancia
8. **Bola de fuego**: Hace 5 d10 de daño de fuego en un área de 3x3c gasta 6d10 de mana
9. **Cono maximizado de fuego**: 5d10 daño de fuego en forma de cono hace 1d4 de daño a los equipos. (Amplitud 5)
10. **Incinerar**: El mago genera 80 de daño de fuego en un radio de 5m a partir de él los objetos que permanezcan en el área reciben 1 de daño.

#### **5-Conjuro de rayo**

1. **Chispas**: genera un puñado de chispas eléctricas 1d6
2. **Descarga**: Genera una descarga eléctrica que daña 1d12 de daño de rayo
3. **Estática**: tu cuerpo genera una estática que daña 1d10 a quien te toque. Dura un turno por nivel de mago
4. **Rayo**: daña 3d12 de daño eléctrico
5. **Pulso eléctrico**: Tu cuerpo genera un pulso electrizante que daña 3d12 a todos los que se encuentren en un radio de 3m
6. **Cadena de rayos**: Disparas un rato que infinge 3d12 de daño eléctrico y rebota 1d6 veces a 2,5m de distancia.
7. **Cargar voltaje**: cargas 1d10 de daño eléctrico por turno que permanezcas casteando, gastas 1d10 de mana por turno, esta carga se sumará a tu siguiente conjuro de rayo.
8. **Esfera de shock**: Lanza una esfera de rayo que infinge 6d12 de daño eléctrico. Lanza 1d10 + Magia contra res al viento, si el oponente no lo supera termina aturrido un turno. Enfriamiento 5 turnos.
9. **Movimiento eléctrico**: El mago avanza el doble de sus movimientos transformado en un trueno que infinge 3d12 de daño eléctrico. Lanza 1d10 + Magia contra res al viento, si el oponente no lo supera termina aturrido un turno
10. **Descarga total**: genera 10d10 de daño eléctrico en un radio de 10m todos los pj en rango incluyendo al mago, quedan paralizados 1d10 turnos si entra el daño eléctrico. Debes haber lanzado 10 hechizos de electricidad previos a la activación de este conjuro.

#### **6-Conjuro de hielo**

1. **Brisa fría**: Hace 1d10 de daño de frío.
2. **Misil de Hielo**: Hace 2d12 de daño de frío. Gasta 2d12 de mana
3. **Cono de frío**: Hace 2 d12 de daño de frío y penaliza en uno
4. **Aguja de hielo**: Hace 3d10 de daño de frío y penaliza en uno
5. **Ventisca**: Hace 3d12 de daño de frío y penaliza en uno (cono de 5 casillas)
6. **Tormenta fría**: (Continua) Hace 2d10 de daño de frío por turno en un área de 10x10 que este activa, resta -3 a la destreza de todos los pj en el área, gasta 3d10 de mana por turno.
7. **Manto de Frío**: Reduce el movimiento, el ataque y la magia en 5 en un radio de 5, si se pasan 3 turnos dentro de él genera 1d10 de daño de frío y reduce la destreza en uno.
8. **Estaca de Hielo**: Creas 1d10 de estacas de hielo, que hacen 1d6 de daño de frío cada una
9. **Golem de hielo**: Vida: 200 Daño: 9d10 Ataque: 9d10 Magia: 30 Defensa: 9d10 Vol.:70. Gastar un turno en conjurarlo, gasta el máximo de mana.
10. **Esfera de hielo**: Hace 10d10 daño de frío si infinge más de 50 puntos de daño te congela por completo.

#### **7-Solar**

- Misil de fuego:** Lanza un  $1d10 + 1d6$  de daño de fuego y gasta  $1d10 + 1d6$  de mana.
- Solárium:** crea una esfera de calor (parecida al fuego) q se lanza al convocarse. Genera  $2d10 + 1d6$  de daño de fuego y gasta  $2d10 + 1d6$  de mana.
- Objeto solar:** cualquier objeto no mágico lo colma de un calor intenso y cualquiera que lo agarre se hace  $3d10$  de daño de fuego no hace efecto en el que lo convoca.
- Proyectil solar:** crea una especie de daga solar con calor mas intenso que el fuego causa  $4d12$  de daño gasta  $5d10$  de mana.
- Calentar:** crea en el ambiente un calor que causa en los pj menos 5 de daño no absorbibles (a excepción de la inmunidad al fuego) por turno, mientras te encuentres en el radio  $10x10$  es continuo, gasta  $1d10$  por turno.
- Calor:** sube el daño en 15 la próxima vez que use un conjuro solar,  $2d10$ .
- Esfera calórica:** Encierra al pj en una esfera de calor durante 3 turnos que hace  $2d20$  de danio por turno, el pj usa  $3d20$  de mana. (este conjuro no se puede usar por 10 turnos) la esfera ocupa un radio de 2.
- Rayo solar:** 3 turnos de casteo, hace  $8d10$  de danio y gasta  $8d10$  de mana, ocupa 3 casillas de ancho
- Mega Solárium:** Lanza una esfera de calor que hace  $8d10$  de daño, cuando explota cae a  $\frac{1}{2}$  m de distancia alrededor de  $5x5$  y cuando se pisa hace  $2d10$  de daño (dura 3 turnos), gasta  $9d10$  de mana.
- Sol:** Toma 2 turnos el conjurarse crea un cono solar que hace  $7d10$  de daño y activa la habilidad quemar (este pj continua haciéndose daño por 5 turnos,  $3d10$  de daño que no se puede absorber),  $10d10$  de gasto de mana.

### **8-Dominios de Las Plantas:**

- Hablar con las plantas:** puedes comunicarte con las plantas.
- Enredadera:** El pj puede manipular alguna especie de enredadera que tenga cerca y usarla a su gusto, gasta  $1d10$  de mana.
- Frutos milagrosos:** Crea un árbol que genera  $1d20$  frutas que restablecen 1 punto de vida por cada nivel del conjurador. Gasta 10 puntos de mana por fruto obtenido.
- Levantar Raíces:** Las raíces se elevan desde debajo de la tierra entorpeciendo el avance enemigo en un radio de 10 a partir del conjurador, Reduce en 5 el movimiento t el ataque del oponente. Dura una ronda cada 5 niveles del conjurador.
- Florecer:** el pj crea 3 plantas en cualquier lugar mientras estén en el rango de  $10x10$  y estas a su vez tienen un rango de  $4x4$ , liberan unas esporas con veneno q hacen  $40$  de daño de pestilencia cuando impactan y sigue actuando el veneno 2 turnos más haciendo  $1d10$  por turno se gasta  $5d10$  de mana.
- Zarcillos espinosos:** Crea  $1d4$  zarcillos desde el suelo que atacan durante tu turno, poseen 30 de ataque, 5 de daño por cada nivel del conjuro, 50 de vida y un alcance de 5 pasos. Solo se puede tener un set de zarcillos a la vez
- Fusión Arbórea:** El conjurador puede fusionarse a un árbol ya sea para ocultarse o pasar la noche. El conjurador no podrá usar otras habilidades que no sean las de este conjuro y podrá des-fusionarse a voluntad. Si el árbol en el que el conjurador se encuentra es destruido este recibe la mitad del daño infligido al árbol mas todo otro daño que haya superado la vida del árbol.
- Reforestar:** El conjurador podrá hacer crecer los siguientes tipos de árboles.  
Sauce llorón: Vida: 50 Possee 5 d20 enredaderas con 20 de fuerza. Altura: 6 m  
Roble: Vida: 500 Altura: 20 m Absorbe 10 de todo tipo de daño.  
Ombú: 2d4 Troncos de 100 de vida Altura: 10 m  
Jacaranda: Vida: 100 Altura: 15 m Al crecer aumenta el carisma en 1 y resta 1 penalizador durante 3 turnos. (Todos los Arboles poseen: 10 de resistencia a la tierra, 50 al rayo y agua y -30 al fuego.)  
**9. Raíces Abrazadoras:** Las raíces se levantan sujetan al enemigo, poseen 50 de ataque, y 25 de fuerza.

Pero son incapaces constreñir al enemigo.

**10. Matorral Espinoso:** el PJ se rodea con arbusto espinosos, radio de 1, cualquier enemigo que ataque al conjurador en este estado será atacado por el manto de espinas. El matorral espinoso devuelve un ataque de 3d10 de daño, tiene un alcance de 20 pasos y posee 300 de vida se conjura en un turno. Gasta 100 de mana.

## **9- Clima**

1. **Nublar:** El conjurador invoca la aparición de nubes opacando el sol y reduciendo la temperatura del ambiente. Gasta 50 puntos de mana y tarda entre 1 y 3 horas de acuerdo al clima reinante en el lugar.
2. **Lluvia:** El conjurador invoca una leve lluvia que durara 12 hs. Gasta 100 puntos de mana y tarda entre 1 y tres horas de acuerdo al clima reinante en el lugar.
3. **Agua Nieve:** El conjurador invoca una leve lluvia de agua nieve que durara 12 hs, genera 5 de daño de frio por turno. Gasta 100 puntos de mana y tarda entre 1 y tres horas de acuerdo al clima reinante en el lugar.
4. **Granizo:** El conjurador invoca una lluvia de granizo que durara 12 hs, genera 20 de daño de frio por turno. Gasta 100 puntos de mana y tarda entre 1 y tres horas de acuerdo al clima reinante en el lugar.
5. **Despejar:** Permite calmar el clima. Se gasta 25 de mana por nivel de *Clima* que se deseé despejar y se tarda 1 minuto por nivel de *Clima* que se deseé despejar.
6. **Tormenta:** El conjurador invoca una tormenta que durara 24 hs, genera 30 de daño de frio por turno, 30 de daño de agua y 30 de daño de viento. Gasta 150 puntos de mana y tarda entre 1 y tres horas de acuerdo al clima reinante en el lugar.
7. **Ola de Calor:** Se produce una súbita elevación de la temperatura, evaporando el agua y sacando las plantas, aumenta la necesidad de consumo de agua al doble y genera 5 de daño de fuego inabsorbibles por hora a todos los organismos biológicos, durando de 1 a 3 dias. Gasta 150 puntos de mana y tarda entre 1 y tres horas de acuerdo al clima reinante en el lugar.
8. **Clima Perdurable:** Extiende la duración de cualquiera de los conjuros anteriores a 1 dia por cada 25 puntos de mana invertidos no pudiendo ser renovados hasta que finalice el efecto.
9. **Lluvia torrencial:** El conjurador invoca una lluvia que durara 12 hs, realizando 50 de daño de frio cada 5 turnos. Gasta 150 puntos de mana y tarda entre 1 y tres horas de acuerdo al clima reinante en el lugar.
10. **Tifón/Huracán:** Invoca una tormenta que genera 50 de daño de rayo, 50 de daño de agua y 100 de daño de viento por turno, dura 12 horas. Gasta 250 puntos de mana y tarda entre 3 y 5 horas en realizarse.

## **10- Dominio de las Bestias**

(Algunos animales con gran empatía a sus amos, con una inteligencia superior a 5 y/o de gran tamaño podrán resistirse a estos efectos)

1. **Lengua Animal:** Te permite utilizar el lenguaje de algún animal para comunicarte con él. Gasta 1d10 de mana por cada 15 segundos.
2. **Lengua Homínida:** Le permite a un animal hablar un idioma que el conjurador conozca. Gasta 1d10 de mana por cada 15 segundos, si se gastan 100 de mana se conserva durante 24 horas.
3. **Dominio Animal:** Le permite al mago manipular una acción de una animal, siempre y cuando no haga peligrar la vida del animal en forma directa. Gasta 10 de mana por acción.
4. **Semblante Salvaje:** Puede ahuyentar a un animal o calmarlo. Gasta 30 puntos de mana.
5. **Traspaso de Conciencia:** El conjurador puede poseer el cuerpo de una animal mientras su cuerpo queda inmóvil. Gasta 20 puntos de mana cada hora.
6. **Gran llamado:** El conjurador puede hacer un llamado a todos los animales a 25m alrededor de él los cuales se acercaran (siempre que les sea posible) pero no necesariamente obedecerán. Gasta 50 puntos de mana.

mana

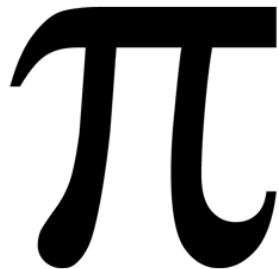
7. **Dominio de la Manada:** Puedes dar una orden a un conjunto de animales de la misma especie (o similares), la manada intentara cumplir con una orden específica durante 2d4 turnos. Gasta 100 de mana y puede ser renovado 1d4 turnos por 50 puntos de mana.

8. **Dominar a las Bestias Mágicas:** Te permite utilizar las habilidades anteriores sobre criaturas mágicas. El gasto de mana se adiciona al conjuro original y será establecido por el narrador de acuerdo a la criatura mágica sobre la cual se desea aplicar el conjuro.

9. **Tomar la Conciencia de Manada:** Puedes fundir tu mente de la misma forma que en “Traspaso de la Conciencia” y aplicarlo sobre una manada de animales de la misma especie. Gasta 50 de mana por turno.

10. **Señor de las Bestias:** Los animales te verán como a un líder alfa incuestionable y te protegerán a costa de su vida mientras mantengas el conjuro activo. Gasta 50 de mana por turno.

## Mente y Alma



Esta escuela es, entre los magos más sabios y reconocidos, la más peligrosa de todas. Si bien es bastante común el estudio de esa escuela quienes la estudian deben adentrarse en los infinitos misterios de la mente y se cree que muchos magos han terminado completamente locos o en estado vegetativo por el uso de esta magia. Esta escuela al igual que otras fue creada por los Elfos Antiguos, dado que sus viejos y desgastados cuerpos ya poca libertad le permitían, por ello se vieron obligados a expandir el poder de sus mentes más allá de sus cuerpos. En la actualidad se cree que para alcanzar alguna vez el estatus de Elfo Antiguo se debe tener un gran y claro dominio sobre esta escuela. De todas las escuelas de magia es la escuela de mente la única que puede prescindir de los componentes quinéticos para lanzar un conjuro.

### 1-Distorsión Mental

1. **Control:** Manejas la mentalidad de un mamífero chico o lagarto (1 turno)

2. **Pensamiento:** Genera en otro humanoide un pensamiento de atracción sobre el que convoca el conjuro.

3. **Inhibir:** Genera en un humanoide o criatura un arrepentimiento de su acción mientras sea de ataque.

4. **Confusión:** Crea una confusión en un objetivo y tira 1d10 si sale 5 o menos el pj no hace nada por 2 turnos y si es mayor de 5 atacara aleatoriamente.

5. **Daño directo:** Un pj se causa daño así mismo tirando 3d10, el daño es directo.

6. **Convocar Ilusión:** El conjurador que lanza este conjuro crea una ilusión en la mente del atacante y crea en él una ilusión sobre (algo o alguien) gasta 3d10 de mana dura 3 turnos convocado.

7. **Convocar Ilusiones:** el jugador crea 5 ilusiones de él perfectamente iguales, las figuras pueden moverse, pero no realizan acciones de ataque ni conjuros. Gasta 5d10 de mana.

8. **Control:** El personaje controla a otro durante 3 turnos y pude obligarlo a hacer acciones que no impliquen riesgos para su vida o de sus aliados, gasta 7d10 de mana.

9. **Golpe mental:** El jugador crea en el enemigo el sentimiento de sufrimiento hace 6d10 por turno tarda 3 turnos en castearse y tiene un rango de 20x20 y tarda 2 turnos en irse.

10. **Convocar reflejo:** El jugador crea 2 copias perfectas de él mismo con sus mismas habilidades estos

permanecen en campo 3 turnos y solo hacen la acción que hizo el original al mismo tiempo tarda 2 turno en enfriarse y gasta 5d12 de mana. Solo hacen la mitad del daño original del mago.

## **2-Dormir**

1. **Dormir:** duerme a un PJ.
2. **Dormir en área:** duerme un PJ. y aledaños.
3. **Dormir en masas:** duerme a todos los PJ. en un área pequeña
4. **Dormir en masas mejorado:** duerme a todos los PJ en un área mediana
5. **Trance:** duerme a criaturas que no duermen pero que sean capaces de agotarse o desmayarse.
6. **Ver sueño:** ve los sueños de un PJ, no gasta mana
7. **Caminar entre los sueños:** permite caminar y participar en los sueños de un PJ.
8. **Pesadillas:** Hace un d10 de daño x turno que este dormido
9. **Sonámbulo:** controla totalmente un pj mientras duerme
10. **Mundos de sueños:** Creas un mundo de sueños al que te retiras mientras duermes, tú lo controlas totalmente (se lanza con el 50% de tu magia)

## **3-Telekinésia**

1. El mago puede mover hasta 10 Kg con la fuerza de su mente, realiza 1d10 de daño. 1d10 de mana
2. El mago puede mover hasta 20 Kg con la fuerza de su mente, realiza 2d10 de daño. 2d10 de mana
3. El mago puede mover hasta 30 Kg con la fuerza de su mente, realiza 3d10 de daño. 3d10 de mana
4. El mago puede mover hasta 40 Kg con la fuerza de su mente, realiza 4d10 de daño. 4d10 de mana
5. El mago puede mover hasta 50 Kg con la fuerza de su mente, realiza 5d10 de daño. 5d10 de mana
6. El mago puede mover hasta 100 Kg con la fuerza de su mente, realiza 1d10 de daño en un área de 2,5m de radio alrededor del mago. Gasta 50 de mana.
7. El mago puede mover hasta 200 Kg con la fuerza de su mente, realiza 2d10 de daño en un área de 2,5m de radio alrededor del mago. Gasta 100 de mana.
8. El mago puede mover hasta 300 Kg con la fuerza de su mente, realiza 3d10 de daño en un área de 2,5m de radio alrededor del mago. Gasta 150 de mana.
9. El mago puede mover hasta 400 Kg con la fuerza de su mente, realiza 4d10 de daño en un área de 2,5m de radio alrededor del mago. Gasta 200 de mana.
10. El mago puede mover hasta 500 Kg con la fuerza de su mente, realiza 5d10 de daño en un área de 2,5m de radio alrededor del mago. Gasta 250 de mana.

## **4-Tele Transportación**

1. El mago se tele porta a 1m de distancia en cualquier dirección. 1d10 de mana
2. El mago se tele porta a 2m de distancia en cualquier dirección. 2d10 de mana
3. El mago se tele porta a 3m de distancia en cualquier dirección. 3d10 de mana
4. El mago se tele porta a 4m de distancia en cualquier dirección. 4d10 de mana
5. El mago se tele porta a 5m de distancia en cualquier dirección. 5d10 de mana
6. El mago y un grupo chico se tele porta a 5m de distancia en cualquier dirección. 50 de mana
7. El mago se tele porta hasta una ciudad o sitio conocido dentro de un mismo plano. 100 de mana
8. El mago puede tele portar un grupo chico a una ciudad o sitio conocido dentro del mismo plano. 150 de mana
9. El mago puede tele portar a un grupo masivo de personas. Gasta mana a discreción del Máster. 200 de mana
10. El mago puede tele portar a un gran grupo e incluso a una estructura como una casa o torre. Gasta mana a discreción del Máster. 250 de mana

## **5-Telepatía**

- Transmitir:** Puedes infundir una idea sencilla a un objetivo como si fuera una voz subconsciente. Gasta 1d10 de mana por cada frase.
- Lectura Mental:** Puedes leer superficialmente las ideas que un objetivo tiene en su mente en ese instante. Gasta 1d10 de mana.
- Lazo Psíquico:** Te une psíquicamente a un aliado dentro de tu rango de visión tú y el objetivo en cuestión tendrán mutuo acceso a sus respectivas mentes. Gasta 1d10 por turno.
- Entrelazado psíquico:** Igual que lazo psíquico, pero se aplica a un enemigo.
- Proteger la Mente:** El conjurador podrá lanzarse un hechizo de protección mental que dura 24 hs pero ningún hechizo que afectara a la mente del conjurador pero tampoco se podrán lanzar conjuros de Telepatía.
- Transmitir en Masa:** permite infundir un pensamiento o idea en varios objetivos. Gasta 1d10 por cada objetivo al que se le desea infundir la idea.
- Lectura de mente en masa:** permite al conjurador leer la mente de muchos objetivos a la vez debe superar una tirada de concentración igual a 10+la cantidad de mentes leídas para poder distinguir a quien le pertenece un determinado pensamiento.
- Lazo psíquico en masa:** te une psíquicamente a varios aliados y sigue las mismas reglas que el nivel 3 gasta 1d10 por cada persona que desea tener en el lazo psíquico.
- Telepatía remota:** puedes contactar de forma remota con cualquier persona que ya haya estado en un lazo psíquico a cuál distancia que este se encuentre. 5d10 de mana
- Telepatía remota en masa:** puedes unir a cualquier cantidad de personas conocidas en un lazo psíquico sin importar a cuanta distancia se encuentren los objetivos. 5d10 de mana por persona.

## 6- Conciencia

- Conciencia:** dota a un objeto de conciencia es decir el objeto toma conciencia de sí mismo sin embargo es incapaz de pensar.
- Crear pensamiento:** Crea un pensamiento simple y repetitivo que se fija a un objeto.
- Patrón de Pensamiento:** Crea una guía de pensamiento en base a condiciones simples.
- Crear Obediencia:** El objeto puede interpretar órdenes simples de su usuario.
- Telepatía:** Se establece como mínimo el nivel 3 de Telepatía entre el objeto y el usuario.
- Concebír:** El objeto puede concebir pensamientos propios muy precarios.
- Complejizar la Conciencia:** El objeto tendrá un equivalente a 1 puntos de inteligencia y comienza a tener emociones.
- Complejizar la conciencia II:** El objeto tendrá un equivalente a 3 puntos de inteligencia
- Complejizar la conciencia III:** El objeto tendrá un equivalente a 5 puntos de inteligencia
- Independencia:** El objeto cobra personalidad y mente propia en todos los sentidos. Si bien puede sentir cierto afecto a su creador este también puede independizarse por completo.

## 7-Spiritus

- Visión del más allá:** Permite al conjurador ver espíritus, pero no permite la comunicación con ellos. Gasta 5 puntos de mana por turno que permanezca activa.
- Vos del más allá:** Permite al conjurador hablar y escuchar o interpretar el pedido de los espíritus. Al activarse se acopla con “Visión del mas allá” y gasta 10 de mana por turno activo.
- Círculo de protección espiritual:** Impide el ingreso o egreso de espíritus, de nivel igual o inferior al nivel del conjuro, dentro del círculo. El nivel del círculo es igual al nivel del conjuro, puede tener cualquier tamaño, pero el conjurador debe tomarse el tiempo para dibujarlo y gasta 1d10 por nivel del círculo.
- Imbuir objeto:** Este conjuro permite crear una imagen del mismo objeto en el mundo espiritual. El gasto de mana dependerá del tamaño y nivel del objeto que se desea encantar. Además, dicho objeto se considerará encantado con un conjuro de nivel 4.
- Expulsar espíritu:** Envía a un espíritu de regreso al otro lado de la Umbra, el nivel del espíritu expulsado debe ser del mismo nivel o inferior al nivel del conjuro y siendo el gasto de mana igual a 1d10 por nivel del conjuro.

**6. Rechazar espíritus:** Todos los espíritus son alejados a 2,5 metros del conjurador además estos no pueden acercarse ni rechazar el conjuro con su voluntad. Este hechizo rechaza espíritus de hasta nivel 50 y gasta 100 puntos de mana por turno.

**7. Cañón Espiritual:** El espiritista reúne energía espiritual por turno cada turno añade 1 punto de daño por punto de concentración de daño de la energía que posean los entes espirituales del lugar. Cada turno de conjuración gasta 10 puntos de mana.

**8. Alzar el Velo:** El conjurador levanta el velo entre la umbra y el mundo físico y puede acceder de forma astral a este mundo. El cuerpo entra en estado de sueño profundo hasta que su cuerpo astral regresa a su cuerpo físico.

**9. Alzar el Velo Ajeno:** El conjurador puede levantar el velo para otra persona.

**10. Cruzar a la Umbra:** Permite cruzar de forma física a la Umbra.

## **8- Dominación**

**1. Influir la Mente:** Puedes darle a un objetivo una orden sencilla de una palabra y que no implique riesgo alguno. El objetivo ejecutara la orden de forma inconsciente, pero si algo le hiciera tomar conciencia el efecto se detendría.

**2. Implantar la Orden:** Puede realizar una serie de ordenes simples y que no implique riesgo alguno, pero a diferencia del conjuro anterior el objetivo esta de alguna manera totalmente convencido del acto a realizar, y hasta intentara justificar sus actos.

**3. Borrar un Recuerdo I:** Puedes borrar un recuerdo puntual de la mente del objetivo que haya transcurrido la última hora. (El conjurador debe conocer el recuerdo)

**4. Ordenar:** Da una orden al objetivo el cual llegara hasta luchar por el o defenderlo siempre y cuando el combate no sea una derrota segura, se realice en contra de sus seres queridos o creencias. El objetivo podrá sobreponerse a este efecto superando una tirada enfrentada de *moral + nivel del conjuro* contra *1d10 + moral*.

**5. Forzar la Orden:** Da una orden al objetivo el cual llegará hasta luchar por el o defenderlo siempre y cuando el combate no sea una derrota segura. El objetivo podrá sobreponerse a este efecto superando una tirada enfrentada de *moral + nivel del conjuro* contra *1d10 + moral*.

**6. Borrar un Recuerdo II:** Puedes borrar una hasta una escena de la mente del objetivo que haya transcurrido el último mes. (El conjurador debe conocer el recuerdo)

**7. Recuperar Memoria:** El conjurador puede devolver una memoria robada de forma mágica por más vieja que sea. La dificultad para recuperar la memoria dependerá de la cantidad de memoria borrada y del nivel conjuro usado para borrarla. El gasto de mana dependerá de lo que establezca el Narrador.

**8. Posesión:** El conjurador podrá transferir su mente al cuerpo del personaje objetivo que se encuentre presente, dejando su cuerpo inanimado y controlando todas las acciones del objetivo durante 1d4 hs. Debe realizarse una tirada de *1d10 + moral* contra *1d10 + moral* del objetivo, esta tirada deberá repetirse cada vez que el conjurador intente lastimar a al objetivo o a algún/a persona o pertenencia de particular valor para el objetivo. Gasta 100 puntos de mana, y se adicionaran 10 puntos tras cada intento de posesión (o de sostener la posesión) sobre el mismo objetivo en el mismo día. El objetivo es plenamente consciente de las acciones de su manipulador.

**9. Borrar un Recuerdo III:** Puedes borrar hasta 1 día completo de la mente del objetivo que haya transcurrido el último año. (El conjurador debe conocer el recuerdo)

**10. Posesión Absoluta:** Funciona igual que “Posesión” con la diferencia de que dura hasta 24 hs y el objetivo no recuerda lo sucedido. Además puede aplicarse a distancia sobre un objetivo que anteriormente fuera víctima de “Posesión” o “Posesión Absoluta” pero por una gasto de 200 puntos de mana.

## **9-Senda de la Mente Libre**

**1. Halo Intuición:** A manera de intuición el mago puede percibir la presencia de un objeto o persona incluso impedido de todos sus sentidos en un radio de 0,5m por nivel de conjuro. Gasta 1d10 de mana por turno, 50 de mana por escena o 100 de mana por día desactivándose durante el sueño o la inconciencia.

- 2. Percibir la Mente Manifiesta:** El conjurador puede percibir la presencia de otras mentes en un radio de 0,5m por nivel de conjuro, pudiendo reaccionar ante posibles ataques psíquicos. Gasta 1d10 de mana por turno, 50 de mana por escena o 100 de mana por día desactivándose durante el sueño o la inconciencia.
- 3. Proyección Astral:** Abandonando su cuerpo físico el mago puede desplazar su mente (cuerpo energético/ alma) hasta 1m por nivel de conjurador. Gasta 1d10 por cada turno que deseé permanecer fuera de su cuerpo.
- 4. Proyección Temporal:** El conjurador puede ver lo ocurrió en el pasado de un área determinada. El gasto de mana quedara a consideración del Narrador y dependerá de que tan atrás en el tiempo se deseé ver, con cuánto detalle y que tan disponible esté la memoria energética.
- 5. Visión Astral:** Permite al mago ver y oír a los seres del plano astral. Gasta 10 de mana por turno que permanezca activa.
- 6. Proyección Temporodimensional:** El conjurador puede desprender su cuerpo energético de su cuerpo físico y desplazarlo entre las dimensiones, tiempos y espacio. El gasto mínimo de mana será de 100 más cualquier valor adicional definido por el narrador.
- 7. Halo de percepción:** Funciona como la combinación de “*Halo de Intuición*” y “*Percepción de la Mente Manifiesta*”. Gasta 1d10 de mana por turno, 50 de mana por escena o 100 de mana por día desactivándose durante el sueño o la inconciencia.
- 8. Extradición Mental:** Este conjuro le permite al mago proyectar su mente fuera del cuerpo y hacerla residir en un objeto o persona. La mente intrusa siempre será subyugada por la mente original cayendo al inconsciente pero prevalecerá en los objetos pudiendo dominar los movimientos naturales de estos y tomará a un ser consiente tras su inconciencia (no incluye el sueño). Gasta 100 puntos de mana y necesitará 100 de mana para volver.
- 9. Instrucción Mental:** Permite al conjurado ingresar al laberinto de la mente de un objetivo teniendo acceso a los diferentes niveles de la mente humanoide. Gasta 50 puntos de mana por cada individuo que se deseé ingresar a la mente objetivo. El gasto de mana para salir dependerá del narrador y de que tan profundo en la mente se halla ingresado.
- 10. Expulsar la mente:** Permite expulsar la mente de un individuo de un cuerpo. Si la mente que se desea expulsar es usuaria original de ese cuerpo se deberá superar el doble de su voluntad y gastar el doble de mana. Gasta 1d10 de mana por nivel de la mente a expulsar.

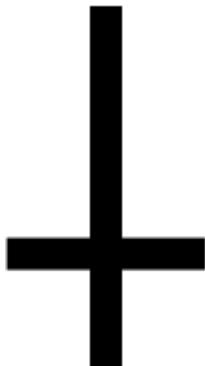
## **10- Dominio de la Mente**

- 1. Alivio:** La mente ahoga el dolor borrando los penalizadores por un turno. Gasta 1d10 por turno
- 2. Toque Anestésico:** Al igual que “*Alivio*” solo que sobre otro objetivo y dura 1d4 turnos. Gasta 1d10
- 3. Mente en Calma:** Los efectos del medio no afectan al conjurador, pero el conjuro debe ser lanzado antes del que un efecto de miedo se manifieste. Gasta 1d20 por turno.
- 4. Serenar la mente:** Funciona al igual que “*Mente en Calma*” pero sobre otro objetivo dura 1d4 turnos. Gasta 4d6 de mana.
- 5. Sanar la mente:** El conjurado se cura 1 punto de vida por cada 3 puntos de mana y 1 punto de vida por cada 5 puntos de mana si se trata de otro objetivo.
- 6. Meditación:** El conjurador toma mana del mismo ambiente que lo rodea, debiendo realizar una tirada de  $1d10 + \text{concentración}$  y regenerar dicha cantidad en mana. La meditación toma 1h sin interrupciones.
- 7. Fundir la Mente:** El conjurador puede mediante este conjuro fundir su mente a la de otro ser obteniendo la totalidad de sus conocimiento (ya sea de forma consciente o inconsciente) y patrones de pensamiento (buenos o malos) dándole lugar a una nueva mente de acuerdo a como lo determine el narrador. Gasta 10 puntos por nivel de cada una de las mentes a fusionar y el conjuro tarda 1 hora en completarse y solo puede realizarse con el consenso de dichas mentes.
- 8. Suprimir la Necesidad:** El conjurador puede abstenerse de alimento, agua o cualquier otra necesidad fisiológica durante un día entero pero no podrá obtener mana por ningún medio mientras esté en este estado. Gasta 50 puntos de mana.
- 9. Animación Suspendida:** El conjurador entra en el interior de su mente llevando su cuerpo a un estado fisiológico casi nulo (no podrá obtener mana por ningún medio) por lo cual no sufre desgaste a lo largo del tiempo ni percibe a su cuerpo físico. Puede entrar en este estado sin gasto de mana, pero se pierde 1 punto de

mana cada hora hasta llegar a 1 pasado este punto el conjurador es incapaz de retornar la conciencia por su propia voluntad y no lo hará hasta que alguien logre atraerlo desde el interior de su mente.

**10. Liberación de la Mente:** El conjurador puede existir y desplazarse sin cuerpo físico inclusive si su cuerpo ya esté muerto. En este estado se pierde 1 punto de mana al día si la reserva de mana llegara a cero el alma del conjurador proseguirá su camino hacia la muerte. El conjurador solo podrá realizar conjuros de mente en este estado y no podrá recibir mana por ningún medio.

## Destrucción



Sin lugar a dudas la más destructiva de todas las escuelas, fue creada por los Elfos para uso exclusivo de la guerra con las otras razas. Es considerada también una de las escuelas más peligrosas, más aun considerando que fueron los mismos Dragones quienes les enseñaron a los Elfos este destructivo arte.

Son muy pocos quienes se dedican al estudio de esta magia dado que quienes se declaran estudiosos del área también son objeto de desconfianza y precaución por casi todos los humanoides. Fue el uso excesivo de este estilo de conjuros que hasta el día de hoy mantiene a la mayoría de la población con la idea de que la magia es peligrosa y a los elfos con la responsabilidad ética de regularla.

### 1-Disparos mágicos (no atraviesan piel de dragón- ni anti conjuros)

1. **Un tiro:** dispara una bala mágica que hace 2 de daño penetrante
2. **Dos Tiros:** dispara 2 balas mágicas que hacen 2 daño penetrante,
3. **Tres tiros:** dispara 3 balas mágicas que hacen 2 daño penetrante,
4. **Cuatro tiros:** dispara 4 balas mágicas que hacen 2 daño penetrante,
5. **Tiro concentrado:** dispara un tiro que hace 10 daño penetrantes,
6. **Tiro masivo:** dispara 1 bala mágica que hace 2 de daño penetrante a todos los enemigos,
7. **Disparo masivo:** dispara 2 balas mágicas que hacen 2 de daño penetrante a todos los enemigos,
8. **Tiros Masivo Mejorado:** dispara 1 balas mágicas que hacen 1 de daño penetrantes a todos los enemigos.
9. **Disparos Masivo Mejorado:** dispara 1 balas mágicas que hacen 2 de daño penetrantes a cada enemigo.
10. **Tiro Concentrado Mejorado:** dispara 1 bala mágica que hace 10 de daño penetrante a todos los enemigos.

### 2-Conjuración Arcana

1. **Esfera arcana:** Convoca una esfera arcana a 2m de distancia que al tocarse explota generando 1d10 de daño arcano. Dura 1 turno por nivel de mago
2. **Disparo arcano:** infinge 2d10 de daño arcano.
3. **Navaja arcana:** 3 casillas, a 3 cuadros de distancia Hace 2d10 de daño arcano.
4. **Control arcano:** atrae las esferas arcana a un punto concreto.
5. **Protección arcana:** genera un escudo arcano a 1m de distancia del mago que genera 1d10 de daño por turno que el enemigo permanezca en rango.
6. **Explosión arcana:** Genera una explosión de 5d10 de daño arcano, radio de 2,5m.
7. **Expulsión arcana:** ídem anterior, pero arrastra a los enemigos 3d4 de distancia.
8. **Conjurar esferas arcana:** puedes crear 1 esfera arcana x lvl de mago a una distancia igual a tu inteligencia. Gasta 1d10 de mana por esfera.
9. **Dinamización arcana:** Hace que todas las esferas arcana aumenten su radio en 1m y exploten.

**10. Rayo arcano:** dispara un rayo arcano que infinge 10d10 de daño arcano a una distancia de 10 m con un ancho en forma de cono hasta 3. Tarda 3 turnos en castearse y posee un enfriamiento de 10 turnos no puedes moverte mientras se conjura.

### **3-Aturdir**

(Cada 10 puntos de constitución o de resistencia al vierto se reduce en 1 los turnos del aturdir)

1. Aturde a un objetivo durante un turno.
2. Aturde a un objetivo durante 2 turnos.
3. Aturde a un objetivo durante 3 turnos.
4. Aturde a un objetivo durante 4 turnos.
5. Aturde a un objetivo durante 5 turnos.
6. Aturde en un área de 3x3 centrada en el mago durante un turno.
7. Aturde en un área de 3x3 centrada en el mago durante 2 turnos.
8. Aturde en un área de 3x3 centrada en el mago durante 3 turnos.
9. Aturde en un área de 3x3 centrada en el mago durante 4 turnos.
10. Aturde en un área de 3x3 centrada en el mago durante 5 turnos.

### **4- Cañón Arcano**

(El mago lanza en línea recta a una distancia de 10m una proyección continua de energía arcana. Puede ser sostenido y vendido repitiendo el gasto por turno de mana)

1. Realiza 1 de daño arcano por cada 40 puntos de mana daña 2 veces por ronda.
2. Realiza 1 de daño arcano por cada 35 puntos de mana daña 2 veces por ronda.
3. Realiza 1 de daño arcano por cada 30 puntos de mana daña 2 veces por ronda.
4. Realiza 1 de daño arcano por cada 25 puntos de mana daña 2 veces por ronda.
5. Realiza 1 de daño arcano por cada 20 puntos de mana daña 2 veces por ronda.
6. Realiza 1 de daño arcano por cada 15 puntos de mana daña 2 veces por ronda.
7. Realiza 1 de daño arcano por cada 10 puntos de mana daña 2 veces por ronda.
8. Realiza 1 de daño arcano por cada 5 puntos de mana daña 2 veces por ronda.
9. Realiza 1 de daño arcano por cada 1 puntos de mana daña 2 veces por ronda.
10. Realiza 2 de daño arcano por cada 1 puntos de mana daña 2 veces por ronda.

### **5-Desintegrar Objeto**

(Todas las habilidades de este conjuro gastan 10 puntos de mana por nivel)

1. Realiza 1 de daño a un objeto
2. Realiza 2 de daño a un objeto
3. Realiza 3 de daño a un objeto
4. Realiza 4 de daño a un objeto
5. Realiza 5 de daño a un objeto
6. Realiza 6 de daño a un objeto
7. Realiza 7 de daño a un objeto
8. Realiza 8 de daño a un objeto
9. Realiza 9 de daño a un objeto
10. Realiza 10 de daño a un objeto

### **6- Pulso Anular**

Una onda expansiva de viento se genera desde el conjurador arrasando con los objetos y personas que se encuentren alrededor de él. Todo el daño es de viento y cada 2 puntos de fuerza se restan 0,5m del empuje.

1. Realiza 1d8 de daño de a todos los personajes y objetos alrededor del mago empujándolos a 1,5m de distancia.
2. Realiza 2d8 de daño de a todos los personajes y objetos alrededor del mago empujándolos a 3 m de distancia

3. Realiza 3d8 de daño a todos los personajes y objetos alrededor del mago empujándolos a 4,5 m de distancia
4. Realiza 4d8 de daño a todos los personajes y objetos alrededor del mago empujándolos a 6 m de distancia
5. Realiza 5d8 de daño a todos los personajes y objetos alrededor del mago empujándolos a 7,5m de distancia
6. Realiza 6d8 de daño a todos los personajes y objetos alrededor del mago empujándolos a 9 m de distancia
7. Realiza 7d8 de daño a todos los personajes y objetos alrededor del mago empujándolos a 10,5m de distancia
8. Realiza 8d8 de daño a todos los personajes y objetos alrededor del mago empujándolos a 12 m de distancia
9. Realiza 9d8 de daño a todos los personajes y objetos alrededor del mago empujándolos a 13,5 m de distancia
10. Realiza 10d8 de daño a todos los personajes y objetos alrededor del mago empujándolos a 15 m de distancia

### **7-Petrificar**

Petrifica la parte superior de la piel, generando una especie de cascara que impide el movimiento, al llegar a petrificar el total de la vida del objetivo, este se transforma en una estatua de piedra tanto por dentro como por fuera. La cascara de piedra puede fracturarse y liberar al objetivo si este supera en una tirada de Fuerza una dificultad de 8 + el nivel del conjuro.

1. Genera 1d10 de daño de tierra
2. Genera 2d10 de daño de tierra
3. Genera 3d10 de daño de tierra
4. Genera 4d10 de daño de tierra
5. Genera 5d10 de daño de tierra
6. Genera 6d10 de daño de tierra
7. Genera 7d10 de daño de tierra
8. Genera 8d10 de daño de tierra
9. Genera 9d10 de daño de tierra
10. Genera 10d10 de daño de tierra

### **8-Rayos Carmesí**

1. Genera 1d12 de daño de fuego
2. Genera 2d12 de daño de fuego
3. Genera 3d12 de daño de fuego
4. Genera 4d12 de daño de fuego
5. Genera 5d12 de daño de fuego
6. Genera 6d12 de daño de fuego
7. Genera 7d12 de daño de fuego
8. Genera 8d12 de daño de fuego
9. Genera 9d12 de daño de fuego
10. Genera 10d12 de daño de fuego

### **9-Lluvia de Centellas**

1. Genera una nube de tormenta que lanza 3 rayos a objetivos aleatorios, excluido el conjurador, y cada una genera 1d8 de daño. La tormenta dura 1 turno
2. Genera una nube de tormenta que lanza 3 rayos a objetivos aleatorios, excluido el conjurador, y cada una genera 2d8 de daño. La tormenta dura 2 turno

3. Genera una nube de tormenta que lanza 3 rayos a objetivos aleatorios, excluido el conjurador, y cada una genera 3d8 de daño. La tormenta dura 3 turnos
4. Genera una nube de tormenta que lanza 5 rayos a objetivos aleatorios, excluido el conjurador, y cada una genera 4d8 de daño. La tormenta dura 1 turno
5. Genera una nube de tormenta que lanza 5 rayos a objetivos aleatorios, excluido el conjurador, y cada una genera 5d8 de daño. La tormenta dura 2 turnos
6. Genera una nube de tormenta que lanza 5 rayos a objetivos aleatorios, excluido el conjurador, y cada una genera 6d8 de daño. La tormenta dura 3 turnos
7. Genera una nube de tormenta que lanza 7 rayos a objetivos aleatorios, excluido el conjurador, y cada una genera 7d8 de daño. La tormenta dura 1 turno
8. Genera una nube de tormenta que lanza 7 rayos a objetivos aleatorios, excluido el conjurador, y cada una genera 8d8 de daño. La tormenta dura 2 turnos
9. Genera una nube de tormenta que lanza 7 rayos a objetivos aleatorios, excluido el conjurador, y cada una genera 9d8 de daño. La tormenta dura 3 turnos
10. Genera una nube de tormenta que lanza 10 rayos a objetivos aleatorios, excluido el conjurador, y cada una genera 10d8 de daño. La tormenta dura 3 turnos

### **10-Detonar**

*Detonar* realiza daño de fuego, en un radio esférico y pierde 5 de daño por cada 0,5 m de distancia. Además *Detonar* posee un enfriamiento de 3 turnos.

1. Realiza 1d10 de daño en el centro. Radio 0,5 m
2. Realiza 2d10 de daño en el centro. Radio 1 m
3. Realiza 3d10 de daño en el centro. Radio 1,5 m
4. Realiza 4d10 de daño en el centro. Radio 2 m
5. Realiza 5d10 de daño en el centro. Radio 2,5 m
6. Realiza 6d10 de daño en el centro. Radio 3 m
7. Realiza 7d10 de daño en el centro. Radio 3,5 m
8. Realiza 8d10 de daño en el centro. Radio 4 m
9. Realiza 9d10 de daño en el centro. Radio 4,5 m
10. Realiza 10d10 de daño en el centro. Radio 5 m

### **Protectores:**



La más nobles de todas las escuelas de magia, fue creada con la intención de proteger a las poblaciones de los Elfos y los bosques en donde habitaban. Fue también asumida durante mucho tiempo como la escuela principal de los devotos de Lacrid. Es la escuela encargada del estudio del uso de la energía en forma estática, es decir la forma de retener energía con el fin de deflactar o anular otro tipo de energía

### **1-Campo de fuerza**

(El mago debe sostener el campo de fuerza como su primer conjuro, y todo daño he impacto recibido por el escudo se le resta a la mana del mago)

1. El mago genera un campo de fuerza de 0,5m de radio, el mismo es impenetrable para cualquier tipo de ataque o proyectil mágico o físico, no puede cruzarse sin embargo el mago puede ser objetivo de hechizos.
2. El mago genera un campo de fuerza de 1 m de radio, el mismo es impenetrable para cualquier tipo de ataque o proyectil mágico o físico, no puede cruzarse sin embargo los personajes en el área pueden ser objetivo de hechizos.
3. El mago genera un campo de fuerza de 2 m de radio, el mismo es impenetrable para cualquier tipo de ataque o proyectil mágico o físico, no puede cruzarse sin embargo los personajes en el área pueden ser objetivo de hechizos.
4. El mago genera un campo de fuerza de 4 m de radio, el mismo es impenetrable para cualquier tipo de ataque o proyectil mágico o físico, no puede cruzarse sin embargo los personajes en el área pueden ser objetivo de hechizos.
5. El mago genera un campo de fuerza de 8 m de radio, el mismo es impenetrable para cualquier tipo de ataque o proyectil mágico o físico, no puede cruzarse sin embargo los personajes en el área pueden ser objetivo de hechizos.
6. El mago genera un campo de fuerza de 16 m de radio, el mismo es impenetrable para cualquier tipo de ataque o proyectil mágico o físico, no puede cruzarse sin embargo los personajes en el área pueden ser objetivo de hechizos.
7. El mago genera un campo de fuerza de 32 m de radio, el mismo es impenetrable para cualquier tipo de ataque o proyectil mágico o físico, no puede cruzarse sin embargo los personajes en el área pueden ser objetivo de hechizos.
8. El mago genera un campo de fuerza de 64 m de radio, el mismo es impenetrable para cualquier tipo de ataque o proyectil mágico o físico, no puede cruzarse sin embargo los personajes en el área pueden ser objetivo de hechizos.
9. El mago genera un campo de fuerza de 128 m de radio, el mismo es impenetrable para cualquier tipo de ataque o proyectil mágico o físico, no puede cruzarse sin embargo los personajes en el área pueden ser objetivo de hechizos.
10. El mago genera un campo de fuerza de 256 m de radio, el mismo es impenetrable para cualquier tipo de ataque o proyectil mágico o físico, no puede cruzarse sin embargo los personajes en el área pueden ser objetivo de hechizos.

## **2-Bloqueos**

- 1. Bloquear Proyectiles:** El mago bloquea un proyectil, sea mágico o físico, que se dirija hacia él. Gasta 1d10 de mana. En caso que sea un conjuro solo puede bloquear proyectiles de nivel 1 a 3 y en el caso de los proyectiles físicos no pueden superar los 5Kg de peso.
- 2. Reflectar (pasiva se activa al comienzo del día):** El mago puede redirigir un 30% del daño mágico o elemental que se le causa mientras que el conjurador posea el 50% o más de su mana. Gasta 3d10 de mana al momento de activarse. Si el mago cae por debajo del 50% de su mana este hechizo se disipa.
- 3. Escudo mágico:** El conjurador crea a su alrededor o alrededor de un aliado una burbuja que lo cubre del próximo ataque físico luego se desvanece. Gasta 3d10 de mana y dura 1 escena o pueden gastarte 30 puntos de mana por hora.
- 4. Bloquear Proyectiles Mejorado:** El mago bloquea un proyectil, sea mágico o físico, que se dirija hacia él. Gasta 3d10 de mana. En caso que sea un conjuro solo puede bloquear proyectiles de nivel 1 a 5 y en el caso de los proyectiles físicos no pueden superar los 10Kg de peso.
- 5. Contra Magia:** Cuando el mago recibe un impacto mágico o elemental que le cause 50% o más de daño en sus puntos de vida, activa un conjuro que disipa todos los ataques mágicos o elementales hasta su siguiente turno. Gasta 100 de mana.
- 6. Protección mágica:** El objetivo gana durante 2 turnos completos una cantidad de resistencia, a un elemento de su elección, igual a su magia. Gasto 6d10 de mana y posee 5 turnos de enfriamiento.
- 7. Reflectar mejorado:** El mago crea un escudo en un radio de 1,5m alrededor de él que refleja un 50% del daño recibido dura 2 turnos. No puede atravesarse y gasta 100 puntos de mana.

**8. Bloquear Proyectiles Perfeccionado:** El mago bloquea un proyectil, sea mágico o físico, que se dirija hacia él. Gasta 5d10 de mana. En caso que sea un conjuro solo puede bloquear proyectiles de nivel 1 a 9 y en el caso de los proyectiles físicos no pueden superar los 15Kg de peso.

**9. Barrera Protectora:** El mago crea una barrera de 3m de alto por 5m de largo, la misma es impenetrable e indestructible y se establece a 1m al mago en forma paralela a él. Gasta 9d10 de mana. Dura 3 turnos.

**10. Ultima defensa:** El mago crea un campo de fuerza esférico alrededor de él con un radio de 1,5m alrededor del mago. El mismo es impenetrable, indestructible e indesconjurable. Se lanza con un gasto de 10d12 de mana y se mantiene todos los turnos con un gasto de 10d10 de mana.

### **3-Círculos de Protección Elemental**

**1. Círculo de protección Inferior:** Reduce el daño en 5 a 1m de radio del conjurador de un elemento a elección que no sea luz u oscuridad.

**2. Círculo de protección Menor:** Reduce el daño en 10 a 2m de radio del conjurador de un elemento a elección que no sea luz u oscuridad.

**3. Círculo de protección Pequeño:** Reduce el daño en 15 a 3m de radio del conjurador de un elemento a elección que no sea luz u oscuridad.

**4. Círculo de protección Exiguo:** Reduce el daño en 20 a 4m de radio del conjurador de un elemento a elección que no sea luz u oscuridad.

**5. Círculo de protección Mediano:** Reduce el daño en 25 a 5m de radio del conjurador de un elemento a elección que no sea luz u oscuridad.

**6. Círculo de protección Grande:** Reduce el daño en 30 a 6m de radio del conjurador de un elemento a elección que no sea luz.

**7. Círculo de protección Mayor:** Reduce el daño en 35 a 7m de radio del conjurador de un elemento a elección que no sea luz.

**8. Círculo de protección Superior:** Reduce el daño en 40 a 8m de radio del conjurador de un elemento a elección que no sea luz.

**9. Círculo de protección Supremo:** Reduce el daño en 45 a 9m de radio del conjurador de un elemento a elección que no sea luz.

**10. Círculo de protección Perfecto:** Reduce el daño de luz en 50 a 10m de radio del conjurador.

### **4-Escudo Arcano**

*Todos los hechizos de este conjuro se lanzan por su coste original de mana y se sostienen con 1d10 puntos de mana por cada barrera que permanezca activa.*

**1. Pared Mágica:** Crea una pared de 0,5m que absorbe 5 de daño físico y aturde a quien intente traspasarla durante 1 turno.

**2. Pared Antimagia:** Crea una pared de 0,5m que absorbe 5 de daño mágico/elemental y aturde a quien intente traspasarla durante 1 turno.

**3. Barrera Mágica:** Crea una pared de 2,5m que absorbe 10 de daño físico y aturde a quien intente traspasarla durante 3 turnos

**4. Barrera Antimagia:** Crea una pared de 2,5m que absorbe 10 de daño mágico/elemental y aturde a quien intente traspasarla durante 3 turnos

**5. Escudo Mágico:** Crea un semicírculo cóncavo frente al conjurador de 3,5m, que absorbe 15 de daño físico y aturde a quien intente traspasarla durante 3 turnos

**6. Escudo Antimagia:** Crea un semicírculo cóncavo frente al conjurador de 3,5m, que absorbe 15 de daño mágico/elemental y aturde a quien intente traspasarlo durante 3 turnos

**7. Defensa Mágica:** Crea un semicírculo cóncavo frente al conjurador de 3,5m, que absorbe 20 de daño mágico/elemental, aturde a quien intente traspasarla durante 3 turnos y realiza un daño arcano igual a la puntuación de magia del mago.

**8. Defensa Mágica Mejorada:** Crea un semicírculo cóncavo frente al conjurador de 3,5m, que absorbe 20 de daño mágico, elemental y físico, aturde a quien intente traspasarla durante 3 turnos y realiza un daño arcano igual a la puntuación de magia del mago.

**9. Escudo de energía:** Crea un escudo esférico alrededor del conjurador que absorbe 35 puntos de daño mágico, elemental y físico, realiza un daño arcano igual a la puntuación de magia del mago y ejecuta un 1 punto de daño sobre el arma que lo atraviese.

**10. Escudo de energía mejorado:** Crea un escudo esférico alrededor del conjurador de 1,5m de radio que absorbe 40 puntos de daño mágico, elemental o físico, realiza un daño arcano igual a la puntuación de magia más la inteligencia del conjurador y ejecuta un 3 punto de daño sobre los objetos que lo atraviese.

### **5-Escudo de mana**

(El escudo de mana es de lanzamiento instantáneo en todos sus niveles y se mantiene conjurado hasta que lo decida el lanzador, se considera como el primer hechizo lanzado por el mago en cada turno que este activo)

1. Una vez conjurado absorbe 1 de daño cada 5 puntos de mana dura hasta que el mago detenga el hechizo
2. Una vez conjurado absorbe 1 de daño cada 4 puntos de mana dura hasta que el mago detenga el hechizo
3. Una vez conjurado absorbe 1 de daño cada 3 puntos de mana dura hasta que el mago detenga el hechizo
4. Una vez conjurado absorbe 1 de daño cada 2 puntos de mana dura hasta que el mago detenga el hechizo
5. Una vez conjurado absorbe 1 de daño cada 1 puntos de mana dura hasta que el mago detenga el hechizo
6. Una vez conjurado absorbe 2 de daño cada 1 puntos de mana dura hasta que el mago detenga el hechizo
7. Una vez conjurado absorbe 3 de daño cada 1 puntos de mana dura hasta que el mago detenga el hechizo
8. Una vez conjurado absorbe 4 de daño cada 1 puntos de mana dura hasta que el mago detenga el hechizo
9. Una vez conjurado absorbe 5 de daño cada 1 puntos de mana dura hasta que el mago detenga el hechizo
10. Una vez conjurado absorbe 10 de daño cada 1 puntos de mana dura hasta que el mago detenga el hechizo

### **6- Sinergia**

(Sinergia solo puede aprenderse tras conocer 3 o más conjuros de la escuela de protección. El nivel de unconjuro empalmado es igual a la sumatoria de los niveles de todos los conjuros empalmados)

**1. Unión Sencilla:** Permite empalmar 2 conjuros de nivel 1 de la escuela de protección generando una forma mixta de dichos conjuros. Requiere poder lanzaran doble conjuro.

**2. Fusión Sencilla:** Permite empalmar 2 conjuros de nivel de la escuela de protección generando una forma mixta de ambos conjuros. Pero a diferencia de “Unión Sencilla” este se considerara como un único conjuro

**3. Unión Simple:** Permite empalmar 2 conjuros de nivel 3 o inferior de la escuela de protección generando una forma mixta de dichos conjuros. Requiere poder lanzaran doble conjuro.

**4. Fusión Simple:** Permite empalmar 2 conjuros de nivel 3 o inferior de la escuela de protección generando una forma mixta de dichos conjuros. Pero a diferencia de “Unión Simple” este se considerara como un único conjuro

**5. Unión Compleja:** Permite empalmar 2 conjuros de nivel 5 o inferior de la escuela de protección generando una forma mixta de dichos conjuros. Requiere poder lanzaran doble conjuro.

**6. Fusión Compleja:** Permite empalmar 2 conjuros de nivel 5 o inferior de la escuela de protección generando una forma mixta de dichos conjuros. Pero a diferencia de “Unión Compleja” este se considerara como un único conjuro

**7. Desempalmar:** Permite retirar los conjuros individualmente tras haberse fusionado.

**8. Empalme Posterior:** Le permite al conjurador empalmar un conjuro de protección sobre un conjuro de protección lanzado posteriormente por el o por cualquier otro conjurador.

**9. Empalme múltiple:** Permite empalmar 3 o más conjuros hasta un máximo de nivel de conjuro igual a 5

**10. Empalme múltiple Mejorado:** Permite empalmar 3 o mas conjuros hasta un máximo de nivel de conjuro igual a 10.

### **7- Escudo Protector**

1. Conjura sobre ti o sobre un aliado un campo de energía que repele 15 de daño y dura una ronda.

2. Conjura sobre ti o sobre un aliado un campo de energía que repele 30 de daño y dura 2 turnos.

3. Conjura sobre ti o sobre un aliado un campo de energía que repele 45 de daño y dura 3 turnos.

4. Conjura sobre ti o sobre un aliado un campo de energía que repele 60 de daño y dura 4 turnos.

5. Conjura sobre ti o sobre un aliado un campo de energía que repele 75 de daño y dura 5 turnos.
6. Conjura sobre ti o sobre un aliado un campo de energía que repele 90 de daño y dura 6 turnos.
7. Conjura sobre ti o sobre un aliado un campo de energía que repele 105 de daño y dura 7 turnos.
8. Conjura sobre ti o sobre un aliado un campo de energía que repele 120 de daño y dura 8 turnos.
9. Conjura sobre ti o sobre un aliado un campo de energía que repele 135 de daño y dura 9 turnos.
10. Conjura sobre ti o sobre un aliado un campo de energía que repele 150 de daño y dura 10 turnos.

### **8-Escudo de Reflexión**

1. Refleja el 10% del daño realizado físico. Dura una ronda
2. Refleja el 20% del daño realizado físico. Dura una ronda
3. Refleja el 30% del daño realizado físico. Dura una ronda
4. Refleja el 40% del daño realizado físico. Dura una ronda
5. Refleja el 50% del daño realizado físico. Dura una ronda
6. Refleja el 60% del daño realizado físico. Dura una ronda
7. Refleja el 70% del daño realizado físico. Dura una ronda
8. Refleja el 80% del daño realizado físico. Dura una ronda
9. Refleja el 90% del daño realizado físico. Dura una ronda
10. Refleja el 100% del daño realizado físico. Dura una ronda

### **9-Armadura Arcana**

1. El objetivo gana +1 a la defensa y más +1 a la voluntad.
2. El objetivo gana +2 a la defensa y más +2 a la voluntad.
3. El objetivo gana +3 a la defensa y más +3 a la voluntad.
4. El objetivo gana +4 a la defensa y más +4 a la voluntad.
5. El objetivo gana +5 a la defensa y más +5 a la voluntad.
6. El objetivo gana +6 a la defensa y más +6 a la voluntad.
7. El objetivo gana +7 a la defensa y más +7 a la voluntad.
8. El objetivo gana +8 a la defensa y más +8 a la voluntad.
9. El objetivo gana +9 a la defensa y más +9 a la voluntad.
10. El objetivo gana +10 a la defensa y más +10 a la voluntad.

### **10-Prisión Arcana**

(El mago puede sostener este conjuro a distancia siempre y cuando no caiga por debajo de su mana. Mientras se sostenga este conjuro todo otroconjuro del mago se considerara un segundo conjuro. Si el mago no posee la habilidad de lanzar múltiples conjuros no podrá realizar otros hechizos mientras deba sostener la *Prisión Arcana*)

1. El objetivo queda apresado por una barrera mágica que es indestructible por fuera e inmune a todos los conjuros a excepción de disipar magia. Es de tamaño mediano y es destructible desde dentro con una tirada de fuerza +1d10 de dificultad 15. Dura 1d4 turnos y gasta 10 de mana.
2. El objetivo queda apresado por una barrera mágica que es indestructible por fuera e inmune a todos los conjuros a excepción de disipar magia. Es de tamaño mediano y es destructible desde dentro con una tirada de fuerza +1d10 de dificultad 20. Dura 1d6 turnos y gasta 20 de mana.
3. El objetivo queda apresado por una barrera mágica que es indestructible por fuera e inmune a todos los conjuros a excepción de disipar magia. Es de tamaño grande y es destructible desde dentro con una tirada de fuerza +1d10 de dificultad 25. Dura 1d8 turnos y gasta 30 de mana.
4. El objetivo queda apresado por una barrera mágica que es indestructible por fuera e inmune a todos los conjuros a excepción de disipar magia. Es de tamaño grande y es destructible desde dentro con una tirada de fuerza +1d10 de dificultad 30. Dura 1d10 turnos y gasta 40 de mana.
5. El objetivo queda apresado por una barrera mágica que es indestructible por fuera e inmune a todos los conjuros a excepción de disipar magia. Es de tamaño gigante y es destructible desde dentro con una tirada de fuerza +1d10 de dificultad 35. Dura 1d12 turnos y gasta 50 de mana.

6. El objetivo queda apresado por una barrera mágica que es indestructible por fuera e inmune a todos los conjuros a excepción de disipar magia. Es de tamaño gigante y es destructible desde dentro con una tirada de fuerza +1d10 de dificultad 40. Dura 10 minutos y gasta 60 de mana.
7. El objetivo queda apresado por una barrera mágica que es indestructible por fuera e inmune a todos los conjuros a excepción de disipar magia. Es de tamaño enorme y es destructible desde dentro con una tirada de fuerza +1d10 de dificultad 45. Dura 30 min y gasta 70 de mana.
8. El objetivo queda apresado por una barrera mágica que es indestructible por fuera e inmune a todos los conjuros a excepción de disipar magia. Es de tamaño enorme y es destructible desde dentro con una tirada de fuerza +1d10 de dificultad 50. Dura 1h y gasta 80 de mana.
9. El objetivo queda apresado por una barrera mágica que es indestructible por fuera e inmune a todos los conjuros a excepción de disipar magia. Es de tamaño colosal y es destructible desde dentro con una tirada de fuerza +1d10 de dificultad 55. Dura 5h y gasta 90 de mana.
10. El objetivo queda apresado por una barrera mágica que es indestructible por fuera e inmune a todos los conjuros a excepción de disipar magia. Es de tamaño colosal y es destructible desde dentro con una tirada de fuerza +1d10 de dificultad 60. Dura 1 día y gasta 100 de mana.

## Transformistas



Esta es una de las escuelas de magia más pequeñas pero también la más discreta de todas. Se sabe que los magos Elfos aprendieron la magia del transformismo de estudiar la forma en la que los Druidas y Cambiaformas eran capaces de regular su aspecto. Aunque quizás no sea una escuela muy estudiada el arte del transformismo es uno de los más complejos que los magos han de estudiar.

Estudiar el cambio de la forma es en muchos aspectos entender el cambio de la materia y energía que sostiene esta forma y por supuesto que también de la función. Pues en fin quien estudie al cambio de forma también debe comprender qué tipo de energía, materia y comportamiento se deben reestructurarse a fin de lograr el efecto deseado.

Hay que decir que esta es una de las escuelas más utilizadas por los Elfos Oscuros pues en el mejor de los casos les permite entremezclarse en las sociedades humanoides sin levantar perjuicios.

### 1-Zoomorfos

(Todas las habilidades de este conjuro tardan un turno completo en realizarse y se retorna a la normalidad en el turno que el jugador lo decida, se debe realizar el gasto de mana para cambiar de un animal a otro)

1. Te permite transformarte en un mamífero (tamaño pequeño).
2. Te permite transformarte en un reptil, (tamaño mediano)
3. Te permite transformarte en un anfibio, (gran tamaño)
4. Te permite transformarte en un pez o animal submarino.
5. Te permite transformarte en un ave o animal volador. (muy gran tamaño)
6. Te permite transformarte en un artrópodo (tamaño muy pequeño)
7. Te permite convertirte en un animal terrible y utilizar tus conjuras mentales
8. Te permite convertirte en criaturas mágicas (que no puedan hablar)

9. Te permite convertirte en criaturas mágicas (que puedan hablar), utilizas todos los conjuros tuyos y las habilidades mágicas de la criatura (no draconicas)
10. Puedes convertirte en cualquier criatura que conozcas y utilizar todas sus habilidades y conjuros, utilizar su idioma. La transformación en Dragón y de Extraplanares queda excluida de esta Habilidad.

## **2-Cambiante**

1. **Transformar el rostro:** Te permite hacer cambios sutiles en tu rostro y te da 1d4 de carisma dura 10min por nivel de mago (no es acumulable). 1d10 de mana dura 10m
2. **Trasformar el Cuerpo:** Puedes cambiar tu aspecto por el de otra persona de tu misma raza y género debes conocerlo. 2d10 dura 10m
3. **Cambio de Género:** Permite transformarte en alguien de tu propia raza pero del género opuesto debes conocerlo. 3d10 de mana dura 10m
4. **Cambio de Raza:** Te permite transformarte en alguien de otra raza debes conocerlo. 3d10 de mana 10m
5. **Transformar al Otro:** Puedes aplicar los niveles anteriores de esta habilidad en otros personajes.
6. **Transformación Mejorada:** Puedes intercambiar en tu cuerpo hasta 1d10 atributos entre destreza, fuerza y constitución. Gasta 50 de mana dura 5 turnos. (solo puede aplicarse 1 vez a cada personaje)
7. **Ocultar Heridas:** Permite cubrir heridas, tatuajes, cicatrices y cualquier tipo de marca sobre la piel dura 1 hora. Gasta 5d10 de mana.
8. **Penitud corporal:** Permite aumentarte temporalmente 1 de constitución, destreza, y fuerza. Gasta 100 de mana y dura 5 turnos (solo puede aplicarse 1 vez a cada personaje).
9. **Permanencia Corporal:** los efectos de la transformación se vuelven permanentes. Gasta 100 de experiencia del mago (en caso de que se aplique a otro personaje 100 de experiencia de ese otro personaje)
10. **Transformar al Otro Mejorado:** Puedes aplicar los niveles anteriores de esta habilidad en otros personajes. Gasta 1d10 de mana adicional.

## **3-Dimensionar**

(Dimensionar dura 5 turnos, y gasta 10 por talla más 10 por nivel del objetivo en mana. Tarda un 1 completo en realizarse)

1. Puedes transformar a una persona en talla chica
2. Puedes transformar a una persona en talla grande
3. Puedes transformar a una persona en tallas pequeña
4. Puedes transformar a una persona en talla gigante
5. Puedes transformar a una persona en talla miniatura
6. Puedes transformar a una persona en talla enorme
7. Puedes transformar a una persona en talla diminuta
8. Puedes transformar a una persona en talla colosal
9. Puedes transformar a una persona en talla ínfima
10. Puedes transformar a una persona en talla titánica

## **4-Protean**

(Todos los hechizos de este conjuro duran tantos turnos como lo indique  $\frac{1}{2}$  de la magia del conjurador.)

1. **Garras:** Puedes crear te un arma natural que otorga +1 al ataque y daña 1d6.
2. **Piel de Cocodrilo:** Crea un engrosamiento en la piel que otorga +5 a la defensa.
3. **Pies de Lince:** Añade la mitad de tu destreza al movimiento.
4. **Piel de Camaleón:** Añades +5 a la voluntad, esconderse, escapismo y al sigilo.
5. **Garras de Garou:** Añade +1 al daño y al ataque por nivel de personaje con arma natural.
6. **Branquias:** Te permite respirar bajo el agua y adquieres +5 a nadar.
7. **Armazón de Quitina:** Otorga +10 a la defensa y +5 voluntad.
8. **Cola de escorpión:** Añade una cola como extremidad hábil que inyecta un veneno paralizante de -1 a la destreza.

9. **Orejas de Quiróptero:** Te permite localizar a partir del sonido con eco localización.

10. **Forma de quimera:** Toma todas las bonificaciones anteriores.

### **5-Transformarce a Material**

El conjurador transforma su cuerpo en las propiedades del material correspondiente. Las transformaciones duran 1d6 turnos.

1. El mago puede transformarse en Madera.
2. El mago es capaz de transformarse en Piedra.
3. El mago es capaz de transformarse en Hierro.
4. El mago es capaz de transformarse en Bronce.
5. El mago puede transformarse en Oro o Plata.
6. El Mago puede transformarse en Acero
7. El Mago puede transformarse en Acero Elfico
8. El Mago puede transformarse en Acero Enano
9. El Mago puede transformarse en Titánio
10. El Mago puede transformarse en Diamante

### **6- Elementalmorfosis**

(Todas las habilidades de este conjuro tardan un turno completo en realizarse y se retorna a la normalidad en el turno que el jugador lo decida, se debe realizar el gasto de mana para cambiar de una forma a otra)

1. **Geomorfosis:** Le permite al conjurador transformarse en un elemental de tierra nivel 3, inmune al daño físico. La transformación toma un turno en el cual el mago puede moverse pero no lanzar conjuros. Gasta 10 de mana y dura 1 escena o hasta que el conjurador lo deshaga.

2. **Dendromorfosis:** Le permite al conjurador transformarse en un elemental de madera nivel 5. La transformación toma un turno en el cual el mago puede moverse pero no lanzar conjuros. Gasta 20 de mana y dura 1 escena o hasta que el conjurador lo deshaga.

3. **Hidromorfosis:** Le permite al conjurador transformarse en un elemental de agua nivel 5. La transformación toma un turno en el cual el mago puede moverse pero no lanzar conjuros. Gasta 30 de mana y dura 1 escena o hasta que el conjurador lo deshaga.

4. **Criomorfosis:** Le permite al conjurador transformarse en un elemental de hielo/nieve nivel 5. La transformación toma un turno en el cual el mago puede moverse pero no lanzar conjuros. Gasta 40 de mana y dura 1 escena o hasta que el conjurador lo deshaga.

5. **Heolomorfosis:** Le permite al conjurador transformarse en un elemental de viento nivel 5. La transformación toma un turno en el cual el mago puede moverse pero no lanzar conjuros. Gasta 50 de mana y dura 1 escena o hasta que el conjurador lo deshaga.

6. **Pyromorfosis:** Le permite al conjurador transformarse en un elemental de fuego nivel 6. La transformación toma un turno en el cual el mago puede moverse pero no lanzar conjuros. Gasta 60 de mana y dura 1 escena o hasta que el conjurador lo deshaga.

7. **Electromorfosis:** Le permite al conjurador transformarse en un elemental de rayo nivel 6. La transformación toma un turno en el cual el mago puede moverse pero no lanzar conjuros. Gasta 70 de mana y dura 1 escena o hasta que el conjurador lo deshaga.

8. **Vulcanomorfosis:** Le permite al conjurador transformarse en un elemental de magma (tierra y fuego) nivel 5. La transformación toma un turno en el cual el mago puede moverse pero no lanzar conjuros. Gasta 80 de mana y dura 1 escena o hasta que el conjurador lo deshaga.

9. **Cienagamorfosis:** Le permite al conjurador transformarse en un elemental de barro pantanoso (agua, tierra y vegetación) nivel 5. La transformación toma un turno en el cual el mago puede moverse pero no lanzar conjuros. Gasta 90 de mana y dura 1 escena o hasta que el conjurador lo deshaga.

**10. Tormentamorfosis:** Le permite al conjurador transformarse en un elemental de la tormenta (agua, hielo, viento y rayo) nivel 5. La transformación toma un turno en el cual el mago puede moverse pero no lanzar conjuros. Gasta 90 de mana y dura 1 escena o hasta que el conjurador lo deshaga.

## **7- Transformar Objetos**

(Transformar objetos mágicos requerirá de mana adicional a criterio del narrador)

1. El mago puede transformar un objeto simple de 1 Kg hecho por materiales nobles (telas, cuero, madera, etc de baja calidad).
2. El mago puede transformar un objeto simple de 2 Kg hecho por materiales nobles o trabajados.
3. El mago puede transformar un objeto simple 10 Kg hecho por materiales nobles o trabajados combinados.
4. El mago puede transformar un objeto poco complejo 25 Kg hecho por materiales nobles o trabajados combinado u orgánico.
5. El mago puede transformar un transporte de 50 Kg hecho por materiales nobles o trabajados combinados.
6. El mago puede transformar varios objetos hasta 100 Kg en total hechos por materiales nobles o trabajados.
7. El mago puede transformar un objeto grande 200 Kg hecho por materiales puros.
8. El mago puede transformar un objeto grande 300 Kg hecho por cualquier material común de calidad mayor.
9. El mago puede transformar un objeto gigante 400 Kg y puede poseer un mecanismo complejo.
10. El mago puede transformar un objeto enorme 500 Kg hecho con materiales poco comunes, en este caso el mago debe conocer el material, y el narrador podrá adicionar gastos de mana.

## **8- El Toque de Midas**

El fallo en este conjuro tendrá un 25% de probabilidad de generar en el personaje la “*Maldición del Rey Midas*”, todo objeto que el conjurador toque con cualquier parte de su cuerpo se volverá oro y joyas.

1. Puedes transformar 1 pieza de metal en oro. Gasta 25 de mana
2. Puedes transformar 2 piezas de metal en oro. Gasta 50 de mana
3. Puedes transformar 3 piezas de metal en oro. Gasta 75 de mana
4. Puedes transformar 4 piezas de metal en oro. Gasta 100 de mana
5. Puedes transformar 5 piezas de metal en oro. Gasta 125 de mana
6. Puedes transformar 1 pieza de roca en una Esmeralda. 300 de mana
7. Puedes transformar 1 pieza de roca en un Zafiro. 300 de mana
8. Puedes transformar 1 pieza de roca en un Topacio. 300 de mana
9. Puedes transformar 1 pieza de roca en un Rubí. 300 de mana
10. Puedes transformar 1 pieza de roca en un Diamante. 500 de mana.

## **9-Alterar la Forma Humanoide**

El gasto de mana en este conjuro es igual a  $10 \times (\text{nivel de objetivo} + \text{el conjuro a aplicar})$  para los enemigos y  $10 + \text{el conjuro a aplicar}$  para los aliados. Toma un turno completo en terminar la transformación.

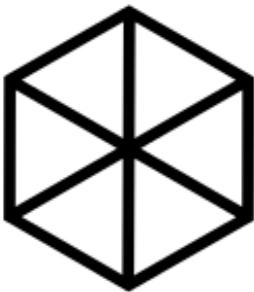
1. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 1 sobre otro objetivo ajeno a ti.
2. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 2 sobre otro objetivo ajeno a ti
3. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 3 sobre otro objetivo ajeno a ti
4. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 4 sobre otro objetivo ajeno a ti
5. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 5 sobre otro objetivo ajeno a ti
6. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 6 sobre otro objetivo ajeno a ti
7. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 7 sobre otro objetivo ajeno a ti
8. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 8 sobre otro objetivo ajeno a ti
9. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 9 sobre otro objetivo ajeno a ti
10. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 10 sobre otro objetivo ajeno a ti

## **10- Transformar Criatura**

El gasto de mana en este conjuro es igual a  $10 \times (\text{nivel de objetivo} + \text{el conjuro a aplicar})$  para los enemigos y  $10 + \text{el conjuro a aplicar}$  para los aliados. Toma un turno completo en terminar la transformación.

1. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 1 sobre una criatura no humanoide.
2. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 2 sobre una criatura no humanoide.
3. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 3 sobre una criatura no humanoide.
4. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 4 sobre una criatura no humanoide.
5. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 5 sobre una criatura no humanoide.
6. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 6 sobre una criatura no humanoide.
7. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 7 sobre una criatura no humanoide.
8. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 8 sobre una criatura no humanoide.
9. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 9 sobre una criatura no humanoide.
10. Te permite utilizar conjuros de la escuela de transformismo de nivel 10 sobre una criatura no humanoide.

## **Ilusionistas**



¿Qué es el mundo? ¿Qué somos nosotros? ¿Qué es real y que imaginario? ¿Existe una realidad? Estas son las preguntas más frecuentes con la que encuentran los estudiantes del Ilusionismo. Distorsionar y crear nuevas realidades es de lo se encargan en esta peculiar escuela. Es una de las escuelas de magias más recientes y también una de las pocas creadas por los Elfos Oscuros.

Fue gracias a esta escuela que **Sónork** (el primer Elfo Oscuro) logro comprender que la realidad que uno habita puede o no abandonarse y se dice que fue de esta manera que logro engañar a la muerte al crear la **Ilusión de Vida Eterna**, conjuro que lanzo sobre sí mismo librándose de la muerte por aflicción que rige la mortalidad de los Elfos. Hasta el día hoy nada se sabe de él ni de su más mítico conjuro pero si se cree que todos los Elfos Oscuros están regidos por esta magia.

**1-Ilusiones** (al menos que se indique lo contrario las ilusiones se traspasan y no hacen daño) debes tener conocimiento de aquello de lo que haces una ilusión.

1. **Perturbar los sentidos:** resta el modificador más tres a las tiradas de percepción.
2. **Espejismo:** crea una ilusión que dura pocos segundos solo afecta vista y oído (es fija)
3. **Ilusión ambulante:** creas una ilusión que es capaz de realizar un movimiento simple
4. **Espejismo realista:** Afecta a todos los sentidos incluso las táctiles, pero no hace daño.
5. **Ilusión de reflejo:** Hace creer que lucha con si mismo
6. **Copia Ilusoria:** Creas la ilusión de cualquier cosa que conozcas y seas capaz de recordar, la copia imitara incluso la personalidad y será tangible, pero un golpe la desvanecer
7. **Multiplicar Ilusión:** puedes multiplicar una copia cada 10 puntos de mana
8. **Realidad:** la ilusión es real, hace daño y posee 8d10 de vida, pero no mata
9. **Fin Ilusorio:** El objetivo vive su muerte, si sacas 50 puntos por encima de su vol. el objetivo cae inconsciente y permanece así durante un día, sino cae un turno inconsciente
10. **Ilusión fatal:** la ilusión es capaz de matar 100 de mana

## **2-Invisibilidad**

(El habla quita la invisibilidad excepto en los caso que la habilidad aclare lo contrario)

1. Pueden permanecer invisible mientras se encuentres quietos, se pierde al moverse.
2. Pueden permanecer invisibles mientras no se muevan de su lugar (no se puede atacar), se pierde al avanzar o retroceder.
3. Pueden permanecer invisible moviéndote a la mitad de tu movimiento original.
4. puedes permanecer invisible moviéndote a tu movimiento original (no puedes hablar o susurrar).
5. Puedes moverte a la mitad de tu movimiento original y susurrar
6. puedes moverte permanecer invisible usando tu movimiento original puedes susurrar.
7. Puedes moverte permaneciendo invisible la mitad de tu movimiento original y hablar.( al siguiente turno te volves visible)
8. Puedes permanecer invisible moviéndote originalmente y hablar (al siguiente turno te volves visible).
9. Puedes moverte a la mitad de tu movimiento y hablar.
10. Puedes hablar conjurar y moverte con tu movimiento original sin perder la invisibilidad.

### ***3-Conjuro de espejos.***

(Todos los espejos se ven iguales)

1. **Conjurar espejo mágico:** Te permite crear un espejo del tamaño de una persona el espejo dura 1 hora, gasta 1d10 de mana.
2. **Hablar atreves del espejo:** Puedes proyectar tu imagen y vos a cualquier otro espejo que conozcas, gasto 2d10 de mana.
3. **Reflejo:** El mago convoca un espejo invisible, cualquier enemigo que corra en dirección al espejo se verá atacándose a sí mismo, el espejo resiste 1 ataque.
4. **Caminar por los espejos:** El mago puede esconderse en un espejo y salir en cualquier otro espejo que se encuentre a 5m de distancia, no puedes permanecer más de 1 turno dentro del espejo. Gasta 4d10 de mana.
5. **Espejo defensivo:** El mago crea un espejo que puede devolver un conjuro del enemigo y re direccionarlo para donde quiera. Gasto 5d10 de mana.
6. **Espejo portal:** Convocas un espejo que envía un ataque al plano de los espejos, gasta 6d10 de mana.
7. **Conjunción de espejos:** El mago puede crear un 2<sup>do</sup> espejo portal que sirve como salida del espejo portal. Gasta 7d10 mana.
8. **Casa de los espejos:** Podes convocar tantos espejos como indique la mitad de tu inteligencia, todos los espejos convocados a partir de este nivel duran 5 turnos.
9. **Atrapar en el espejo:** El mago puede atrapar cualquier cosa dentro del espejo, estos deben estar tocando el espejo. Gasto 90 de mana.
10. **Convocar ultimo reflejo:** El mago llama a su servicio el reflejo de la última persona reflejada en el espejo durante 1d8 de turnos (el reflejo solo tiene 500 de vida) gasto 150 de mana. El mago a este nivel puede usar Teletransportarse a cualquier espejo incluyendo el plano de los espejos libremente

### ***4-Invocación:***

- 1-**Guardián oscuro:** El mago crea a su guardián, este dura 1d4 de turnos y tiene 30 de vida ,10 de defensa 7 de voluntad, 1d10 de daño 1d10 de ataque. Gasto 1d10 de mana.
- 2-**Convocación de tigresa:** El mago crea un tigre con el doble de las estadísticas del “Guardián oscuro”, con la diferencia de que este puede ser sacrificado para ganar 1d10 de mana. Gasto 2d10 de mana para la convocación.
- 3-**Convocación protectora:** Se convoca una ilusión con forma de ave, mamífero, pez o planta, este puede moverse o no a elección del mago, su función es recibir 1 golpe que le manden al mago, automáticamente desaparece, la ilusión y el mago no recibe el daño.
- 4-**Ilusión vida:** El mago crea una esfera que revolotea a su alrededor curándole vida, igual al 100% de la mana que gaste convocándolo. (La esfera dura 3 turnos convocada). Gasto 4d10 de mana.
- 5-**Ilusión de Apoyo:** El mago puede elegir entre crear la ilusión de una tortuga (este le brinda 5 extra de defensa al mago), una pantera ( le brinda 4 extra de voluntad) o ave ( le brinda 3 extra de magia), todas estas convocación brindan esa cantidad por nivel de conjuro y se desaparecen al 1d10 golpes que reciban.

**6-Gran guardián:** El mago conjura un guardián con 150 de vida, 40 de defensa física, 30 de voluntad, este mismo tiene 4d12 de ataque 2d12 de daño.Gasto6d10 de mana.

*Habilidad del guardián:* Este recibe los primeros 3 golpes que le vayan hacer daño al mago sean directamente o en área, si esto sucede el mago no puede volver a convocar esta ilusión en este día.

**7- Crear animal:** El mago crea una ilusión de cualquier animal que conozca, éste tiene las habilidades naturales del animal, es tangible para el mago y puede hacer daño (puede durar convocado todo el día).

**8- Esfera sanadora:** El mago crea una esfera que puede moverla o no a su gusto y cura a todo el que esté en un radio de 3x3 de su ubicación, cura un 1005 del gasto de mana que haya utilizado para convocarla, puede durar hasta 1d6 de turnos en batalla. Gasto 8d10 de mana.

**9- Ayudante sombrío:** El mago crea un luchador que pega en rango igual a su inteligencia o su ataque físico igual a su destreza. Gasto9d10 de mana.

*Habilidad del sombrío:* Este tiene 30 de defensa, 20 de voluntad, 40 de magia, 40 de ataque, 25 de daño (a todas sus estadísticas base se le agrega una tirada +1d20) y es intangible (EJ: como un fantasma), utiliza nivel 5 de disparos magicos y posee la misma vida que el mago, dura 1d8 de turnos y puede ser sacrificado para ganar la mitad de la mana que se gastó en él al convocarse.

**10- Invocaciones Múltiples:** El mago Puede tener 3 ilusiones convocadas y 1 de ellas la puede convocar sin gasto de mana.

## **5-Disipar Ilusión:**

1-Disipa una ilusión o efecto de mente de nivel 1

2-Disipa una ilusión o efecto de mente de nivel 2

3-Disipa una ilusión o efecto de mente de nivel 3

4-Disipa una ilusión o efecto de mente de nivel 4

5-Disipa una ilusión o efecto de mente de nivel 5

6-Disipa una ilusión o efecto de mente de nivel 6

7-Disipa una ilusión o efecto de mente de nivel 7

8-Disipa una ilusión o efecto de mente de nivel 8

9-Disipa una ilusión o efecto de mente de nivel 9

10-Disipa una ilusión o efecto de mente de nivel 10

## **6- Ilusión de la Muerte**

**1- Escalofrío:** Hace que un objetivo perciba una sensación extraña (a discreción del narrador). Para este conjuro el lanzador debe ser capaz de observar a la víctima a los ojos y no es necesario hablar o moverse.

**2- Desorientar:** El objetivo pierde momentáneamente la percepción del tiempo y un fragmento de la memoria que se recupera tras unos minutos.

**3- Percibir la Soledad:** El objetivo percibe la idea de muerte de un ser querido. Lo que le provoca un -5 a las tiradas sociales durante todo el día.

**4- Ilusión espectral:** El ilusionista puede crear fuegos fatuos y borrosas imágenes de fantasmas. La ilusión dura 1 turno por nivel del conjuro y resta 3 puntos a la moral y habilidades mentales mientras se esté afectado

**5- Ilusión de la Vitae:** El objetivo se ve sangrar. El objetivo considera que sus heridas son terriblemente graves e intenta atenderlas antes de seguir peleando.

**6- Ver al Asesino:** El jugador considerara que cualquier persona que se le acerca a un metro o menos de distancia intenta atacarlo. Dura hasta que se disipe el efecto.

**7- Ilusión Fatua:** El ilusionista puede generar la ilusión de verdaderos fantasmas. El objetivo sentir la reducción de la temperatura, ver fantasmas, sentirá escalofríos y la permanente sensación de estar observado .Toda tirada de percepción y concentración quedan nulas hasta el final del día

**8- Ilusión fatua en masa:** Igual que *Ilusión Fatua* pero afecta a todos los objetivos en un radio de 20 metros.

**9- Sentir la Muerte:** El objetivo de esta ilusión perderá 1 punto de moral al menos que resiste una tirada de moral igual a el nivel de conjuro+1d10 contra 1d10

**10- Vivir una Muerte Horrenda:** El jugador sufre una visión de la muerte por la que adquiere una fobia de modo permanente.

## 7-Hipnosis

- 1- **Adormecer:** Todos los que estén mirando al mago sentirán una leve somnolencia tendrán -10 puntos a avistar, oír y oler. Adormecer no requiere verbalización para su lanzamiento.
- 2- **Persuadir:** Permite al mago persuadir al personaje para que haga algo de lo que no está completamente convencido. Persuadir no requiere verbalización para su lanzamiento.
- 3- **Anular:** Impide que un personaje genere un acto de violencia. Anular no requiere verbalización para su lanzamiento.
- 4- **Olvídar:** El mago puede subyugar un recuerdo en el inconsciente de un personaje.
- 5- **Soslayar:** Cada vez que un personaje mire al mago a los ojos este quedara inmovilizada hasta que se retire la mirada de los ojos del mago. Gasta 50 de mana por turno
- 6- **Cambiar de personalidad:** El mago hará que su objetivo crea que es otra persona.
- 7- **Olvídar:** El mago modifica los recuerdos de un personaje.
- 8- **Confundir:** El personaje atacara aleatoriamente e incluso atacara a cualquiera que se le acerque a menos de 1m de distancia.
- 9- **Inversión:** El personaje realizará siempre la acción en la dirección contraria a la que declara el jugador.
- 10- **Agonía:** El mago encierra a un personaje en una sensación permanente de dolor y reduce los puntos de moral a 1.

## 8. Ilusión de Vida

Los conjuros de Ilusión duran una escena o hasta que el conjuro sea retirado y su efecto se terminan al finalizar este. Luego es reasignando todo el daño curado ilusoriamente.

1. **Sanación Ilusoria Inferior:** Sanas 1d12 de vida más magia.
2. **Sanación Ilusoria Menor:** Sanas 2d12 de vida más magia
3. **Sanación Ilusoria:** Sanas 3d12 de vida más magia
4. **Sanación Ilusoria Mayor:** Sanas 4d12 de vida más magia
5. **Sanación Ilusoria Superior:** Sanas 5d12 de vida más magia
6. **Ilusión de Bienestar:** los penalizadores de daño no afectan al objetivo.
7. **Miembro Fantasma:** El ilusionista puede reaparecer de forma ilusoria una extremidad perdida y que sea completamente funcional.
8. **Ilusión de Vigor:** Los afectados por la ilusión ganan +2 a la fuerza, destreza, constitución. Gasta 80 puntos de mana
9. **Ilusión de Vitalidad en Masa:** Te permite realizar los efectos anteriores sobre múltiples objetivos, repitiendo el gasto de mana sobre cada uno de ellos.
10. **Ilusión de la Vida:** El objetivo podrá pelear recibiendo daño, el cual se curará inmediatamente de forma ilusoria hasta que se termine el efecto. Dura 1d10 turnos y gasta 100 de mana.

## 9. Inversión

(Todos los hechizos de este conjuro duran 1 turno).

1. **Izquierda por Derecha:** El objetivo no puede distinguir el lado derecho del izquierdo moviéndose aleatoriamente entre la izquierda y la derecha.
2. **Adelante por Atrás:** Funciona igual que nivel anterior solo que con el adelante y atrás.
3. **Desorientado:** No puedes distinguir ninguna dirección, ni siquiera el arriba del abajo, actuando aleatoriamente. Tirar un d6 para moverse según el numero: 1-Adelante, 2-Atrás, 3-Derecha, 4-Izquierda, 5-Arriba, 6-Abajo.
4. **Habla Retorcida:** Esta ilusión genera que el objetivo hable al revés cualquier idioma que conozca (incluyendo el arcano).

5. **Inversión en Masa:** Permite aplicar los conjuros anteriores a más de 1 objetivo. Se le debe añadir 1d10 al gasto de mana de los conjuros anteriores por cada objetivo adicional afectado.
6. **Invertir Magia:** por medio de esta ilusión el objetivo afectado conjurara, efectos invertidos en su magia o distorsionados de alguna manera.
7. **Defensa por Voluntad:** Invierte en el objetivo la puntuación de voluntad y defensa.
8. **Daño por Ataque:** Invierte en el objetivo la puntuación de voluntad y defensa.
9. **Invertir la Batalla:** Quien se encuentre afectado por este conjuro, vera que realiza daño cuando no lo hace y vera que el enemigo es inmune cuando genera daño.
10. **Invertir Realidad:** Cada vez que el afectado por esta ilusión logra dañar al enemigo. Percibe la misma cantidad de daño sobre sí mismo, incluyendo los efectos de dolor, las penalizaciones y hasta la inconciencia.

## 10. Ilusión de Plano-Tiempo

1. **Distorsión Temporal:** El Ilusionista crea un conjuro sobre un objetivo logrando que perciba el tiempo más lento de lo realmente es resta 5 a la iniciativa. Gasta 1d10 por cada persona sobre la cual se desee emplear.
2. **Distorsión Espacial:** El Ilusionista crea un conjuro sobre un objetivo logrando que perciba la distancia en forma diferente lo cual reduce la acción de movimiento del personaje a la mitad.
3. **Ilusión de Regresión:** El personaje logra ver una representación ilusoria de algo que sucedió o existió en el pasado.
4. **Ilusión de Locación:** El objetivo experimenta estar en un lugar ajeno al real. El lugar puede provenir de su memoria consciente, inconsciente o incluso de su propia imaginación.
5. **Ilusión de Premonición:** El personaje ve una ilusión de un futuro probable (que puede o no cumplirse) pero que no se extiende más allá de unos minutos.
6. **Ilusión de Repetición:** El objetivo entra en un círculo espacio-temporal repitiendo sus últimas acciones una y otra vez en su mente. Dura 1d6 turnos.
7. **Ilusión de Relocalización:** El afectado por este conjuro entra sistemáticamente a la misma habitación una y otra vez sin importar cuál sea su medio de acceso.
8. **Ilusión de Recreación Diaria:** El afectado repite el día una y otra vez, tras dormir a la noche al despertarse el día siguiente se repite tal cual como si fuese el día anterior.
9. **Ilusión del Pasado:** El afectado por este conjuro cree haber vuelto al pasado y estar viviendo en él. Este pasado puede ser real o ficticio según los conocimientos del afectado y del conjurador.
10. **Ilusión del Futuro:** Funciona de la misma manera que “Ilusión del Pasado” pero se aplica sobre la visión del futuro de los personajes.

## Maldición



Junto con la Nigromancia esta es una de las escuelas más temidas por todas los humanoides. Las maldiciones son conjuros que toman un patrón natural de la existencia de un ser o región y lo retuerce perjudicándolo a él o quienes se le acerquen. Los magos de maldición estudian como alterar de forma negativa los patrones naturalmente armónicos de mana y energía.

Fue la una escuela de magia creada por los Elfos Oscuros e irónicamente fue con efectos de una maldición que los Elfos Blancos marcaron a los Elfos Oscuros con su característico aspecto de pelos negros, piel blanco grisácea y tonos de ojos violetas, negros o marrones.

Al menos que el conjuro indique lo contrario las maldiciones tendrán la siguiente duración:

Gasto de Mana Adicional	Efecto en el Tiempo
Ninguno	1 Día
10 de mana adicional	2 Días
20 de mana adicional	5 Días
30 de mana adicional	1 Semana
40 de mana adicional	1 Mes
50 de mana adicional	6 Meses
60 de mana adicional	1 Año
70 de mana adicional	10 Años
80 de mana adicional	50 Años
90 de mana adicional	100 Años
100 de mana adicional	Permanente

### 1-Enfermedad

A partir del nivel 6 en adelante se gasta 10 x nivel de mana.

1. **Debilidad:** Resta 1 a la fuerza de tu oponente.
2. **Jaqueca:** Resta 1 a la inteligencia y a la fuerza
3. **Atrofia muscular:** Resta 2 a la fuerza y la destreza.
4. **Exhausto:** Resta 3 a todos los atributos físicos.
5. **Maldición en masa:** Puedes tirar uno de los niveles anteriores de este conjuro a tantos individuos como nivel de necromante.
6. **Dolor fantasma:** haces que un personaje reciba -5 a todos los atributos físicos. Gasta el máximo (60)
7. **Agonía:** resta 5 a todos los atributos. Gasta el máximo de mana (70)
8. **Agonía Superior:** Se resiste con voluntad + resistencia a la oscuridad, resta un punto de moral y genera la pérdida de un atributo al azar permanente.
9. **Desolación:** Resta la mitad de tus puntos de moral redondeado hacia arriba, con la pérdida al azar de atributos de forma permanente.
10. **Desolación superior:** Resta 1d10 de moral y genera la pérdida de un atributo físico permanente por punto perdido.

### 2-Maldecir Objeto (el hechizo de ser como máximo del nivel de maldecir objeto)

1. El objeto maldito al ser usado libera contra su usuario un hechizo.
2. El hechizo puede tener una palabra que active y desactive la maldición.
3. La maldición es progresiva y se activa cada vez que se usa el objeto.
4. La maldición no puede ser removida por disipar magia.
5. El mago puede especificar una acción concreta que active el hechizo.
6. La maldición no puede ser removida por un conjuro mientras el objeto permanezca con el maldecido.
7. El objeto puede portar hasta 2 conjuros con un máximo de nivel igual al nivel de “*Maldecir Objeto*”.
8. La maldición puede ser activa en forma remota por el conjurador siempre que sepa quién porta el objeto.
9. El objeto maldito no puede ser detectado por magia y el conjuro solo se remueve rompiéndolo.
10. El objeto puede portar múltiples conjuros con un máximo de nivel igual al nivel de “*Maldecir Objeto*”.

### 3-Embrujo

1. **Dolor:** El mago causa en el enemigo 1d10 de daño.
2. **Sufrimiento:** El mago tira hace que el enemigo pierda 1 punto de sus atributos mágicos y físicos.
3. **Maldecir:** El mago resta la defensa física del agresor en  $\frac{1}{4}$  gasta 3d10 de mana.

4. **Golpe frio:** El mago te deja estático en tu lugar durante 2 turnos gasto 4d10 de mana.
5. **Maldición:** El mago receta un hechizo que causa 5d10 de daño y gasta 5d10 de mana.
6. **Debilitar:** Resta las defensas elementales en 30 puntos durante 1 turno, gasta 6d10 de mana 2 turnos de enfriamiento.
7. **Cegar:** Deja ciego al enemigo durante 1 turno y le baja su defensa física a la mitad, gasta 7d10 de mana.
8. **Voluntad:** Resta la defensa mágica del enemigo a la mitad (durante 1 turnos), gasta 8d10 de mana 2 turnos de enfriamiento.
9. **Debilitar máximo:** Resta la defensa física y mágica del enemigo en un 70% (1 turno) gasta 10d10 de mana, 3 turno de enfriamiento.
10. **Sin poder:** El mago puede dejar al enemigo sin 2 atributos EJ (ataque y voluntad etc.) (durante 1 turno) gasta 10d12 de mana y 2 turnos en castearlo tiene un enfriamiento de 4 turnos.

#### **4-Locura**

1. **Miedo:** El mago puede generar en el objetivo miedo durante 1d4 turnos. Gasto 1d10 de mana.
2. **Confusión de sombra:** El mago genera en el objetivo el pensamiento de ver sombras donde no lo hay.
3. **Demencia:** El objetivo escucha voces dentro de su cabeza bajándole la concentración a la mitad.
4. **Confusión de sonidos, voces:** El mago genera en el objetivo sonidos de animales o humanoides que en realidad no hay.
5. **Espanto:** El mago puede generarle al enemigo un miedo o fobia hacia una raza (sea animal o humanoide) durante 1d4 de turnos.
6. **Demencia superior:** El objetivo es capaz de escuchar y ver cosas que en realidad no existe o no están ahí, debe tirar 1 de 10 si sale 5 o menos queda sin hacer nada durante 1d4 de turnos, 1 turno de enfriamiento.
7. **Confundir los sentidos:** El afectado ve y escucha al objetivo (a la persona que lanzó el hechizo) a 10 casillas de distancia.
8. **Locura:** El afectado no diferencia entre amigos y enemigos, dura 2 turnos gasto. Enfriamiento de 3
9. **Locura total:** El afectado ve a sus aliados como enemigo durante 1d4 de turnos. 3 turnos de enfriamiento
10. **Demencia en maza:** El mago por un coste adicional de 100 de mana puede lanzar cualquiera de los hechizos anteriores en un radio de 3x3.

#### **5-Descomponer:**

Los personajes que caen bajo este hechizo sufren una fuerte descompostura durante el combate que les impide atacar. Para recuperarse de este efecto tras el primer turno deben superar una dificultad de moral impuesta por el nivel del conjuro o permanecerán sin poder atacar además mientras estén bajo este efecto se moverán a la  $\frac{1}{2}$  del movimiento.

1. El objetivo debe superar una tirada de 1d10+6 contra voluntad.
2. Todos los objetivos en un radio de 10m a partir del conjurador deben superar una tirada de 1d10+5 contra voluntad.
3. El objetivo debe superar una tirada de 1d10+7 contra voluntad.
4. Todos los objetivos en un radio de 10m a partir del conjurador deben superar una tirada de 1d10+6 contra voluntad.
5. El objetivo debe superar una tirada de 1d10+8 contra voluntad.
6. Todos los objetivos en un radio de 10m a partir del conjurador deben superar una tirada de 1d10+7 contra voluntad.
7. El objetivo debe superar una tirada de 1d10+9 contra voluntad.
8. Todos los objetivos en un radio de 10m a partir del conjurador deben superar una tirada de 1d10+8 contra voluntad.
9. El objetivo debe superar una tirada de 1d10+10 contra voluntad.
10. Todos los objetivos en un radio de 10m a partir del conjurador deben superar una tirada de 1d10+9 contra voluntad.

#### **6-Sumido en la Apatía**

1. **Fatiga:** El objetivo se encuentra permanentemente cansado, obtiene -5 a todas las tiradas de habilidades físicas.
2. **Desgano:** El objetivo pierde los deseos de discutir, confrontar o interactuar verbalmente, obtiene -5 a todas las tiradas sociales
3. **Migraña:** El cansancio le genera un leve dolor de cabeza impidiendo concentrarse en tareas que requieran de esfuerzo mental, obtiene -5 a todas las tiradas de habilidades mentales.
4. **Agotamiento:** El cansancio del personaje le impide realizar más de una acción de ataque físico por ronda evitando también que utilice ataques de oportunidad.
5. **Letargo Energético:** La falta de energía impide los efectos de regeneración de mana y energía de todo tipo (incluyendo el sueño) y la utilización de más de 1 efecto mágico por turno incluyendo las acciones de los familiares o tras invocaciones.
6. **Fatiga Extrema:** El objetivo se encuentra permanentemente cansado, obtiene -10 a todas las tiradas de habilidades físicas.
7. **Desgano Extremo:** El objetivo pierde los deseos de discutir, confrontar o interactuar verbalmente, obtiene -10 a todas las tiradas sociales
8. **Migraña Extrema:** El cansancio le genera un leve dolor de cabeza impidiendo concentrarse en tareas que requieran de esfuerzo mental, obtiene -10 a todas las tiradas de habilidades mentales.
9. **Apatía:** El objetivo se encuentra tan cansado que solo podrá actuar 1 vez por turno en combate. Es decir deberá elegir entre moverse, atacar, conjurar o utilizar un objeto.
10. **Apatía Energética:** Afeta de la misma forma que “*Letargo Energético*” y además el objetivo no podrá sostener efectos mágicos o invocaciones que dependan de su mana para manifestarse. Esto incluye a los familiares, espíritus invocaciones arcanas y cualquier efecto mágico que requiera de gasto de mana para permanecer en el tiempo.

### **7- Marcado por la Muerte**

1. **Odiado por Animales:** Los animales te atacaran o agredirán al objetivo, o en el mejor de los casos huirán o se alejaran
2. **Aura de Desconfianza:** Todas las personas desconfían de ti por un motivo inexplicable, hasta las personas más cercanas a ti empezaran a dudar de tus acciones.
3. **Medicina Negada:** Las pociones de vida, ungüentos y tratamientos normales de curación no generan resultados.
4. **Perseguido por la Mala Suerte:** Por algún motivo todo tiende a salir más mal de lo habitual. La probabilidad de fallo del personaje es de 1 y 2.
5. **Objetivo predilecto:** Los enemigos siempre te atacar a ti primero y en mayor frecuencia por alguna inexplicable razón.
6. **Hechicería Mortal:** El maldecido recibe 1 punto de daño por cada 2 puntos de mana gastados.
7. **Sanación Negada:** Las opciones de vida, ungüentos, regeneraciones de vida y efectos mágicos de sanación no dan resultados.
8. **Despreciado:** Todas las personas desconfían de ti por un motivo inexplicable, nadie confía en ti e incluso algunos intentaran agredirte a la menor provocación.
9. **Perseguido por la Desgracia:** Por algún motivo todo tiende a salir más mal de lo habitual. La probabilidad de fallo del personaje es de 1 a 3 y se pierde toda posibilidad de éxito crítico.
10. **Marcado por la Muerte:** Los enemigos siempre arremeten contra ti por alguna inexplicable razón. Además todos los efectos derivados de los fallos tanto de tus aliados como tus enemigos tendrán efectos negativos también sobre el objetivo marcado por la muerte.

### **8- Aura del Inframundo**

1. **Concentrador de Plagas:** Un pequeño grupo de insectos y alimañas tienden a manifestarse cerca de ti en todo momento como si te siguieran.
2. **Nauseabundo:** Tiendes a despedir olor a cadáver en descomposición incomodando a la gran mayoría de las personas.

3. **Aspecto de Muerto:** Tu cuerpo se va tomando un aspecto descompuesto de olor nauseabundo. Tu constitución máxima no puede superar los 5 puntos mientras dure la maldición.
4. **Imán de Espectros:** El maldecido tiende a atraer a los espectros y criaturas del inframundo a su alrededor.
5. **Aura Necromantica:** Una extraña energía de necromancia inocultable desprende del maldecido, provocando que muchos lo consideren un nigromante.
6. **Debilidad de los Muertos:** El maldecido adquiere la debilidad de los muertos vivientes, recibiendo el daño de fuego por triplicado.
7. **Presencia Sombría:** En un radio de 5m alrededor del maldecido todas las luces se atenúan o apagan, restándole a todas las personas que se encuentren en ese rango, incluyendo al objetivo, -5 a -10 a la visión, el ataque y la magia.
8. **Presencia Espectral:** Un gélido frío recorre el ambiente en tu presencia, generando 10 de daño por turno de frío en un radio de 2m. Además se añaden los efectos de “*Presencia Sombría*” e “*Imán de Espectros*” en un radio de 3m
9. **Toque del Inframundo:** Todo lo que toques tiende a descomponerse, genera 1d4 de daño a objetos orgánicos y 1d4 de pérdida de constitución en seres vivos.
10. **Aura del Inframundo:** De alguna manera el inframundo intenta manifestarse a través del maldito. Todas las criaturas vivas que permanezcan alrededor de maldecido en un radio de 2m recibirán -1d4 a la constitución y los objetos orgánicos 1d4 de daño.

## **9-Marca del Infierno**

(Los niveles anteriores de esta maldición se van acumulando con los posteriores)

1. **Presencia del Demonio:** El maldecido siempre se percibe con alineamiento maligno.
2. **Sangre Demoniaca:** Tu sangre poseerá características demoniacas, realizando daño incluso a su portador.
3. **Mente Infernal:** Adquieres un defecto mental a discreción del narrador.
4. **Manos Infernales:** Todos lo que toca el maldecido se quema causándose 1d4 de daño sobre los objetos.
5. **Rasgo Infernal:** Adquiere un rasgo infernal (como cuernos, cola, garra, etc.) a criterio del narrador.
6. **Aterrizar:** Cuando una persona te vea por primera vez deberá hacer una tirada de voluntad dificultad 10 para no huir o agredirte.
7. **Condena del Infierno:** el maldecido no puede regenerar mana o salud durante el sueño. Tampoco puede ser curado con hechizos de la escuela divina.
8. **Subyugado por Infernales:** el maldecido no puede evitar seguir las órdenes de demonios de nivel superior a él.
9. **Aura Infernal:** Todo lo que toques tiende a quemarse con fuego infernal, genera 1d4 de daño a objetos y 3d10 de daño infernal a todos los seres no demoniacos.
10. **Manifestar el Demonio Interior:** Te transformas temporalmente en un demonio adquiriendo todas sus características, incapaz de controlarte plenamente. Durante el combate deberás superar una tirada de voluntad dif: 15 todos los turnos para poder actuar a voluntad, fuera de combate se requiere una tirada cada hora de voluntad dif: 10, de no superarse la tirada el demonio interior se manifestara actuando de acuerdo a criterio del narrador.

## **10-Decadencia**

1. **Desgastar:** Cualquier hechizo gasta 10 puntos de mana adicional.
2. **Indigestión Energética:** no puede obtenerse mana o energía mediante poción y comida
3. **Bloqueo Energético:** El maldecido no puede regenerarse mana mediante conjuros
4. **Desgate Elemental:** Las resistencias elementales y sus equivalentes restan -1 de mana/energía por cada punto resistido.
5. **Decadencia:** Cuando la reserva de mana cae por debajo del 50% se adquieren -5 a todos los atributos.
6. **Consumir:** Lanzar conjuros habilidades gasta el doble de mana.
7. **Quemas Esencia:** El maldecido recibe un 10% del gasto de mana como daño la vida.
8. **Castigar el Esfuerzo:** cada acción de ataque, movimiento, o de soporte durante el combate, generan un gasto de 5 puntos de mana o energía.
9. **Incinerar Esencia:** El maldecido recibe un 50% del gasto de mana como daño la vida

**10. Desgastar:** Se pierde n 5 puntos de mana por hora, los cuales no se pueden recuperar por ningún medio hasta que se retire la maldición o esta se agote.

## Encantamiento



Esta es una de las escuelas de magia más recientes creadas por los Elfos. Esta escuela se encarga de estudiar como influenciar un ambiente o las personas a partir de la armonía energética ya existente en ellos, intentando que los efectos mágicos se preserven a lo largo del tiempo con el menor gasto energético posible. Cabe destacar también que es única escuela de magia que no fue creada por un mago sino por un elfo bardo que decidió dedicarse al estudio de lo arcano.

### 1-Seducción

1. **Beso de Encantamiento:** El mago puede besar a una víctima (que pueda ser atraída por el sexo del conjurador) y dejarla hipnotizada de belleza.
2. **Seducción:** Solo afecta a los PJ de sexo opuesto o homosexuales, los enemigos evitan ataca al mago 1d4 turnos debido a que no desean destruir su belleza el efecto termina si son atacados por el mismo. Enfriamiento de 5.
3. **Beso de dolor:** Genera 3d10 de daño arcano. Gasta 30 de mana.
4. **Soplar Beso:** El PJ puede extender los hechizos de besos a una distancia igual a tu inteligencia. 1d10 de mana.
5. **PMS:** Reduce los atributos en 1d4 por 1d10 turnos.
6. **Beso cautivante:** El enemigo sigue al conjurador en un trance hipnótico hasta que algo lo daña o lo desconcentra suficiente.
7. **Desnudar:** La víctima alcanzada por este hechizo siente la necesidad de desnudarse, y soltar todo el equipo. La víctima tiene que ser humanoide y gana un bonus de + 10 a la voluntad si su vida se ve amenazada en el proceso.
8. **Beso de Lujuria:** El afectado ve al mago como con un atractivo infinito, el afectado (de sexo opuesto) hará todo lo que el mago le diga siempre y cuando no ponga en peligro su vida.
9. **Frenesí sexual:** Todas las personas (Humanoides) que entran el rango de la tirada entran en un frenesí sexual, todas las personas tendrán relaciones sexuales o se masturbaran durante 1d10 turnos. 10 turnos de enfriamiento.
10. **Toque de lujuria:** El afectado queda reducido a un manojo de tics producidos por el fervor sexual que produce su cuerpo, el enemigo queda incapacitado totalmente. Todos los turnos deben realizar una tirada de voluntad para resistirse.

### 2-Encanto

1. **Presencia:** El mago llama la atención inconsciente de una persona a elección.
2. **Respeto:** La persona encantada con este hechizo lo vera como aun maestro o un sabio.

3. **Presencia en masa:** Como presencia, pero afecta 1 persona por nivel del mago.
4. **Respeto en masa:** Como respeto, pero afecta a 1 persona por nivel del mago.
5. **Obediencia:** El afectado seguirá una orden directa del mago siempre y cuando esta no resulte sospechosa ni peligrosa para el mismo.
6. **Miedo:** Los humanoides afectados por este conjuro querrán apartarse de las cercanías del mago el efecto dura 1d4 turnos.
7. **Guardianes:** Los personajes que no sean enemigos del mago y se vean alcanzados por este hechizo tenderán a defenderlo y protegerlo, aunque no a riego de su vida (El PJ debe tener 50% de la vida o más.)
8. **Llamado:** El mago pronunciara el nombre de un humanoide anteriormente afectado, este hará lo posible por encontrarse con el mago donde sea que este.
9. **Majestad:** Los enemigos afectados no atacaran al mago (al menos de que resistan una tirada de voluntad) pero este no podrá declarar ninguna acción hostil o de combate.
10. **Alteza:** Los enemigos afectados no atacaran al mago (al menos de que resistan una tirada de voluntad). Alteza gasta 200 puntos da mana por turno que este activo.

### **3-Encantar Hogar**

(Las cosas encantadas con encantar hogar duran 1 año por nivel del mago tarda 1 hora en realizarse.)

1. **Túnel en el Hogar:** Puedes encantar hasta dos puertas de una casa estas puertas estarán conectadas espacialmente independientemente de donde estén y cada puerta lo enviara a la habitación que le correspondería a la otra puerta solo funciona en una dirección.
2. **Cerradura Mágica:** La puerta no puede ser abierta excepto con una contraseña diseñada por el mago.
3. **Puerta escondida:** El mago crea una puerta que solo puede ser detectada con *detectar magia* y será visible solo para el mago.
4. **Vigía:** El mago inscribe una runa que permite observar todo lo que ocurre en ese cuarto desde cualquier lugar en donde este.
5. **Ocultar hogar:** Hace que una edificación pase de ser percibida por la gente. Es decir, esta será inconscientemente ignorada al menos que el mago permita o concientice a otros de su presencia.
6. **Portal exterior:** El mago puede conjurar las ventanas de un hogar para que no puedan ser atravesadas.
7. **Cerradura portal:** El mago inscribe una runa sobre una puerta que le permita al mago entrar a cualquier habitación de su hogar según él lo decida.
8. **Túnel de gusano:** Dentro su hogar el mago puede fabricar portales de ida vuelta entre sus puertas y ventanas.
9. **Encantar portal:** El mago puede lanzar un conjuro sobre una puerta o ventana y este se activara al atravesar l portal.
10. **Inmunizar hogar:** el hogar del mago se vuelve indestructible además los conjuros interiores del hogar son inmunes al *disipar magia*.

### **4-Cardinal**

1. **Orientar:** El mago puede encontrar el camino de regreso a una locación de la haya pasado hace no más de 24hs a excepción de los viajes entre los planos y tele transportaciones.
2. **Salida:** El mago puede hallar una salida cercana en un lugar desconocido
3. **Percibir objeto:** El mago puede rastrear un objeto en cualquier lugar que se encuentre de este plano.
4. **Percibir persona:** El mago puede percibir la ubicación de una persona que se encuentre en este plano siempre y cuando conozca su nombre, rostro y haya interactuado con ella.
5. **Localizar Objetivo:** Puedes localizar a tu objetivo (cualquier cosa sea este) pero debes conocer al objetivo por su nombre, forma, poderes, etc.
6. **Penetrar la apariencia mágica:** te permite realizar un hechizo de cardinal de los niveles anteriores y localizar al objetivo incluso si este se encuentra escondido con magia.
7. **Localizar Objeto:** Puedes localizar cualquier objeto conoce su nombre o alguna referencia única.
8. **Localizar lugar:** Puedes localizar un lugar específico tan solo conociendo su nombre.
9. **Localizar persona:** puede localizar a una persona teniendo cualquier cosa que le haya pertenecido.
10. **Localización Interplanetaria:** Con este nivel de conjuro el mago sabrá en qué lugar y en que plano se encuentra su objetivo.

## **5-Lacrimas de Mana**

(El conjuro requiere una gema u objeto capaz de contener y liberar el mana. Las lacrimas se desgastan al pasar el tiempo)

1. Crear lacrima inferior no puede superar de un objeto de 50g
2. Crear lacrima menor no puede superar de un objeto de 100g
3. Crear lacrima pequeña no puede superar de un objeto de 150g
4. Crear lacrima moderada no puede superar de un objeto de 200g
5. Crear lacrima simple no puede superar de un objeto de 250g
6. Crear lacrima mediana no puede superar de un objeto de 300g
7. Crear lacrima grande no puede superar de un objeto de 350g
8. Crear lacrima mayor no puede superar de un objeto de 400g
9. Crear lacrima superior no puede superar de un objeto de 450g
10. Crear lacrima de excelencia no puede superar de un objeto de 500g

## **6-Acelerar**

(El mago puedo utilizar este conjuro inmediatamente luego de que se requiera una tirada de iniciativa y gasta 10 por nivel de mana.)

1. Aumenta el movimiento de todos los aliados y la iniciativa en 1
2. Aumenta el movimiento de todos los aliados y la iniciativa en 2
3. Aumenta el movimiento de todos los aliados y la iniciativa en 3
4. Aumenta el movimiento de todos los aliados y la iniciativa en 4
5. Aumenta el movimiento de todos los aliados y la iniciativa en 5, también permite una acción adicional al conjurador que no se de ataque.
6. Aumenta el movimiento de todos los aliados y la iniciativa en 6
7. Aumenta el movimiento de todos los aliados y la iniciativa en 7
8. Aumenta el movimiento de todos los aliados y la iniciativa en 8
9. Aumenta el movimiento de todos los aliados y la iniciativa en 9
10. Aumenta el movimiento de todos los aliados y la iniciativa en 10, también permite una acción adicional al mago, en caso de que sea un ataque este será un único ataque simple.

## **7-Dimensionar Habitación**

Los objetos y habitaciones dimensionadas durarán un día al menos que se renueve el gasto de mana en sostener el conjuro.

1. Aumenta las dimensiones de un lugar en  $1m^3$
2. Aumenta las dimensiones de un lugar en  $5m^3$
3. Aumenta las dimensiones de un lugar en  $25m^3$
4. Aumenta las dimensiones de un lugar en  $100m^3$
5. Aumenta las dimensiones de un objeto portátil al doble.
6. Aumenta las dimensiones de un lugar en  $150m^3$
7. Aumenta las dimensiones de un lugar en  $200m^3$
8. Aumenta las dimensiones de un lugar en  $250m^3$
9. Aumenta las dimensiones de un lugar en  $300m^3$
10. Aumenta las dimensiones de un objeto portátil o móvil tal como lo indique alguno de los niveles anteriores. El gasto de mana de esta habilidad es igual a  $10d10+tantos\ d10$  como se quiera expandir el lugar

## **8- Levitación**

1. Puedes levitar un objeto de hasta 5 kg
2. Puedes levitar un objeto de hasta 25 kg

3. Puedes levitar un objeto de hasta 50 kg
4. Puedes levitar un objeto o persona de hasta 100 kg
5. Puedes levitar varios objetos hasta un máximo de 100 kg
6. Puedes levitar varios objetos hasta un máximo de 200 kg
7. Puedes levitar varios objetos hasta un máximo de 300 kg
8. Puedes levitar varios objetos hasta un máximo de 400 kg
9. Puedes levitar varios objetos hasta un máximo de 500 kg
10. Los objetos permanecen levitados durante 1 dia por cada 100 puntos de mana adicionales.

## **9- Permanencia**

Los conjuros de permanencia solo pueden ser aplicados a ciertos conjuros, los cuales estarán en cada caso establecidos a criterio del narrador.

1. Permite que el efecto de un conjuro de nivel 1 funcione de forma permanente. Gasta 10 de mana
2. Permite que el efecto de un conjuro de nivel 2 funcione de forma permanente. Gasta 20 de mana
3. Permite que el efecto de un conjuro de nivel 3 funcione de forma permanente. Gasta 30 de mana
4. Permite que el efecto de un conjuro de nivel 4 funcione de forma permanente. Gasta 40 de mana
5. Permite que el efecto de un conjuro de nivel 5 funcione de forma permanente. Gasta 50 de mana
6. Permite que el efecto de un conjuro de nivel 6 funcione de forma permanente. Gasta 60 de mana
7. Permite que el efecto de un conjuro de nivel 7 funcione de forma permanente. Gasta 70 de mana
8. Permite que el efecto de un conjuro de nivel 8 funcione de forma permanente. Gasta 80 de mana
9. Permite que el efecto de un conjuro de nivel 9 funcione de forma permanente. Gasta 90 de mana
10. Permite que el efecto de un conjuro de nivel 10 funcione de forma permanente. Gasta 100 de mana

## **10-Crear Circuito Mágico**

Este hechizo le permite al conjurador, establecer una condición tras la cual un hechizo puede ser activado o desactivado.

1. Puede establecer una condición simple a hechizos de nivel 1 o inferior.
2. Puede establecer una condición simple a hechizos de nivel 2 o inferior
3. Puede establecer una condición específica a hechizos de nivel 3 o inferior.
4. Puede establecer una condición específica a hechizos de nivel 4 o inferior.
5. Puede establecer una serie de condiciones a hechizos de nivel 5 o inferior.
6. Puede establecer una serie de condiciones a hechizos de nivel 6 o inferior.
7. Puede establecer una serie de condiciones a 1 o más hechizos hasta nivel 7 o inferior.
8. Puede establecer una serie de condiciones a 1 o más hechizos hasta nivel 8 o inferior.
9. Puede establecer una serie de condiciones a 1 o más hechizos hasta nivel 9 o inferior.
10. Puedes encadenar una serie de condiciones y conjuros para que sigan un orden o secuencia específica de activación o desactivación.

## **Divinos**



Es una de las únicas 2 escuelas de magia Iniciada por los Humanos y también la más reciente de todas ellas. Esta escuela es la encargada de estudiar el funcionamiento del poder utilizada por los clérigos, intentando imitar de la forma lo más fehacientemente posible. Los devotos de esta escuela le cuestionan a los clérigos que sus dioses les restringen el poder pues está claro que los magos han logrado grandes avances en esta escuela. Sin embargo en algunas ocasiones a resultado menos efectiva que las habilidades de los clérigos. Esta escuela de magia se estudió y aun se estudia principalmente para enfrentar la terrible magia nigromántica y para asistir a los reinos en periodos de guerra.

**1-Curar:** No se puede curar muertos vivientes y las extremidades no se regeneran.

1. **Curación menor:** Cura 1d10
2. **Curación:** Cura 2d10
3. **Curación Mayor:** 3d10
4. **Curación Superior:** 4d10
5. **Curación Magna:** 5d10
6. **Curación Menor en Masa:** Cura 1d10 a todos los aliados que se encuentren en rango
7. **Curación en Masa:** Cura 2d10 a todos los aliados que se encuentren en rango
8. **Curación Mayor en Masa:** 3d10 a todos los aliados que se encuentren en rango
9. **Curación Superior en Masa:** 4d10 a todos los aliados que se encuentren en rango
10. **Curación Magna en Masa:** 5d10 a todos los aliados que se encuentren en

## **2-Rehabilitación**

1. **Parar hemorragias:** Para todas las hemorragias
2. **Regenerar:** Regenera pequeños fragmentos faltantes, cura 1d10
3. **Restauración menor:** Quita enfermedades y el cansancio
4. **Restauración:** quita maldiciones de niveles bajos, la putrefacción y el veneno
5. **Restauración mayor:** quita las enfermedades, cansancio, veneno, maldiciones, putrefacción y cura 3d10
6. **Luz de Sanación.** Todos los aliados que se encuentren en rango se regeneran 1d6 por turno. Gasta un 1d10 de mana por turno que permanezca activa.
7. **Luz de Restauración:** todos los aliados que se encuentren en rango recuperan su mana 7d10
8. **Regenerar el miembro perdido:** Puedes hacer que un personaje recupere una extremidad perdida.
9. **Reencarnación:** devuelves un personaje a la vida pero debe adquirir otro cuerpo y las estadísticas físicas se vuelven a tirar.
10. **Resurrección:** Resucitas a un personaje pierde 1000 de exp. por nivel

## **3-Luz**

1. **Ilumina:** Crea un área de luz de 3m a la redonda. (Instantáneo no gasta mana)
2. **Destello:** Crea una luz que siega al enemigo. Se resiste con res. a la luz contra magia. 1d10 de mana
3. **Orbe de brillo:** Crea una esfera brillante en miniatura fija en un punto, que ilumina un área de 10m y gasta 2d10 de mana.
4. **Aura brillante:** Aumenta la vol. y la def. en 3. Gasta 3d10 de mana.
5. **Aura resplandeciente:** Aumenta tu res a la oscuridad en 20. Gasta 4d10 de mana
6. **Luz de expulsión:** Rechaza a las criaturas de oscuridad les hace 50 de daño. Gasta 60 de mana.

7. **Rayo incandescente:** Hace 7d10 de daño de luz y gasta 7d10 de mana. (Línea 5 m)
8. **Santuario de luz:** crea un área de 5m a la redonda, que aumenta en 20 la resistencia la oscuridad, en 5 la voluntad y la defensa de todos los humanoides (excepto muertos vivientes), y reduce la def. y vol. de criaturas de la oscuridad en 3, el clérigo no puede atacar durante la realización de este conjuro, gasta 5d10 de mana por turno. Conjuro continuo.
9. **Expulsión de luz mayor:** Hace 80 de daño a las criaturas de oscuridad, Gasta 90 de mana. Cono de 5 cuadros
10. **Exorcismo en masa:** Todas las criaturas de oscuridad que no resistan este hechizo mueren las que lo hagan reciben 50 de daño de luz. Gasta 200 Puntos de mana y tarda 3 turnos en castearlo y pierdes 5 turnos

#### **4-Fuego divino**

1. **Flama:** 1d10 de daño de luz
2. **Llamarada:** 2d10 de daño de luz
3. **Cono de fuego:** 3d10 daño de luz en forma de cono (amplitud 2.5m)
4. **Línea de Fuego:** 4d10 de daño de luz la forma de línea (amplitud 5 m)
5. **Muro de fuego:** hace 5d10 de daño de luz cada vez que se cruza la pared (amp. 5m)
6. **Columna de fuego:** hace 5d10 de daño de luz, altura 5m, distancia = inteligencia
7. **Lanza llamas:** hace 3d10 de daño por cada turno propio y del oponente, mientras se encuentre en un rango de 6 de distancia
8. **Bola de fuego:** Hace 5 d10 de daño de fuego en un área de 3x3c gasta 6d10 de mana
9. **Sello de LLamas:** Conjuras un círculo de fuego divino que impide el paso de fantasmas y realiza 150 de daño a los muertos vivientes. Gasta 100 de mana dura 4 turnos
10. **Espada de llamas:** El Clérigo puede hacer nacer llamas en una espada otorgándole 50 extra de daño a muertos vivientes y demonios. Dura 4 turnos y gasta 60 de mana.

#### **5-Expulsión**

1. **Expulsión menor:** El conjurador puede desterrar a criaturas inter-planares de nivel 1 a 5
2. **Expulsión:** El conjurador puede desterrar a criaturas inter-planares de nivel 1 a 10
3. **Expulsión Mayor:** El conjurador puede desterrar criaturas inter-planares de nivel 1 a 15
4. **Expulsión Suprema:** El conjurador puede desterrar inter-planares de nivel 1 a 20
5. **Expulsar invocación:** El conjurador puede expulsar (destruir) 1 invocación. (no se aplica a familiares)
6. **Expulsar Invocación en Masa:** El conjurador expulsa todas las invocaciones en un radio de 3m. (no se aplica a familiares)
7. **Expulsar Demonios y Celestiales:** Devuelve un demonio o celestial a su plano de origen.
8. **Cerrar portal:** Cierra portales inter-planares. Gasta 80 de mana.
9. **Extradición:** Abre un portal al infierno este absorbe a todas las criaturas a su alrededor (incluyendo al lanzador). El portal absorbe con una fuerza igual a la inteligencia del lanzador y se abre a 2,5m del lanzador.
10. **Expulsión divina:** Expulsa un dios a su plano temporalmente. Gasta 100 de mana.

#### **6-Enviado Divino**

(Para los Clérigos la invocación dura durante todo el día para los magos la invocación solo durara una hora o hasta que la entidad divina decida retirarse. Además cada invocación se podrá conjurar solo una vez por nivel al día para los Magos y 1 cada 12 hs para los Clérigos. Cada conjuro de este hechizo gasta el doble de mana.)

1. **Invocación menor:** El conjurador puede traer una criatura divina interpelaran de nivel 1 o 2
2. **Invocación pequeña:** El conjurador puede traer una criatura divina interpelaran de nivel 3 o 4
3. **Invocación mediana:** El conjurador puede traer una criatura divina interpelaran de nivel 5 o 6
4. **Invocación Humanoide:** El conjurador puede traer una criatura divina interpelaran de nivel 7 o 8
5. **Invocación Grande:** El conjurador puede traer una criatura divina interpelaran de nivel 9 o 10
6. **Invocación Gigante:** El conjurador puede traer una criatura divina interpelaran de nivel 11 o 12
7. **Invocación Superior:** El conjurador puede traer una criatura divina interpelaran de nivel 13 o 14

8. **Invocación Enorme:** El conjurador puede traer una criatura divina interpelaran de nivel 15 o 16
9. **Invocación Colosal:** El conjurador puede traer una criatura divina interpelaran de nivel 17 o 18
10. **Invocación Mayor:** El conjurador puede traer una criatura divina interpelaran de nivel 19 o 20

## **7-Bendición de los Altos Cielos**

(Objetivos pertenecientes a la deidad o aliados de la misma.)

1. Ganas +1 al carisma durante 1hora.
2. Ganas +1 a la inteligencia durante 1hora.
3. Ganas +1 a la fuerza durante 1hora.
4. Ganas +1 a la constitución durante 1hora.
5. Ganas +1 a la destreza durante 1hora.
6. Ganas +2 al carisma durante 1hora.
7. Ganas +2 a la inteligencia durante 1 hora.
8. Ganas +2 a la fuerza durante 1hora.
9. Ganas +2 a la constitución durante 1 hora.
10. Ganas +2 a la destreza durante 1hora.

## **8-Restaurar Mana**

(Esta habilidad no exige coste de mana y solo puede lanzarse sobre individuos afines a la deidad. Debe ser el primer conjuro declarado en cada turno. Y no puede usarse fuera de combate más 10 veces por día)

1. Restaura 5 puntos de mana
2. Restaura 10 puntos de mana
3. Restaura 15 puntos de mana
4. Restaura 20 puntos de mana
5. Restaura 25 puntos de mana
6. Restaura 30 puntos de mana
7. Restaura 35 puntos de mana
8. Restaura 40 puntos de mana
9. Restaura 45 puntos de mana
10. Restaura 50 puntos de mana

## **9- Canonización Carnal**

(Cada una de estas habilidades se acumula con la anterior y gasta 5 de mana por nivel de conjuro que deben ser consumidos todos los turnos mientras se mantenga el efecto. Un mago gastara 10 de mana por nivel.)

1. **Aspecto Sagrado:** El clérigo gana +2 al carisma y la habilidad de caminar en tierras celestiales.
2. **Ataque divino:** Todos tus ataques hacen + 6 de daño a los seres no buenos.
3. **Alas celestiales:** al abrir emitén una luz que genera 20 de daño, los seres no buenos reciben el doble
4. **Ascensión Celestial:** el pj podrá elevarse mientras tenga sus alas abiertas
5. **Aura de devoción:** mientras el pj tenga las alas abiertas genera 30 (por ala) de daño a los seres con alineamiento bueno inferior a él.
6. **Esencia de Celestial:** El personaje es considerado un Semi-celestial, los personajes de nivel inferior al celestial no pueden mentirle
7. **Juicio Celestial:** Hace 10xmoral de daño de luz a un enemigo de su deidad. 1 al día
8. **Presencia divina:** Los demonios inferiores a tu nivel huyen al menos de que resistan una tirada de constitución + 1d10 igual al nivel de celestial más su moral.
9. **Auxilio divino:** Puedes otorgarle a un seguidor de tu deidad una ayuda (a discreción del master) 1 vez por día. No sirve sobre sí mismo y puede declararse en cualquier momento.
10. **Sentencia del cielo:** Hace 30x moral de daño de luz (Remplaza a Juicio Celestial) 1 al día.

## **10-Aura de Bendición**

(Todos las Auras de Bendición gastan 2d10 de mana por turno para sostenerse, pero no necesitan ser nuevamente lanzadas. Solo puede tenerse un aura a la vez)

1. **Aura de Gravedad:** todos los penalizadores por armadura se duplican en un área de 5m alrededor del conjurador
2. **Aura de Restricción:** todos en un área de 5m alrededor del conjurador pierden la mitad de la destreza.
3. **Aura de Vigor:** Reduce las penalizaciones por daño en 5 de tus aliados a 5 m de radio.
4. **Aura de Valor:** Aumenta la moral de los aliados en 2 a 5m de distancia.
5. **Aura de sanación:** Cura 1d10 por turno a todos los aliados alrededor del conjurador en un radio de 2,5m
6. **Aura de Bien/Mal:** Reduce en 5 los atributos (atq., def., daño, mag. y vol.) del alineamiento elegido en un radio de 2,5m
7. **Aura de restablecimiento:** Regenera 1d10 de mana por turno a todos los aliados alrededor del conjurador (exceptuando a él mismo) en un radio de 2,5m
8. **Aura de luz:** Destruye todos los hechizos de sombras y genera 50 puntos de daño de luz a las criaturas de sombras. Para las criaturas normales se genera un efecto de luz brillante en un radio de 2,5m.
9. **Aura de Sumisión:** Los demonios, muertos vivientes y no vivos reducen todos sus atributos a la mitad en un radio de 2,5 m
10. **Auras solapadas:** Puedes sostener dos auras simultáneamente con sus respectivos costes.

## Nigromancia



Una de las más terribles y temidas escuelas, los nigromantes estudian descaradamente la oscuridad, la muerte y todo lo relacionado con ella. Es en la mayoría de los casos una escuela prohibida y terriblemente mal vista en todo ámbito. Es una de las 2 escuelas iniciadas por magos Humanos, y la razón más probable de la aversión de los Elfos a que los Humanos usen magia, se cree que esta magia fue enseñada a 2 mortales humanos por mismo dios del mal Nosferes y que incluso pudo ser usada para vencer al dragón que custodiaba las puertas del cielo durante la segunda era. Otro motivo que hace a la nigromancia una escuela con mala reputación es que muchos de los Elfos Oscuros han decidido estudiarla con el principal objetivo de obtener poder y declararle la guerra a los al resto de los Elfos y que por si fuera poco los adoradores de la muerte y de los dioses oscuros la utilizan con descarada frecuencia.

### 1-Dañar (Rayo de energía oscura)

1. **Daño menor:** Daña 1d10.
2. **Daño:** Daña 2d10
3. **Daño Mayor:** 3d10
4. **Daño Superior:** 4d10
5. **Daño Magno:** 5d10
6. **Daño Menor en Masa:** Daño 1d10 a todos los enemigos que se encuentren en rango
7. **Daño en Masa:** Daño 2d10 a todos los enemigos que se encuentren en rango
8. **Daño Mayor en Masa:** 3d10 a todos los enemigos que se encuentren en rango
9. **Daño Superior en Masa:** 4d10 a todos los enemigos que se encuentren en rango
10. **Daño Magno en Masa:** 5d10 a todos los enemigos que se encuentren en

## **2-Servidores Cadávericos**

1. **Controlar Muerto:** Controla a un esqueleto o zombi. Se debe superar con una tirada de magia el nivel más la inteligencia del zombi o la de su controlador dura tantos turnos como lo indique tu magia
2. **Crear Guerrero Esqueleto:** Crea un guerrero esqueleto se necesitan por lo menos el 80% de los huesos de un esqueleto.
3. **Reanimar a los Muertos:** Reanima 1d10 zombis a tu servicio tantos turnos como lo indique tu magia.
4. **Invocar Esqueleto Mejorado:** Convocas un esqueleto mejorado (Gana la mitad de tu nivel en un conjuro a elección que el Nigromante posea)
5. **Convocar Zombu:** Reanima un muerto que no se halla descompuesto totalmente, el Zombu gana todas las cualidades que tenía en vida pero solo posee la mitad de la vida y el mana. Duran tantos turnos como lo indique el nivel del lanzador.
6. **Reconstruir Muerto:** El nigromante puede reconstruir el cuerpo de un no-muerto rearmándolo para el combate. No posee retardo.
7. **Horda Tambaleante:** Si posee la disponibilidad de cadáveres puedes levantar una cantidad de zombis o esqueletos igual a tu éxito en magia. Pero no controlas a estos muertos, todos los turnos debes consumir 1 punto de mana cada 10 no-muertos bajo tu control.
8. **Controlar Horda Tambaleante:** Puedes controlar uno horda de muertos vivientes, estos seguirán una única orden a la vez. Cambiar de orden implica volver a realizar el gasto de mana y en caso de poder lanzarse 2 o más conjuros en el mismo turno se podrán dividir las *Hordas Tambaleantes* en tantos grupos como conjuros de *Controlar Horda Tambaleante* se hallan realizado en ese turno.
9. **Construir muerto viviente:** Creas un constructo muerto viviente con 5 niveles menores que el lanzador.
10. **Revivir muerto viviente:** Creas un muerto viviente a tu servicio, este te obedecerá y tendrá todos sus poderes y atributos como lo tendría en vida (los clérigos no pueden ser reanimados con esto), pero si lo agrades, caes desmayado o mueres este muerto viviente tendrá libertad.

## **3-Senda de los Espectros**

1. **Alejar espectro:** Recitas un conjuro que impide al espectro atacarte durante un 1d10 de turnos.
2. **Dañar espectro:** tiras un 1d10 extra de mana y puedes tirar un nivel de dañar a un espectro.
3. **Inhibir espectro:** impide al espectro usar sus poderes espirituales, si sacas crítico no puede hacerse incorpóreo.
4. **Controlar espectro:** Controlas un espectro por 1d10 turnos + nivel de Nigromante.
5. **Invocar espectro:** Tiras un 1d10 y debes superar su moral. Gasta 10 de mana.
6. **Exorcizar espectro:** Puedes expulsar un espectro, se tira magia contra voluntad.
7. **Exorcizar espectros:** ídem anterior pero para un grupo de espectros, la tirada se hace contra el espectro de mayor voluntad.
8. **Capturar almas:** puedes capturar las almas de los espectros en un objeto.
9. **Moldear espectros:** puedes usar las almas de los espectros para crear armas y armaduras espirituales.
10. **Cañónpectral:** haces 10 de daño irresistible por cada alma sacrificada para el conjuro. Gasta 20 de mana por alma utilizada.

## **4-Senda de la Oscuridad**

- 1-**Misil oscuro:** El mago crea un misil que causa 1d12 de daño oscuro.
- 2-**Misil oscuro mejorado:** El mago crea un misil el doble de grande que el 1<sup>o</sup>, hace 2d12 de daño.
- 3-**Círculo oscuro:** El mago puede crear un círculo en una superficie plana (radio 2) que al tocarse hace 3d12, gasta 4d10 de mana.
- 4-**Conexión oscura:** El mago crea una lazada que conecta con otro pj este hace 1d8 por turno al romperse, gasta 4d10 de mana. Rango del lazo 6 a partir del mago.
- 5-**Debilidad sombría:** El mago a través de la sombra del pj puede ver sus debilidades, gasta 5d10 de mana.
- 6-**Oscuridad eterna:** El mago puede sacar la luz de todo el lugar y aumentar su ataque en 3d12 en el próximo ataque oscuro. Tarda un turno de casteo y gasta 6d10 de mana, la oscuridad dura 5 turnos en campo, radio de 5.
- 7-**Ver en la oscuridad:** El mago puede ver en cualquier tipo de oscuridad gasta 0 de mana.

**8-Caminata sombría:** El mago puede moverse 20 pasos en forma de una nube oscura, no da ataque oportunidad y no puede recibir daño (solo de luz) gasta 8d10 de mana.

**9- Escudo oscuro:** El mago reduce todo daño de luz y fuego dura 6 turnos. Gasta 9d10 de mana.

**10-Bola oscura:** El mago crea una esfera de sombra que hace 10d12 de daño, puede pegar a múltiples pj si están en un mismo rango de seguimiento (rango es de 10), tarda 1 turnos de casteo gasta 10d10 de mana.

## **5-Bionigromancia**

(Todas las tiradas de Bionigromancia requieren una tirada de medicina con una dificultad a criterio de narrador además del mismo tiempo estimado.)

**1. Moldear Carne:** Permite al nigromante moldear la carne de un cuerpo muerto para darle una nueva forma. El gasto de mana dependerá de la cantidad de carne que se quiera moldear y del tiempo que se tarde.

**2. Moldear Hueso:** Permite al nigromante moldear la carne de un cuerpo muerto para darle una nueva forma. El gasto de mana dependerá de la cantidad de carne que se quiera moldear y del tiempo que se tarde.

**3. Moldear la Carne viva:** Igual al de nivel uno solo que puede realizarse sobre un cuerpo vivo.

**4. Moldear el Hueso vivo:** Igual al de nivel 2 solo que puede realizarse con un cuerpo vivo.

**5. Moldear las Viseras:** Permite modificar y reconnectar viseras vivas también permite modificarla fisiología de un cuerpo.

**6. Corpusmutanti:** Le permite al conjurador modificar su propio cuerpo aplicando los niveles anteriores de *Bionigromancia*. El tiempo y gasto de conjuración dependen del narrador.

**7. Crear carne:** A partir de una porción de carne puede producir más de forma mágica. El gasto de mana dependerá del tipo y cantidad de carne producida.

**8. Crear hueso:** A partir de una porción de hueso puede producirse más de forma mágica. El gasto de mana dependerá del tipo y cantidad del hueso producido.

**9. Corpusvitae:** El conjurador puede transformar su cuerpo en un charco de sangre que es capaz de moverse y es inmune a los daños físicos. Sin embargo cada gota de sangre perdida en este estado será descontada como la vida del personaje, la sangre perdida en este estado serán partes del cuerpo no regeneradas. Gasta 50 puntos de mana el transformarse y otros 50 al volver el cuerpo a la forma original.

**10. Homúnculos:** Puedes dar vida a formas de carne independientes a ti.

## **6- Magia de Sangre**

**1. Hambre:** Esta habilidad permite al nigromante regenerarse a partir de la sangre bebida. Por cada punto de vida bebida en sangre de humanoide te regeneras a una cantidad equivalente de vida. Esta habilidad dura 1d4 turnos y provoca adicción por ese periodo de tiempo en el cual no puede dejar de beber.

**2. Dominio de la Sangre:** Esta habilidad requiere de un gasto del 10% de la sangre del Nigromante, si alguien la ingiere quedara bajo el control del Nigromante durante 1d4 turnos al menos que supere una tirada moral igual 1d10+conjuro del Nigromante. El nigromante puede reactivar esta habilidad durante 24hs después de la ingestión de sangre.

**3. Hervor de la Sangre:** Al tocar al objetivo el Nigromante hace hervir su sangre generando 5d10 de daño.

**4. Hechizo de Sangre:** Puedes hechizar tu sangre haciendo que genere 3d10 de daño arcano y 1d2 de daño al arma a 10m a la redonda.

**5. Látigo de Sangre:** Generas un látigo de sangre de 2m de largo que dura 1d10 turnos y extiende desde algún lugar de tu cuerpo. Se considera como una extremidad hábil con un bonificado de ataque y daño igual al nivel de conjuro del conjurador.

**6. Lluvia de Sangre:** Si hay suficiente sangre derramada en el piso (A discreción del Narrador) puedes levantarla a alta velocidad par que infljan 5d10 de daño en un área de 3x3.

**7. Hemorragia:** El nigromante fuerza la salida de sangre del cuerpo de un objetivo generando 7d10 de daño.

**8. Licuarse:** El Nigromante puede licuar sus extremidades y hacerlas sangre cada extremidad licuada porta un 10% de la vida total del Nigromante.

**9. Homúnculo de Sangre:** El Nigromante conjura un homúnculo con su propia sangre que posee una vida igual a la sangre utilizada para crearse y posee 1d10 de ataque y daño por cada 20 puntos de mana gastados en él. Además el homúnculo dura 1d6 turnos invocados y es inmune a las armas de filo.

**10. Sangre Andante:** el Nigromante puede licuar su cuerpo por completo en un charco de sangre. Moverse en este estado requiere 5 puntos de mana por movimiento.

## 7-Plagas

**1. Moscas:** Genera una plaga de moscas que inhibe la visión. Resta 10 al ataque, daño y magia de todos los afectados. Tarda 1 un turno en convocarse.

**2. Langostas:** Invoca langostas de hasta 10cm de largo de destrozan todo los cultivos y alimentos a su paso. Dura alrededor de 1h y tarda 10min en invocarse.

**3. Sapos:** La movilidad de todos los personajes se ve reducida a 5 pasos. Instantánea, los sapos brotan de cualquier cuerpo de agua.

**4. Avispas:** Un enjambre que de 3x3 realiza 30 de daño in-absorbible por turno a un objetivo. Durante 1d10 turnos.

**5. Escorpiones:** Los escorpiones brotan en un área de 5x5 y realizan 40 puntos de daño in-absorbible a todos los que se encuentran en área durante 1d10 turnos.

**6. Alimañas Ponzoñosas:** Las avispas y escorpiones generan -1 a la destreza. Añade 10 al gasto de mana del conjuro.

**7. Plaga de Ratas:** Las ratas generan 20 de daño in-absorbible a un máximo de 3 objetivos, cada turno los afectados deberán superar una tirada constitución de dificultad 15 o se perderá 1 punto de constitución por enfermedad.

**8. Serpientes:** un grupo de serpientes brotan del suelo sujetando al enemigo, generando 50 de daño por turno y reducen la fuerza 1 por turno. Las serpientes duran hasta que el objetivo se libera y generan 2d10 de fuerza.

**9. Arañas:** Las arañas brotan en un área de 5x5 y realizan 50 puntos de daño in-absorbible a todos los que se encuentran en área durante 1d10 turnos, generan -1 de fuerza, destreza y velocidad por efecto de veneno.

**10. Cucarachas:** El conjurador invoca sobre una víctima un enjambre de cucarachas que brota desde el interior de su cuerpo (bocas, orejas, ojos, etc), generando sobre el objetivo un 10% de daño inabsorbible con respecto a su vida. Las cucarachas seguirán brotando hasta que se realice una tirada de moral igual a 15.

## 8-Corromper Espíritus

**1. Corromper Espíritus:** Distorsiona la esencia original de un espíritu, volviéndolo violento y provocando ataques al azar.

**2. Halito de Muerte:** Un aliento pútrido se manifiesta en forma de cono de 1,5m y genera 3d10 de daño de putrefacción.

**3. Beso Tanatónico:** El nigromante inhala cerca del rostro del objetivo, absorbiéndole la vitalidad, y generando la pérdida de 1d4 de constitución. El cuerpo del objetivo comienza a envejecer, secarse y toma aspecto negruzco a medida que la constitución llega a cero. Solo se puede aplicar una vez por turno y no pueden utilizarse otros conjuros en dicho turno. Gasta 30 de mana.

**4. Caricia de Tanatos:** El nigromante debe colocar una de sus manos sobre el objetivo absorbiéndole la vitalidad, y generando la pérdida de 1d4 de constitución. El cuerpo del objetivo comienza a envejecer, secarse y toma aspecto negruzco a medida que la constitución llega a cero. Solo se puede aplicar una vez por turno

**5. Corromper Espíritus en Masa:** Corrompe todos los espíritus en un radio de 3m. Gasta 1d10 mana por espíritu que se deseé corromper.

**6. Absorber la Esencia:** Una vez por turno todos los seres vivos en contacto con el conjurador, pierden 5d10 de mana/energía. Gasta 6d12 de mana.

**7. Someter Espíritu:** Pone bajo control a un espíritu corrupto durante 1d10 turnos. Gasta 70 de mana.

**8. Desgarrar la Esencia:** el conjurador genera 5d10 de daño a un espíritu, estando incorpóreo, destruyendo su esencia almica e impidiendo su regeneración. Gasta 80 de mana.

- 9. Doblegar Espíritu:** Pone bajo control a un espíritu corrupto de forma indeterminada. La cantidad de espíritus y su nivel están limitados por el nivel máximo del conjurador, es decir la suma de los niveles de todos los espíritus bajo su control, no puede superar el nivel del Nigromante. Gasta 90 de mana.
- 10. Corromper el Alma Encarnada:** funciona de la misma manera que “*Corromper Espíritus*”, pero sobre un alma con cuerpo físico, la cual además podrá ser controlada con doblegar espíritu. Gasta 100 de mana.

### **9-Rastro de la Muerte**

1. **Percibir No-Muerto:** Le permite al conjurador percibir cualquier tipo de no-muerto (muertoviviente, vampiro, zombi, necrófago etc.), si logra o no determinar de qué tipo es dependerá de los conocimientos del conjurador.
2. **Rastrear la Esencia de la Muerte:** permite al conjurador saber, si alguien está herido, enfermo o si su tiempo en este mundo se está agotando. Si el objetivo se encuentra vivo podrá saberse que tan herido está.
3. **Percibir Nigromancia:** el conjurador puede percibir a su alrededor si hay energía de nigromancia y que efecto fue usado. Se deberá tirar 1d10 luego del gasto de mana, si sale 1 solo se sabrá si se usó o no nigromancia, si sale 10 se darán todos los detalles por los cuales el jugador pregunte incluyendo el tipo de conjuro usado.
4. **Percibir Resonancia No-Muerta:** El conjurador podrá reconocer la resonancia de un objeto, persona y/o lugar sobre la cual se haya realizado necromancia y rastrearla en caso de que fuera posible.
5. **Ocultar la No-Vida:** El conjurador podrá esconder la resonancia de nigromancia, sobre el u otro personaje. Gasta 1d10 de mana por cada hora que se desee sostener el efecto.
6. **Borrar Resonancia:** Funciona de la misma manera que “*Ocultar Resonancia No-Viva*” pero borra el rastro de uso de nigromancia sobre lugares y objetos. El gasto de mana dependerá del poder que desea ocultar y será definido por el narrador. (Se recomienda 1d10 por nivel de conjuros más otras variables como frecuencia y multiplicidad de uso)
7. **Envolver la Esencia de la Vida:** Provoca que los conjuros de nigromancia generen terror en quienes lo vean. Se debe superar una tirada de 1d10+moral con 1d10+7. Esta habilidad debe usarse en conjunto con otra habilidad de nigromancia añadiéndose 7d10 al gasto de mana.
8. **Detener el flujo de la vida:** En un área determinada, el conjurador genera una zona de alta resonancia nigromántica, la cual reduce los efectos de magia divina a la mitad. Gasta 80 de mana más un adicional de mana definido por el narrador de acuerdo al tamaño y otras características del lugar a conjurar, tarda 1 hora.
9. **Expandir el Fujo de la Muerte:** En un área determinada, el conjurador genera una zona de alta resonancia nigromántica, la cual aumenta el efecto de nigromancia un 50%. Gasta 100 de mana más un adicional de mana definido por el narrador de acuerdo al tamaño y otras características del lugar a conjurar, tarda 1 hora
10. **Ocultar No-Muerto:** Mientras dure el efecto de este conjuro, un muerto viviente volverá temporalmente a su condición de mortal durante 24hs. El conjuro gasta 200 de mana del objetivo los cuales no podrán ser regenerados, durante 24hs.

### **10-Senda del Inframundo**

1. **Percibir el Inframundo:** Sin apartarse de su cuerpo el nigromante podrá ver el inframundo desde su cuerpo y será visible para los seres del inframundo.
2. **Invocar espectro:** Se logra abrir un portal de salida del inframundo por el cual un espectro será invocado pero este no obedecerá orden alguna. El nivel del espectro será aleatorio, gasta 50 de mana y el ritual tarda 30min.
3. **Absorción Espectral:** El nigromante puede tocar un espectro o espíritu corrupto y absorberle vida restableciendo el mana del nigromante. Esta habilidad no consume mana pero requiere estar en contacto con el objetivo todo el turno.
4. **Transitar el Inframundo:** Tras 15minutos de preparación y concentración el nigromante puede abandonar su cuerpo físico y moverse en el inframundo. Esta habilidad gasta 50 de mana.
5. **Extraer Espectro-plasma:** El nigromante es capaz de traer y materializar en el mundo físico un objeto proveniente del inframundo. El gasto de mana dependerá de lo que se quiera traer y está a discreción del narrador.

**6. Moldear el Espectro-plasma:** El nigromante podrá moldear en el mundo físico el material espectral del inframundo, los objetos creados de esta manera realizaran daño mágico y se resistirán con voluntad. Lo que se desee crear y el gasto de mana dependerán de los conocimientos del personaje y la complejidad del objeto.

**7. Desterrar el Alma de un Vivo:** permite expulsar un alma viva al inframundo. Se debe tirar 1d10 contra 1d10 + voluntad del objetivo y se gastan 200 puntos de mana. El fallo en este conjuro implica que el propio nigromante se expulsa al inframundo.

**8. Abrir el Velo al Inframundo:** Crea una puerta que permite que se entre de forma física al inframundo, realizar la puerta requiere de 1h de conjuración de un circulo de sangre y de 300 puntos de mana. La puerta permanecerá abierta durante 24hs.

**9. Estrechar el Velo:** El nigromante puede crear un área donde el inframundo y el mundo físico se solapen. En este área los conjuros de naturales y divinos se deformaran o disminuirán a criterio del narrador, además los fantasma y espectros podrán manifestarse libremente otorgando +10 de magia para conjuros de nigromancia. El gasto de mana dependerá del tamaño y de las características del lugar donde quiera estrecharse el velo.

**10. Horda Espectral:** El nigromante pone bajo su control a tantos espectros como lo indique su nivel. Gasta 100 de mana dura 1d10 turnos.

# Dioses

## *El Panteón de las 5 Grandes Deidades.*

Los 5 Grandes dioses del panteón son aquellos reconocidos por casi todas las razas dado a que fueron sus creadores, en algunos casos, y en otros los sucesores de la deidad que les dio origen. Al inicio se consideraban a 6 deidades dentro de este panteón pero luego iniciar una guerra una estas deidades fue expulsada.

Los restantes miembros del panteón son quienes gobiernan la vida espiritual y los cielos más números de todos los mundos dentro del universo. Libran una competencia silente por la dirección de los diferentes mundos intentando de este modo dirigir los aspectos del universo. Su poder está definido tanto por sus devotos como de sus filas de celestiales, así como también por la cantidad de mundos bajo su tutela.

A pesar sus diferencias ideológicas de como moldear el universo, las 5 grandes deidades llevan acuerdos conjuntos para competir por el destino del universo. Reglas que las hacen extensivos a todos los seres y dioses del universo estos acuerdos constituyen el Tratado Divino.

## *El Tratado Divino*

1. Cada ser tiene derecho a rendir tributo a un dios o a varios de ellos pero dicho ser solo elegirá un cielo para vivir la eternidad oficiando así su voluntad última o hasta su siguiente encarnación.
2. Cada deidad reconocida ostentara al menos un territorio espiritual (Cielo) y físico (Santuario). El cual estará bajo su dirección y responsabilidad.
3. Las almas y espíritus fieles del camino de una deidad residirán en el cielo de dicha deidad y no podrán seguir otro camino hasta que encarne en plano físico. Siendo la deidad quien confiera este beneficio pero ser quien lo elija.
4. Está prohibido ejercer poder divino o estadia sobre la residencia (Cielo o Santuario) de otra Divinidad sin su permiso.
5. Ningún subordinado celestial deberá herir un celestial o ser bajo custodia de otra divinidad.
6. La intervención directa de celestiales en los mundos físicos está prohibida a no ser mediante invocación de los devotos.
7. El camino de las almas y espíritus fieles estará delineado por sus actos en el mundo físico y espiritual y no por habladurías o actuaciones.
8. Las almas y espíritus sin destino residirán en el inframundo. Y aquellas que se hallen en falta ante este tratado permanecerán en el infierno sin derecho a la encarnación.
9. Un ser al encarnar es completamente libre y responsable de su albedrio, por el cual puede cambiar el camino de su alma y evolucionar hacia la ascensión espiritual que considere correcta, liberando de esta forma a la deidad de su tutela hasta el momento de su muerte o ascensión.
10. Las divinidades que acojan a un alma o espíritu fiel, serán las responsables de atender por sus faltas ante las otras divinidades, acogerlas en su cielo y garantizarles una encarnación adecuada no pudiendo esta negarse en ningún caso más de 10.000 años planetarios.

## Bors



Dios de los Orcos y de las razas trasgoides aunque su culto se extiende a los guerreros de muchas razas y al morir en combate so los se los recompensa con gloria y honor. Se le atribuyen las virtudes de la guerra, la fuerza, la caza, el fuego, lo salvaje etc. Se representa generalmente como un orco con barias cicatrices y el faltante de un ojo mientras que porta un mazo de dos manos por encima su cabeza. Se le suelen ofrendar armas que han pasado por varios enfrentamientos o las posesiones y sangre de los enemigos. Se dice que este dios fue uno de los pocos con las fuerzas suficientes para enfrentar al gran mal durante la última era.

Atributos	Fuerza
Elemento	Fuego
Raza	Orcos
Clase de Base	Bárbaro
Escuelas de Magia	Divinos, Naturaleza y Transformistas
Alídos	Blink y Glink, Baruk, Saluron
Enemistades	Lacrid y Noferes
Alineamiento	Neutral

## Laciel



Dios de los Silfos y criaturas aladas es el patrono la paz, los vientos, la protección, la comunicación, la libertad, la conciencia etc. Su culto se extiende para todos los buscadores de la paz y conciencia, casi todos los monjes y espiritistas independientemente de su raza suelen adorar a este dios. Se le rinden ofrenda de música, incienso, oraciones, mantras y toda otra cosa que invite a paz, la armonía y la meditación.

Este dios se caracteriza porque jamás se hizo presente en las luchas entre divinidades manteniendo siempre una actitud pasiva y casi de inacción absoluta. Se cree que desapareció durante la última era pero ninguno de sus seguidores ocupó su lugar. Sin embargo esto no impide que muchos le rindan culto esperando que algún día reaparezca trayendo paz y sabiduría. Suele representarse con la imagen de un silfo con su tercer ojo abierto.

Atributos	Destreza
Elemento	Aire
Raza	Silfo
Clase de Base	Monje
Escuelas de Magia	Divinos, Protectores, Naturaleza y Transformistas
Aliados	Ninguno. Pero se cree que existe afinidad con Lacrid y Leitsac
Enemistades	Ninguna. Pero se lo considera rival de Thombur, Malkev y Noferes
Alineamiento	Bueno

## Lacrid

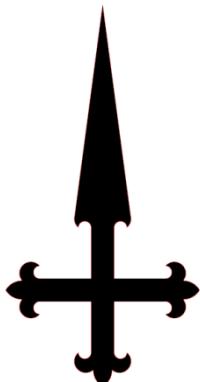


Es la Diosa adorada por los Elfos, los Gnomos, las Hadas y la mayoría de las criaturas mágicas rige el río, los lagos, el mar, la belleza, la pureza, el compromiso, la magia, la moral, el bien, la naturaleza, la salud. Hasta donde se sabe existe desde la creación del mundo y sus huestes de ángeles protegen a todas las criaturas buenas que reclaman su apoyo. Es una diosa reacia a la guerra y la violencia.

Se la describe con la imagen de una joven elfa vestida de ropas delicadas portando un bastón en la mano derecha y un orbe en la mano izquierda. Sus adoradores suelen ofrendarle pétalos de flores caídos, esencias, vestidos, adornos y cuencos con aguas.

Atributos	Inteligencia
Elemento	Agua
Raza	Elfica
Clase de Base	Mago
Escuelas de Magia	Todas a excepción de la Necromancia.
Aliados	Toldar, Laciel, Baruk y Dohrnaira
Enemistades	Bors, Ilgra y Noferes
Alineamiento	Bueno

## Leitsac



Es el dios adorado por los humanos se la tribuyen la luz, la bondad, la justicia, la sanación, la creación, el honor, etc. Para muchos humanos es el dios del todo es el dios más adorado del plano mortal. Este dios es el más poderoso de este mundo y sus huestes celestiales ayudan a todos quienes lo adoran no tiene ninguna reticencia a enfrentar a sus enemigos o encomendar a sus ángeles que lo hagan. De hecho muchos de sus Clérigos y Paladines luchan activamente para purgar a los enemigos del dios además se cree que es dios que impide el avance del mal en este mundo.

Se le ofrendan velas en honor a su luz, platería, oraciones, espadas o armaduras pulidas y también juramento de honor y valia.

Atributos	Carisma
Elemento	Luz
Raza	Humano
Clase de Base	Clérigo
Escuelas de Magia	Destrucción, Divinos, Naturaleza y Protectores
Alidos	Toldar, Laciel, Baruk, Lacrid, Bors y Thombur
Enemistades	Shutrak, Ilgra y Noferes
Alineamiento	Bueno

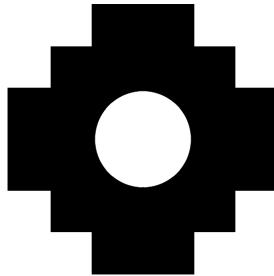
## Shutrak



Este es uno de los dioses menos adorados del plano mortal es adorado principalmente por Muertos Vivientes, asesino y personas que desean desatar su rencor en contra de otras. A él se le atribuyen el dominio sobre la muerte, los asesinatos, la necromancia, las enfermedades y las maldiciones es uno de los dioses más temidos. Se sabe poco de este misterioso dios lo único que con certeza se sabe es que se le rinde cultos a través de pactos en donde se le ofrece la vida de una víctima como ofrenda a cambio de lo que el dios ofrece un deseo. La ofrenda puede ser un animal, un humanoide o cualquier otra criatura el deseo concedido por el dios será tan benevolente como lo haya sido la calidad de la ofrenda. Se lo supone como el 6 sexto dios del panteón y algunos lo llaman “El No Reconocido”.

Atributos	Carisma
Elemento	Oscuridad
Raza	Muerto Viviente
Clase de Base	Nigromante
Escuelas de Magia	Nigromancia, Maldición, Entropía y Mente y Alma
Alidos	No posee
Enemistades	Bors, Laciel, Lacrid, Leisac y Thombur
Alineamiento	Neutral

## Thombur



Dios de los Enano también adorado por goblins y la mayoría de las criaturas subterráneas. Rige sobre la tierra, la ley, las armas, del poder, la minería, el oro, las joyas, rocas y metales. Este ha llegado al panteón de los dioses tras la caída de Pukha el primer gran dios Enano que gobernó hasta el fin de la segunda era. Thombur era el primer paragón del antiguo dios enano y fue quien lo sucedió en cargo.

Suelen representarlo en ostentosas estatuas con su imagen echas de joyas y metales preciosos. El dios enano suele encontrárselo representado con armadura pesada un gran escudo y hacha de una mano con un bigote y barbas prominentes, estas últimas formando tres trenzas. La gente suele ofrendarle joyas, metales y piedras preciosas.

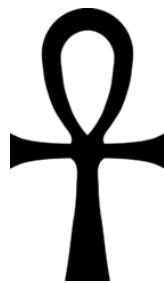
Atributos	Constitución
Elemento	Tierra
Raza	Enana
Clase de Base	Guerrero
Escuelas de Magia	Materia, Divinos, Naturaleza, Protectores y Transformistas
Alidos	Blink y Glink, Baruk, Bors
Enemistades	Laciel, Ilgra, Malkev y Noferes
Alineamiento	Neutral

## Dioses del Panteón Externo

Se los conoce de esta forma dado que su imagen y significancia siempre está en relación a alguna de las otras deidades. Y si bien muchos los consideran dioses menores lo cierto es que algunos de ellos llegan a poseer una fuerza superior a los integrantes del panteón central. En más de un caso estos dioses son quienes violan el Tratado Divino.

Dentro de este panteón se entra también la mayoría de las deidades neutrales que ninguna intención tiene en involucrarse en la disputa por la dirección del universo y también se encuentra única deidad considerada maligna.

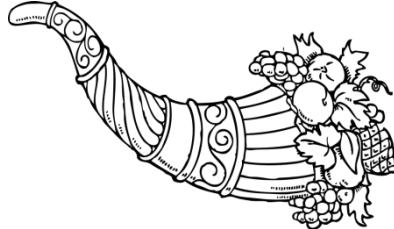
## **Badra**



A esta Diosa se le atribuyen el arte, la música, el amor, el sexo, la feminidad, la fertilidad, la seducción y la manipulación. Es principalmente adorada por mujeres humanas, se cree que es la contraparte femenina del dios Leitsac y casi todas casas de humanos desde la nobleza hasta las humildes tienen una pequeña estatuilla o símbolo de esta diosa. Es benefactora de los niños y de las embarazadas por lo que algunos la consideran la Diosa de la Vida.

Atributos	Carisma
Elemento	Luz
Raza	Todas principalmente Humanos
Clase de Base	Espiritista
Escuelas de Magia	Encantamiento, Materia, Divinos y Protección
Alidos	Laciel y Lacrid
Enemistades	Noferes
Alineamiento	Neutral

## **Baruck**



Se le conoce como el Dios de la providencia, los alimentos, el dinero, las fiestas, la amistad. Suele ser popular entre bardos, orcos, enanos y de cualquiera que guste de las fiestas el alcohol y la glotonería. Se le rinde tributo de comida, cerveza, vinos y otras delicias a cambio de que garantice la abundancia y la prosperidad lo que lo hace el dios orco más popular entre las otras razas. Se cree que es el dios encargado del banquete para los guerreros del cielo de Bors.

Atributos	Constitución
Elemento	Tierra
Raza	Orco
Clase de Base	Arquero
Escuelas de Magia	Materia, Divinos y Naturaleza
Alidos	Bors y Thombur
Enemistades	Noferes y Shutrak
Alineamiento	Neutral

## Blink y Glink:



Son los dioses Enanos gemelos de la herrería y la armería se dice que tras la creación del Tratado Divino estos dioses crearon las legendarias armas de cada uno de los 5 grandes dioses en honor a la sabiduría de su ley. Son adorados principalmente por Enanos, Orcos, Herreros y Soldados. Se les rinde tributo con armas y armadas, monedas, metales y herramientas de herrero. En muchos casos les ofrendan armas rotas como un símbolo de retribución de las herramientas por ello se los conoce también como los dioses de la competencia, el comercio, la hermandad, la renovación, la minería y el engarce.

Atributos	Constitución
Elemento	Tierra
Raza	Enano
Clase de Base	Guerrero
Escuelas de Magia	Materia, Encantamiento y Protección
Alidos	Lacrid, Leitsac, Laciel, Bors y Thombur
Enemistades	Noferes y Shutrak
Alineamiento	Neutral

## Dohrnaira



Es la Diosa del amanecer, de la luna, la noche, lo oculto, lo místico, la maternidad, la piedad y la compasión. Es una de las diosas menos adoradas dado a que algunos le temen. Esta diosa se caracteriza por acunar a todas criatura de la noche bajo su velo. Es adorada por vampiros, hombres lobo, elfos oscuros, druidas, elfos y casi todas criaturas nocturnas. Pese a su reputación y su misterioso proceder en la mayoría de las ciudades de los elfos existen capillas de esta diosa.

Atributos	Inteligencia
Elemento	Agua
Raza	Elfo Oscuro
Clase de Base	Mago
Escuelas de Magia	Mente-Maldición-Natural-Entropía

Aliados	No posee
Enemistades	No posee
Alineamiento	Neutral

## Ilgra



Ilgra es la Diosa del engaño de, la mentira, el robo, el hurto, el humor negro, los negocios, la codicia, los tesoros y el asesinato. Es la diosa de los ladrones asesinos y malvivientes en general. Pero también de los mercaderes dado que ellos le rinden tributos para que proteja sus negocios y no envié a sus seguidores. De entre todos los dioses es una de las que peor reputación tienen, se cree que más de una vez roba tesoros de los distintos cielos e incluso ha robado almas para ponerlas bajo su mando. De todos los dioses y diosas es la que más frecuentemente rompe el Tratado Divino.

Atributos	Carisma
Elemento	Sombra
Raza	Humano
Clase de Base	Pícaro
Escuelas de Magia	Mente, Maldición, Ilusión y Encantamiento
Aliados	No posee
Enemistades	Todos posiblemente
Alineamiento	Neutral

## Malkev:



Dios de la locura, el caos, la confusión, las penas, las atrocidades y las cosas que el considere interesantes. Simplemente se lo conoce por estar completamente loco y ser impredecible como el hipo. Nadie sabe quiénes son sus seguidores (pero seguramente están locos) o como se le rinde bulto. Algunos incluso creen que no existe mientras que otros opinan que es demasiado poderoso por lo cual no obedece las leyes de los dioses. Y Menem es un número capicúa. ¿Lo sabias?

Atributos	Inteligencia. Cero
Elemento	Una inerte barra de carbón
Raza	Aria, pero con Madre Judía y padre Africano.
Clase de Base	Un muelle naval en Paraguay.
Escuelas de Magia	Todos los hechizos son aleatorios. Al menos eso creo.
Aliados	Todos o ninguno es muy difícil de decir.
Enemistades	¿Por qué tendría alguna? es un dios muy simpático.

Alineamiento	<b>Frutilla</b> (Leí Alimento y corregir toma mucho trabajo, así que preferí explicarlo para que no haya ningún tipo de confusión. Es muy importante que todo esté bien claro sino la gente se confunde y eso genera confusiones que hace uno se confunda y confunda a los demás creando altos grados de confusión social.)
--------------	---

## Nosferez



De todos los Dioses este es sin lugar a dudas el más temido. En una época ocupaba parte del panteón principal. Conocido como el Dios de las aberraciones, el mal, las sabandijas, las enfermedades y las sombras. Fue el primer dios en declararle la guerra al resto de los espíritus y divinidades en un intento bélico por apoderarse de todos los aspectos del universo. Desde entonces se refugió en Oscuradark un cielo que esta al borde de ser consumido por un vacío y oscuridad absoluta. Fue el primer y único dios que intento dominar la esencia del Inframundo para apoderarse del flujo de las almas. Se cree que sus seguidores son aquellas personas que se hunden en las bajas pasiones y se olvidan de sí mismos llevando su alma a un tentador vacío de inexistencia.

Atributos	Carisma
Elemento	Sombra
Raza	Humano
Clase de Base	Necromante
Escuelas de Magia	Necromancia, Maldición, Destrucción y Entropia
Aliados	No posee
Enemistades	Todos
Alineamiento	Maligno

## Onitsed

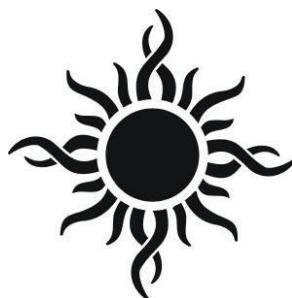


Se la conoce como la Diosa del Destino y la Sabiduría. Muchos consideran a sus clérigos son oráculos de la verdad dado que tienen la misteriosa capacidad de ver parte del futuro o el pasado. Por lo demás no se sabe mucho de esta deidad salvo que se representa siempre como una mujer encapuchada. Algunos han llegado a sugerir que es la contraparte femenina del Dios Laciel.

Atributos	Inteligencia
Elemento	Desconocido
Raza	Desconocida

Clase de Base	Espiritista
Escuelas de Magia	Entropía, Mente, Encantamiento e Ilucion.
Aliados	No posee
Enemistades	No posee
Alineamiento	Neutral

## Sálon



Es una de las más recientes deidades, idolatrado por ser el Dios del sol, la virilidad, el honor, los héroes y el valor, es muy aclamado por los héroes y aventureros. La leyenda cuenta que antiguamente fue un mortal y que ascendió a un grado de divinidad debido a sus grandes proezas demostrando que la divinidad existe dentro de cada mortal. Se le rinde tributo alabándolo y dedicándole proezas en su nombre.

Atributos	Fuerza
Elemento	Fuego
Raza	Orcos
Clase de Base	Samurai
Escuelas de Magia	Divinos, Naturaleza y Protección
Aliados	Blink y Glink, Baruk, Leitsac, Bors, Thombur.
Enemistades	Noferes e Ilgra
Alineamiento	Neutral

## Toldar



Dios de los bosques, la casa, la naturaleza, los animales, las plantas, de los druidas. Forma parte del panteón de los dioses Elficos siendo la única deidad masculina del panteón. Según se cree es el hermano menor de Lacrid quien ascendió a la divinidad tras su última encarnación mortal en la cual alcanzo una comunión perfecta con la naturaleza de la vida. Sus devotos van desde los druidas a los adoradores de la naturaleza, siendo también una divinidad muy común entre los cazadores.

Atributos	Destreza
Elemento	Tierra

Raza	Elfo
Clase de Base	Arquero
Escuelas de Magia	Divinos, Naturaleza, Transformismo y Protección
Alidos	Baruk, Lacrid y Dohrnaira
Enemistades	Noferes y Shutrak
Alineamiento	Neutral

# Méritos

## Meritos de Combate

### Nivel 1

Concentración: +2 magia (acumulable)

Dureza: Gana +2 de vida por nivel.

Esquiva: +2 voluntad (acumulable)

Piel dura: +2 de defensa (acumulable)

Soltura con arma: + 2 daño del arma (acumulable)

Sueño de Acero: Te permite dormir con armadura intermedia.

Técnica de combate: +2 a ataque (Acumulable)

Uso de Arma Exótica: Permite usar un arma no sea habitual para ese personaje.

### Nivel 2:

Ambidiestro: puedes utilizar ambas manos sin penalizadores.

Correr: te permite moverte el doble en combate y poder atacar, pero pierdes 5 puntos de defensa

Daño Aumentado: Añade un dado al daño del arma.

Envestida: Permite correr y hacer daño al chocar con el enemigo. El ataque y daño de la se calcula con la suma de la fuerza, destreza y constitución del personaje

Resistencia ígnea: +5 a la resistencia al fuego (acumulable)

Resistencia eólica: +5 a la resistencia al viento (acumulable)

Resistencia hídrica: +5 a la resistencia al agua (acumulable)

Resistencia pétreas: +5 a la resistencia a la tierra (acumulable)

### Nivel 3:

Bonificación de Campo: +1 punto a todas las estadísticas por nivel de personaje en ese campo. (Acumulable puedes elegir más de 1 tipo de campo)

Entrenamiento en Combate: Reduce el penalizador por daño en 1

Golpe de revés: puedes pegar 2 veces con un arma cuerpo a cuerpo

Lanzamiento Habilidoso: puede lanzar tantos objetos como lo indique la mitad de la destreza del personaje.

Relajación: Regenera 3 de mana o energía por turno siempre que no se haya declarado una acción con gasto de recursos (solo en combate).

Resistencia eléctrica: +5 a la resistencia al rayo (acumulable)

Resistencia pútrida: +5 a la resistencia a la pestilencia (acumulable)

Resistencia gélida: +5 a la resistencia al frío (acumulable)

Resistencia acida: +5 a la resistencia al ácido (acumulable)

### Nivel 4:

Agonía: Te permite ejecutar acciones de movimiento, cuando llegas 0 o menos punto de vida.

Aplomo: Ganas la mitad de tu constitución en defensa

Bebedor desesperado: tiene + 10 a la defensa al beber una poción en combate

Golpe centrado: Aumenta la probabilidad de ataque crítico en uno.

Huida veloz: Obtienes +10 a la defensa y voluntad cuando recibes un ataque de oportunidad por huida

Tomar un respiro: Por cada turno que no declares ataques ni recibas daño te recuperas tu constitución en vida. Este efecto se anula si caes en la inconsciencia. (Solo valido en combate).

### Nivel 5:

Batalla en clima Desfavorable: Te quita las penalizaciones generadas por mal clima. (Elegir tipo de clima desfavorable, acumulable).

Daño Aumentado Mejorado: Añade dos dados al daño del arma. Requiere Daño Aumentado y lo sustituye.

Entrenamiento con Armas de 2 Manos: El daño de las armas de 2 manos se calculan por el doble de la fuerza.

Golpe de Furia (activo): Suma un 50% al daño, y baja al 50% la defensa y la voluntad. Dura hasta que decide el jugador.

Bloqueo con Arma: Permite a un personaje bloquear con el arma, obteniendo un crítico de 10.

## Nivel 6

Aplomo Mejorado: Ganas tu constitución en los puntos de defensa. Requiere *Aplomo* y lo remplaza.

Bebedor Empedernido: Obtiene un 50% adicional del efecto de las opciones. Requiere *Bebedor desesperado*

Retomar la conciencia: Si el PJ quedo en 0 de vida o mana cura 1 tras un turno de Inconciencia.

Supervivencia: el PJ se estabiliza con 1, 2, 3 en un dado de 10 caras

## Nivel 7

Bloqueo Mejorado: Aumenta en 1 la probabilidad de bloqueo. Requiere fuerza 10

Entrenamiento de Guerra: Reduce el penalizador por daño en 3. Requiere *Entrenamiento en Combate*. Sustituye al anterior.

Golpe Centrado Mejorado: Aumenta la probabilidad de crítico en 2. Requiere 10 de Fuerza y *Golpe Centrado* sustituyendo a este último.

Iniciativa Mejorada: Aumenta la iniciativa en 3. Requiere 10 de destreza.

Reflexión Arcana: Reduce el daño arcano en 10. Requiere 10 de constitución.

## Nivel 8

Daño Aumentado Perfeccionado: Añade tres dado al daño del arma. Requiere *Daño Aumentado Mejorado* y lo sustituye.

Maestro con armas pesadas: Puedes utilizar armas de dos manos en una única mano (requiere fuerza 15, para las armas de 2 manos que requieren más de 15 de fuerza esta dote no es válida)

Resistencia natural: Aumenta la resistencia del elemento natal en una puntuación igual al nivel del personaje.

## Nivel 9

Desenvainado rápido: Puedes desenvainar y cambiar de arma sin perder el turno pero resta un movimiento.

Maestro de las armaduras pesadas: Reduce el penalizador de las armaduras pesadas en 5

Maestro de los escudos: Reduce en 5 los penalizadores del escudo.

## Nivel 10

Criticó Destructor (Solo armas de dos manos): El crítico se calcula multiplicando el daño total y debe usarse ambas manos para ejecutarlo.

Flanqueo reducido: Reduce el penalizador por flanqueo en 2. (Requiere destreza 15)

Entrenamiento de Batalla: Reduce los penalizadores por heridas en 5. Requiere *Entrenamiento de Guerra*.

Sustituye al anterior

Resistencia Arcana: +5. Acumulable

Resistencia Veneno: +5. Acumulable

# Méritos Mágicos

## Nivel 1:

Escuela de magia: Eliges a una escuela de magia un hechizo de la misma (sube de acuerdo a la indicación de clase) y ganas +3 a la magia y al daño en esa escuela, pero no puedes elegir hechizos de la escuela contraria.  
Invocación de Esencia Arcana: Invocas una criatura echa de tu propia esencia de mana, la misma tiene un nivel menos que tú con un máximo de nivel de 10, además al morir tú recibes un daño equivalente a la mitad de la vida máxima de tu invocación. Tardas 1h en crearla.

lv 1	Habilidades. Las conjuraciones Arcanas se consideran de Clase Mago
1	+5 para repartir en Estadísticas, +1 Merito, las invocaciones arcana poseen 3 todas las aptitudes.
2	+1 Merito, la invocación arcana puede lanzar todos los conjuros de la escuela que posea el Conjurador.
3	+1 Merito, la invocación puede ser de tamaño mediano o pequeño.
4	+1 Merito, +5 para repartir en estadísticas.
5	+1 Merito, +1 para repartir en Atributos.
6	+1 Merito, +5 a la iniciativa.
7	+1 Merito, la invocación puede ser de tamaño grande.
8	+1 Merito, <b>Reciclar Energía</b> : Sacrificas a la invocación arcana y recuperas un 10% de tu mana máximo.
9	+1 Merito, La invocación sigue invocada, aunque el conjurador no se encuentre cerca.
1	+1 Merito, +3 Para repartir en Atributos.
0	

## Nivel 2:

Enfocar: aumenta la concentración en 3

Imbuir conjuro: Puedes gastar 3 puntos de mana a cambio de uno de magia.

## Nivel 3:

Reflección mágica: Se activa al recibir un hechizo enemigo, si conoces el conjuro puedes gastar una cantidad equivalente de tu mana para realizar un contra-conjuro que absorba el primero.

Conjuro oportunidad menor: Puedes lanzar un hechizo como oportunidad este debe ser de nivel uno.

## Nivel 4:

Especialización con escuela: Ganas un hechizo más perteneciente a tu escuela de magia, este aumenta en uno cada vez que subes de nivel. (Requiere Escuela de magia)

Lanzamiento rápido: puedes lanzar un conjuro adicional. El conjuro debe ser de lanzamiento instantáneo y gastos el doble de tu máximo de mana.

Maestría en la Escuela: Tus conjuros en esa escuela gana una bonificación numérica igual a la mitad de tu inteligencia en un efecto numérico sobre el cual pueda ser aplicado. Se redondeada hacia abajo y requiere 10 puntos de Inteligencia

## Nivel 5:

Consumación arcana: Puedes gastar 10 puntos de mana para curarte 5 puntos de vida, esta acción consume todo tu turno. (Los elfos rojos no pueden elegirla)

Dominio de la Escuela Perfeccionado: Tus conjuros de la escuela ganan una bonificación numérica igual a la mitad de tu Magia en un efecto numérico sobre el cual pueda ser aplicado. Se redondeada hacia abajo y requiere 15 puntos de inteligencia.

Perfeccionamiento con escuela: Puedes sacrificar 10 puntos de mana para realizar 5 puntos de daño en los hechizos pertenecientes a tu escuela. (Requiere especialización con escuela).

## Nivel 6:

Absorber la invocación arcana: Al morir tu invocación arcana recibes el daño en la mana no en la vida.

Conjuro oportunidad Mediano: Puedes lanzar un hechizo como ataque oportunidad este debe ser de 3 o inferior. Requiere y remplaza a *Conjuro oportunidad menor*.

Invocación de la Escuela: Haces una invocación perteneciente a tu escuela de magia, la misma posee un nivel igual a tu máximo conjuro de dicha escuela y tiene tamaño pequeño. La invocación tarda 1 turno en realizarse y dura hasta que es destruida o des invocada. Si se destruye no puede convocarse nuevamente hasta dentro de 1 semana.

Escuela de Magia	Invocación	Habilidad
Destrucción	Mini Draco	Añade un daño igual a la Int. de la invocación a tus conjuros de la Escuela.
Divinos	Wisp de Luz	Añade una puntuación de curación igual la Int. de la invocación.
Encantamiento	Búho	Identifica y percibe encantamientos. A demás añade 5 a la concentración.
Entropía	Murciélagos	Rastrea vibraciones energéticas invisibles.
Ilusión	Zorro	Impide que el Mago sea objetivo de Ilusiones de nivel 7 o Inferior.
Maldición	Diablillo	Los objetivos maldecidos gastan 5 de mana adicional x nivel del conjuro.
Materia	Cuervo	Genera 1 moneda de oro al día. Impide el fallo en tasación.
Mente y Alma	Gato	Aumenta el rango de los hechizos de acuerdo a la Int de la invocación
Natural	Elemental	Cambia el clima alrededor de él en un área igual su Int.
Necromancia	Rata	La Necromancia produce 5 de daño de Pestilencia por nivel de conjuro.
Protección	Tortuga	Puedes redirigir cualquier cantidad daño a esta invocación.
Transformismo	Serpiente	Las transformaciones son instantáneas y duran 1 turno extra.

### Nivel 7:

Especialización con Conjuros: Los hechizos de tu escuela gastan 10% menos de mana

Restablecimiento: Si el mago gasta más de 50 puntos de mana en el lanzamiento de un hechizo este recupera 1d20 del mana gastado.

### Nivel 8:

Lanzamiento desesperado: El mago puede lanzar un conjuro de nivel 3 o inferior sin coste de mana, cuando haya llegado al 10% o menos de su mana, 1 ves por turno.

Maestría en la Escuela Perfeccionada: Tus conjuros en esa escuela gana una bonificación numérica igual a tu inteligencia en un efecto numérico sobre el cual pueda ser aplicado. Se redondeada hacia abajo, requiere y remplaza a *Maestría en la Escuela*. Además, se necesitan un mínimo de 15 puntos de inteligencia.

### Nivel 9:

Conjuración discreta: El mago puede lanzar un conjuro (elegir el conjuro al comienzo del día) en silencio y sin moverse. El conjuro gasta un 50% extra de mana.

Conjuro oportunidad Mayor: Puedes lanzar un hechizo como ataque oportunidad este debe ser de nivel cinco o inferior. Requiere y remplaza a *Conjuro oportunidad mediana*.

Maximizar conjuro: El mago genera el gasto máximo de mana posible para tirada de dados y el daño generado de esta manera también será el máximo posible para esa tirada de dados. Las habilidades que no lanzan dados para el gasto de mana no se pueden beneficiar de este efecto.

### Nivel 10

Absorber conjuro: El mago puede absorber conjuros conocidos lanzados por el enemigo y gana una cantidad de mana igual a gastada por este. Pero debes vencer al conjurador en una tirada de magia contra magia y conocer el conjuro

Dominio de la Escuela Perfeccionado: Tus conjuros de la escuela ganan una bonificación numérica igual a tu Magia en un efecto numérico sobre el cual pueda ser aplicado. Se redondeada hacia abajo, requiere *Dominio de la Escuela* y 20 puntos de inteligencia.

Sortilegio Mayor: permite al mago lanzar conjuros de nivel 11. Aunque consume toda la acción de ataque.

Dominar Los Conjuros de la Escuela: Puedes lanzar un conjuro adicional de tu escuela. Este debe ser el último conjuro lanzado.

## Méritos Varios:

### Nivel 1

Ascendencia Ejemplar: Eres hijo/a de una casa de gran reputación, posición o de un héroe de renombre. Esto te otorga un 10% extra de la paga de más misiones oficiales.

Montar criatura exótica: Te permite montar criaturas que tu raza no acostumbra habitualmente o que son ajenas a tu región.

Nutrición eficaz: El personaje necesita la mitad de la comida diaria para mantenerse alimentado

Renombre: Se te ha otorgado renombre por algún motivo, eres conocido dentro de algunos territorios y se te facilitaran las tiradas de recolectar información y persuadir en ese territorio en 2

Uso de objeto mágico I: Puedes utilizar artefactos mágicos de nivel 1

Ver en la penumbra: evita el penalizador de luz en penumbra

### Nivel 2

Don de Lenguas: Aprendes un idioma adicional del plano en el que eres nativo.

Pies Ligeros: Eres más ágil que las demás ganas 5 al movimiento.

Profesional: Eres muy hábil o has estado practicando alguna profesión llevas hasta la puntuación de 10 a dicha profesión. Debes tener al menos 1 punto en esa profesión.

Uso de objeto mágico II: Puedes utilizar artefactos mágicos de nivel 2

### Nivel 3

Aprendizaje rápido: Ganas 1 puntos más por nivel para repartir en tus aptitudes. Luego añades 1 punto adicional cada vez que subas de nivel.

Montar Criaturas Mágicas: Te permite montar criaturas mágicas. Requiere 5 en T.C.C.M.

Sueño reducido: Reduce el sueño en 1 hora, pero sin llegar a 0 en ningún caso.

Uso de objeto mágico III: Puedes utilizar artefactos mágicos de nivel 3.

Ver en la Oscuridad: Te permite ver, aunque no haya luz. Este merito no se aplica sobre los efectos mágicos o sobrenaturales. Requiere *Ver en la penumbra*.

### Nivel 4

Advertencias Oníricas: Algunas noches tendrás sueños que guiaran y orientaran los objetivos de tu personaje. Estos pueden o no ser claros y no se manifestaran si el personaje no tiene objetivos claros.

Competencia en clima Desfavorable: No sufres penalizadores en un terreno a tu elección.

Entrenamiento Contra Gigantes: Puedes aplicar acciones de combate (como derribo o flanqueo) a criaturas de una talla superior a la tuya.

Orientación Espacial: es fácil para ti guiarte sin perderte, +10 a la tirada de supervivencia para orientarse.

Uso de objeto mágico IV: Puedes utilizar artefactos mágicos de nivel 4

### Nivel 5

Gracia de Onitsed: Una vez por sesión puedes repetir una tirada cuando esta sale mal o el resultado no es el esperado. En cualquier caso siempre se validara la última tirada.

Uso de objeto mágico V: Puedes utilizar artefactos mágicos de nivel 5.

Ver las auras: El personaje puede ver las auras estas les permiten distinguir las emociones actuales del personaje y distinguir su raza original aunque se encuentre disfrazado, transformado o incluso invisible. Requiere *Ver en la Oscuridad*.

### Nivel 6

Sentido del peligro: El personaje tendrá un sexto sentido que le advierte cuando está a punto de ser atacado por sorpresa. Esto no evita los efectos del ataque furtivo pero si permite al personaje tomar una acción antes del ataque sorpresa.

Uso de herramientas: permite usar herramientas de ladrón y cazador hasta nivel 3.

Uso de objeto mágico VI: Puedes utilizar artefactos mágicos de nivel 6.

## Nivel 7

Metabolismo Eficaz: Al dormir recuperas el doble de Constitución en vida y el doble de tu Inteligencia en mana en caso de ser necesario. Además te permite resistir daño hasta menos la mitad de tu constitución. Requiere *Nutrición Eficaz*.

Uso de objeto mágico VII: Puedes utilizar artefactos mágicos de nivel 7

Visión de la Vitalidad: El personaje podrá ver si un determinado objetivo esta envenenado, enfermo e incluso el master podría optar por decir cuan afectado esta. Un personaje con esta habilidad puede gastar un turno en batalla y tirar  $1d10 + \text{concentración}$  contra  $1d10 + \text{sigilo del objetivo}$  si supera la tirada el master deberá revelar cuantos puntos de vida le queda al personaje. Requiere *Ver Auras*.

## Nivel 8

Fortuna: El personaje recibe una posesión de gran valor (esto puede o no significar un gran poder) en cualquier caso es un objeto único o muy difícil de obtener. Si bien el jugador puede sugerir que objeto desea recibir es el Narrador quien decidirá en última instancia que objeto recibirá el personaje. Este merito solo puede ser elegida una vez.

Uso de objeto mágico VIII: Puedes utilizar artefactos mágicos de nivel 8

Uso de pergaminos mágicos: le permite a un personaje usar pergaminos de mago de nivel 5. Requiere 10 de conocimiento arcano.

## Nivel 9

Premonición del peligro: El personaje tendrá un leve visión de unos pocos segundos hacia adelante que le previenen un peligro permite tener una acción antes del transcurso del suceso, la cual se considerara como una acción de oportunidad. En cualquier caso el tiempo no se considerara su fuente como para que prevenga a los aliados y tome una acción. Requiere y remplaza a *Sentido del Peligro*

Uso de objeto mágico IX: Puedes utilizar artefactos mágicos de nivel 9.

Uso de pergaminos Sagrados: Le permite a los personajes usar pergaminos sacros de nivel 10 requiere saber religión 20.

Visión de Shinigami: El jugador puede ver espíritus, fantasmas, espectros e incluso es capaz de ver cuando los agentes de la muerte se acercan a un cuerpo moribundo. Puede ver la marca de la muerte en la gente y en cierta forma podría hasta predecir cuanto tiempo aproximado de vida le queda. El uso de esta visión consume 10 de mana/energía por turno. Requiere *Visión de la Vitalidad*.

## Nivel 10

Don de Onitsed: Una vez por día en el juego puedes repetir una tirada cuando esta sale mal o el resultado no es el esperado. En cualquier caso siempre se validara la última tirada. Requiere moral 8 y *Gracia de Onitsed* remplazando a este último.

Inmunidad a los Venenos: El personaje es inmunes a venenos de hasta nivel 3. Requiere constitución 15.

Inmortalidad: El personaje que escoja este merito no morirá por causa del tiempo, aunque si envejecerá. Requiere constitución 15..

Lucha a Ciegas: Puedes luchar sin ver. Requiere escuchar +10, tacto +10 y oler + 10 o al menos 2 de ellos. La vista ciega funcionara dependiendo del tipo de percepción que reemplace a la vista.

Uso de Objeto Mágico X: Puedes utilizar artefactos mágicos de nivel 10.

## Méritos Elementales

### Nivel 1

Aptitud elemental I: Puedes elegir nivel 1 de elemental que le corresponda a tu raza. Se requiere 5 del atributo correspondiente a este elemento para elegir este mérito.

Sinergia elemental (Acumulable): Debes elegir dos elementos puedes utilizar de forma mixta. Ejemplo: tierra-fuego permite maniobrar la lava en la cantidad indicada por el nivel de elemental más bajo.

Maestría elemental: Te permite tomar 2 acciones con habilidades elementales. Acumulable, puede elegirse una vez por cada elemento.

## Nivel 2

Aptitud Elemental II: Puedes elegir nivel 2 de elemental que le corresponda a tu raza. Se requiere 7 del atributo correspondiente a este elemento para elegir este mérito.

Sutilidad Elemental: Te permite hacer movimientos delicados y muy finos. Requiere concentración 5 manualidades 5. Ejemplo: puedes realizar talladuras finas en la piedra, golpear algo del tamaño de una moneda con el viento.

### Investidura Elemental (Acumulable):

Tierra: Ganas 1 punto de Defensa por nivel de elemental.

Agua: Ganas 1 punto de Magia por nivel de elemental.

Viento: Ganas 1 punto de Ataque por nivel de elemental.

Fuego: Ganas 1 punto de Daño por nivel de elemental.

Luz: Ganas 1 punto de Voluntad por nivel de elemental.

## Nivel 3

Aptitud elemental III: Puedes elegir nivel 3 de elemental que le corresponda a tu raza. Se requiere 9 del atributo correspondiente a este elemento para elegir este mérito.

Desplazamiento en Montura Elemental: Gastas 50 puntos de mana y convocas a una montura elemental nacida de tu elemento. Esta será considerada una montura terrestre con una velocidad regular.

### Don elemental (Acumulable):

Tierra: Repara fracturas.

Aqua: Permite el don de la curación 5 por nivel de elemental de agua.

Viento: Aumentar la voz y amortiguar el sonido.

Fuego: Permite controlar la temperatura interna evitando temporalmente la hipotermia

## Nivel 4

Aptitud elemental IV: Puedes elegir nivel 4 de elemental que le corresponda a tu raza. Se requiere 11 del atributo correspondiente a este elemento para elegir este mérito.

Critico Elemental Reducido: Aumenta la probabilidad de critico en 1.

Sinergia elemental negativa (Acumulable): Funciona de misma manera que sinergia elemental pero los elementos rayo, ácido, pestilencia y hielo.

## Nivel 5

Aptitud Elemental V: Puedes elegir nivel 5 de elemental que le corresponda a tu raza. Se requiere 13 del atributo correspondiente a este elemento para elegir este mérito.

Maestro Elemental: Utilizando un 50% adicional de mana puede realizar una habilidad elemental adicional.

Técnica Elemental (Acumulable): El elemental puede desarrollar una técnica única y específica. La misma debe ser consensuada con el Narrador.

## Nivel 6

Aptitud elemental VI: Puedes elegir nivel 6 de elemental que le corresponda a tu raza. Se requiere 15 del atributo correspondiente a este elemento para elegir este mérito.

Familiar Elemental: Puedes crear un elemental nacido de tu elemento de tamaño *chico* que alcancara un máximo de nivel 10. Nunca pudiendo superar el nivel de elemental.

lv 1	Habilidades. Las conjuraciones Arcanas se consideran de Clase Mago
1	+5 para repartir en atributos, +1 Merito, las invocaciones elementales poseen 3 todos las aptitudes.
2	+1 Merito, la invocación elemental.
3	+1 Merito, la invocación puede crecer a tamaño enano.
4	+1 Merito, +5 para repartir en atributos.
5	+1 Merito, + 1 para repartir en Estadísticas.
6	+1 Merito, +5 a la iniciativa.
7	+1 Merito, la invocación puede ser de tamaño mediano.

8	+1 Merito, <b>Reciclar Elemento</b> : Sacrificas a la invocación y recuperas un 10% de su mana máximo.
9	+1 Merito, La invocación sigue invocada aunque el conjurador no se encuentre cerca.
1	+1 Merito, +3 Para repartir en estadísticas.
0	

### Sentido Elemental:

- Geo-localización: te permite sentir la vibración en el suelo y construir una imagen 3D del ambiente y de aquellas cosas apoyadas sobre él. Pero requiere de una dificultad de concentración dependiente del narrador.
- Hidro-lente: Esta habilidad permite al elemental ver en el agua como si estuviera en tierra y puede acercar o aumentar su visión en un pequeño grado. (Como si fueran un microscopio o telescopio)
- Eco-localización: Le permite al elemental de viento sentir las vibraciones en el aire y construir una imagen 3D del ambiente. Requiere una tirada de concentración con una dificultad dependiente del narrador
- Visión de Calor: los elementales de fuego pueden generar una imagen térmica del ambiente y de los cuerpos en su alrededor. Requiere una tirada de concentración con una dificultad dependiente del narrador

### Nivel 7

Aptitud elemental VII: Puedes elegir nivel 7 de elemental que le corresponda a tu raza. Se requiere 17 del atributo correspondiente a este elemento para elegir este mérito.

Corpus elemental: Permite al elemental transformar su cuerpo en un cuerpo elemental, la transformación tarda un turno. Consume 10 de mana por turno y es incapaz de realizar habilidades de clase.

Critico Elemental Reducido Mejorado: Aumenta la probabilidad de critico en 2. Requiere y remplaza a Critico Elemental Reducido.

### Nivel 8

Aptitud elemental VIII: Puedes elegir nivel 8 de elemental que le corresponda a tu raza. Se requiere 19 del atributo correspondiente a este elemento para elegir este mérito.

Maestría Elemental: Los elementales pueden dominar los elementos a un nuevo nivel de especificidad solo puede hacerse con el elemento más afín.

-Tierra: Permite el uso del Metal

-Agua: Permite manipular cualquier fluido que sea al menos un 80% de agua.

-Viento: Permite manipular el sonido

-Fuego: Permite manipular el calor

-Acido: Permite descomponer y/o desgastar todos los materiales.

-Hielo: Permite congelar cualquier sustancia a un 0 absoluto.

-Pestilencia: Permite modificar la composición química de la atmósfera circundante

-Rayo: Permite Manipular campos magnéticos

-Luz: Permite usar un 50% como luz verdadera

-Oscuridad: Permite anublar todos los sentidos en áreas oscuras. (Esto afecta también al lanzador)

### Nivel 9

Aptitud elemental IX: Puedes elegir nivel 9 de elemental que le corresponda a tu raza. Se requiere 21 del atributo correspondiente a este elemento para elegir este mérito.

Reflejo elemental: Los elementales pueden utilizar cualquier nivel de elemental como acción de oportunidad.

Crítico Elemental Aumentado: El daño crítico elemental se multiplicará x3 en lugar de x2.

### Nivel 10

Fusión Elemental: Permite al elemental fundirse con su elemento y pelear como elemental y humanoide a la vez.

Aptitud elemental X: Puedes elegir nivel 10 de elemental que le corresponda a tu raza. Se requiere 23 de del atributo correspondiente a este elemento para elegir este mérito.

Inmunidad Elemental: Te vuelves inmune a tu elemento de origen.

## Listas de Armas

Arma	Características	Dado de Daño	Valor	Requisito	Clasificación
Alabarda Doble	1m/cortante	1d8	415	Des:5	Ligera
Arco Corto	30 m/ perforante	1d4	25	Des:5	Ligera
Arco Largo	50 m/ perforante	1d6	40	Des:5	Ligera
Ballesta	recarga en 1 turno/ perforante	1d20	60	Fue:5	Medio
Bastón	0,5m/ contundente	1d4	30	Des:5	Ligera-Marcial
Cadenas	2,5m/ contundente	1d4	250	Fue:5	Medio
Daga	cortante/ perforante	1d4	105	Des:5	Ligera
Cerbatana	10m/ perforante	1d4	10	Des:5	Ligera
Espada	0,5m /cortante	1d8	400	Fue:5	Medio
Espada Larga	0,5m /cortante	1d10	500	Fue:5	Medio
Espada Corta	0,5m /cortante	1d6	300	Fue:5	Medio
Espadon	10/cortante/ critico x3	1d12	600	Fue:8, 2 manos	Pesado
Garra	cuaerpo a cuerpo/cortante	1d8	150	Des:5	Ligera
Garrote	Contundente	1d8	25	Fue:5	Medio
Gran Hacha	cortante/ Critico x3	1d12	500	Fue:8, 2 manos	Pesado
Guadaña	1m/cortante/ Critico x4	1d12	600	Fue:8, 2 manos	Pesado
Hacha Arrojadiza	10m/cortante	1d6	110	Fue:5	Medio
Hacha Enana	0,5m/cortante	1d8	300	Fue:5	Medio
Hacha Grande	0,5m/cortante/Critico x3	1d10	400	Fue:8	Pesado
Honda	10m/contundente	1d4	55	Des:5	Ligera
Hoz	0,5m /cortante	1d8	300	Fue:5	Medio
Javalina	1m/perforante	1d6	115	Des:5	Ligera
Katana	0,5/cortante/Critico x3	1d8	400	Destreza: 8 Fue: 5	Intermedia
Kunai	10m/perforante,cortante	1d4	50	Des:5	Ligera
Lanza	1,5m/perforante	1d6	215	Fue:5	Medio-Marcial
Maza Corta	0,5/contundente	1d8	300	Fue:5	Medio
Maza de Dos Manos	1m/contundente/Critico x3	1d12	600	Fue:8, 2 manos	Pesado
Ninchaku	1m/contundente	1d8	50	Destreza: 5	Ligera-Marcial
Cimitarra	0,5/cortante/Critico x3	1d6	400	Destreza: 5 Fuerza: 5	Media-Marcial
Shuriken	10m/cortante/ Critico x3	1d4	50	Des:5	Ligera

Bonificación de Defensa ) Valor (Sin Bonificaciones

Armaduras	Penalizador/Habilidad	Defensa	Requisito	Clasificación
Túnica	Ninguna	0	30	ninguno
Ropa reforzada	Ninguna	0	30	ninguno
Cuero	Ninguna	0	200	Fuerza: 3
Mallas	penalizador por pieza +1	pecho +1	300	Fuerza: 5
Escamas	penalizador por pieza +1	pecho +1	300	Fuerza: 5
Placas	penalizador por pieza +2	pecho +2	400	Fuerza: 5
Semicompleta	penalizador por pieza +2	pecho +2	900	Fuerza: 8
Completa	penalizador por pieza +3	pecho +3	1800	Fuerza: 8
Completa Perfecta	penalizador por pieza +4	pecho +3	2000	Fuerza: 8

Valor (Sin Bonificaciones

Escudos	Penalizador/Habilidad	Defensa	Requisito	Clasificación
Pequeño Ligero	penalizador por pieza +0	0	90	ninguno
Mediano Ligero	penalizador por pieza +0	1	100	ninguno
Mediano	penalizador por pieza +1	1	250	Fuerza: 5
Mediano Pesado	penalizador por pieza +2	2	350	Fuerza: 5

Gran Escudo	penalizador por pieza +3	2	500	Fuerza: 8	Pesado
Grande Pesado	penalizador por pieza +4	3	550	Fuerza: 8	Pesado
Pavés	penalizador por pieza +5	4	600	Fuerza: 8	Pesado
Con Púas	penalizador por pieza +2	0	añade 25x pua	Fuerza: 5	Medio

**Tabla de Experiencia**

Nivel	Experiencia necesaria	Exp. Liverada	Con Clase	Sin Clase
0	0	0	Raza N1	merito
1	100	50	Merito	merito-raza
2	500	500	Raza N2	2merito-raza
3	1500	1000	Merito	merito-raza
4	3000	1500	Raza N3	2merito-raza
5	5000	2000	Merito + Atributo	merito-raza + Atributo
6	7500	2500	Raza N4	2merito-raza
7	10500	3000	Merito	merito-raza
8	14000	3500	Raza N5	2merito-raza
9	18000	4000	Merito	merito-raza
10	22500	4500	Raza N6+ Atributo	2merito-raza + Atributo
11	27500	5000	Merito	merito-raza
12	33000	5500	Raza N7	2merito-raza
13	39000	6000	Merito	merito-raza
14	45500	6500	Raza N8	2merito-raza
15	52500	7000	Merito + Atributo	merito-raza + Atributo
16	60000	7500	Raza N9	2merito-raza
17	68000	8000	Merito	merito-raza
18	76500	8500	Raza N10	2merito-raza
19	85500	9000	Merito	merito-raza
20	95000	9500	Raza N11+ Atributo	2merito-raza + Atributo
21	105000	10000	Merito	merito-raza
22	115500	10500	Raza N12	2merito-raza
23	126500	11000	Merito	merito-raza
24	138000	11500	Raza N13	2merito-raza
25	150000	12000	Merito + Atributo	merito-raza + Atributo
26	162500	12500	Raza N14	2merito-raza
27	175500	13000	Merito	merito-raza
28	189000	13500	Raza N15	2merito-raza
29	203000	14000	Merito	merito-raza
30	217500	14500	Raza N16+ Atributo	2merito-raza + Atributo
31	232500	15000	Merito	merito-raza
32	248000	15500	Raza N17	2merito-raza
33	264000	16000	Merito	merito-raza
34	280500	16500	Raza N18	2merito-raza
35	297500	17000	Merito + Atributo	merito-raza + Atributo
36	315000	17500	Raza N19	2merito-raza
37	333000	18000	Merito	merito-raza
38	351500	18500	Raza N20	2merito-raza
39	370500	19000	Merito	merito-raza
40	390000	19500	Raza + Atributo	merito-raza + Atributo
41	410000	20000	Merito	merito-raza
42	430500	20500	Raza	merito-raza
43	451500	21000	Merito	merito-raza
44	473000	21500	Raza	merito-raza
45	495000	22000	Merito + Atributo	merito-raza + Atributo

46	517500	22500	Raza	merito-raza
47	540500	23000	Merito	merito-raza
48	564000	23500	Raza	merito-raza
49	588000	24000	Merito	merito-raza
50	612500	24500	Raza + Atributo	merito-raza + Atributo

Tabla de Variación de Tamaños

Tamaño	Constitución	Fuerza	Con/Fue/Des max.	Destreza	Inteligencia	Carisma	Arma de Aliento
Ínfimo	1d4	1d4	5/5/80	60+1d10	1d10	1d10	
Diminuto	1d4	1d4	5/5/70	50+1d10	1d10	1d10	
Miniatura	1d6	1d6	10/10/60	40+1d10	1d10	1d10	
Pequeño	1d6	1d6	10/10/50	30+1d10	1d10	1d10	N1 elemental
Chico	1d8	1d8	15/15/40	20+1d10	1d10	1d10	N2 elemental
Enano	1d8	1d8	15/15/30	10+1d10	1d10	1d10	N3 elemental
Mediano	1d10	1d10	20/20/20	1d10	1d10	1d10	N4 elemental
Grande	10 + 1d10	10 + 1d10	30/30/20	1d10	1d10	1d10	N5 elemental
Gigante	20 + 1d10	20 + 1d10	40/40/20	1d10	1d10	1d10	N6 elemental
Enorme	30 + 1d10	30 + 1d10	50/50/20	1d10	1d10	1d10	N7 elemental
Colosal	40 + 1d10	40 + 1d10	60/60/20	1d10	1d10	1d10	N8 elemental
Titánico	50 + 1d10	50 + 1d10	70/70/20	1d10	1d10	1d10	N9 elemental
Desmesurado	60 + 1d10	60 + 1d10	80/80/20	1d10	1d10	1d10	N10 elemental

# Mochila

MO:

# Equipo

Ubicacion	Item	Ata	Daño	Def	Mag	Vol	Conjuro
1ra Mano							
2da Mano							
Peto							
1er Anillo							
2do Anillo							
Casco							
Colgante							
Guantes							
Cinturón							
Botas							

Meritos

Habilidades  
de Clase

Habilidades  
de Raza



## Agradecimientos

**Isho Juárez** (Diseño de Dibujos, Jugadora de versiones de Prueba)  
**Mariano Romero** (Diseño del Bushi y Correcciones en el Sistema, Jugador de Prueba)  
**Mariano Lagos** (Armado de Clases de Base y testeo del Sistema, Jugador y Narrador de Prueba)  
**Nicolás Chauque** (Título, Armado de Elementales y testeo del Espiritista, Jugador de Prueba)  
**Pablo Díaz** (Armado de Clases de Base y testeo general del Sistema, Jugador y Narrador de Prueba)  
**Rodrigo Duran** (Testeo general del Sistema y de la clase pícaro, Jugador de Prueba)  
**Nicolás Carlsen** (Testeo del Sistema de Clases para mago y bárbaro, Jugador de Prueba)  
**Nicolas Sassoni** (Corrección de Texto, Testeo del Sistema y clases Arquero, Jugador de Prueba)  
**Lucas Angriman** (Testeo general del Sistema y Jugador de Prueba.)