



FINAL FANTASY

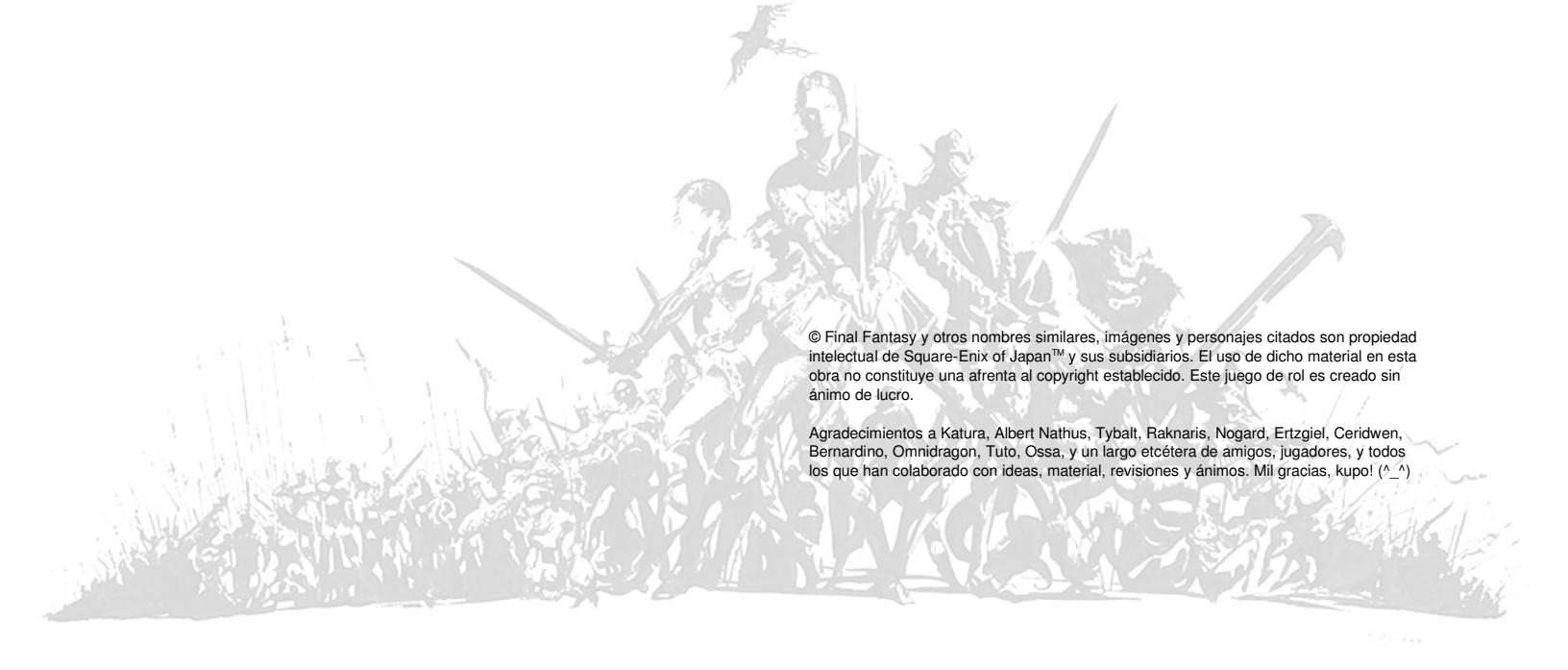


*¿Qué crees que has encontrado?
¿Aquí, en este mundo agonizante?
¿Por qué construyes,
sabiendo que la destrucción es inevitable?
¿Por qué anhelas vivir,
sabiendo que todas las cosas deben morir?*

Kefka

FINAL FANTASY

JUEGO DE ROL



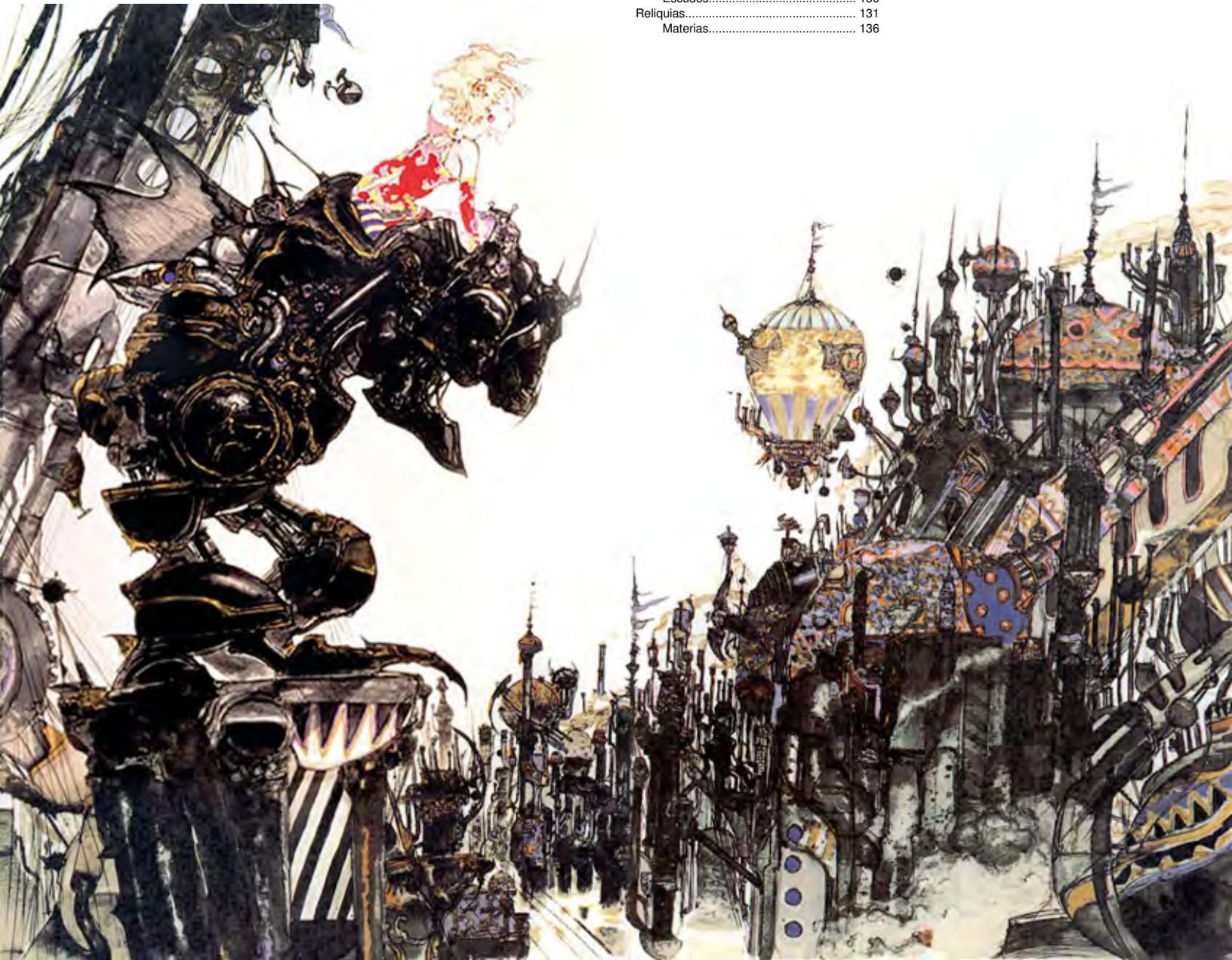
© Final Fantasy y otros nombres similares, imágenes y personajes citados son propiedad intelectual de Square-Enix of Japan™ y sus subsidiarios. El uso de dicho material en esta obra no constituye una afrenta al copyright establecido. Este juego de rol es creado sin ánimo de lucro.

Agradecimientos a Katura, Albert Nathus, Tybalt, Raknaris, Nogard, Ertzgiel, Ceridwen, Bernardino, Omnidragon, Tuto, Ossa, y un largo etcétera de amigos, jugadores, y todos los que han colaborado con ideas, material, revisiones y ánimos. Mil gracias, kupo! (^_^)

Introducción.....	4
Atributos.....	4
Cheques de Atributo.....	6
Cheques Opuestos.....	7
Suerte: Atributo Especial.....	7
Tribus.....	8
Bangaa.....	9
Bestia.....	9
Cetra.....	11
Elvaan.....	12
Enano.....	12
Galka.....	13
Hume.....	13
Invocador.....	14
Lilty.....	15
Lunariano.....	15
Mithra.....	16
Moogle.....	16
Mutante.....	17
Nu Mou.....	17
Seed.....	18
Selkie.....	18
Semiesper.....	19
Tarutaru.....	19
Viera.....	20
Yuke.....	20

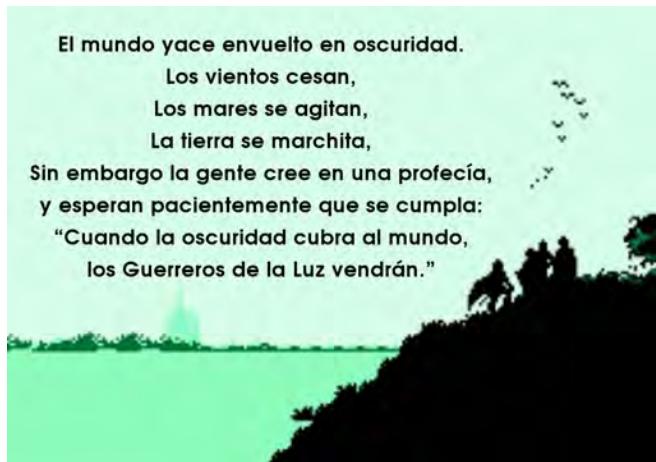
Profesiones.....	21
Arquero.....	23
Bardo.....	24
Berserker.....	28
Caballero.....	29
Caballero Místico.....	32
Caballero Onion.....	33
Caballero Oscuro.....	34
Danzarina.....	35
Dibujante.....	39
Domador.....	41
Dragoon.....	43
Freelancer.....	44
Geomante.....	45
Guerrero.....	47
Hechicero.....	49
Invocador.....	53
Ladrón.....	57
Mago Azul.....	59
Mago Blanco.....	63
Mago Negro.....	69
Mago Rojo.....	73
Mago del Tiempo.....	75
Mercenario.....	79
Monje.....	80
Ninja.....	83
Paladín.....	88
Pistolero.....	90
Samurai.....	92
Soldado 1 ^{ra} Clase.....	95
Soldado Magitek.....	97
Niveles y Experiencia.....	99
Habilidades Complementarias (HaCo).....	100
Aumentos.....	103
Combate.....	107
Ataque Sorpresa.....	108
Inconciencia y Muerte.....	108
Recuperación de PV y PM.....	108
Equipo.....	109
Armas.....	109
Protecciones.....	109
Objetos.....	110
Servicios.....	110
Items Curativos.....	111
Items de Combate.....	111
Armas Cuerpo a Cuerpo Pequeñas.....	113
Armas Cuerpo a Cuerpo Medianas.....	114
Armas Ninja.....	116
Armas Cuerpo a Cuerpo Grandes.....	117
Armas Arrojadizas.....	118
Bombas.....	119
Armas de Proyectil.....	119
Municiones para AP y AF.....	120
Armas de Fuego.....	120
Armas Mágicas.....	122
Instrumentos Musicales.....	124
Prendas de Baile.....	125
Pinceles.....	125
Protecciones Livianas.....	126
Protecciones Pesadas.....	127
Protecciones para la Cabeza.....	128
Protecciones para los Brazos.....	129
Protecciones para las Piernas.....	129
Escudos.....	130
Reliquias.....	131
Materias.....	136

Enemigos.....	138
Goblin.....	139
Flan.....	140
Anti-héroe.....	140
Chocobo.....	141
Bomb.....	141
Fiera.....	142
Aviño.....	142
No-Muerto.....	143
Espanto.....	143
Ahriman.....	144
Trent.....	144
Golem.....	145
Demonio.....	145
Behemoth.....	146
Dragón.....	147
Hoja de Juego.....	148



FINAL FANTASY RPG

Este juego de rol trata de adaptar la gran serie de videojuegos de Final Fantasy a un sistema simple de lápiz, papel y dados. Para conservar la identidad del universo de Final Fantasy, el Narrador debe conocer ciertos elementos de dicho universo: magia, tecnología, criaturas fantásticas como los Chocobos y los Moogles, cristales de gran poder que controlan el balance de los elementos (agua, tierra, fuego, etc.) y por supuesto drama a gran escala. Los jugadores son los protagonistas de una historia épica donde sus decisiones determinan el destino del mundo.



Cada juego de Final Fantasy, del #1 al #14, pasando por los *Tactics* y *Crystal Chronicles*, ofrecen maravillosos escenarios donde una aventura puede desarrollarse. Las guías estratégicas para cada juego (obtenidas en librerías, tiendas de videojuegos, o en el internet) ofrecen gran detalle en este aspecto.

También se puede crear un escenario nuevo a partir de los elementos comunes de Final Fantasy mencionados arriba (Chocobos, Moogles, Guardianes o Espers como *Shiva*, *Ifrit* y *Bahamut*, cristales de poder, un personaje llamado Cid, aeronaves, etc.)



ATRIBUTOS

Para este juego de rol se usan atributos similares a los usados en cada videojuego, obviamente adaptados para el uso de dados, al estilo *Dungeons & Dragons*™. Existen 6 Atributos Primarios, que son:

Fuerza (FUE)

Agilidad (AGI)

Vitalidad (VIT)

Mente (MEN)

Espíritu (ESP)

Suerte (SUE)



Para obtener los valores de cada atributo hay varios métodos:

- Lanza el dado 7 veces (7d10) asignando cada número a cada Atributo Primario. Descarta el número más bajo.
- Lanza el dado 6 veces (6d10) asignando cada cifra a cada atributo. Luego lanza 1d10 y distribuye este número entre tus 6 Atributos Primarios.
- En lugar de lanzar dados, tienes 30 puntos para distribuir entre tus Atributos Primarios.
- En lugar de lanzar dados, asigna a cada atributo cada una de las siguientes puntuaciones: 8, 7, 6, 5, 4 y 3.

En este juego de rol sólo se usan dados de diez caras (d10) Cada vez que se indique que debes lanzar los dados, siempre se usan d10.



Los Atributos Primarios están acompañados por una cifra de ajuste, la cual altera el valor de los Atributos Secundarios y de otras características:

ATRIBUTO PRIMARIO	AJUSTE
1, 2	0
3, 4	+1
5, 6	+2
7, 8	+3
9, 10	+4
11, 12	+5
13, 14	+6
Etc.	Etc.

La elección de Tribu y Profesión modifica los Atributos Primarios (ver p.8 para ajustes por Tribu y p.21 para ajustes por Profesión)

Se indica a continuación los Atributos Primarios y las características modificadas por sus ajustes:

Fuerza (FUE) modifica el daño causado con armas que requieren la fuerza ejercida por las manos (espadas, hachas, arcos, lanzas, puños, etc.)

Agilidad (AGI) modifica Ataque (AT), Defensa (DE), Evasión (EV), y el chequeo de Iniciativa

Vitalidad (VIT) modifica los Puntos de Vida (PV) ganados cuando un personaje sube de nivel

Mente (MEN) modifica Magia (MA), Defensa Mágica (DM), Bloqueo Mágico (BM), modifica los Puntos de Magia (PM) ganados cuando un personaje sube de nivel, y también modifica el daño/curación causado por magias

Espíritu (ESP) modifica los cheques sociales de personajes controlados por el Narrador (ver p.6)

Suerte (SUE) modifica Evasión (EV) y Bloqueo Mágico (BM)

Los Atributos Secundarios dependen en parte de la puntuación de los Primarios. Se indica a continuación cómo se obtienen sus cifras:

Ataque (AT)= ajuste de AGI

Defensa (DE)= ajuste de AGI + valor base de acuerdo a la Profesión

Evasión (EV)= ajuste de AGI + ajuste de SUE

Magia (MA)= ajuste de MEN

Defensa Mágica (DM)= ajuste de MEN + valor base de acuerdo a la Profesión

Bloqueo Mágico (BM)= ajuste de MEN + ajuste de SUE

Movimiento (MO)= cifra de AGI + ajustes por Tribu y/o Profesión

Puntos de Vida (PV)= ajuste de VIT + Dados de Puntos de Vida (DPV) según la Profesión

Puntos de Magia (PM)= ajuste de MEN + Dados de Puntos de Magia (DPM) según la Profesión

Cada atributo puede ser modificado por los objetos que el personaje posee (espadas aumentan AT, escudos aumentan DE, anillos mágicos aumentan MA o DM, etc.) y por habilidades y magias.



Chequeos de Atributo

Los atributos describen numéricamente las habilidades y debilidades de los personajes. En el juego se presentan ocasiones en las que se requieren chequeos de atributo, por ejemplo cuando un personaje trata de mover algún objeto muy pesado. Tal acción necesitaría un chequeo de FUE para comprobar si la acción es exitosa o no. Básicamente el Narrador decide cual atributo será apropiado para hacer el chequeo, de acuerdo a la acción que el personaje desee hacer.

El chequeo se hace de la siguiente forma: el jugador lanza 1d, y el resultado debe ser **igual ó menor** al Atributo Primario en cuestión para ser exitoso.

Antes de hacer el chequeo, el Narrador puede sumar o restar puntos al atributo (de 1 a 5) si el chequeo se considera muy fácil o difícil (sumas si es fácil, restas si es difícil) Hay ocasiones en que puede ser preferible que el Narrador no le diga al jugador cuántos puntos de bonificación o penalización ha recibido.

Regla Opcional: Si al hacer el chequeo el dado indica #1, siempre se considera un chequeo exitoso sin importar la puntuación del Atributo o los ajustes al chequeo; si el dado indica #10, siempre se considera un chequeo fallido sin importar la puntuación del Atributo o los ajustes al chequeo.

¿Como determinar el atributo relevante para algún chequeo? Aunque un acuerdo entre jugador y Narrador ayuda a decidir el Atributo relevante, todas las decisiones finales son hechas por la lógica, el buen juicio y sentido común del Narrador. Se citan algunos ejemplos:



Chequeos de FUE: Levantar, arrastrar o empujar cosas pesadas, derribar una puerta, etc. (chequeos relacionados con el uso de la fuerza muscular)

Chequeos de AGI: Atrapar un objeto en el aire, caminar por una cuerda o borde angosto, hacer algún movimiento acrobático, etc. (chequeos relacionados con la coordinación de los movimientos)

Chequeos de VIT: Resistir los efectos del alcohol, la temperatura, de una enfermedad, hacer alguna actividad física por largo tiempo, etc. (chequeos relacionados con el aguante físico)

Chequeos de MEN: Percibir detalles alrededor, conservar la concentración, buscar alguna pista u objeto (chequeos relacionados con el uso de la inteligencia)

Chequeos de ESP: Tambien llamados “chequeos sociales” estos chequeos se usan cuando se trata de entender las emociones de alguien, pretender ser otra persona, agradarle a alguien, etc. (chequeos relacionados con el carisma y la confianza propia o de otros)

Chequeos de SUE: Determinar entre los jugadores quien encuentra un objeto, quien activa una trampa (chequeos relacionados con la buena o mala fortuna, y en los raros casos en donde los otros atributos no representen una mejor opción)

Chequeos de EV: Cuando un personaje activa una trampa que causa daño físico, como un hoyo donde se cae, o rocas que golpean, lanzas que salen de la pared, etc., el personaje debe hacer un chequeo de Evasión para evitar la trampa; se usa para evitar ataques que no son hechos directamente por un enemigo.

Chequeos de BM: Cuando un personaje activa una trampa que causa daño que quema, congela, electrocuta, envenena, o es mágica, el personaje debe hacer un chequeo de Bloqueo Mágico para evitar los efectos de la trampa; se usa para evitar ataques mágicos y similares que no son hechos directamente por un enemigo.



Chequeos Opuestos

Algunos chequeos pueden ser opuestos, aunque se recomienda que sólo se use este mecanismo cuando se resuelvan acciones entre personajes jugadores.

Supongamos que Sabin se esconde mientras Edgar lo busca. Ambos hacen tiradas: Sabin hace chequeo de AGI mientras Edgar hace chequeo de MEN (dependiendo de las circunstancias los atributos relevantes pueden cambiar) Será exitoso para aquel que obtenga la mayor diferencia entre su Atributo Primario y la tirada (si ambos chequeos son exitosos) Esta diferencia se llama **Grado de Éxito**.

Supongamos que Sabin tiene AGI 8, lanza el dado y obtiene 5. Es chequeo exitoso ($8-5=3$, *Grado de Éxito=3*) Edgar tiene MEN 6 y al lanzar el dado obtiene un 4. También un chequeo exitoso, pero la diferencia entre su MEN (6) y su tirada (4) es igual a 2 ($6-4=2$, o sea *Grado de Éxito=2*), por lo tanto el **mejor** Grado de Éxito gana, es decir, Sabin logra ocultarse mientras Edgar lo busca pero no lo encuentra.

Los chequeos pueden recibir modificaciones de acuerdo al grado de dificultad para hacer alguna acción, dadas las condiciones de visibilidad, obstáculos, ruido, y todo aquello en el ambiente que pueda presentar una ventaja o desventaja al chequeo.

¿Y si el Grado de Éxito es igual en ambos chequeos? El Narrador puede decidir tras un empate que quien tenga el Atributo Primario mayor que el oponente es el ganador, o puede decidir repetir el chequeo (se recomienda), o puede sumar el nivel (Nv) de cada participante al Grado de Éxito... aquí es donde se invoca la creatividad, sabiduría y buen juicio de Narrador (^_^)

Hay que tener en cuenta que este juego de rol posee reglas muy sencillas. Lo más importante es no detener el ritmo de la narración resolviendo aspectos técnicos de las reglas. Por eso los chequeos opuestos son recomendados entre personajes jugadores solamente. Lo más importante es que todos la pasen bien y se diviertan.

Suerte: Atributo Especial

Este Atributo Primario cumple otra función muy importante. Un jugador puede gastar sus Puntos de Suerte para bonificar sus chequeos de atributo, o para incrementar Atributos Secundarios por 1 turno. Para sumarlos al chequeo o atributo, el jugador anuncia por anticipado cuantos puntos desea gastar. Cuando se agoten ya no podrán usarse hasta **otra** sesión de juego. Al iniciar una nueva sesión se restablecen todos los Puntos de SUE de cada jugador. Hay sólo una restricción: no pueden usarse Puntos de SUE para bonificar chequeos de SUE!!!

Los Puntos de SUE los anotas en tu Hoja de Personaje de una forma parecida a los Puntos de Vida (PV), es decir, una cifra indica la capacidad máxima y otra cifra indica la cantidad actual. Por lo tanto, "Puntos de SUE" son los agotables, y "SUE" es la puntuación permanente. Al hacer chequeos de SUE, no se tienen en cuenta los puntos agotables.



TRIBUS

Final Fantasy tiene múltiples tribus o especies en cada videojuego, desde enanos mineros hasta los amigables moogles. La elección de Tribu modifica los Atributos Primarios:

TRIBU	FUE	AGI	VIT	MEN	ESP	SUE
Bangaa	+1	+1	--	--	--	--
Bestia	+1	+1	+1	--	--	--
Cetra	--	--	--	+1	+1	--
Elvaan	--	+1	--	--	+1	--
Enano	+1	--	+1	--	--	--
Galka	+1	--	+1	--	--	--
Hume	--	--	--	--	--	--
Invocador	--	--	--	+1	+1	--
Lilty	+1	--	+1	--	--	--
Lunariano	--	--	--	+1	--	+1
Mithra	--	+1	--	--	+1	--
Moogle	--	+1	--	+1	--	+1
Mutante	+1	+1	--	--	--	--
Nu Mou	--	--	--	+1	+1	--
Seeq	+1	--	+1	--	--	--
Selkie	--	+1	--	--	--	+1
Semiesper	--	--	--	+1	+1	--
Tarutaru	--	--	--	+1	+1	+1
Viera	--	+1	--	--	+1	--
Yuke	--	--	--	+1	--	+1



Leyenda:

NOMBRE DE LA TRIBU (entre paréntesis se indica nombre o pronunciación alterno)

Texto descriptivo. He tratado de evitar cualquier descripción de comportamientos sociales o formas de pensamiento, pues me parece mucho mejor interpretar cada personaje de acuerdo a lo que cada jugador deseé. Se citan algunos ejemplos de personajes de cada Tribu que aparecen en los videojuegos.

HaCo: Habilidades Complementarias gratis que cada Tribu posee (ver p.100)

Habilidad

Tipo de Chequeo

Se explican las habilidades que cada Tribu posee. En letras pequeñas se indica que tipo de chequeo es necesario para que la habilidad funcione. Por ejemplo, si dice "MAvsDM" significa: "hacer un chequeo de Magia contra Defensa Mágica," mientras que "ESP" significa "hacer un chequeo de Espíritu." Se indica además cuantos PM consume, su Activación (**Act**), es decir, cuantos turnos se tarda el personaje en activar la habilidad (cero [0] indica que la habilidad es instantánea y sus efectos ocurren de inmediato), su Área de Efecto (**AdE**) y la Duración en turnos (**Dur**) de los efectos que permanezcan activos. Si la habilidad causa daño se indicará la cantidad.



**BANGAA**

A primera vista los Bangaa parecen grandes lagartos bípedos, poseen cola, 3 dedos en sus extremidades, largas fauces con colmillos, ojos pequeños y orejas que cuelgan a sus lados, a veces divididas en 2.

Tienden a ser altos y corpulentos. *Ejemplo:*
Ba'Gamnan (FF12)

HaCo: Correr, Saltar

Habilidades:**Mordida**

Causa 2d de daño

Sonar

El Bangaa no necesita ver con sus ojos necesariamente, sus oídos le permiten navegar sin dificultad, como si pudiese "ver" su entorno en un arco de "visión" de 270° y sentirlo a una distancia de Nv x10m. Su Sonar le permite ser inmune a efectos de Ceguera o baja visibilidad. También es más difícil sorprenderle por la espalda o los lados, en tales situaciones recibe ajustes extra a sus chequeos

Disciplina Marcial

Cada vez que el Bangaa alcance Nv3, Nv6, Nv9, etc. obtiene FUE+1 o AGI+1, pero debes elegir cual atributo aumentar

BESTIA

Esta Tribu representa personajes de apariencia muy animalesca. Pueden ser bípedos o cuadrúpedos, semejantes a mamíferos, aves, reptiles, anfibios, peces, insectos, etc. El jugador decide la apariencia de su personaje Bestia en acuerdo con el Narrador. Se recomienda también que las habilidades elegidas sean más o menos compatibles con el tipo de Bestia creado (por ejemplo, aquellos que parecen leones quizás no respiren agua o vuelen) *Ejemplo:* Umaro (FF6), Red XIII (FF7), Kimahri (FF10)

HaCo: Correr (MO+5 si es cuadrúpedo), Saltar (chequeo +3 si es cuadrúpedo), Nadar

Habilidades:**Golpe Feroz**

El daño causado al golpear sin armas (puños, patadas, cabezazos, codos, etc.) es 1d

Tenacidad

Los Bestia obtienen 1d extra a sus Dados de Puntos de Vida (DPV+1) por Nivel

Instintos

Suma tus 6 Atributos Primarios (no incluir los ajustes dados por Profesión) El total indica la cantidad de puntos disponibles para "comprar" habilidades de la siguiente lista (se indica su valor entre paréntesis):

Empatía Animal (5)

ESP

Gana +3 en los chequeos sociales con Bestias de su misma especie y con animales similares

Piel Dura (5)

Reduce -Nv al daño físico recibido, se puede obtener este instinto 3 veces

Espíritu Tenaz (5)

Reduce -Nv al daño mágico recibido, se puede obtener este instinto 3 veces (los puntos de curación mágica no se ven afectados)

Garra, Mordida, Coletazo, Cornada, etc. (10)

Causa 2d de daño; aunque se pueden elegir múltiples formas de armas naturales, esto no incrementa los ataques por turno

Oído Agudo (10)	MEN	Resistir Frío (10)	VIT
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Bestia estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Bestia y la fuente del sonido		Evita penalizaciones a VIT por bajas temperaturas (hasta -50 °C)	
Olfato Agudo (10)	MEN	Resistir Calor (10)	VIT
Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con oler algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha oido algo sin que el Bestia estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Bestia y la fuente del olor		Evita penalizaciones a VIT por altas temperaturas (hasta 50 °C)	
Ocultación (10)	AGI	DM Elemental (10)	
El Bestia se oculta en lugares donde no será visto; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador		Elige un elemento: Fuego, Hielo, Tierra, Agua, Electricidad, Veneno, Aire, Gravedad, Oscuridad, Luz; obtienes DM+5 contra magias del elemento elegido	
Sigilo (10)	AGI	Magia Azul (15)	
El Bestia se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta <i>Sigilo</i> modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador		Elige una magia azul de Nv1 a Nv3 de las disponibles para el Mago Azul	
Geolocalización (10)		Resistencia Elemental (15)	
Siempre sabe donde están los 4 puntos cardinales		Elige un elemento: Fuego, Hielo, Tierra, Agua, Electricidad, Veneno, Aire, Gravedad, Oscuridad, Luz; magias del elemento elegido que afecten al Bestia sólo le causan la mitad del daño	
Ver a Oscuras (10)		Magia Nv1 (20)	
Permite ver claramente en completa ausencia de luz, aunque no se pueden distinguir colores		Elige una magia de Nv1 entre las opciones para Hechicero, Mago Blanco, Mago Negro, o Mago del Tiempo	
Ver Calor (10)		Planear (20, 10)	
Permite ver claramente la temperatura de objetos en el campo de visión; las cosas calientes resplandecen, las cosas frías aparecen oscuras; no se perciben colores		Puede lanzarse desde algún lugar alto (5m mínimo) y usar sus alas (o similares) para planear usando las corrientes de aire; el valor es 10 si el Bestia creado tiene características de criaturas voladoras	
Ver a Distancia (10)	AGI	Volar (30, 20)	
Divide la distancia x10, o sea que un objeto a 100m parecerá estar a 10m		Puede iniciar vuelo desde el suelo con la fuerza de sus alas; el valor es 20 si el Bestia creado tiene características de criaturas voladoras	
Respirar Agua (10, 5)			
El valor es 5 si el Bestia creado tiene características de criaturas acuáticas			
Visión Periférica (10)			
Arco de visión de 270°, por lo que es más difícil sorprenderle por la espalda o los lados, en tales situaciones recibe ajustes extra a sus chequeos			



CETRA (antiguo)

Los Cetra son una antiquísima Tribu, casi extintos, a los que también se les conoce como "Los Antiguos." Son de apariencia Hume, pero poseen una fuerte naturaleza mágica y una gran afinidad con la fuerza vital del planeta. *Ejemplo:* Aerith (FF7)

HaCo: Artes Arcanas

Habilidades:

Las siguientes habilidades funcionan de forma parecida a magias, pero el Cetra no necesita hablar para realizarlas. No consumen PM, su activación es instantánea (cero, 0) pero sólo puede hacer 3 habilidades al día, en cualquier orden o repetidas.

Viento Curativo

AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio
Recupera Nv+1d PV

Nv 3 - Sellar Maldad

MAvsDM

AdE: 1d enemigos en 10m radio/Dur: 1d+1
Causa *Silencio* (p.50), *Ceguera* (p.50) y *Detener* (p.76); se hace chequeo de Magia por cada efecto

Nv 5 - Aliento Terrestre

AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio
Causa *Esuna* (p.67)

Nv 7 - Sello de Furia

AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio/Dur: 1d+2
Otorga AT+3, y el daño causado con cualquier ataque incrementa +Nv x2 (Nv del Cetra)

Nv 9 - Protección Planetaria

AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio/Dur: 1d+3
Causa *Protección* (p.64)

Nv 11 - Pulso de Vida

AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio/Dur: 1d+4
Causa *Esuna* (p.67) y *Vida* (p.65) y recupera Nv x3 PV y Nv x3 PM cada turno

Nv 13 - Gran Revelación

AdE: Cetra y aliados en Nv metros de radio/Dur: 1d+5
(Aplica para *Protección* y *Escudo*)
Causa *Protección* (p.64), *Escudo* (p.64) y *Esuna* (p.67), y recupera Nv x3 PV y Nv x3 PM cada turno



ELVAAN (elezen)

Generalmente los Elvaan son altos (2m), delgados y de orejas puntiagudas. Se caracterizan por su habilidad innata en esgrima. *Ejemplo:* Elegibles como personaje en FF11.

HaCo: Usar ACCM

Habilidades:

Oído Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Elvaan estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Elvaan y la fuente del sonido



Esgrima

AT+1 cuando usa espadas (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.); además, cuando el Elvaan cause daño con espadas, suma +Nv x2 al daño causado

Estilo Defensivo

Si durante su turno el Elvaan elige sólo defenderse y nada más, obtiene tantos puntos a su DE como el ajuste de AT de su espada (sólo funciona con espadas)



ENANO

Los Enanos son de baja estatura (1m) y tienen piel oscura. Habitán generalmente en las profundidades de la tierra. Lali-Ho! *Ejemplo:* Rey Giott (FF4)

HaCo: Minerales

Habilidades:

Ver a Oscuras

Permite ver claramente en completa ausencia de luz, aunque no se pueden distinguir colores

Resistir Calor

VIT

Evita penalizaciones a VIT por altas temperaturas (hasta 50°C)

Afinidad Terrestre

Obtienen DM+3 si son atacados con magias de Fuego y Tierra; también obtienen MA+3 si usan magias de Fuego y Tierra

GALKA (roegadyn)

Los Galka son una Tribu musculosa y de gran tamaño (2m+) Su piel puede ser verde pálido, tienen cola y sus rostros poseen rasgos felinos. Generalmente tienen fuerza tremenda. *Ejemplo:* Elegibles en FF11.

HaCo: Agricultura

Habilidades:

Fortaleza

Cada vez que el Galka alcance Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc., obtiene FUE+1

Gran Fuerza

Al causar daño cuerpo a cuerpo o con armas arrojadizas, suma +Nv x2 puntos al daño causado

Golpe Feroz

Al golpear sin armas (puños, patadas, cabezazos, codos, etc.) causa 1d de daño

Resistencia Física

El Galka reduce -Nv x2 puntos a cualquier daño físico recibido (o sea que no se reduce si es daño mágico)



HUME (humano, clavat, hyur)

Los Hume son generalmente la Tribu más común.
Ejemplo: Tidus (FF10), Barret (FF7), Vaan (FF12), Locke (FF6), etc.

HaCo: Elegir 1 cualquiera

Habilidades:

Desarrollo Mejorado

Cada vez que el Hume sube nivel, lanza el doble de dados para determinar PV y PM; elige los mejores resultados para PV y PM de acuerdo a su Profesión

Espíritu Emprendedor

Al alcanzar Nv3, Nv6, Nv9, etc., el Hume aumenta +1 al Atributo Primario deseado

INVOCADOR

Los Invocadores son de apariencia Hume, pero en algunos casos tienen un cuerno en su frente. *Ejemplo:* Rydia (FF4), Yuna (FF10)

HaCo: Concentración

Habilidades:

Afinidad Esper

ESP

Obtienen +3 en chequeos sociales con Espers o Guardianes

Invocación

PM: 0/Act: 2/AdE: variable/Dur: ESP minutos
 Para poder invocar a un Esper primero se debe obtener su consentimiento, es decir, el Invocador debe conocer y llegar a un acuerdo con el Esper; una vez obtenido el permiso, el Esper puede ser invocado y permanecerá al lado del Invocador por tantos turnos como está indicado, ayudándole como mejor se lo permitan sus habilidades; el Narrador puede pedir un chequeo social (ESP) para determinar la disposición del Esper (quien técnicamente es un aliado, no un simple conjuro); esta habilidad sólo funciona 1 vez por día de Nv1 a Nv5, 2 veces por día de Nv6 a Nv10, y 3 veces por día de Nv11 en adelante; el Invocador puede "memorizar" distintos Esper, tantos como su cifra de ESP (dado el caso, puede decidir olvidar una invocación para aprender otra; por ejemplo, un Invocador con ESP 7 puede conocer e invocar hasta 7 Espers diferentes); elige 1 entre los siguientes cuando se crea personaje: *Chocobo, Goblin, Ifrit, Shiva* (usar plantilla de enemigos tipo Behemoth y Dragón, p.146-147); los Espers tendrán el mismo nivel que el Invocador; en caso que los PV del Esper sean reducidos a cero, el Invocador debe hacer un chequeo de VIT penalizado (de -3 a -5), y si falla cae inconsciente por 1d horas, si lo supera cae bajo los efectos de *Derretir* (p.71) durante 2d turnos; el Esper no podrá ser invocado hasta pasados 7 días en el juego

Nv 3 - Caminar sobre Agua

El Invocador puede caminar lentamente (MO a la mitad) sobre la superficie de aguas tranquilas (lagos, estanques, mar tranquilo, etc.)

Nv 6 - Correr sobre Agua

Como la anterior, pero ahora no posee restricciones al movimiento, y puede caminar sobre aguas turbulentas



LILTY

Los Lilitys aparentan ser niños Hume, tienen orejas pequeñas y gran fuerza física. *Ejemplo:* Elegibles en FF Crystal Chronicles.

HaCo: Usar ACCG

Habilidades:

Desarrollo Marcial

Cada vez que el Lilty alcance Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc., obtiene FUE+1 o VIT+1, pero debes elegir cual atributo aumentar

Estilo Dosmanos

AT+1 cuando usa ACCG (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.); cuando el Lilty cause daño con armas cuerpo a cuerpo grandes suma +Nv x2 al daño

Apariencia Infantil

Obtienen +3 en chequeos sociales

ESP



LUNARIANO

Los Lunarianos son Hume que habitan la luna (o una de las lunas del mundo en donde se desarrolle la historia) Viven 6 veces más que los Hume y poseen una fuerte naturaleza mágica. *Ejemplo:* Fusoya (FF4)

HaCo: Artes Arcanas

Habilidades:

Energía Espiritual

Los Lunarianos obtienen 1d extra a sus dados de PM por Nivel

Potenciar

El Lunariano puede hacer más potente cualquier magia que lance si elige tardarse más tiempo activando la magia; por cada turno extra (máximo 3) incrementa 50% al AdE (distancia en metros), Duración y daño/curación original causados (150% máximo); cada turno extra le otorga además un -1 acumulativo a MEN, pero sólo en caso de que se vea interrumpido y deba hacer chequeos de concentración

MITHRA (miqo'te)

Los Mithra son de apariencia felina, poseen cola larga e increíble agilidad. *Ejemplo:* Elegibles en FF11.

HaCo: Reflejos

Habilidades:

Gran Agilidad

Cada vez que el Mithra obtenga Nv3, Nv6, Nv9, etc., gana AGI+1

Alerta

Ganan +3 en los chequeos de Iniciativa

Oído Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Mithra estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Mithra y la fuente del sonido



MOOGLE (múgul)

Los Moogles son de baja estatura (1m), a veces parecidos a koalas o a conejos, aunque todos poseen pequeñas alas vestigiales y una "antena" en su cabeza (a veces una esferita o un pompon), kupo! *Ejemplo:* Mog (FF6), Montblanc (FF Tactics Advance)

HaCo: Elige 2 de las siguientes: Danzar, Cantar/Poesía, Drama, Instrumento Musical, Pintura/Dibujo, Folclor, Fauna, Flora

Habilidades:

Ver a Oscuras

Permite ver claramente en completa ausencia de luz, aunque no se pueden distinguir colores

Oído Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Moogles estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Moogles y la fuente del sonido

Doble Salto

Sus pequeñas alas les permiten incrementar la distancia de sus saltos obteniendo +3 al hacer chequeos para saltar

Caer

Sus pequeñas alas les permiten reducir el daño recibido por una caída; si superan un chequeo de AGI sólo reciben la mitad del daño; caídas desde Nv metros (Nv5=5m, Nv10=10m, etc.) no les causan daño alguno

MUTANTE

Los Mutantes son Hume que han sido sometidos a experimentos terribles que han alterado su naturaleza. Su apariencia es pálida, tienen ojos rojos y no envejecen, aparentando siempre la edad en la que fueron transformados en Mutantes. *Ejemplo:* Vincent (FF7)

HaCo: Elige 2 de las siguientes: Saltar, Correr, Usar Arma (elige 1 tipo), Sexto Sentido, Reflejos

Habilidades:

Transformación

PM: 5+Nv/Act: 0/Dur: Nv x3

Al transformarse asume la forma de un horrible monstruo demoníaco; los detalles físicos pueden ser inventados por el jugador, aunque permanece bípedo y no le crecen extremidades extra (es sólo un cambio estético); su tamaño incrementa (puede dañar sus ropajes o armadura) y algunos Atributos Primarios cambian: FUE+3, AGI+3, VIT+3, MEN-3 y ESP-3; como los Atributos Primarios modifican los atributos de AT, DE, MA, etc., y otras habilidades (como las HaCo) es buena idea tener predeterminados los valores ajustados durante una transformación; en este estado puede atacar 2 veces por turno (el combate se explica más adelante); el daño de cada garra será Nv+2d; su voz se vuelve monstruosa, pero puede lanzar magias; cuando la duración termine, el Mutante queda debilitado por 1 turno (con FUE, AGI y VIT=1), cada turno consecutivo va recuperando 1 punto en FUE, AGI y VIT hasta alcanzar su puntuación original



NU MOU (numu)

Los Nu Mou son de apariencia un tanto canina, aunque no tienen esa nariz húmeda tan característica, tienen largas y pesadas orejas, una cola gruesa y baja estatura (aunque no tanto como los Moogles). *Ejemplo:* Aparecen en FF Tactics Advance.

HaCo: Artes Arcanas, Sexto Sentido

Habilidades:

Sentir Magia

PM: 0/Act: 1/AdE: radio de Nv+10m

El Nu Mou puede sentir la localización de un objeto/área/criatura de propiedades mágicas que esté en su AdE (si hay varios objetos/criaturas, detecta tantos como su cifra de MEN); puede determinar su tipo de energía elemental (Fuego, Hielo, Electricidad, etc.), nombre de la magia, y propósito (dañina, benéfica, etc.)

Disciplina Arcana

Cada vez que el Nu Mou alcance Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc., gana MEN+1 o ESP+1, pero debes elegir cuál atributo aumentar



SEEQ

Los Seeq son criaturas robustas, de brazos fuertes y piernas cortas, con 3 dígitos en cada extremidad, orejas largas y caídas, nariz semejante a la de un cerdo, amplia boca acolmillada y pequeña cola. Si piel es resistente y varía en color (violeta, azul, amarillosa y anaranjada son las tonalidades comunes) A algunos se les dificulta el habla y prefieren comunicarse con señas y sonidos básicos. *Ejemplos:* Aparecen en FF12, FF12 Revenant Wings, FF Tactics Advance 2.

HaCo: Tasar

Habilidades:

Olfato Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con oler algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha oido algo sin que el Seeq estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Seeq y la fuente del olor

Competencia Marcial

Cuando el Seeq cause daño con armas cuerpo a cuerpo o arrojadizas, suma +Nv x2 al daño

Golpe Feroz

El daño causado al golpear sin armas (puños, patadas, cabezazos, codos, etc.) es 1d

Resistencia Física

El Seeq reduce -Nv x2 puntos a cualquier daño físico recibido



SELKIE (selki)

Los Selkies aparentan ser Humes, excepto que poseen cabello azulado o de colores inusuales, y una habilidad acrobática innata, como si la fuerza de gravedad fuese menor en su Tribu. *Ejemplo:* Elegibles en FF Crystal Chronicles.

HaCo: Saltar

Habilidades:

Gran Agilidad

Cada vez que el Selkie obtenga Nv3, Nv6, Nv9, etc., gana AGI+1

Doble Salto

Al saltar y mientras está en el aire, el Selkie puede propulsarse una vez más como si estuviese en una superficie, lo que le permite incrementar la distancia de sus saltos e incluso cambiar de dirección; obtiene +3 al hacer chequeos para saltar

Caer

Su habilidad de *Doble Salto* le permite reducir el daño recibido por una caída; si supera un chequeo de AGI, recibe la mitad del daño; caídas desde Nv x2 metros (Nv5=10m, Nv10=20m, etc.) no le causan daño alguno



SEMIESTER

Los Semiesper provienen de la unión entre Hume y Esper. Poseen apariencia Hume, pero con algún leve rasgo Esper (orejas puntiagudas, ojos o cabellos de colores poco comunes, etc.) *Ejemplo:* Tina (o Terra) FF6.

HaCo: Sexto Sentido, Artes Arcanas

Habilidades:

Sentir Esper

Act: 1/AdE: Radio de Nv x10m

El Semiesper puede sentir la presencia de un Esper o Semiesper en el AdE; puede indicar su dirección, cercanía y poder (débil, moderada, fuerte, etc.); si supera un chequeo de ESP puede determinar el tipo de energía elemental (Fuego, Hielo, Electricidad, etc.); este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha sentido una presencia Esper sin que el Semiesper estuviera alerta



Metamorfosis

PM: Nv x2/Act: 0/Dur: Nv x3

La piel y los cabellos del Semiesper resplandecen con poderosa energía mágica; en este estado obtiene MA+5, DM+5 y BM+5, gana +50% al daño/curación causado con magias, +50% extra a la duración de efectos dados por magias (AdE no cambia), y a partir de Nv10 puede volar mientras esté en este estado (MO+Nv); *Metamorfosis* funciona 1 vez por día

Resistencia Mágica

El Semiesper reduce -Nv x2 puntos a cualquier daño mágico recibido



TARUTARU (lalafel)

Los Tarutaru son reconocidos por su habilidad con la magia. Aunque a primera vista parecen pequeños niños Hume de orejas puntiagudas y narices oscuras, su apariencia oculta su verdadera edad. *Ejemplo:* Elegibles en FF11.

HaCo: Artes Arcanas

Habilidades:

Olfato Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con oler algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha oido algo sin que el Tarutaru estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Tarutaru y la fuente del olor

Poder Mágico

Cada vez que el Tarutaru alcance Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc., obtiene MEN+1

Apariencia Infantil

ESP

Obtienen +3 en chequeos sociales

Competencia Arcana

El Tarutaru suma +Nv x2 al daño/curación causado con magias

VIERA

Las Viera poseen rasgos salvajes, manos y pies grandes y fuertes, y largas orejas de liebre. Son altas y de complexión atlética. *Ejemplo:* Fran (FF12)

HaCo: Correr, Saltar

Habilidades:

Oído Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que la Viera estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre la Viera y la fuente del sonido

Empatía Viera

ESP

Obtiene +3 a chequeos sociales con Espers y animales (bestias semiinteligentes como perros, tigres, chocobos y criaturas semejantes)

P.E.S.

Act: 1/AdE: radio de Nv x10m

Las Viera pueden sentir la energía presente en todas las cosas; esta energía puede ser llamada *Gaia*,

El Espíritu del Planeta (Lifestream), El Éter, La Niebla, etc.; la Viera obtiene información de un área, objeto y/o criatura en forma de emociones (tristeza, alegría, paz, ira, etc.) e intensidad de la misma; objetos y lugares se impregnán de las emociones de aquellos que han estado cerca, de acuerdo a ciertas tradiciones de la cultura Viera



YUKE (iuk)

Los Yukes son una misteriosa Tribu que usan máscaras y yelmos de gran calidad artesanal para cubrir su rostro y cabeza completamente. Son altos y delgados, de brazos largos, su cuerpo está cubierto de plumas finísimas y bajo el yelmo la apariencia de su rostro es un misterio (algunos dicen que los Yukes tienen apariencia un tanto canina, con hocico alargado) *Ejemplo:* Elegibles en FF Crystal Chronicles (y quizás Freya de FFIX)

HaCo: Usar AM, Artes Arcanas

Habilidades:

Estilo Arcano

AT+1 cuando usa AM (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.); además, cuando el Yuke cause daño con armas mágicas, suma+ Nv x2 al daño causado

Desarrollo Arcano

Cada vez que el Yuke alcance Nv3, Nv6, Nv9, etc., obtiene MEN+1 o ESP+1, pero debes elegir cual atributo aumentar

Competencia Arcana

El Yuke suma +Nv x2 al daño/curación causado con magias

PROFESIONES

La Profesión define los oficios y trabajos principales de los personajes. Algunas Profesiones se especializan en el combate cuerpo a cuerpo, otras en los secretos de las artes mágicas. Cada Profesión indica la cantidad de dados requeridos para determinar PV y PM, la clase de equipo que se puede usar, y obviamente las habilidades. La elección de Profesión bonifica los Atributos Primarios:

PROFESIÓN	FUE	AGI	VIT	MEN	ESP	SUE	ÉLITE	DPV	DPM	DE	DM
Arquero/Montaraz	+1	+1	--	--	--	--	Marcial	3	1	10	5
Bardo/Trovador	--	--	--	+1	+1	+1	Arcana, Especial	2	2	8	6
Berserker	+2	--	+1	--	--	--	Marcial	3	1	9	5
Caballero	+1	+1	--	--	--	--	Marcial	3	1	10	5
Caballero Místico	+1	+1	--	+1	--	--	Marcial, Arcana	3	2	9	6
Caballero Onion	--	--	--	--	--	--	Cualquiera	3	2	9	6
Caballero Oscuro	+1	+1	--	+1	--	--	Marcial, Arcana	3	2	10	6
Danzarina	--	+1	--	+1	+1	+1	Arcana, Especial	2	2	9	6
Dibujante/Artista	--	--	--	+1	+1	--	Arcana, Especial	2	2	8	6
Domador	--	--	--	--	+2	--	Marcial, Especial	2	1	9	5
Dragoon/Lancero	+1	+1	--	--	--	--	Marcial	3	1	10	5
Freelancer/Independiente ¹	--	--	--	--	--	--	Marcial, Especial	3	1	9	6
Geomante	--	--	--	+1	+1	--	Cualquiera	2	2	9	6
Guerrero	+1	+1	--	--	--	--	Marcial	3	1	10	5
Hechicero	--	--	--	+1	--	--	Arcana	2	3	8	7
Invocador	--	--	--	+1	+1	--	Arcana	2	3	8	7
Ladrón	--	+1	--	--	--	+1	Marcial, Especial	2	1	9	6
Mago Azul	--	--	--	+1	+1	--	Arcana	2	3	8	7
Mago Blanco	--	--	--	+1	+1	--	Arcana	2	3	8	7
Mago Negro	--	--	--	+2	--	--	Arcana	2	3	8	7
Mago Rojo	--	--	--	+1	--	--	Marcial, Arcana	2	3	9	6
Mago del Tiempo	--	--	--	+1	--	--	Arcana	2	3	8	7
Mercenario	+1	+1	--	--	--	--	Cualquiera	3	1	10	5
Monje	+1	+1	+1	--	--	--	Marcial	3	2	10	6
Ninja	+1	+2	--	--	--	--	Cualquiera	3	2	10	6
Paladín/Caballero Sagrado	+1	+1	--	--	+1	--	Marcial, Arcana	3	2	10	6
Pistolero/Maquinista	--	+1	--	--	--	+1	Marcial, Especial	2	1	9	5
Samurai	+1	+2	--	--	--	--	Marcial	3	2	10	6
Soldado 1ra Clase	+2	--	--	--	--	--	Marcial	3	1	10	6
Soldado MagiTek	+1	+1	--	+1	--	--	Marcial, Arcana	3	2	9	7

Si en la columna de Élite aparecen varias listadas, elige entre las ofrecidas, o si dice Cualquiera entonces eliges la Élite de tu preferencia.

Élites

Las Profesiones están divididas en 3 grupos, o **élites**, que determinan los incrementos a las puntuaciones de AT, DE, MA y DM al alcanzar un nuevo Nivel:

Élite Marcial

AT+1 y DE+1 cada que sube Nv

MA+1 y DM+1 al alcanzar Nv impar: Nv3, Nv5, Nv7, Nv9, Nv11, Nv13, Nv15, Nv17, Nv19, etc.

Élite Arcana

AT+1 y DE+1 al alcanzar Nv impar: Nv3, Nv5, Nv7, Nv9, Nv11, Nv13, Nv15, Nv17, Nv19, etc.

MA+1 y DM+1 cada que sube Nv

Élite Especial

AT+1, DE+1, MA+1, y DM+1 cada

que sube Nv, excepto si el Nv es divisible por 3 (Nv2, Nv4, Nv5, Nv7, Nv8, Nv10, Nv11, Nv13, Nv14, Nv16, Nv17, etc.)

Leyenda:

PROFESIÓN (nombre alterno)

Breve texto descriptivo. Esto en caso tal que el nombre de la Profesión no sea lo suficientemente claro.

DPV y DPM: Estas cifras indican la cantidad de dados que lanza para PV y PM al subir Nv. Personajes de Nv1 inician con el máximo puntaje posible para PV y PM.

DE: el número básico de Defensa. Cuando un personaje ataca con sus armas, lanza 2d, suma su AT, y si el total es **igual o mayor** a la DE del defensor, entonces el ataque es exitoso y causa daño (ver capítulo *Combate*, p.107)

DM: el número básico de Defensa Mágica. Cuando un personaje ataca con sus magias, lanza 2d, suma su MA, y si el total es **igual o mayor** a la DM del defensor, entonces la magia es exitosa y causa sus efectos (ver capítulo *Combate*, p.107)

HaCo: Habilidades Complementarias gratis que cada Profesión posee. Cuando un personaje usa equipo que no pertenece a su grupo de armas, recibe penalizaciones a sus chequeos. Se indican las abreviaciones para las HaCo relacionadas con el uso de armas (ver capítulo *HaCo*, p.100):

ACCP (Armas Cuerpo a Cuerpo Pequeñas: manoplas, cuchillos, dagas)

ACCM (Armas Cuerpo a Cuerpo Medianas: espadas, hachas, garrotes, martillos, mazas, látigos)

ACCG (Armas Cuerpo a Cuerpo Grandes, como las anteriores pero que requieren usar ambas manos)

AP (Armas de Proyectil: arcos, ballestas, hondas)

AA (Armas Arrojadizas, las que se arrojan con la mano: bumerangs, ciertos cuchillos, piedras, javalinas, shuriken, ciertas hachas)

AF (Armas de Fuego: pistolas, fusiles)

AM (Armas Mágicas: libros, varitas, cetros y báculos mágicos que golpean a distancia)

Equipo: se indican las protecciones que cada Profesión puede usar. Cuando un personaje usa equipo que no está listado, recibe penalizaciones a sus chequeos (ver capítulo *Equipo*, p.109)

PL: Protección Liviana (túnica protectora, armadura de cuero)

PP: Protección Pesada (cota de malla, armadura de metal; incluye el uso de PL)

E: Escudos (livianos o pesados)

Habilidades: se explican las habilidades que cada Profesión posee (ver p.8)



ARQUERO (explorador, montaraz)

Los Arqueros están especializados en el combate a distancia, usando arcos y ballestas.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 5

HaCo:

Usar ACCP

Usar AA

Usar AP

Equipo: PL



Habilidades:

Arcos y Ballestas

AT+1 cuando usa estas armas (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Tiro Rápido

Gana un ataque extra por turno si usa arcos y ballestas en Nv3 (2 ataques x turno), Nv6 (3 ataques x turno), Nv9 (4 ataques x turno) y Nv12 (5 ataques x turno)

Atrapar Proyectil

EV, AGI

Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv5 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvía

Apuntar

Act: 0/AdE: El Arquero

El Arquero se queda apuntando (con arco o ballesta) ganando AT+2 en su siguiente ataque, y el daño que cause se multiplica x2

Nv5 - Adrenalina

Si el Arquero recibe daño causado por enemigos o sus trampas, su MO incrementa +2 durante AGI turnos; estos incrementos son acumulables, pero desaparecen todos al acabarse la duración de la habilidad

Cuando el Arquero hace alguna de las acciones descritas a continuación, no recibe penalizaciones al chequeo (como si fuesen HaCo), y puede recibir un bonificador de +1 a +5, aunque el Narrador puede elegir no revelar el bonificador al jugador:

Sigilo

AGI

El Arquero se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Trepar

AGI

Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada; si falla, el Arquero hace un chequeo de AGI, si lo falla cae, si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar*; daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa 25 puntos de daño; si la caída es desde una altura igual o menor a AGI+Nv, puede hacer un chequeo de AGI para reducir el daño a la mitad (si supera este chequeo); el Narrador puede dar ajustes positivos o negativos al chequeo de *Trepar* de acuerdo a la dificultad para realizarse por condiciones favorables (una cuerda) o desfavorables (pared lisa)

Pronosticar Clima

MEN

El Arquero determina acertadamente el clima que prevalecerá en las siguientes MEN+ESP+Nv horas; este chequeo lo hace el Narrador, si falla el Arquero podría dar un pronóstico falso

Oído Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Arquero estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Arquero y la fuente del sonido

Camuflaje en Vegetación

AGI

Le permite esconderse efectivamente entre matorrales, arbustos, etc.; el ropaje y equipo del Arquero pueden alterar este chequeo, el cual es hecho en secreto por el Narrador

Hallar/Identificar Rastros

MEN

Puede hallar las huellas dejadas por aquellos que se desplazan sobre el suelo; el chequeo exitoso permite seguir los rastros por $Nv \times 100m$; para identificar quién o qué dejó los rastros se hace un chequeo más, y si éste es exitoso podrá determinar la cantidad exacta de los individuos, conoce si llevaban prisa, que tipo de criaturas son y hasta un cálculo aproximado de su peso; una vez recorrida la distancia máxima debe hacerse otro chequeo (bonificado) para retomar el rastro; un fallo indica que lo pierde, aunque puede intentarlo nuevamente, cada nuevo intento recibe una penalización acumulativa; cada tipo de terreno también puede ajustar el chequeo

Visión Élfica

MEN

El Arquero podrá ver con mucha mayor claridad y podrá detectar detalles a distancia, puede ver cosas como si estuviesen mucho más cerca (dividir distancia por 3: una persona a 300m será vista como si estuviera a 100m); condiciones ambientales (calor, niebla, oscuridad, obstáculos, etc.) modifican este chequeo; si se falla no podrá intentarse de nuevo, a menos que las condiciones ambientales cambien

Trampas

MEN, AGI

Esta habilidad le permite al Arquero hallar, desactivar y fabricar trampas; puede hallar trampas y peligros naturales (suelos o techos frágiles, paredes inseguras, etc.) en un área de $AGI \times 2m$; al hallar una trampa puede intentar desactivarla; un chequeo fallido la activa, y su chequeo de EV recibe una penalización; para construir trampas el jugador debe especificar los

BARDO (músico, trovador)

Los Bardos son cantantes e intérpretes musicales sin par. Sus melodías crean efectos mágicos en sus audiencias.

DPV: 2

DPM: 2

DE: 8

DM: 6

HaCo:

Cantar/Poesía
Interpretar Instrumento
Folclor
Usar ACCP



Equipo: PL

Habilidades:

Atractivo

ESP

Obtiene +3 en chequeos sociales con aquellos del sexo opuesto

Nv5 - Fe

PM: 5/Act: 0/AdE: el Bardo/Dur: Nv+1d

Con una simple palabra el Bardo obtiene DM+3, BM+2, y el daño mágico recibido es reducido una cuarta parte

Nv5 - Incrementar Magia

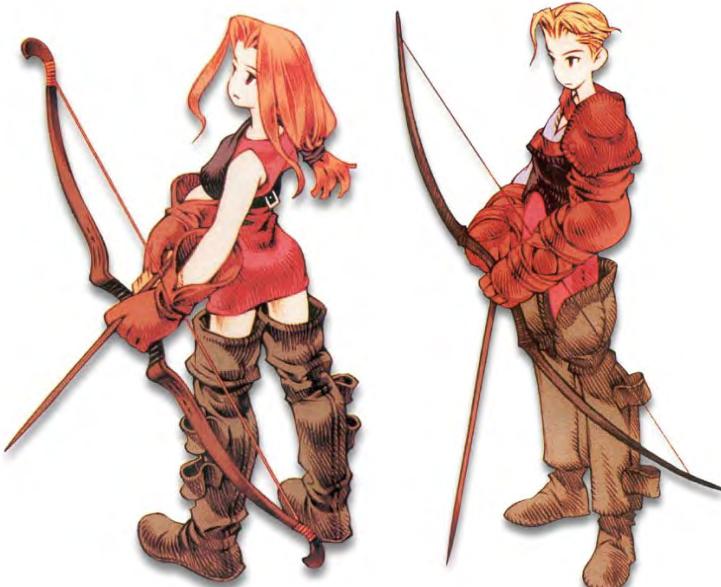
Act: Ver/AdE: El Bardo/Dur: Nv

Al activar esta habilidad el Bardo incrementa automáticamente MA+1 y +Nv al daño/curación de sus magias y canciones, pero solamente cuando recibe daño por enemigos (o sus trampas); estos incrementos son acumulables, pero desaparecen todos al acabarse la duración de la habilidad

Nv10 - Volar

PM: 10/Act: 0/AdE: el Bardo/Dur: Nv x2

El Bardo puede moverse por los aires (MO x2)



Hay ciertos instrumentos musicales mágicos que sólo el Bardo puede manipular apropiadamente; cuando el Bardo toca estos instrumentos obtiene efectos mágicos variados; cada instrumento posee diferentes magias, como causar daño a un enemigo, restablecer PV o PM, incrementar atributos temporalmente, etc.; el tipo de instrumento puede variar (Flauta Madhura, Guitarra Madhura o Arpa Madhura); no necesita cantar para activar estos poderes particulares; todos los instrumentos tienen Act: 0 y son considerados objetos mágicos escasos.

Instrumento Madhura

PM: 5/AdE: Bardo y aliados en 10m radio
Causa *Protección* (p.64)

Instrumento Loki

PM: 15/AdE: Bardo y aliados en 10m radio
Causa *Rapidez* (p.76)

Instrumento Lamia

PM: 10/AdE: 1 Enemigo a 10m
Causa *Confusión* (p.51)

Instrumento Vengador

PM: 5/AdE: 1 Enemigo a 10m
Sólo funciona en 1 enemigo que haya causado daño al Bardo; causa tanto daño como los PV perdidos por el Bardo el turno anterior; sólo funciona en el turno inmediato tras recibir daño; el Bardo obtiene MA+3 para impactar esta habilidad

Instrumento Sangriento

PM: 2/AdE: 1 Enemigo a 10m
Causa Nv x2+3d de daño de Oscuridad

Instrumento de las Hadas

PM: 20/AdE: 1 Enemigo a 10m
Causa *Encantamiento* (p.52)

Instrumento de los Sueños

PM: 5/AdE: 1 Enemigo a 10m
Causa *Sueño* (p.50)

Instrumento Apolo

PM: 10/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/Dur: 1d
Los beneficiados obtienen AT+2 y causan +Nv x2 extra al daño con ataques físicos (sea con armas cuerpo a cuerpo, arrojadizas o de disparo)

Para interpretar las siguientes canciones siempre necesita cantar y tocar un instrumento musical que pueda interpretar. Al subir Nivel recibes una canción automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros Bardos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

CANCIONES DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Aubade

PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv min
Otorga DM+3 contra magias o efectos que causen *Sueño*, y si el aliado es afectado por tales magias, la duración de sus efectos se reduce a la mitad

Canción al Serafín

PM: 5/Act: 0/AdE: Sólo aliados en 10m radio
Los aliados (excepto el Bardo) recuperan Nv+1d PM

Canto Marcial

PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
Otorga AT+1 y el daño causado con armas se incrementa +Nv+1d puntos

Étude

PM: 5/Act: 1/AdE: Sólo aliados en 10m radio/Dur: Ver
Los beneficiados reciben +1 a un Atributo Primario a elección del Bardo mientras permanezca tocando esta canción; si es interrumpido violentamente debe hacer un chequeo de Concentración para no tener que invertir de nuevo los PM; sólo aumenta FUE, AGI, VIT, MEN, y ESP; este aumento incrementa temporalmente cualquier otro Atributo Secundario y sus ajustes por la duración de la canción



Himno a la Vida

PM: 5/Act: 0/AdE: Bardo y aliados en 10m radio
Recupera Nv+1d PV

Mambo Ovejuno

PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: 1d min
Los beneficiados reciben EV+2

Melodía de Ánimo

PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Ajuste de MEN+1d
Los beneficiados reciben MO+5

Mine Regio

PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
Otorga DE+1 y el daño recibido por armas y ataques físicos se reduce -Nv puntos

Pastoral Herbolaria

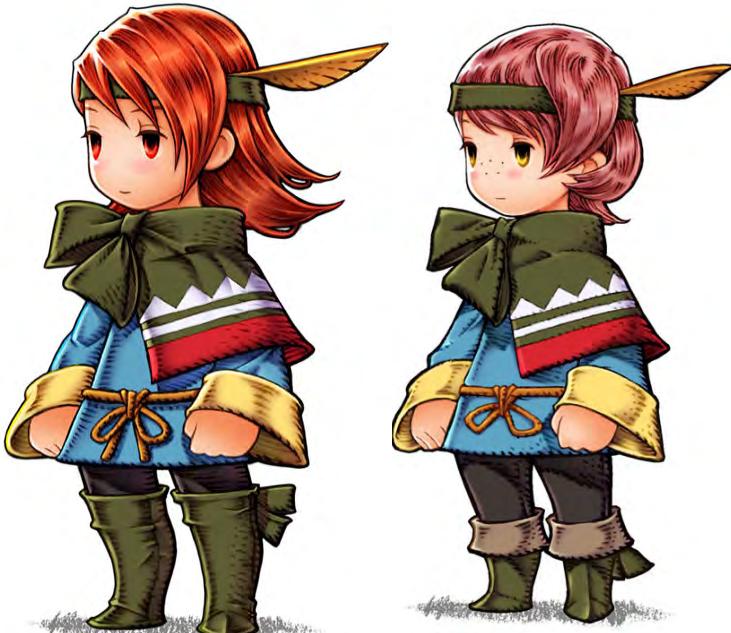
PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv min
El beneficiado gana DM+3 contra magias o efectos que causen *Veneno*, y si el aliado es afectado por tales magias, la duración de sus efectos se reduce a la mitad

Réquiem

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en 10m radio
Causa Nv+1d de daño MAvsDM

Rima Arcana

PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
Dur: Nv
Otorga MA+1 y el daño/curación causado con magias se incrementa +Nv+1d puntos



CANCIONES DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Aires Hechizadores

MAvsDM

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d
Causa *Confusión* (p.51)

Canción de Cuna

MAvsDM

PM: 5/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+10m radio/
Dur: 1d minutos
Causa *Sueño* (p.50)

Canción Sin Nombre

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/

Dur: Nv

Los beneficiados reciben uno de los siguientes efectos al azar (lanza 1d):

1, 2= Defensa: DE+3

3, 4= Defensa Mágica: DM+3

5, 6= Regeneración: causa *Regen* (p.65)

7, 8= Reanimar: causa *Vida* (p.65)

9, 10= Velocidad: causa *Rapidez* (p.76)

Canto Marcial II

PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/

Dur: Nv

Los beneficiados obtienen AT+2 y el daño que causen con sus armas se incrementa +Nv+2d puntos

Gran Étude

PM: 10/Act: 2/AdE: Sólo aliados en 10m radio/

Dur: Ver

Es igual a la canción *Étude*, con la diferencia que los beneficiados reciben +3 al Atributo Primario mientras el Bardo permanezca tocando la canción

Gavote Goblin

PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/

Dur: Nv min

El beneficiado obtiene DM+3 contra magias o efectos que causen *Sin Acción* e *Inmovilizar*, y si el aliado es afectado por tales magias, la duración de sus efectos se reduce a la mitad

Mine Regio II

PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/

Dur: Nv

El beneficiado gana DE+2 y el daño recibido por armas y ataques físicos se reduce -Nv x2 puntos

Opereta

PM: 5/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
 Dur: Nv min
 Otorga DM+3 contra magias o efectos que causen
Silencio, y si el aliado es afectado por tales magias, la
 duración de sus efectos se reduce a la mitad

Requiem II

MAvsDM
 PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en 10m radio
 Causa Nv x2+2d de daño

Rima Arcana II

PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
 Dur: Nv
 El beneficiado obtiene MA+2 y el daño/curación
 causado con magias se incrementa +Nv+2d puntos

Verso del Silencio

MAvsDM
 PM: 10/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d
 Causa *Silencio* (p.50)

CANCIONES DE NIVEL 7 A NIVEL 9**Canción del Sapo**

MAvsDM
 PM: 10/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d días
 Causa *Sapo* (p.52)

Canto del Cerdo

MAvsDM
 PM: 10/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d días
 Causa *Cerdo* (p.52)

Canto Marcial III

PM: 15/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
 Dur: Nv
 El beneficiado gana AT+3 y el daño causado con
 armas se incrementa +Nv+3d puntos

Elegía de Batalla

MAvsDM
 PM: 10/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d
 Causa *Lentitud* (p.76)

Marcha Acelerada

PM: 10/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
 Dur: 1d
 Causa *Rapidez* (p.76)

Mine Regio III

PM: 15/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
 Dur: Nv
 El beneficiado obtiene DE+3 y el daño recibido por
 armas y ataques físicos se reduce -Nv x3 puntos

Requiem III

MAvsDM
 PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en 10m radio
 Causa Nv x3+3d de daño

Rima Arcana III

PM: 15/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
 Dur: Nv
 El beneficiado obtiene MA+3 y el daño/curación
 causado con magias se incrementa +Nv+3d puntos

CANCIONES DE NIVEL 10+**Canto Marcial IV**

PM: 20/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/
 Dur: Nv
 El beneficiado obtiene AT+4 y el daño causado con
 armas se incrementa Nv+4d puntos

Finale

PM: 20/Act: 1/AdE: 1 aliado en 10m radio/Dur: 1
 Permite al aliado del Bardo realizar 1 turno extra
 durante el combate cuando los turnos de todos
 aquellos presentes se hallan resuelto; el beneficiado
 puede atacar nuevamente, puede contar un turno de
 Activación para una habilidad, y moverse, tal como si
 fuera su turno; *Canción Final* no afecta al Bardo



Himno Heróico

PM: 3 x turno/Act: 0/AdE: Aliados en 10m radio/
Dur: Ver

Mientras el Bardo permanezca tocando este Himno, sus aliados en el área ganan AT+2, MA+2, EV+2, MA+2, DM+2, BM+2, además cualquier daño que causen (con ataques o magias) se incrementa +Nv x2, y el daño que reciban (por magias, armas, trampas, etc.) se reduce -Nv x2 puntos (Nv del Bardo para ambos casos); los efectos finalizan instantáneamente si el Bardo deja de tocar o si es interrumpido (por ejemplo si recibe daño)

Requiem IV

MAvsDM

PM: 20/Act: 0/AdE: Enemigos en 10m radio
Causa Nv x4+4d de daño

Mine Regio IV

PM: 20/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/

Dur: Nv

Los beneficiados obtienen DE+4 y el daño recibido por armas y ataques físicos se reduce -Nv x4 puntos

Rima Arcana IV

PM: 20/Act: 1/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/

Dur: Nv

Los beneficiados obtienen MA+4 y el daño/curación causado con magias se incrementa +Nv+4d puntos

BERSERKER

Los Berserker son temibles guerreros que se enfurecen en las batallas, obteniendo increíble poder.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 9

DM: 5

HaCo:

Usar ACCG
Correr
Saltar



Equipo: PP/E

Habilidades:

Provocar

MAvsDM

Act: 0/AdE: 1 enemigo que pueda ver al Berserker/Dur: Nv+1 -Nv del enemigo

El Berserker hace una señal de manos, grita algo obsceno o hace algo para llamar la atención de 1 enemigo para provocarlo; el Berserker hace chequeo para impactar magia, y le suma el ajuste por ESP: si este total es mayor o igual a la DM+Nv del enemigo, éste concentrará todos sus ataques sólo contra el Berserker, quien obtiene AT+1 contra el enemigo provocado (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Berserk

Act: 0/Dur: Ver

El Berserker se enfurece, canalizando su ira para convertirla en poder; obtiene AT+3, DE-2, DM-2, el daño causado se duplica (x2) y el daño recibido se reduce -Nv x2 (siempre recibe como mínimo 1 punto de daño); en este estado el Berserker sólo puede atacar con sus armas, no puede hacer ningún tipo de habilidad de su profesión, ni magia, ni detenerse, ataca y ataca cada turno, hasta que no hayan enemigos (o éstos se rindan dejando caer sus armas); cuando la batalla acaba, el Berserker debe hacer un chequeo de VIT con ajuste negativo (-3 a -5, o -1 por cada turno que permaneció berserk, a discreción del Narrador), si falla cae bajo los efectos de *Derretir* (p.71) durante 1d turnos; *Berserk* sólo funciona Nv veces por día



Nv2 - Golpe Crítico

PM: 5/Act: 0

Este ataque cuerpo a cuerpo causa doble daño

ATvsDE

Nv3 - Endurecimiento

El Berserker gana +1 a FUE o VIT (elegir) al alcanzar Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc.

Nv3 - Límite

ATvsDE

Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado

El *Límite* es un ataque espectacular que concentra todo el poder del Berserker para causar enorme daño si impacta (AT+5, daño x5); para hacer este ataque el Berserker debe acumular *Puntos de Límite*; estos puntos los gana al recibir daño causado por ataques enemigos, y cuando estos puntos son iguales a la capacidad de PV del Berserker, puede ejecutar el *Límite* (por ejemplo, un Berserker con 42 PV necesita acumular 42 puntos de daño para poder ejecutar su *Límite*); al usarse los *Puntos de Límite* se borran, y si se ha alcanzado el máximo de *Puntos de Límite*, no se siguen sumando

Nv4 - Ataque Extra

ATvsDE

El Berserker puede hacer 2 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv5 - Atemorizar

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1d enemigos en 10m radio/

Dur: 1d+1

El Berserker hace chequeo para impactar magia, y le suma el ajuste por ESP; los enemigos afectados obtienen AT-3 y DF-3 si atacan o se defienden del Berserker, pero no de los aliados del Berserker; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Berserker

Nv6 - Autorreanimar

Si el Berserker pierde todos sus PV, volverá a levantarse en su siguiente turno con una cantidad de PV igual a Nv+VIT+ESP; funciona sólo 1 vez por día

Nv7 - Gran BerserkIgual al *Berserk*, pero obtiene AT+5, DE-1, DM-1**Nv8 - Ataque Extra**

ATvsDE

El Berserker puede hacer 3 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

CABALLERO

Los Caballeros poseen todo el potencial para causar gran daño con sus armas, especialmente en combate cuerpo a cuerpo.

DPV: 3**DPM: 1****DE: 10****DM: 5****HaCo:**

- Usar ACCP
- Usar ACCM
- Usar ACCG
- Montar Chocobo

Equipo: PP/E**Habilidades:****Defender**

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Proteger

Si en un radio de AGI metros un aliado del Caballero es atacado, éste puede moverse e interponerse para proteger a su amigo, pero sólo contra ataques visibles (flechas, espadas, magias que impactan como proyectiles); al interponerse el Caballero obtiene DE-2 y DM-3; puede hacerse 1 vez entre turnos opuestos de Nv1 al Nv5, 2 veces de Nv6 al Nv10, y 3 veces de Nv11 en adelante; si el ataque es exitoso, el Caballero recibe daño en lugar del aliado

Nv2 - Estilo Defensivo

Mientras posea en sus manos un arma de las elegidas como HaCo, el Caballero suma la mitad del ajuste de AT del arma a su DE (ignorar decimales), por ejemplo, una espada de AT+2 brinda DE+1

Nv2 - Expedir

ATvsDE

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado

Este rápido ataque causa [daño del arma+Nv] x2

Nv3 - Atacar Velocidad

ATvsDE

PM: 1/Act: 0/AdE: 1 enemigo/Dur: Nv x10 minutos
 Si el enemigo sufre daño por este ataque, su Iniciativa y MO reciben -1 acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Velocidad* (un enemigo no puede ser reducido a MO cero, lo mínimo sera MO=1; la Duración no es acumulable)

Nv3 - Replicar

ATvsDE

Act: 0

El Caballero usa su turno para asumir cierta postura defensiva, si recibe un ataque cuerpo a cuerpo, contraataca inmediatamente (si recibe daño o no); sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos; en Nv5 puede contraatacar 2 veces entre turnos opuestos; en Nv10 puede contraatacar 3 veces; en Nv15 puede contraatacar 4 veces; puede caminar lentamente, pero cualquier otra acción que cambie su postura termina las bonificaciones

Nv4 - Atacar Ataque

ATvsDE

PM: 2/Act: 0/AdE: 1 enemigo/Dur: Nv x10 minutos
 Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe AT-1, acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Ataque*; la Duración no es acumulable

Nv4 - Corte Mágico

ATvsDE

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo

Al golpear al enemigo con esta técnica, el Caballero absorbe la mitad del daño causado como PV; sólo funciona en criaturas vivas

Nv4 - Ataque Doble

ATvsDE

El Caballero puede hacer 2 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv5 - Atacar Magia

ATvsDE

PM: 2/Act: 0/AdE: 1 enemigo/Dur: Nv horas
 Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe MA-1, acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Magia*; la Duración no es acumulable

Nv5 - Ataque Quadra

ATvsDE

PM: 10/Act: 1/AdE: de 1 a 4 enemigos en AGI metros de radio

Esta técnica le permite al Caballero atacar velozmente de 1 a 4 enemigos en el área; gana AT+2 a sus ataques que pueden ir dirigidos contra 4, 3, 2 adversarios, o sólo 1

Nv6 - Atacar PM

ATvsDE

PM: 2/Act: 0/AdE: 1 enemigo

Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PM, y la otra mitad a sus PV

Nv6 - Apoderar

ATvsDE

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+AGI metros

El Caballero lanza una corriente de energía usando su arma, que al golpear y causar daño (chequeo de AT, daño normal por arma) hace que el daño causado sea absorbido, la mitad como PV y la otra mitad como PM; sólo funciona en criaturas vivas

Nv7 - Destruir Yelmo

ATvsDE

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo

Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV, y la otra mitad a su yelmo, casco o protección para la cabeza (excepto Reliquias); los yelmos tienen tantos PV como su ajuste de $(DE+DM)\times 10$; si los PV del yelmo se reducen a cero, es destruido; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo

Nv7 - Aturdir

ATvsDE

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo/Dur: 1d

Este poderoso golpe causa el máximo daño posible con el arma+Nv, y el afectado permanece "Aturdido" el tiempo indicado; un enemigo aturdido se golpea automáticamente (sin chequeos de AT o MA); no funciona en seres con 3 Nv o más que el Caballero (les causa daño pero no los aturde); el afectado obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Caballero

Nv8 - Ataque Triple

ATvsDE

El Caballero puede hacer 3 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)





Nv8 - Destruir Armadura

ATvsDE

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo

Si el enemigo es impactado por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV, y la otra mitad a su armadura, peto o protección para el tórax (excepto Reliquias y/o Accesorios); armaduras tienen tantos PV como su ajuste de $(DE+DM) \times 20$; si los PV de la armadura se reducen a cero, es destruida; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo

Nv9 - Corte Quadra

ATvsDE

PM: 15/Act: 1/AdE: de 1 a 4 enemigos en AGI metros de radio

Esta técnica le permite al Caballero atacar velozmente de 1 a 4 enemigos en el área; gana AT+4 por cada ataque que pueden ir dirigidos contra 4, 3, 2 adversarios, o sólo 1; suma además su cifra de ESP a cada daño

Nv9 - Destruir Arma

ATvsDE

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo

Si el enemigo es impactado por este ataque, no recibe daño; en cambio, es su arma la que recibe daño, armas tienen tantos PV como su ajuste de $(AT+MA) \times 20$; si los PV del arma se reducen a cero, es destruida; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo

Nv10 - Destajar

ATvsDE, MAvsDM

PM: 30/Act: 1/AdE: 2d enemigos en AGI metros de radio

Esta poderosa técnica causa el daño normal por arma a cada afectado +Muerte (p.72); el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Caballero, y recibe DM-1 por cada Nv inferior al Nv del Caballero

Nv10 - Ascención

El Caballero puede obtener el título de Caballero Místico, Caballero Oscuro, Dragoon, o Paladín (elegir 1 Profesión); esto le permite aprender las habilidades de la Profesión elegida de Nv1 en Nv10, las de Nv5 en Nv14, etc. aunque no adquiere DPV xNv o incrementos en otros atributos, sólo las habilidades

Nv10 - Destruir Reliquia

ATvsDE

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo

Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV, y la otra mitad a su Reliquia que esté a la vista; los PV de la Reliquia dependen de su categoría (Reliquias de categoría A tienen 200PV, las de categoría B tienen 100PV, y las de categoría C tienen 50PV, ver p.131); si los PV de la Reliquia se reducen a cero, es destruida; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo; las Reliquias recuperan 10PV por día

Nv12 - Ataque Cuádruple

ATvsDE

El Caballero puede hacer 4 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)



CABALLERO MÍSTICO (templario)

Los Caballeros Místicos son los guardianes de su religión, pueden hechizar sus armas con energía mágica.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 9

DM: 6

HaCo:

Usar ACCP

Usar ACCM

Montar Chocobo



Equipo:

PP/E

Habilidades:

Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Escudo Mágico

Act: Ver/Dur: 1 hora

Si los PV del Caballero Místico alcanzan una cuarta parte de su capacidad total tras recibir daño por ataques enemigos o trampas, instantáneamente se activa esta habilidad que le otorga DE+3, DM+3, EV+2, BM+2, y cualquier daño que reciba se reduce la mitad; sólo funciona 1 vez por día

Arma Mística

ATvsDE

PM: Nv x2/Act: 0/AdE: Arma en manos del Caballero Místico/Dur: Nv+Ajuste de MEN

El arma del Caballero Místico es envuelta en energía elemental, obtiene AT+1; el daño causado es igual al daño del arma +MEN; hay enemigos que pueden ser particularmente vulnerables o resistentes a ciertos elementos; en Nv1 el Caballero Místico puede usar solamente 1 elemento (a elección del jugador) y cada vez que alcanza un nuevo Nivel elige 1 elemento más, en cualquier orden: Fuego, Hielo, Tierra, Agua, Aire, Electricidad, Veneno, Gravedad, Oscuridad y Luz

Nv2 - Hechizar Arma I

ATvsDE, MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Arma en manos del Caballero Místico/Dur: 1 ataque

El arma del Caballero Místico es envuelta en magia por 1 turno, y aquel que sea golpeado por este ataque recibe daño normal más una magia de efecto negativo (obtiene AT+1 al golpear y MA+2 para impactar la magia); el Caballero elige una de las siguientes magias en Nv2 y cada que sube Nv elige una nueva: *Atemorizar* (p.29), *Sin Acción* (p.50), *Silencio* (p.50), *Sueño* (p.50), *Ósmosis* (p.50), *Drenar* (p.50), *Veneno* (p.50), *Inmovilizar* (p.50), *Lentitud* (p.76); debe declarar cual magia aplica a su ataque antes de lanzar los dados para golpear a su enemigo; *Hechizar Arma I, II y III* cancelan los efectos de *Arma Mística, Arma Arcana, Arma Divina*, y viceversa

Nv4 - Arma Arcana

ATvsDE

Como *Arma Mística*, pero obtiene AT+2 y el daño causado es igual al daño del arma +MENx2

Nv5 - Ataque Doble

ATvsDE

El Caballero Místico puede hacer 2 ataques normales por turno

Nv6 - Hechizar Arma II

ATvsDE, MAvsDM

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma en manos del Caballero Místico/Dur: 1 ataque

Igual que *Hechizar Arma I* pero las magias a elegir son: *Punto Débil* (p.50), *Confusión* (p.51), *Berserk* (p.51), *Dispel* (p.52), *Venganza* (p.60) y *Detener* (p.76); en Nv6 elige una de estas magias, y elige una nueva al subir Nv

Nv8 - Arma Divina

ATvsDE

Como *Arma Mística*, pero obtiene AT+3 y el daño causado es igual al daño del arma +MENx3

Nv10 - Hechizar Arma III

ATvsDE, MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Arma en manos del Caballero Místico/Dur: 1 ataque

Igual que *Hechizar Arma I* pero las magias a elegir son: *Petrificar* (p.51), *Sapo* (p.52) y *Muerte* (p.72); en Nv10 elige una, y elige una magia nueva al subir Nv

Nv10 - Ataque Triple

ATvsDE

El Caballero Místico puede hacer 3 ataques normales por turno



CABALLERO ONION

El misterioso Caballero Onion es una Profesión muy particular. Puede equipar cualquier tipo de arma o armadura y puede lanzar muchos tipos de magia.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 9

DM: 6

HaCo:

Usar ACCP
Usar ACCM
Usar ACCG
Usar AP
Usar AA
Usar AF
Usar AM
Montar Chocobo

Equipo: PP/E

Habilidades:

Progreso Acelerado

Al alcanzar Nivel par (Nv2, Nv4, Nv6, etc.) recibe +1 a un Atributo Primario de su elección

Élite Única

AT+1, DE+1, MA+1, DM+1 cada que alcanza Nv

Versátil

Puede usar cualquier tipo de arma y armadura

Artes Arcanas

Puede usar todas las magias disponibles para Hechicero, Mago Blanco, Mago Negro, Mago Rojo y Mago del Tiempo; al crear personaje se puede elegir 1 magia de cada Profesión mencionada de Nv1, y en el transcurso del juego puede aprender todos los demás conjuros, aunque no los aprende automáticamente al subir niveles



Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea Defender termina las bonificaciones

Nv4 - Ataque Doble

ATvsDE

El Caballero Onion puede hacer 2 ataques normales por turno

Nv8 - Ataque Triple

ATvsDE

El Caballero Onion puede hacer 3 ataques normales por turno

Nv12 - Ataque Cuádruple

ATvsDE

El Caballero Onion puede hacer 4 ataques normales por turno

Nv16 - Ataque Quíntuple

ATvsDE

El Caballero Onion puede hacer 5 ataques normales por turno



CABALLERO OSCURO (antipaladín)

Los Caballeros Oscuros obtienen sus habilidades tras un arduo entrenamiento. Usan técnicas que algunos pueden considerar prohibidas.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 10

DM: 6

HaCo:

Usar ACCM

Usar ACCG

Montar Chocobo



Equipo:

PP/E

Habilidades:

Oscuridad

Act: 0/Dur: 3

El Caballero Oscuro causa doble daño si impacta con sus ataques normales, pero pierde 10% de sus PV actuales (multiplica x1.1 ignorando decimales)

ATvsDE

Arma Sangrienta

ATvsDE

PM: 5/AdE: 1 enemigo golpeado

Antes de atacar el Caballero puede agregar este efecto a su ataque normal cuerpo a cuerpo, causando que absorba como PV la mitad del daño causado; sólo funciona en criaturas vivas

Círculo Arcano

PM: 5/Act: 0/AdE: Aliados en Nv metros/Dur: ESP

Caballero Oscuro y aliados obtienen DM+3 y BM+3

Nv2 - Ataque Destructor

ATvsDE, MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros

Este ataque causa el daño normal por arma +*Detener* (p.76); el enemigo gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Caballero Oscuro

Nv2 - Ataque Mejorado

El Caballero Oscuro obtiene AT+1 y todo daño que cause se incrementa 1d puntos; incluir este dado extra después de calcular daño doble y similares; en Nv6 los ajustes son AT+2 y +2d de daño extra; en Nv10 los ajustes son AT+3 y 3d de daño extra

Nv3 - Magia Negra

Puede usar las siguientes magias de Nv3 a Nv5:

Fuego, Hielo, Trueno, Aero, Veneno, Sismo, Agua, Extra-G; de Nv6 a Nv8: *Fuegora, Hielora, Truenora, Aerora, Venenora, Sismora, Aguara, Sombra, Kilo-G*; de Nv9 a Nv11: *Fuegoga, Hieloga, Truenoga, Aeroga, Venenoga, Sismoga, Aguaga, Sombrara, Mega-G*; de Nv12 en adelante: *Fuegoya, Hieloya, Truenoya, Aeroya, Venenoya, Sismoya, Aguaya, Sombraya, Giga-G*; estas magias se aprenden de magos y Caballeros Oscuros, se obtienen como tesoro, y hasta se compran (ver Mago Negro, p.69)

Nv3 - Vehemencia

PM: 5/Act: 0/Dur: Ver

Al activarse esta habilidad el Caballero Oscuro gana AT+3 y causa +50% más daño con sus ataques y técnicas (multiplica x1.5 ignorando decimales), pero recibe DE-2 y el daño recibido se incrementa (+50%); una vez activada, la habilidad no finaliza hasta que el Caballero Oscuro lo deseé, pero desactivarla consume su turno (Act: 0)

Nv4 - Ataque Sanguinario

ATvsDE

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros

Este ataque causa daño normal, pero el daño causado indica la cantidad de PV que el Caballero recupera; sólo funciona en criaturas vivas

Nv4 - Resistir Parálisis

El Caballero Oscuro siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que causen parálisis

Nv4 - Ataque Doble

ATvsDE

El Caballero Oscuro puede hacer 2 ataques normales por turno

Nv5 - Ataque Infernal

ATvsDE

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros

Este golpe causa daño normal, pero el daño causado es transformado en PM que el Caballero recupera; el *Ataque Infernal* también funciona en criaturas sin puntuación de PM

Nv5 - Exterminador Arcano

El Caballero Oscuro causa daño extra igual a su Nv+ el Nv del afectado contra enemigos que usen magias o habilidades de Bardo, Danzarina, Dibujante, Geomante, Hechicero, Invocador, Mago Azul, Mago Blanco, Mago Negro, Mago Rojo y Mago del Tiempo

Nv6 - Devorador de Alma

PM: 5/Act: 0/AdE: El Caballero Oscuro/Dur: ESP
 Al activar esta habilidad el Caballero gana AT+3 y pierde -Nv PV cada vez que cause daño con sus ataques, pero suma +Nv x2 al daño causado

Nv7 - Gran Oscuridad

ATvsDE
 AdE: 1d enemigos en Nvm radio
 Ahora *Oscuridad* puede golpear varios enemigos en el área (hacer chequeo de AT por cada enemigo afectado, el Caballero Oscuro pierde sólo 10% de sus PV sin importar cuántos enemigos golpee)

Nv7 - Ataque Abismal

ATvsDE
 PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
 El Caballero Oscuro causa triple daño si impacta con su arma, pero cada vez que cause daño con esta habilidad, pierde 20% de sus PV actuales (multiplica x1.2 ignorando decimales)

Nv8 - Sacrificio Maldito

ATvsDE, MAvsDM
 PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
 El Caballero Oscuro causa daño triple +1d por cada decena de PV actuales +*Lentitud* (p.76); el enemigo gana DM+2 por cada Nv superior al Nv del Caballero Oscuro; si el Caballero Oscuro causa daño con esta habilidad, pierde 30% de sus PV actuales (multiplica PV actuales x1.3 ignorando decimales)

Nv8 - Ataque Triple

ATvsDE
 El Caballero Oscuro puede hacer 3 ataques normales por turno

Nv9 - Tenacidad

Los DPV del Caballero Oscuro cambian de 3 a 4, también incrementa 10% la capacidad total de PV

Nv12 - Ataque Cuádruple

ATvsDE
 El Caballero Oscuro puede hacer 4 ataques normales por turno

DANZARINA (bailarina)

Las Danzarinas son similares a los Bardos en lo que respecta al uso de la música y sus poderes. En lugar de instrumentos musicales, las Danzarinas usan la danza para crear diferentes efectos mágicos.

DPV: 2

DPM: 2

DE: 9

DM: 6

HaCo:

Danzar
 Usar ACCP
 Correr
 Saltar

Equipo: PL

Habilidades:



Atractivo

La Danzarina obtiene +3 en chequeos sociales con aquellos del sexo opuesto

Nv5 - Furia

PM: 0/Act: Ver/AdE: la Danzarina/Dur: Nv
 Al activar esta habilidad la Danzarina incrementa automáticamente AT+1 y +Nv al daño de sus ataques con armas cada vez que recibe daño por enemigos (o sus trampas); estos incrementos son acumulables, pero desaparecen todos al acabarse la duración de la habilidad

Nv10 - Volar

PM: 10/Act: 0/
 AdE: la Danzarina/
 Dur: Nv x2
 La Danzarina ahora puede moverse por los aires (MO x2)



Hay ciertas prendas mágicas que funcionan como armas, y que sólo la Danzarina puede usar apropiadamente. Cuando la Danzarina usa estas prendas obtiene efectos mágicos variados. El tipo de prenda tiene 3 variantes generales: Paños, Cintas y Bufandas. Las habilidades de los accesorios a continuación tienen Act: 0

Prenda Damask

AT+1/Daño: 1d+1/PM: 3/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Causa *Curar* (p.63)

Prenda Kashmir

MAvsDM
AT+2/Daño: 1d+2/PM: 3/AdE: Enemigos en 10m radio/Causa *Sin Acción* (p.50)

Prenda de Seda Wyrm

MAvsDM
AT+3/Daño: 1d+3/PM: 3/AdE: Criatura impactada/
Dur: Nv+1d/Causa *Veneno* (p.50)

Prenda Croakadil

AT+4/Daño: 1d+4/PM: 5/AdE: AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d/Los beneficiados obtienen MA+2 y +2d al daño/curación causado con magias

Prenda de Piel de Pantera

AT+5/Daño: 1d+5/PM: 3/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d/Causa *Regen* (p.65)

Prenda Hidrascama

AT+6/Daño: 1d+6/PM: 20/AdE: Criatura tocada/
Causa *Rapidez* (p.76)

Prenda Estrella Fugaz

AT+7/Daño: 1d+10/PM: 10/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d/Los beneficiados obtienen AT+2 y causan +2d extra de daño con ataques físicos, sea con armas cuerpo a cuerpo, arrojadizas o de disparo



Para interpretar las siguientes danzas siempre necesita ser capaz de moverse. Al subir Nivel recibes una danza automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otras Danzarinas, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

DANZAS DE NIVEL 1 A NIVEL 4

Cazería de Brujas

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Reduce Nv+1d PM de cada afectado

Danza Fascinadora

MAvsDM

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 criatura a 20m/Dur: Ver
Mientras la Danzarina permanezca bailando, el afectado no tomará acciones en su turno, en cambio, se quedará observando la danza; estos efectos desaparecen si el afectado es tocado por alguien (hacer chequeo de MEN por cada intento, si los falla continúa fascinado ese turno); el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv de la Danzarina

Danza Lenta

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
Causa *Lentitud* (p.76)

Desilusión

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d

Los afectados reciben MA-1 y el daño/curación que causen con magias se reduce -(Nv+1d)

Étude

PM: 5/Act: 0/AdE: Sólo aliados en Nv+20m radio/
Dur: Ver

Mientras la Danzarina permanezca bailando, sus aliados reciben +1 a un Atributo Primario a elección de la Danzarina; sólo aumenta FUE, AGI, VIT, MEN, y ESP; este aumento incrementa temporalmente cualquier otro Atributo Secundario y sus ajustes por la duración de la danza

Minueto Desmenuzador

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d

Los afectados reciben DE-1 y el daño que causen con armas y ataques físicos se reduce -(Nv+1d)



Polka-Polka

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben una penalización de AT-2

Trenodia Acuática

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Agua; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Eólica

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Aire; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Flamígera

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Fuego; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Gélida

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d
Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Hielo; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Luminosa

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d

Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Luz; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Oscura

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d

Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Oscuridad; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Relampagueante

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d

Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Electricidad; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Terrestre

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d

Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Tierra; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Trenodia Venenosa

MAvsDM

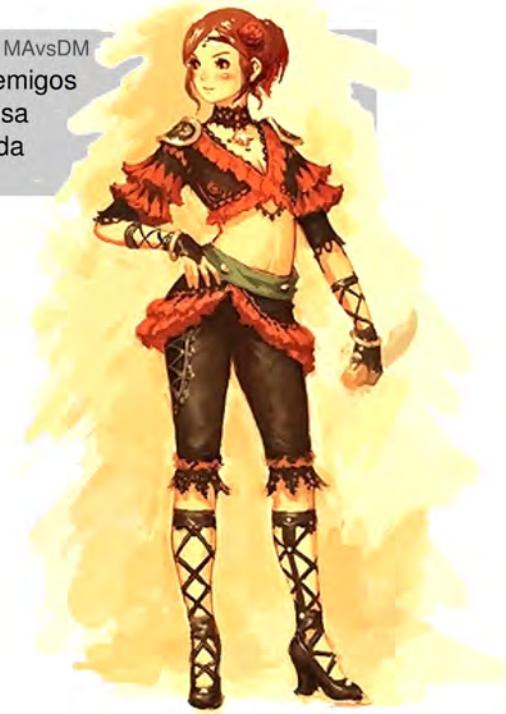
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/
Dur: Nv+1d

Los afectados reciben DM-3 contra magias que causen daño de Veneno; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se incrementa Nv+1d

Wiznaibus

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/Causa Nv+1d de daño en cada afectado



DANZAS DE NIVEL 5 A NIVEL 8

Anti-Trenodias

PM: 5/Act: 0/AdE: Danzarina y aliados en Nv+20m radio/Dur: Nv+1d

La Danzarina podrá crear sus Trenodias de Nv1 a Nv4 con efectos opuestos para beneficiar a sus aliados, quienes obtienen DM+3 contra magias que causen daño elemental específico; si los beneficiados son afectados por tales magias, el daño recibido se reduce Nv+1d puntos

Cazería de Brujas II

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Reduce Nv x+2d PM de cada afectado

Danza Fascinadora II

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos a 20m/Dur: Ver

Mientras la Danzarina permanezca bailando, los afectados no tomarán acciones en su turno, en cambio, se quedarán observando la danza; estos efectos desaparecen si los afectados son tocados por alguien (hacer chequeo de MEN por cada intento, si los falla continúa fascinado ese turno); cada afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv de la Danzarina

Danza Prohibida

MAvsDM

PM: 5/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Cada afectado sufre un efecto negativo al azar de la siguiente lista, lanza 1d para determinar el efecto:

- 1-Ceguera (p.50)
- 2-Confusión (p.51)
- 3-Inmovilizar (p.50)
- 4-Sin Acción (p.50)
- 5-Silencio (p.50)
- 6-Sueño (p.50)
- 7-Zombi (p.50)
- 8-Imp (p.51)
- 9-Sapo (p.52)
- 10-Veneno (p.50)



Los afectados ganan DM+3 por cada Nv superior al Nv de la Danzarina

Desilusión II

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio/Dur: Nv+1d

Los afectados reciben MA-2 y el daño/curación que causen con magias se reduce -(Nv+2d)

Gran Étude

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 aliado en Nv+20m radio

Los beneficiados reciben +3 a un Atributo Primario a elección de la Danzarina; sólo aumenta FUE, AGI, VIT, MEN, y ESP; este aumento incrementa cualquier otro Atributo Secundario y sus ajustes por la duración de la danza

Minueto Desmenuzador II

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Los afectados reciben DE-2 y el daño que causen con armas y ataques físicos se reduce -(Nv+2d)

Polka-Polka II

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Los afectados reciben una penalización de AT-3

Trenodia Acuática & Terrestre

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Los afectados reciben DM-5 contra magias que causen daño de Agua y/o Tierra; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se duplica

Trenodia Eólica & Relampagueante

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Los afectados reciben DM-5 contra magias que causen daño de Aire y/o Electricidad; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se duplica

Trenodia Flamígera & Gélida

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Los afectados reciben DM-5 contra magias que causen daño de Fuego y/o Hielo; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se duplica

Trenodia Luminosa & Sombría

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Los afectados reciben DM-5 contra magias que causen daño de Luz y/o Oscuridad; si la víctima es afectada por tales magias, el daño recibido se duplica

Wiznaibus II

MAvsDM

PM: 10/Act: 0/

AdE: Enemigos en Nv+20m radio/Causa Nv x+2d de daño en cada afectado



DANZAS DE NIVEL 9+

Anti-Trenodias II

PM: 10/Act: 0/AdE: Danzarina y aliados en Nv+20m radio

La Danzarina podrá crear sus Trenodias dobles de Nv5 a Nv8 con efectos opuestos para beneficiar a sus aliados, quienes obtienen DM+5 contra magias enemigas que causen daño elemental específico; si los beneficiados son afectados por tales magias, el daño recibido se reduce la mitad

Cazería de Brujas III

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Reduce Nv+3d PM de cada afectado

Desilusión III

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Los afectados reciben MA-3 y el daño/curación que causen con magias se reduce -(Nv+3d)

El Último Vals

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Los afectados pierden su turno para actuar (no mueven, no atacan, no hablan, nada, simplemente pierden su turno o su siguiente turno si actuaron antes que la Danzarina en orden de iniciativa); obtienen DM+5 por cada Nv superior al Nv de la Danzarina; esta Danza no mantiene sus efectos si la Danzarina continúa bailando

Minueto Desmenuzador III

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Los afectados reciben DE-3 y el daño que causen con armas y ataques físicos se reduce -(Nv+3d)

Polka-Polka III

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Los afectados reciben una penalización de AT-4

Wiznaibus III

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+20m radio

Causa Nv x3+3d de daño en cada afectado



DIBUJANTE (artista, pictomante)

Los Dibujantes utilizan sus pinceles mágicos para crear diferentes efectos. Sus imágenes parcialmente ilusorias pueden afectar el mundo real.

DPV: 2

DPM: 2

DE: 8

DM: 6

HaCo:

Pintura/Dibujo

Concentración

Usar ACCP



Equipo: PL

Habilidades:

Los Dibujantes pueden usar Pinceles Mágicos que les permiten hacer sus Artes, es decir, trazos en el aire que crean imágenes. Las Artes *Boceto* y *Fascinar* requieren el uso de uno de estos pinceles para funcionar; la habilidad *Pintura Ilusoria* requiere cualquier elemento para dibujar y una superficie en la que se dibuje. Estos pinceles se consideran Armas Mágicas, usados para atacar un enemigo a distancia.

Pincel Chocobo

ATvsDE

Alcance: 1 enemigo a MEN metros/AT+3/MA+1/

Causa 1d+1 de daño

Pincel DaVinci

ATvsDE

Alcance: 1 enemigo a MEN+1 metros/AT+5/MA+1/

Iniciativa+1/Causa 2d+2 de daño

Pincel Arcano

ATvsDE

Alcance: 1 enemigo a MEN+2 metros/AT+6/MA+2/

Iniciativa+1/Causa 3d+3 de daño

Pincel Arcoiris

ATvsDE

Alcance: 1 enemigo a MEN+3 metros/AT+7/MA+4/

Iniciativa+2/Causa 4d+4 de daño

Pincel Angelical

ATvsDE

Alcance: 1 enemigo a MEN+4 metros/AT+8/MA+6/

Iniciativa+4/Causa 5d+5 de daño/Con 18, 19 y 20 natural causa Confusión (p.51)

ARTES

Pintura Ilusoria

PM: Ver/Act: Ver/AdE: Ver/Dur: Ver

Aquello que el Dibujante pinte se materializa; existen ciertos parámetros que gobiernan estos dibujos; la duración de las imágenes es $Nv \times 1d$ turnos, pero si se desea mayor duración se invierte 1PM por cada turno extra:

Objetos: PM: 1/Act: 0/Cosas inanimadas (mesas, sillas, puertas, paredes, etc.)

Fauna & Flora: PM: 3/Act: 1/Plantas y animales comunes (árboles, chocobos, gallinas, perros, etc.)

Persona: PM: 5/Act: 2/Personas y/o monstruos raros o nunca vistos (un Caballero Oscuro, La Princesa Sara, Bahamut, Arma Omega, etc.)

Audio: PM: 1/La imagen puede emitir sonidos que el Dibujante ha escuchado antes, de lo contrario los sonidos emitidos sonarán como si el Dibujante estuviese tratando de remediar tales sonidos por sí mismo

Movimiento: PM: 1/AdE: $Nv \times 10m$ radio/Si se desea hacer que la imagen se mueva, se invierte PM; la imagen sólo puede moverse en el área indicada

Existencia: PM: 5/Todas las imágenes creadas son ilusiones inmateriales, pueden atravesar paredes pero se desvanecen si salen del AdE; para hacerlas materiales se gastan los PM extra y la imagen obtiene PV= $Nv \times 3$, DE= $Nv+10$, DM= $Nv+5$; si los PV de la imagen se reducen a cero, se desvanece



Boceto

MAvsDM

PM: Nv/Act: 0/AdE: 1 enemigo a $Nv+10$ metros, ver texto/Dur: 1 ataque

El Dibujante traza unas líneas rápidas en el aire que se transforman en el enemigo dibujado; el Dibujante hace chequeo de MA, obtiene MA+1 por cada Nv superior al Nv del enemigo dibujado, y MA-1 por cada Nv inferior al del enemigo; esta imagen atacará 1 enemigo en el AdE (el Dibujante elige el objetivo del ataque), usando para sus tiradas los Atributos del enemigo dibujado (AT y MA); si el enemigo posee magias o habilidades especiales, lanza 1d, un # impar indica un ataque normal, # par indica una magia o ataque especial, aunque solamente puede lanzar habilidades de Act: 0 (el Narrador decide al azar qué habilidad es usada por la imagen si el enemigo posee varias), causa daño como si el enemigo mismo atacara; la imagen desaparece después de atacar; funciona solamente si el enemigo dibujado es visible y en el AdE; se recomienda llevar una lista de los enemigos boceteados

Nv2 - Cautivar

MAvsDM

PM: 0/Act: 0/AdE: 1 criatura a 10m/Dur: Ver

El Dibujante hace figuras geométricas en el aire hechas de luz mágica hipnotizante; mientras el Dibujante permanezca haciendo trazos en el aire, el afectado no atacará ni tomará acciones agresivas, en cambio se queda observando las figuras; estos efectos desaparecen si el afectado recibe cualquier tipo de daño o magia, o si el Dibujante se detiene; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Dibujante; en Nv3 puede cautivar 2 enemigos al mismo tiempo, en Nv6 puede cautivar 3, en Nv9 puede cautivar 4,etc.

Nv3 - Espejismo

PM: 5/Act: 1/AdE: Nv x10m radio/Dur: Nv x2

El Dibujante crea en toda el área indicada la apariencia de algún otro lugar, sea visto antes o fruto de su imaginación; esto otorga al Dibujante y sus aliados AT+1, DE+1, MA+1 y DM+1; los elementos físicos del entorno no cambian, pero se ven distintos de acuerdo al entorno creado por el Dibujante; por ejemplo, puede hacer un *Espejismo* de una jungla en los pasillos de un castillo; paredes y objetos en el área ahora aparecen envueltos en una ilusión que los asemeja a arbustos y rocas; además, si lo desea, cambia la temperatura en el AdE de acuerdo al *Espejismo* favoreciendo siempre a sus aliados, y brinda los beneficios por terreno al Geomante (ver *Geomancia* p.45)

**DOMADOR** (entrenador, maestro de bestias)

Los Domadores son expertos en el cuidado y amaestramiento de bestias y animales.

**DPV:** 2**DPM:** 1**DE:** 9**DM:** 5**HaCo:**

Usar ACCP
Fauna
Montar Chocobo

Equipo: PL**Habilidades:****Mascota**

La Mascota es un animal que está amaestrado por el Domador; la Mascota siempre considera al Domador su mejor amigo; ha de tratársele con respeto y cuidado, mantenerlo bien alimentado y en buenas condiciones de salud; el Domador inicia el juego con 1 Mascota de la siguiente lista (lanza 1d, puedes elegir el tipo específico de Mascota, por ejemplo si eliges *Felino* puede ser un tigre o un gato, si es *Can* puede ser un lobo o un zorro, etc.):

- 1 - **Felino** (gato, lince, leopardo, tigre, etc.)
- 2 - **Saurio** (reptil, lagarto, serpiente, dinosaurio, etc.)
- 3 - **Can** (perro, lobo, zorro, hiena, etc.)
- 4 - **Roedor** (rata, ardilla, conejo, castor, etc.)
- 5 - **Ave** (paloma, halcón, chocobo, cuervo, etc.)
- 6 - **Bicho** (araña, escorpión, mantis, escarabajo, etc.)
- 7 - **Rumiante** (toro, caballo, venado, llama, etc.)
- 8 - **Simio** (chimpancé, gorila, orangután, tití, etc.)
- 9 - **Úrsido** (oso pardo, panda, negro, polar, etc.)
- 10 - Elige cualquiera

Cada Mascota tiene atributos de acuerdo al Nivel del Domador, quien elige el tamaño de su mascota inicial, además de la apariencia; las mascotas tendrán el mismo Nv que el Domador, se consideran semiinteligentes y aunque no hablan pueden entender con facilidad las palabras del Domador, ayudándole siempre lo mejor que puedan, pero se confundirán con órdenes muy detalladas y complejas:

Nv5 - Incrementar Poder

PM: 0/Act: Ver/AdE: El Dibujante/Dur: Nv

Esta habilidad se activa sólo cuando el Dibujante recibe daño por enemigos o trampas; incrementa AT+1, MA+1 y +Nv al daño/curación de sus ataques, bocetos y magias; este ajuste se acumula por la duración indicada

Nv7 - Control

MAvsDM

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Ver
El Dibujante se concentra en un oponente; si su chequeo de MA es exitoso (gana MA+1 por cada Nv superior al enemigo, y -2 por cada Nv inferior al enemigo) el Dibujante puede controlar las acciones del enemigo; cuando el Dibujante controla al enemigo podrá saber qué ataques y habilidades posee, y podrá obligarlo a ejecutarlas contra su voluntad, tal como si el enemigo fuese una marioneta; sin embargo, si el enemigo controlado recibe daño de cualquier tipo, el *Control* finaliza; si el Dibujante hace cualquier otra acción que no sea concentrarse, *Control* finaliza también, o si el enemigo controlado sale del AdE (Nv+10m radio)

Nv9 - Gran Boceto

Como *Boceto*, pero puede crear la imagen de algún enemigo boceteado anteriormente

Nv10 - Volar

PM: 5/Act: 0/AdE: El Dibujante/Dur: Nv

El Dibujante puede moverse por los aires (MO x2)

DRAGOON (lancero, caballero dragón)

Los Dragoon son guerreros expertos en el uso de armas de asta. Su habilidad para saltar desafía la gravedad y les permite causar daño masivo.

DPV: 3

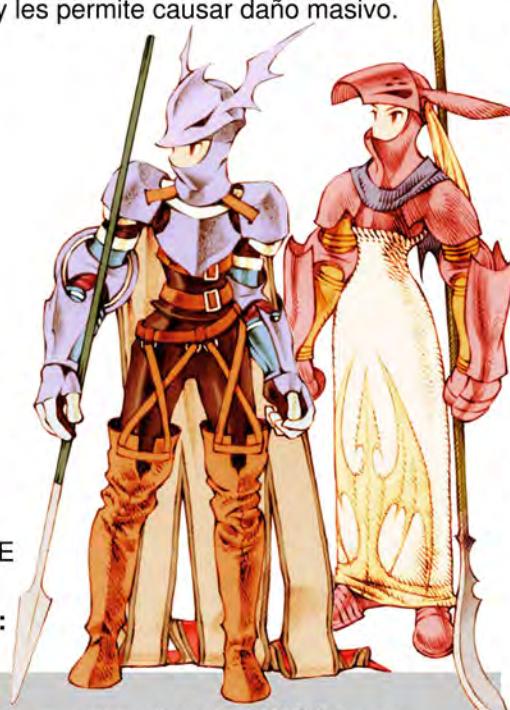
DPM: 1

DE: 10

DM: 5

HaCo:

Usar ACCM
Usar ACCG
Correr
Saltar



Equipo: PP/E

Habilidades:

Lancero

Si el Dragoon usa armas de asta (ACCG como lanzas y alabardas), obtiene AT+2

Cazador de Dragones

Gana AT+2 y DE+2 si pelea contra dragones

Salto

ATvsDE

El Dragoon puede saltar y al caer atacar 1 enemigo, si le impacta le causa mayor daño:

Nv1: Causa máximo daño posible por arma (Ejemplo: causa 30 puntos de daño con arma que cause 3d, +ajuste por FUE)

Nv4: Máximo daño posible por arma x1.5 (+50%)

Nv7: Máximo daño posible por arma x2 (+100%)

Nv10: Máximo daño posible por arma x2.5 (+150%)

Nv13: Máximo daño posible por arma x3 (+200%)

Nv16: Máximo daño posible por arma x3.5 (+250%)

Nv19: Máximo daño posible por arma x4 (+300%)

El Dragoon no necesita distancia de impulso al saltar

Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Caer

AGI

El Dragoon no sufre daño si cae de alturas iguales a su Nv+AGI en metros; el daño por una caída desde una altura superior puede ser reducido a la mitad si supera un chequeo de AGI

Agilidad Extrema

El Dragoon obtiene Movimiento+5 y obtiene +Nv+3 en los cheques para saltar

Nv5 - Corazón de Dragón

Si el Dragoon pierde todos sus PV, se levanta nuevamente con 10% de sus PV; sólo funciona 1 vez por día

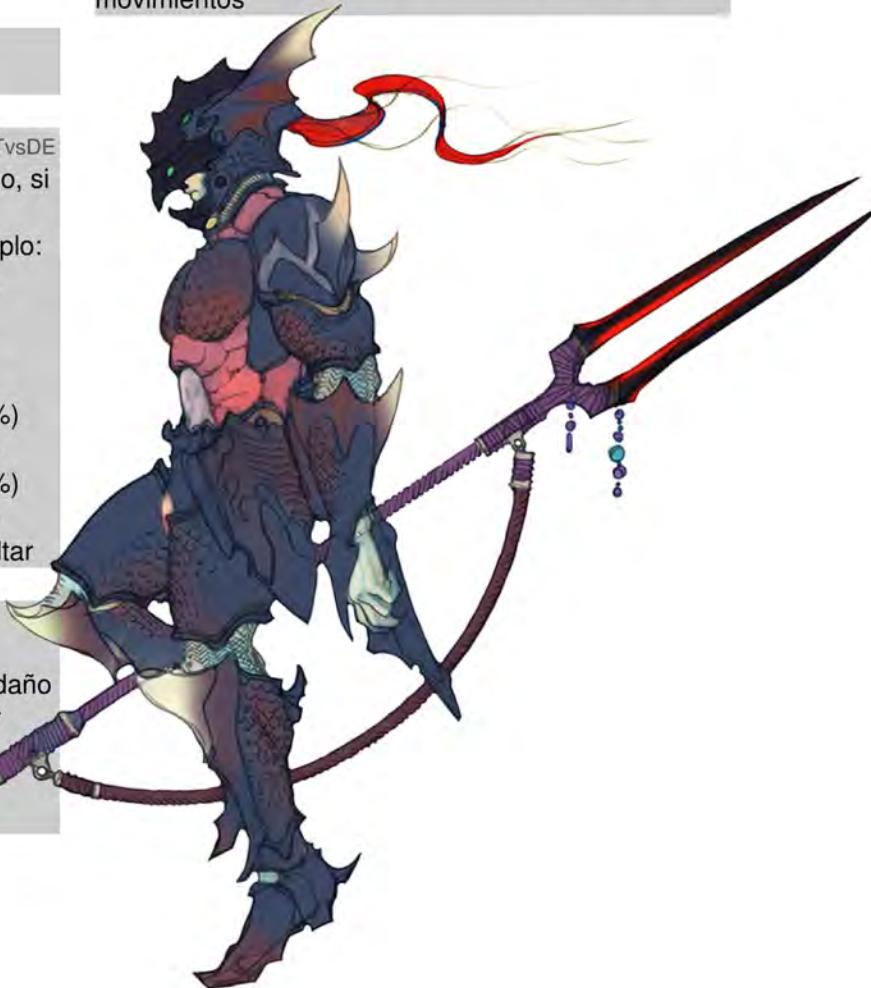
Nv7 - Ataque Dragón

ATvsDE

Cuando el Dragoon cause daño con su ataque cuerpo a cuerpo, puede decidir distribuir la cantidad causada para que el enemigo pierda PV y PM (por ejemplo, si el ataque con su lanza causa 35 puntos de daño, puede decidir que 30 de esos puntos se reducen a PV y los 5 restantes se reducen a PM)

Nv9 - Alas de Dragón

El Dragoon es inmune a daño por caídas desde cualquier altura, mientras no estén impedidos sus movimientos



FREELANCER (independiente)

Los Freelancer (frilancer) son héroes versátiles que hacen de todo un poco. Son expertos en armas y pueden usar algunas magias básicas.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 9

DM: 6

HaCo:

Usar ACCP

Usar ACCM

Usar ACCG

Usar AP

Usar AF

Usar AA

Usar AM



Equipo: PP/E

Habilidades:

Versátil

Puede usar cualquier tipo de arma y armadura

Ambidextro

Si tiene equipada 1 arma en cada mano, puede atacar 2 veces por turno

Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Mago

El Freelancer puede usar magias de Hechicero, Mago Blanco y Mago Negro, pero sólo las de Nv 1 a Nv3; al crear personaje eliges una magia de Nv1, pero al subir Nv no se ganan automáticamente; las demás magias se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran

Nv5 - Ataque Doble

ATvsDE

Puede hacer 2 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 2 veces con cada una)

Nv6 - Ascención

El Freelancer puede cambiar de Profesión al alcanzar Nv6, debe encontrar en el transcurso del juego un lugar donde pueda aprender las habilidades de su nueva Profesión; sus atributos no cambian, pero cada que suba Nv obtiene los ajustes de la nueva Profesión (DPV, DPM, habilidades, etc.); conserva sus HaCo y suma las ofrecidas por la nueva Profesión; cuando Asciende ya no puede aprender las habilidades de Freelancer de niveles posteriores

Nv10 - Ataque Triple

ATvsDE

Puede hacer 3 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 3 veces con cada una)

Nv15 - Ataque Cuádruple

ATvsDE

Puede hacer 4 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 4 veces con cada una)



GEOMANTE

Los Geomantes dominan el poder de la naturaleza, que se manifiesta en sus habilidades. El tipo de terreno en el que se hallen les otorga diferentes poderes elementales.

DPV: 2

DPM: 2

DE: 9

DM: 6

HaCo:

Usar ACCP

Usar ACCM

Minerales

Nadar

Flora

Ubicación Espacial

Equipo: PL

Habilidades:



Ignorar Terreno

El Geomante siempre se mueve a la misma velocidad sin importar las características naturales del terreno que normalmente reducen MO; esto le permite moverse al máximo de su MO en terreno pedregoso, con malezas y enredaderas, pantanos, etc.

Caminar sobre Agua

El Geomante puede caminar lentamente (MO a la mitad) sobre la superficie de aguas tranquilas (lagos, estanques, mar tranquilo, etc.)



Geomancia

MAvsDM (x2)

PM: 5/Act: 0/AdE: 1d enemigos en Nv+10m radio
El Geomante invoca el poder de la naturaleza, creando efectos mágicos de acuerdo al área o terreno en que se halle cuando hace *Geomancia*; lanza 1d para determinar cual poder específico es activado: # **impar** indica el primer poder, # **par** indica el segundo; algunos poderes pueden generar efectos mágicos como aquellos creados por el Hechicero y Mago del Tiempo, otros causan daño elemental, y otros causan ambos, en tal caso el Geomante primero hace un chequeo para impactar magia, si es exitoso hace otro chequeo para impactar el efecto mágico adverso; ver las magias de Hechicero (p.49) y Mago del Tiempo (p.75) para Duración y ajustes a DM de acuerdo al Nv del lanzador:

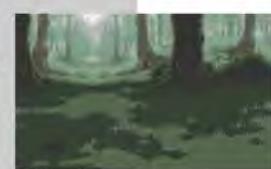
Desierto/Arena

- 1: *Arena Movediza* (atrapa a la víctima, causa *Inmovilizar*, p.50)
- 2: *Tormenta de Arena* (causa Nv x3+1d de daño de Aire/Tierra +*Ceguera*, p.50)



Bosque/Árboles

- 1: *Enredadera* (raíces y plantas atrapan a la víctima, causa *Detener*, p.76)
- 2: *Fuego Fatuo* (causa 3d de daño de Fuego +*Sueño*, p.50)



Llanura/Hierba

- 1: *Golpe de Viento* (causa Nv x3+1d de daño de Aire)
- 2: *Furia Gaia* (hierbas y raíces azotan al enemigo, causa Nv x2+2d de daño de Tierra/Veneno +*Lentitud*, p.76)



Pantano/Lodo

- 1: *Torrente* (causa Nv x2+1d de daño de Agua/Tierra +*Cerdo*, p.52)
- 2: *Fango* (causa Nv+3d de daño de Agua/Tierra +*Condena*, p.61)



Montaña/Rocas

- 1: *Alud* (causa Nv xESP de daño de Tierra y desplaza a la víctima Nv+1d metros en la dirección que el Geomante elija)
- 2: *Estalagmitas* (causa Nv x3+1d de daño de Tierra +*Petrificar*, p.51)





Caverna/Dungeon

- 1: *Estalactitas* (causa Nv xMEN de daño de Tierra)
- 2: *Derrumbe* (causa Nv x2+3d de daño de Tierra +Sin Acción, p.50)



Ciudad/Entorno Urbano

- 1: *Alcantarilla* (causa Nv x2+1d de daño de Veneno +Veneno, p.50)
- 2: *Golpe Sónico* (causa Nv x2+3d de daño de Aire +Lentitud, p.76)



Hielo/Nieve

- 1: *Helada* (causa Nv+4d de daño de Hielo +Detener, p.76)
- 2: *Cristales* (causa Nv x3+2d de daño de Hielo)



Agua/Lago

- 1: *Golpe de Agua* (causa Nv x4+2d de daño de Agua)
- 2: *Torrente Burbujeante* (causa Nv x2+1d de daño de Agua +Sapo, p.52)



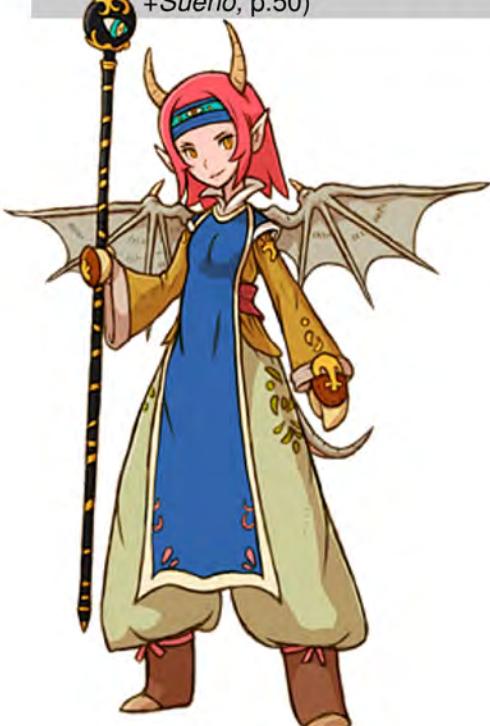
Aire/Lugares Elevados

- 1: *Corte de Viento* (causa Nv x3+2d de daño de Aire)
- 2: *Ráfaga* (causa Nv+3d de daño de Aire +Silencio, p.50)



Lava/Volcán

- 1: *Chorro de Magma* (causa Nv xESP+2d de daño de Fuego +Muerte, p.72)
- 2: *Fuego Fatuo* (causa 3d de daño de Fuego +Sueño, p.50)



Cuando el Geomante sube Nivel, automaticamente elige una habilidad de las siguientes:

HABILIDADES DE NIVEL 2 A NIVEL 4

Habilidad Combativa

Si el Geomante usa a 2 manos un arma cuerpo a cuerpo que se usa con 1 mano, gana AT+1 y causa un daño extra de +Nv+1d puntos

Caminar sobre Lava

El Geomante puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte) sobre la superficie de la lava sin causarse daño

Aura Elemental

PM: 5/Act: 0/AdE: El Geomante/Dur: Nv x2
Al activar *Aura Elemental* el Geomante elige 1 elemento: Fuego, Tierra, Agua, Hielo, Aire, Electricidad, Veneno, Gravedad, Oscuridad y Luz; si es atacado con una magia del mismo tipo de elemento elegido, gana DM+2 y el daño será reducido a la mitad, pero si es atacado por un elemento opuesto, recibe DM-2 y el daño se incrementa 50% (elementos opuestos: Fuego vs. Hielo, Tierra vs. Agua, Electricidad vs. Veneno, Aire vs. Gravedad, Oscuridad vs. Luz); si el Geomante crea otra *Aura Elemental* con otro elemento, los efectos de la primera desaparecen

HABILIDADES DE NIVEL 5 A NIVEL 7

Ira de Gaia

PM: 1/Act: 0/AdE: el Geomante/Dur: Nv+10
Al recibir un ataque cuerpo a cuerpo que cause daño al Geomante mientras esta habilidad está activa, inmediatamente contraataca al agresor con *Geomancia*, de acuerdo al área donde se encuentre el Geomante; sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos; en Nv10 funciona 2 veces entre turnos opuestos; en Nv15 funciona 3 veces

Gran Geomancia

Al hacer *Geomancia*, obtiene MA+1 y Nv+1d extra al daño causado en las habilidades que causan daño

Gran Habilidad Combativa

Si el Geomante usa a 2 manos un arma cuerpo a cuerpo que se usa con 1 mano, gana AT+2 y causa un daño extra de Nv+2d puntos

HABILIDADES DE NIVEL 8 A NIVEL 10

Escudo Elemental

Funciona como el *Aura Elemental*, pero en lugar de recibir la mitad del daño por ataques del elemento elegido, ya no recibe ningún daño; si recibe daño por magias del elemento opuesto al elegido, recibe daño normalmente

Correr en Lava

El Geomante puede usar su cifra de MO normalmente al caminar sobre lava

Alterar Naturaleza

PM: 10/Act: 1/AdE: Nv xMEN metros de radio/
Dur: Nv x3

El área indicada se transforma temporalmente en el tipo de terreno deseado por el Geomante (escoje un área en la que pueda hacer *Geomancia*); al alterar la naturaleza del área puede hacer *Geomancia* de acuerdo al nuevo terreno; el efecto es más ilusorio que real, los objetos en el entorno no cambian realmente

HABILIDADES DE NIVEL 11+

Alterar Clima

PM: Ver texto/Act: Ver texto/AdE: Nv x100m radio/
Dur: 1 hora xNv

Puede crear cambios climáticos en el área indicada; tales cambios pueden ser **leves**, como transformar una lluvia torrencial en lluvia normal, o pueden ser **moderados**, como detener una lluvia torrencial, o incluso el cambio puede ser **drástico**, por ejemplo, cambiar la lluvia torrencial a un cielo soleado; un cambio leve consume 10PM, uno moderado: 20PM, uno drástico: 30PM; la Activación para cada cambio será 1d turnos para un cambio leve, 2d turnos para cambios moderados, y 3d turnos para cambios drásticos

Aegis Elemental

Funciona como el *Aura Elemental*, pero en lugar de cancelar el daño por ataques del elemento elegido, el daño se absorbe como PV; si recibe daño por magias del elemento opuesto al elegido, recibe sólo la mitad del daño

GUERRERO (escudero)

Los Guerreros son una Profesión básica que se concentra en el combate cuerpo a cuerpo.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 5

HaCo:

Usar ACCP
Usar ACCM
Usar ACCG



Equipo: PP/E

Habilidades:

Escudos

DE+1 extra cuando usa escudos (DE+2 en Nv4, DE+3 en Nv8, DE+4 en Nv12, etc.)

Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Empuje

ATvsDE

Act: 0

Si impacta un golpe sin armas (puño, patada) causa Nv+1d5 y desplaza al enemigo cierta cantidad de metros igual a Nv+1 -Nv del enemigo

Avance

El Guerrero puede declarar antes de lanzar los dados para atacar que usa su técnica de *Avance*, lo que le otorga AT+2 y causa daño extra (Nv x3); sin embargo, al hacer *Avance* obtiene DE-2 hasta el inicio de su próximo turno



Piedra

ATvsDE

AdE: 1 enemigo a FUE metros

El Guerrero toma un objeto pequeño y pesado (como una piedra en el camino) y ataca al enemigo en su rango, si lo golpea causa Nv+1d daño y desplaza al enemigo cierta cantidad de metros igual a Nv+1 -Nv del enemigo (máximo 3m)

Provocar

MAvsDM

Act: 0/AdE: 1 enemigo que pueda ver al Guerrero/

Dur: Nv+1 -Nv del enemigo

El Guerrero hace una señal de manos, grita algo obsceno o hace algo para llamar la atención de 1 enemigo para provocarlo; el Guerrero hace chequeo para impactar magia, y le suma el ajuste por ESP, si este total es mayor o igual a la DM+Nv del enemigo, éste concentrará todos sus ataques sólo contra el Guerrero, quien obtiene AT+1 contra el enemigo provocado (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Nv2 - Aliviar

PM: 3/Act: 0/AdE: 1 aliado al que pueda tocar

Disipa los efectos de *Ceguera*, *Silencio* y *Veneno*; si varios efectos negativos están activos en el beneficiado por *Aliviar*, sólo remueve 1 de tales efectos

Nv2 - Contraempuje

MAvsDM

Cada vez que el Guerrero reciba daño por un ataque cuerpo a cuerpo, inmediatamente contraataca al agresor con un *Empuje*; sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos; de Nv10 en adelante funciona 2 veces entre turnos opuestos

Nv3 - Destreza

El Guerrero incrementa MO+5 e Iniciativa+3 permanentemente

Nv3 - Aumentar SUE

Una vez por partida, el Guerrero puede gastar 1 Punto de SUE para recuperar 1d Puntos de SUE



Nv4 - Enfoque

Act: 0/AdE: El Guerrero

Incrementa AT+2 y el daño causado con armas +Nv x2; es acumulable 3 veces hasta alcanzar AT+6 y daño causado con armas +Nv x6; si no ataca en el siguiente turno se va perdiendo el ajuste por -2 puntos al AT y -Nv x2 al daño, excepto si el Guerrero permanece Enfocando cada turno sucesivo; el *Enfoque* sólo se aplica al daño de 1 ataque, incluso si el Guerrero puede atacar varias veces por turno

Nv4 - Ataque Doble

ATvsDE

Puede hacer 2 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv5 - Acero

PM: 1/Act: 0/AdE: 1 aliado al que pueda tocar/

Dur: Nv

El beneficiado incrementa AT+1, es acumulable (máximo AT+5); no acumulable con *Enfoque*

Nv5 - Sacrificio

Act: 0/AdE: 1 aliado al que pueda tocar

El Guerrero transfiere Nv+ESP PV a un aliado; el Guerrero debe permanecer con 1PI como mínimo

Nv5 - Ascención

El Guerrero puede cambiar de Profesión al alcanzar Nv5, debe encontrar en el transcurso del juego un lugar donde pueda aprender las habilidades de su nueva Profesión; sus atributos no cambian, pero cada que suba Nv obtiene los ajustes de la nueva Profesión (DPV, DPM, habilidades, etc.); conserva sus HaCo, y suma las ofrecidas por la nueva Profesión; cuando Asciende ya no puede aprender las habilidades de Guerrero de niveles posteriores



Nv6 - Viento en Popa

PM: 5/Act: 0/AdE: Guerrero y aliados en MEN metros/
Dur: ESP
Incrementa MO+3 e Iniciativa +3

Nv7 - Grito de Batalla

Act: 0/AdE: El Guerrero y aliados en MEN metros/
Dur: ESP
Incrementa AT+2, acumulable con *Acero* y *Enfoque*

Nv8 - Ataque Triple

ATvsDE

Puede hacer 3 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv10 - Grito de Guerra

PM: 10/Act: 0/AdE: El Guerrero/Dur: ESP
Incrementa AT+5, MA+5, MO+5, acumulable con *Enfoque*, no acumulable con *Acero*, *Grito de Batalla*

Nv12 - Ataque Cuádruple

ATvsDE

Puede hacer 4 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv15 - Ataque Última

ATvsDE

PM: 30/Act: 1/AdE: Enemigo golpeado con arma Poderoso ataque que causa daño del arma $+(Nv+MEN)\times 5$; para aprender esta habilidad el Guerrero debe sentir los efectos de la magia *Última* (p.72) y sobrevivir

**HECHICERO (oráculo, místico)**

El Hechicero se especializa en lanzar magias que afectan a los enemigos con diferentes efectos que entorpecen su capacidad para luchar.

DPV: 2**DPM: 3****DE: 8****DM: 7****HaCo:**

Usar AM
Lenguaje Mágico

Equipo: PL**Habilidades:****Ignorar Terreno**

El Hechicero siempre se mueve a la misma velocidad sin importar las características naturales del terreno que normalmente reducen MO; esto le permite moverse al máximo de su MO en terreno pedregoso, con malezas y enredaderas, pantanos, etc.

Nv3 - Fuente de Maná

Mientras el Hechicero se encuentre en combate, recupera tantos PM como los metros que se mueva en el combate al finalizar su turno; mientras no esté en combate, recupera 1d PM cada hora

Nv5 - Absorber PM

Si el Hechicero es afectado por magias lanzadas por una criatura enemiga, absorbe tantos PM como los que fueron necesarios para crear la magia

Nv7 - Incrementar Defensas

Act: 0/AdE: El Hechicero/Dur: Nv+2d

Incrementa DE+3, DM+3, y el daño que reciba se reduce una cuarta parte (multiplicar por 0.25, ignorar decimales); sólo funciona 1 vez por día

Al iniciar el juego eliges 3 magias de Nv1 a Nv3. Al subir Nivel recibes una magia automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Ceguera

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: 2+ajuste de ESP

El afectado obtiene AT-5, DE-4, EV-3; el enemigo obtiene DM+3 por Nv mayor al Nv del Hechicero

MAvsDM

Sin Acción

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: 2+ ajuste de ESP

El afectado no puede hacer NINGUNA acción (ni siquiera hablar), la única acción permitida es moverse; el enemigo obtiene DM+4 por Nv mayor al Nv del Hechicero

MAvsDM

Inmovilizar

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: 2+ ajuste de ESP

El afectado puede hacer cualquier acción EXCEPTO moverse; en criaturas voladoras esta magia les evita desplazarse de un lugar a otro, pero permanecen volando en un mismo sitio; el enemigo obtiene DM+4 por Nv mayor al Nv del Hechicero

MAvsDM

Veneno

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
El afectado pierde 1d PV cada turno; el enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

MAvsDM

Silencio

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
Dur: 2+ ajuste de ESP

El afectado pierde el habla por lo que no puede lanzar magias; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

MAvsDM

Intimidar

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: 1d
Causa AT-1, MA-1, DE-1, DM-1 en el afectado; los efectos son acumulables hasta 5 veces, cada penalización con su respectiva duración; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

MAvsDM

Ósmosis

PM: 1/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Absorbe Nv+2d PM de los PM actuales del afectado; no funciona en enemigos sin PM

MAvsDM

Drenar

MAvsDM

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Absorbe Nv+2d PV de los PV actuales del afectado; no funciona en enemigos no-muertos o máquinas

Sueño

MAvsDM

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
El afectado cae dormido; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; la víctima sólo despertará si recibe daño; el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Hechicero



MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Zombi

MAvsDM

PM: 20/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/
Dur: Permanente

Causa Zombi en el afectado, quien obtiene AT-5, DE-5, DM-5, MO a la mitad, y pierde la capacidad para hacer magias y habilidades; además las magias y pociones curativas le causan daño, Plumas Fénix y magias de Vida reducen sus PV a cero, cayendo inconsciente pero siendo aún un Zombi; el Narrador controla al personaje que sea zombificado; usualmente los Zombis se mueven lentamente y tratan de comerse las criaturas vivas cercanas, y obedecerán las órdenes dadas por aquel que los transformó en Zombis (si entienden su lenguaje); la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Punto Débil

MAvsDM

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
El afectado recibe una debilidad elemental decidida por el Hechicero (elegir entre debilidad al Fuego, Hielo, Tierra, Agua, Electricidad, Veneno, Aire, Gravedad, Oscuridad, y Luz); esta debilidad causa que el afectado reciba DM-2 y doble daño si es atacado por magias o habilidades del elemento elegido; el enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Resonancia

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d
 El afectado incrementa su afinidad por la magia, lo que le permite sumar 1d extra de daño cuando cause daño/curación mágico; también recibe 1d extra de daño cuando es atacado por magia (aplicar dado extra a curaciones); este efecto es acumulable, la duración de cada efecto se cuenta independiente; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Anti-Resonancia

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d
 El afectado reduce su afinidad por la magia, el daño mágico o curación que cause con sus ataques se reduce 1d; también resta 1d extra de daño cuando recibe daño por magia (o curaciones); este efecto es acumulable, la duración de cada efecto se cuenta independiente; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Berserk

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
 El afectado obtiene AT+3, DE-2, DM-2, el daño causado se duplica (x2) y el daño recibido se reduce -Nv x2 (siempre recibe como mínimo 1 punto de daño); en este estado el afectado sólo puede atacar con sus armas, no puede hacer ningún tipo de habilidad de su profesión, ni magia, ni detenerse, ataca y ataca cada turno, hasta que no hayan enemigos (o éstos se rindan dejando caer sus armas); cuando la batalla acaba, el afectado debe hacer un chequeo de VIT con ajuste negativo (-3 a -5, o -1 por cada turno que permaneció berserk, a discreción del Narrador), si falla cae bajo los efectos de *Derretir* (p.71) durante 1d turnos; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Confusión

MAvsDM

PM: 20/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
 Causa *Confusión* en el afectado, lo que le hace perder el control de sí mismo; cada turno el afectado lanza 1d, si obtiene de **1 a 3** no ataca y permanece en su sitio, **4 a 7** ataca un aliado, si obtiene de **8 a 10** ataca un enemigo, después lanza otro dado, **# impar** indica que hace un ataque normal (o varios, si puede atacar varias veces por turno), y un **# par** indica que usa una de sus habilidades (magias o técnicas de combate) en aliado o enemigo; los efectos desaparecen si el afectado recibe daño; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Cegueraga

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/Dur: 1d
 Causa *Ceguera* en los afectados, quienes obtienen AT-5, DE-4, EV-3; cada enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Sinaccioga

MAvsDM

PM: 10/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/Dur: 1d
 Causa *Sin Acción* en los afectados, quienes no pueden hacer NINGUNA acción (ni siquiera hablar), EXCEPTO moverse; cada enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9**Petrificar**

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/Dur: 2d, ver
 El afectado comienza a transformarse lentamente en piedra (el equipo que lleve consigo también); obtiene AT-2, DE-2, MA-1, DM-1, EV-1, BM-1 y MO se reduce a la mitad; pasados 2d turnos queda convertido en una estatua de piedra (equipo incluido); el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Imp

MAvsDM

PM: 20/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/
 Dur: Permanente
 El afectado se transforma en un Imp (una especie de monstruo) lo que le impide lanzar cualquier magia (no pierde el habla), excepto *Imp* (si la conoce); reduce AT-5, DE-5, DM-5, y el daño que cause con sus ataques será sólo 10% del total; además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Imp*, sus efectos se cancelan; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Silencioga

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/
 Dur: 1d
 Causa *Silencio* en los afectados, quienes pierden el habla, por lo que no pueden lanzar magia; cada enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero



Venenora

MAvsDM

PM: 10/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/

Dur: Nv+1d

Causa *Veneno* en los afectados, quienes pierden 2d PV cada turno; cada enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Encantamiento

MAvsDM

PM: 30/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/

Dur: Nv x1d horas

El afectado considerará al Hechicero su maestro y guía, le obedecerá cualquier orden, le protegerá en todo momento; si el Hechicero ataca de cualquier forma al afectado, el efecto se rompe; el Hechicero puede tener tantos enemigos de Nv1 hechizados como su Nv actual, si los afectados tienen Nv2, entonces la mitad de su Nv, y así, de forma que puede mantener bajo el *Encantamiento* 10 enemigos al Nv10, o 1 enemigo de Nv10 en este nivel; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero, y DM-1 por cada Nv inferior al Nv del Hechicero; no funciona en criaturas sin mente

Sapo

MAvsDM

PM: 20/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/

Dur: Permanente

El afectado se transforma en un sapo de unos 25cm, esto le impide atacar y lanzar cualquier magia pues no puede hablar (excepto la magia *Sapo*, que si la conoce sí la puede usar); además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Sapo* sus efectos se cancelan; todo el equipo del afectado desaparece, por lo que los ajustes otorgados por sus objetos ya no cuentan; su equipo reaparece cuando los efectos de esta magia se cancelan; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

**Dispel**

MAvsDM

PM: 30/Act: 1/AdE: Criaturas en área de 2m x 2m a Nv+10m, o área con efecto mágico, o 1 objeto a Nv+10m/Dur: 1d, ver texto

Esta magia cancela 1 efecto mágico, benéfico o negativo a elección del Hechicero, en una criatura, objeto o área; si se usa contra un objeto o área mágica, ésta pierde sus propiedades mágicas por 1d turnos

**Intimidarga**

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/Dur: 1d

Causa AT-1, MA-1, DE-1, DM-1 en los afectados; los efectos son acumulativos hasta 5 veces, cada penalización con su respectiva duración; cada enemigo obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Sueñoga

MAvsDM

PM: 20/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/

Dur: 1d minutos

Los afectados caen dormidos; ataques contra un blanco inconsciente golpean automáticamente y causan doble daño; si la víctima es sacudida violentamente (o si recibe daño) los efectos desaparecen, pero no despertará por el ruido; cada enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

**Cerdo**

MAvsDM

PM: 20/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/

Dur: Permanente

El afectado se transforma en un cerdito de unos 50cm, esto le impide atacar y lanzar cualquier magia pues pierde el habla (excepto la magia *Cerdo*, que si la conoce sí la puede usar); además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Cerdo* sus efectos se cancelan; todo el equipo del afectado desaparece, por lo que los ajustes otorgados por sus objetos ya no cuentan; su equipo reaparece cuando los efectos de esta magia se cancelan; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Armonía

MAvsDM

PM: 30/Act: 0/AdE: 1 objetivo a Nv+10m

Esta magia disipa en el afectado un efecto benéfico al azar; algunas de las magias que puede disipar son: *Campo de Fuerza, Gran Guardia, Poder, Regen, Manto Invernal, Protección, Escudo, Velo Solar, EvaPlus, BloMaPlus, Rapidez, Levitar, Espejo, Desvanecer*, etc.; el afectado obtiene DM+3 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

Confusioga

MAvsDM

PM: 20/Act: 0/AdE: 1d enemigos a Nv+10m/

Dur: Nv+1d

Causa *Confusión* en los afectados, quienes pierden el control de sí mismos; cada turno el afectado lanza 1d, si obtiene de **1 a 3** no ataca y permanece en su sitio, **4 a 7** ataca un aliado, si obtiene de **8 a 10** ataca un enemigo, después lanza otro dado, **# impar** indica que hace un ataque normal (o varios, si puede atacar varias veces por turno), y un **# par** indica que usa una de sus habilidades (magias o técnicas de combate) en aliados o enemigos; los efectos desaparecen si el afectado recibe daño físico; cada enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

MAGIAS DE NIVEL 10+**Amargura**

MAvsDM (x6)

PM: 30/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/

Dur: Nv+MEN

El afectado sufre los siguientes efectos: *Ceguera, Sueño, Silencio, Confusión, Veneno e Imp*; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Petrificarga

MAvsDM

PM: 20/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/

Dur: Permanente

El afectado queda convertido al instante en una estatua de piedra (su equipo también); el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Hechicero

**INVOCADOR**

Los Invocadores pueden llamar criaturas arcanas para que ataquen a sus enemigos.

DPV: 2**DPM: 3****DE: 8****DM: 7****HaCo:**Usar AM
Lenguaje Mágico**Equipo: PL****Habilidades:****Mente Clara**

Siempre que el Invocador descance y recupere PV y PM, obtiene Nv+1d PM extra

Nv5 - Recuperar PM

Si los PV del Invocador alcanzan una cuarta parte de su capacidad máxima debido a ataques enemigos o sus trampas, instantáneamente recupera Nv x10 PM; funciona 1 vez por día

Nv10 - Dividir PM

Act:0/AdE: El Invocador/Dur: 3 +ajuste de MEN

Al activarse *Dividir PM*, las invocaciones sólo cuestan la mitad de PM indicado; sólo funciona 1 vez por día

Al iniciar el juego eliges 3 invocaciones de Nv1 a Nv3. Al subir Nivel recibes una invocación automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

La mayoría de las Invocaciones ocurren de forma similar: cuando la activación se completa, una criatura arcaica (llámese Esper, Guardián, Eidolón, Sción, Yarhi, Avatar, etc.) aparece y ejecuta su poder, y luego desaparece. El Invocador "invoca" la esencia del Esper, mas no su presencia permanente. Algunas Invocaciones incluyen formas alternas (Shiva/Mateus) lo que generalmente no cambia los efectos de la habilidad, solamente su apariencia.

INVOCACIONES DE NIVEL 1 A NIVEL 3



Moogle

PM: 5/Act: 1/AdE: Aliados en Nv+ESP metros de radio

Criatura amigable dispuesta a ayudar a quienes lo necesiten; recupera Nv+3d PV



Goblin

MAvsDM

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 Enemigo a Nv+ESPm

Típico enemigo molesto, causa Nv+3d de daño



Bomb

MAvsDM

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 Enemigo a Nv+ESPm

Cuidado! Aparece un Bomb que se avalanza sobre el enemigo para autodestruirse; causa Nv x1d de daño de Fuego



Chocobo

PM: 15/Act: 1/Dur: Nv minutos

Aparecen Nv Chocobos dispuestos a llevar al Invocador y sus aliados lejos del campo de batalla (o hacia algún otro lugar); si los Chocobos sufren daño, desaparecen



Shiva / Mateus

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio

Shiva es la Emperatriz del Hielo, las tormentas obedecen sus palabras; Mateus es El Corrupto que ha tomado una diosa como rehén; causa Nv x2+3d de daño de Hielo



Ifrit / Belias

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio

Todo es ceniza allí donde camina el Amo de las Llamas; causa Nv x2+3d de daño de Fuego

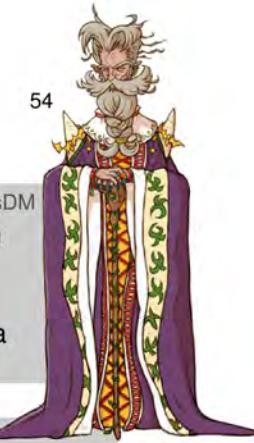


Ramuh / Adrammelech

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio

Maestro de las Tormentas, sus enemigos caen como el trigo cortado por la hoz; causa Nv x2+3d de daño de Electricidad



Titán / Hashmal

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPm radio

El Avatar del Orden ante el cual las montañas son como guijarros, cuando él se aproxima, la tierra tiembla; causa Nv x3+4d de daño de Tierra

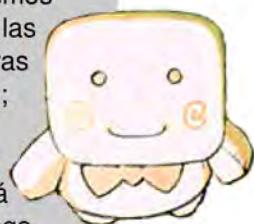


INVOCACIONES DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Whyt

PM: 35/Act: 1/Dur: Nv horas

El Invocador llama un pequeño Esper, Whyt; tiene baja estatura, enorme cabeza, cara caricaturesca y su cuerpo es de 1 color (usualmente blanco) y puede hablar; Whyt tendrá los mismos atributos del Invocador y podrá hacer todas las habilidades de éste y de sus aliados (mientras posea los objetos requeridos para hacerlas); es efectivamente otro personaje aliado controlado por el Narrador; si recibe daño y pierde todos sus PV, desaparece y no podrá ser invocado hasta pasados 7 días en el juego



Dragón de Niebla

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de Nv+ESPm distribuídos a lo largo, ancho y alto, ver texto

Causa Nv x5+3d de daño de Aire y Agua a los enemigos en el área indicada; *Ejemplo:* si el Nv+ESP del Invocador es igual a 12, puede decidir hacer el área como un cubo de 4m largo, 4m de ancho, y 4m de alto, o como un corredor de 1m x 1m x 10m



Shemhazai

MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
Sus susurros se escuchan entre el resplandor del relámpago y el rugir del trueno; causa Nv x4+6d de daño de Oscuridad



Cúchulainn

MAvsDM (x2)
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
El Impuro, su toque es veneno y muerte; causa Nv x3+2d de daño de Veneno + Veneno (p.50)



Carbuncle

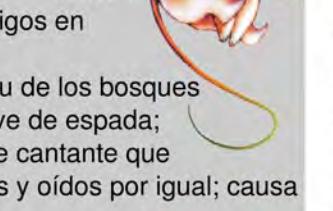
PM: 20/Act: 1/AdE: Invocador y aliados en Nv+ESPM radio
Los rayos luminosos del rubí en su frente curan todo lo que tocan; recupera Nv x2+2d PV y los beneficiados obtienen Espejo (p.77)



Sylph / Siren

MAvsDM
PM: 15/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio

Sylph es el Espíritu de los bosques a quien el viento sirve de espada; Siren es la irresistible cantante que hechiza miradas y oídos por igual; causa Silencio (p.50)



Fairy

PM: 15/Act: 1/AdE: Invocador y aliados en Nv+ESPM radio
Recupera Nv x2+4d PV



Golem

PM: 20/Act: 2/AdE: El Invocador/
Dur: Nv
Coloso de los bosques que vigila las creaciones de la Naturaleza; si el Invocador recibe daño físico causado por un enemigo (excepto trampas), no recibe daño y en cambio la mitad de tal daño se recupera como PV



Lich

MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
Causa Nv x4+5d de daño de Oscuridad



Tonberry

MAvsDM
PM: 25/Act: 1/AdE: 1 Enemigo a Nv+ESPM
Si esta Invocación impacta al enemigo lanza 1d: si es #Par causa Nv+1d de daño, pero si es #Impar causa Nv xNv; "El pasado conoce métodos para alcanzarte"



INVOCACIONES DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Chaos

MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
El Caminante de la Rueda que escribe el destino de sus enemigos en las llamas; causa Nv x3+3d de daño, pero si el enemigo es débil a algún elemento, el ataque será de tal elemento, para que cause daño doble



Cokatriz

MAvsDM (x2)
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigo en Nv+ESPM
Causa Nv x4+4d de daño de Tierra +Petrificar (p.51)



Devorador Mental

MAvsDM (x2)
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigo en Nv+ESPM
Causa Nv x3+5d de daño +Detener (p.76)



Salamandra

MAvsDM
PM: 25/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
Lagarto que vomita fuego, de gran apetito por la destrucción; causa Nv x5+6d de daño de Fuego



**Zalera**

MAvsDM (x2)

PM: 20/Act: 1/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
Serafín de la Muerte que quema sus enemigos con luz angelical; lanza 1d: con resultado de **1 y 2** causa [Nv+ESP]x5+2d de daño de Luz; resultado de **3 a 5** causa [Nv+MEN]x5+2d de daño de Electricidad; resultado de **6 a 8** causa [Nv+MEN]x3+2d de daño de Oscuridad, +*Condena* (p.71); resultado de **9 y 10** causa [Nv+MEN]x3+2d de daño de Oscuridad +*Muerte* (p.72)

Odín / Raiden

MAvsDM (x2)

PM: 25/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
Odín es el amo tirano de los Esper que parte en dos a sus enemigos; Raiden baja de los cielos y destruye con su relámpago; causa Nv x5+6d de daño de Oscuridad (Raiden causa daño de Electricidad) +*Muerte* (p.72)

**Leviatán / Famfrit**

MAvsDM

PM: 25/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
Leviatán es el antiguo Wyrm de las profundidades, de quien se dice traga olas enteras; Famfrit es la Nube Oscura que oculta los cielos; causa Nv x5+6d de daño de Agua

**Cactuar**

MAvsDM

PM: 25/Act: 3/AdE: 1 Enemigo en Nv+ESPM
Causa 100 puntos de daño; si los afectados poseen magias o equipo que reduce el daño recibido, ignorar tal ajuste; el daño tampoco se ve modificado por ajustes de MEN, ni magias que alteren el daño mágico causado (el daño siempre es 100)

**Zeromus / Diablos**

MAvsDM

PM: 25/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
Zeromus es el terrible espíritu del mal proveniente del gélido vacío; Diablos domina la gravedad a voluntad; causa Demi (p.75)

**INVOCACIONES DE NIVEL 10+****Cíclope / Éxodus**

MAvsDM

PM: 30/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
Cíclope es el gigante que estremece los cimientos de la tierra; Éxodus es el juez que hace justicia desde los cielos; causa Nv x6+7d de daño

**Gilgamesh**

MAvsDM

PM: 20/Act: 1/AdE: 1 Enemigo a Nv+ESPM
El mejor espadachín en el mundo!
Por lo menos eso dice él; lanza 1d para determinar el tipo de ataque:
1: Excalipoor, causa 1d de daño; **2-5: Masamune**, causa Nv x3+30+3d de daño; **6-9: Excalibur**, causa Nv x6+60+6d de daño; **10: Zantetsuken**, parte al enemigo en dos, causa *Muerte* (p.72)

**Asura**

PM: 30/Act: 2/AdE: Invocador y aliados en Nv+ESPM radio
Asura es la Reina de los Eidolones; el Invocador lanza 1d: **1-4: Curaga** (p.67); **5-7: Proteccioga** (p.67); **8-10: Vidaga** (p.68)



**Última**

MAvsDM

PM: 30/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+ESP+MEN metros de radio
Serafín que trae la vida y la muerte; causa (Nv+MEN x5)+5d de daño de Luz; si los afectados poseen magias que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

Bahamut

MAvsDM

PM: 30/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio
Soberano de los Dragones que vuela en las corrientes nocturnas; causa Nv x7+10d de daño; si los afectados poseen magias o accesorios que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

**Zodiark / Caballeros de la Mesa Redonda**

MAvsDM

PM: 40/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio

El Guardián de los Preceptos, ante el cual los poderosos se vuelven débiles; causa Nv x10+12d de daño, si los afectados poseen magias o accesorios que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

**LADRÓN (cazador de tesoros)**

Los Ladrones se especializan en atacar desde las sombras y obtener las pertenencias de otros.

DPV: 2**DPM: 1****DE: 9****DM: 6****HaCo:**

Usar ACCP
Usar AA
Tasar

**Equipo: PL****Habilidades:****Cuchillos, Dagas y Armas Arrojadizas**

AT+1 con este tipo de armas (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Ataque Furtivo

ATvsDE

El Ladrón obtiene AT+1 y suma Nv x2+1d al daño causado (+1d cada 5 niveles) si ataca cuerpo a cuerpo a un enemigo desprevenido (que no se encuentre en estado de alerta), o si en combate logra atacar la espalda del adversario; sólo funciona en criaturas vivas; a partir del Nv5 podrá realizar este ataque con armas arrojadizas y de disparo, aunque debe estar por lo menos a una distancia igual a Nv+AGI metros

Lanzado Rápido

ATvsDE

Hace 1 ataque extra por turno con armas arrojadizas en Nv4, Nv8, Nv12 y Nv16

Atrapar Proyectil

EV, AGI

Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv3 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvíe



Escapar

Siempre que el Ladrón huya de algún enemigo, obtiene un ajuste de MO+3

Evasión Perfecta

Una vez por día el Ladrón puede decidir evitar todo el daño recibido por 1 ataque de un enemigo, puede declarar el uso de esta habilidad después de recibir daño

Posesionar

SUE

Cuando el Ladrón busca botín en un enemigo que ha derrotado o que se ha rendido, hace un chequeo de SUE, si es exitoso obtiene SUE+1d Gil extra del enemigo

Agilidad Extrema

El Ladrón obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Alerta

El Ladrón obtiene +3 a sus chequeos de Iniciativa

Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Nv3 - Escurridizo

El Ladrón obtiene EV+1 o BM+1 al alcanzar Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc., el jugador elige si EV o BM recibe el ajuste

Cuando el Ladrón hace alguna de las acciones descritas a continuación, no recibe penalizaciones al chequeo (como si fuesen HaCo), y siempre recibe un bonificador de +1 a +5, aunque el Narrador puede elegir no revelar el bonificador al jugador:

Oído Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Ladrón estuviera alerta, puede recibir un -1 por cada 10m entre el Ladrón y la fuente del sonido, y por cada 5cm de espesor si se escucha a través de paredes

Buscar

MEN

Obtiene bonificadores en chequeos relacionados con buscar cosas en un área de AGI x MEN m cuadrados

Robar

AGI, AT

El Ladrón toma los objetos en posesión de otro, sin que el afectado se de cuenta, o puede arrebatarlos de forma agresiva; si se pretende robar sin ser notado, el Ladrón hace un chequeo de AGI, obteniendo AGI+1 por cada Nv del Ladrón y AGI-1 por cada Nv del afectado; el objeto a robar no puede estar sostenido por la mano de la víctima (como un arma); si el chequeo falla, la víctima se da cuenta del intento de robo; si se va a arrebatar algo agresivamente se hace primero un chequeo de AT (en el turno del Ladrón) sin tener en cuenta los ajustes al AT dados por armadura por parte de la víctima, y si es exitoso entonces hace el chequeo de AGI explicado antes, y si este chequeo es exitoso logra arrebatar rápidamente un objeto que el afectado lleve consigo; el objeto a robar debe ser visible, pueden arrebatarse armas manipuladas a 1 mano (dagas, espadas, mazas, etc.), accesorios como medallones, anillos, brazaletes, aretes, bolsitas con Gil, etc.

Cerrajería

AGI

El Ladrón puede abrir cerraduras de puertas, ventanas, cofres, etc., usando herramientas para tal fin; sólo se hace 1 chequeo por cerradura por día



Identificar Equipo

MEN

El Ladrón puede observar un objeto detenidamente a MEN x2 metros e identificar las siguientes características: valor promedio en Gil, AT, MA, daño causado, DE, DM, EV, BM; si falla el chequeo no podrá determinar las cifras, o serán erróneas; este chequeo hecho en secreto por el Narrador

Sigilo

AGI

El Ladrón se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Ocultación

AGI

El Ladrón se oculta en lugares donde no será visto; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Trepar

AGI

Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada, si se falla el Ladrón hace un chequeo de AGI, y si lo falla cae, pero si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar*; daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa daño = 25; si la caída es desde una altura igual o menor a Nv+AGI puede hacer un chequeo de AGI para reducir el daño a la mitad (si supera este chequeo); el Narrador puede dar ajustes al chequeo de *Trepar* de acuerdo a las condiciones favorables (una cuerda) o desfavorables (pared lisa)

Nv5 - Capturar

AT, AGI

Esta avanzada técnica permite al Ladrón atacar un enemigo (con arma cuerpo a cuerpo) y hacer un chequeo de *Robar*, realizando ambas acciones en 1 turno; requiere tener una mano libre



MAGO AZUL

Los Magos Azules son únicos en su campo pues poseen la habilidad para aprender las habilidades especiales de los enemigos y monstruos.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 8

DM: 7

HaCo:

Usar ACCP
Usar ACCM
Lenguaje Mágico

Equipo: PP

Habilidades:

Análisis

MAvsDM

PM: 1/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m

El Mago Azul obtiene la siguiente información del enemigo: Capacidad de PV y PV actuales, capacidad de PM y PM actuales, elemento al cual es débil; el afectado obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Aprendizaje

Si el Mago Azul es afectado por una Magia Azul de un enemigo, y esta magia es de su mismo Nv o menor, puede elegir "aprender" tal magia después de recibir el daño, sufrir sus efectos (y mientras permanezca consciente) o si la magia le es enseñada personalmente; al crear personaje de Nv1 usa los dados para determinar al azar 3 magias que el Mago Azul conoce del grupo de magias de Nv1 a Nv3; por lo tanto las magias azules que algunos enemigos conocen son:

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Flama

MAvsDM

PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Fuego

Bola de Nieve

MAvsDM

PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+2d de daño de Hielo

Ola PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m Causa Nv x4+2d de daño de Agua	MAvsDM	Armadura de Rayos PM: 10/Act: 0/AdE: El Mago Azul/Dur: Nv+1d El Mago es rodeado por un campo eléctrico; aquel que lo ataque cuerpo a cuerpo debe hacer un chequeo de BM, si lo falla el campo eléctrico le causa Nv x3+2d de daño de Electricidad	BM
Rayo PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m Causa Nv x4+2d de daño de Electricidad	MAvsDM		
Ráfaga PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m Causa Nv x4+2d de daño de Aire	MAvsDM	Piel de Behemoth PM: 10/Act: 1/AdE: El Mago Azul/Dur: Nv+1d La piel del Mago Azul se vuelve rocosa; cualquier daño físico recibido se reduce -Nv x5 puntos	
Estalactita PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m Causa Nv x4+2d de daño de Tierra	MAvsDM	Confusión Nv2 PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Nv+1d Causa <i>Confusión</i> (p.51) pero sólo en enemigos de Nv2, Nv4, Nv6, Nv8, etc.; enemigos ganan DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul	MAvsDM
Smog PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m Causa Nv x4+2d de daño de Veneno	MAvsDM	Venganza PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m El afectado recibe tanto daño como la capacidad de PV del Mago Azul, menos sus PV actuales	MAvsDM
Extra-G PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m Causa Nv x4+2d de daño de Gravedad	MAvsDM	Llamada Nv3 PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m Causa <i>Fuegoga</i> (p.70) pero sólo en enemigos de Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc.; enemigos de niveles que no son divisibles por 3 no son afectados	MAvsDM
Pentagrama PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m Causa Nv x4+2d de daño de Oscuridad	MAvsDM	Piedra PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a FUE x3m Una pequeña roca aparece en la mano del Mago Azul, quien la arroja al enemigo (hacer chequeo de MA vs. DE); si impacta causa 1d+ajuste por FUE puntos de daño + <i>Confusión</i> (p.51); si por pura casualidad los PV actuales del afectado son iguales a los del Mago Azul, o si hay 5 puntos de diferencia entre ambos, el daño causado se multiplica x8	MAvsDE
Destello PM: Nv x2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m Causa Nv x4+2d de daño de Luz	MAvsDM	Láser Zumbante PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m Causa Nv+2d de daño; el Mago Azul obtiene MA+10 para impactar esta magia	MAvsDM
Perla Nv? PM: 3/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m Causa (Nv+ESP)x2+1d de daño de Luz pero sólo en enemigos cuyo Nv sea múltiplo de la última cifra de los PV actuales del Mago Azul	MAvsDM		
Ruleta PM: 10/Act: 0/AdE: Todas las criaturas en Nv+10m radio, incluyendo al Mago Azul y aliados Una mano espectral va señalando todas las criaturas presentes en el AdE; el Narrador asigna un número para cada afectado y luego lanza dados para determinar quién cae víctima, luego el Mago hace chequeo de Magia y si es exitoso el desafortunado pierde todos sus PV; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul, y DM-3 por cada Nv inferior	MAvsDM		





Beta MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Explosión que causa Nv+MEN+3d de daño de Fuego y Luz

Viento Sagrado
PM: 15/Act: 0/AdE: Sólo aliados a Nv+10m
Los beneficiados recuperan tantos PV como los PV actuales del Mago Azul

Golpe Goblin MAvsDM
PM: 1/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Golpe a distancia que causa Nv+1d de daño; si el afectado tiene el mismo Nv que el Mago Azul, el daño se duplica

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Ánimo
PM: 1/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
El Mago Azul pierde todos sus PV y cae inconsciente, pero el aliado elegido recupera todos sus PV y PM y le causa *Esuna* (p.67); puede usarse sobre un aliado inconsciente (pero no muerto); las magias, habilidades o items que pudieran reanimar al Mago Azul no funcionarán hasta pasada 1 hora

Martillo Mágico MAvsDM
PM: 1/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
El enemigo impactado pierde Nv+10PM, y el Mago gana Nv+10PM; sólo funciona si el enemigo posee PM

Canción del Sapo MAvsDM
PM: 10/Act: 1/AdE: 1 criatura a Nv+10m/Dur: 1d días
Causa *Sapo* (p.52)

Muerte Nv3 MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa *Muerte* (p.72) pero sólo en enemigos de Nv3, Nv6, Nv9, Nv12, etc.

Condena MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: 1 enemigo a 20m
El afectado caerá inconsciente cuando pasen 3d turnos; sólo funciona en criaturas vivas; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago

Aqua MAvsDM
PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Magia burbujeante que causa Nv+(MEN x2)+2d de daño de Aire y Agua

Fuerza Mortal
PM: 15/Act: 0/AdE: Contacto/Dur: Nv+ajuste de MEN
El beneficiado es inmune a *Muerte* y a magias que reducen PV a cero (0)

Magia Matra MAvsDM
PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Proyectiles de energía no-elemental que causan (ESP+MEN+Nv)+3d de daño

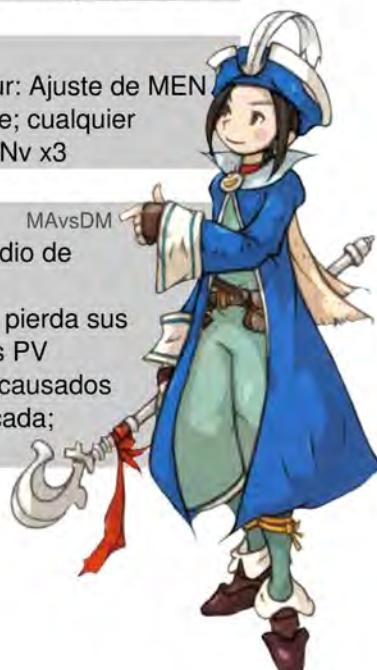
Campo de Fuerza
PM: 20/Act: 0/AdE: El Mago Azul/Dur: Nv
Cualquier daño que el Mago Azul reciba se reduce a la mitad

Despedazar Maldad MAvsDM
PM: 20/Act: 0/AdE: Enemigos en radio de Nv+10m
Sólo funciona en enemigos No-muertos; causa *Petrificarga* (p.53); cada No-muerto gana DM+2 por cada Nv mayor al Nv del Mago Azul

Tentáculo Horrendo MAvsDM
PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Un tentáculo fantasmal agarra al oponente y cada turno lo azota contra el suelo causándole FUEx3+1d de daño; sólo funciona en enemigos que pesen hasta 100kg, +10kg xNv; el afectado no podrá moverse pero puede liberarse haciendo 1 chequeo de FUE-3 en su turno; el *Tentáculo Horrendo* tiene tantos PV como el Nv del Mago Azul, DE= Nv+10 y DM= Nv+5

Aura Mágica
PM: 20/Act: 1/AdE: Mago Azul/Dur: Ajuste de MEN
La piel del Mago Azul resplandece; cualquier daño mágico recibido se reduce -Nv x3

Explotar MAvsDM
PM: 1/Act: 0/AdE: Criaturas en radio de Nv+5m
Esta explosión hace que el mago pierda sus PV (queda inconsciente), pero los PV perdidos son los puntos de daño causados a todo lo que esté en el AdE indicada; obtiene MA+5 para impactar



Mina MAvsDM
 PM: Ver/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
 Esta magia causa un daño equivalente a las 2 últimas cifras de la experiencia actual recolectada por el Mago Azul (de 00 a 99 puntos de daño); consume tantos PM como la hora del día en el juego (de 1 a 24)

Reflejar??? MAvsDM (x3)
 PM: 2d/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
 Esta magia sólo funciona en enemigos que estén protegidos por la magia *Espejo*, causándoles *Ceguera* (p.50), *Silencio* (p.50) y *Lentitud* (p.76), hacer chequeo de magia por cada efecto; enemigos ganan DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Gran Guardia
 PM: 35/Act: 0/AdE: Mago y aliados a Nv+10m/
 Dur: Nv+1d
 Los beneficiados reciben los efectos de *Protección* (p.64) y *Escudo* (p.64)

Tornado MAvsDM
 PM: 30/Act: 0/AdE: 2d enemigos a Nv+10m
 Causa Nv+ $(MEN \times 4)$ +4d de daño de Aire

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Guardia Poderosa
 PM: 40/Act: 1/AdE: Aliados a Nv+10m/Dur: Nv
 Los beneficiados adquieren *Protección* (p.64), *Escudo* (p.64), *Rapidez* (p.76) y *Regen* (p.65)

Caja de Pandora MAvsDM
 PM: 35/Act: 1/AdE: 2d enemigos a Nv+10m
 Causa Nv $x 3 + (MEN \times 2) + 3d$ de daño de Oscuridad; si los afectados poseen magias que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

Tsunami MAvsDM
 PM: 20/Act: 0/AdE: 2d enemigos a Nv+10m
 Causa Nv+ $(MEN \times 3) + 3d$ de daño de Agua

Aliento Mágico MAvsDM
 PM: 25/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
 Ataque mágico que causa Nv+1d+(ESPxSUE) de daño de Fuego, Hielo y Electricidad; si el enemigo tiene Debilidad, Resistencia, Inmunidad o Absorción a los elementos mencionados, se aplica siempre el mejor beneficio para el enemigo al daño total

Amargura MAvsDM (x6)
 PM: 30/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
 Dur: Nv+MEN
 El afectado sufre los siguientes efectos: *Ceguera* (p.50), *Sueño* (p.50), *Silencio* (p.50), *Confusión* (p.50), *Veneno* (p.50) e *Imp* (p.51); el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Ácido MAvsDM
 PM: 30/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv
 Causa Nv+5d de daño de Veneno, el afectado es debilitado y se le reduce el MO la mitad, y si recibe cualquier tipo de daño, éste se duplica; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Pez Globo MAvsDM
 PM: 35/Act: 0/AdE: 1 enemigo a 10m
 Miles de púas salen disparadas al enemigo; causa 100 puntos de daño; si el afectado posee magias o equipo que reduce el daño recibido, ignorar tal ajuste; el daño tampoco se ve modificado por ajustes de MEN, ni magias que alteren el daño mágico causado

Maldición MAvsDM
 PM: 40/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
 Causa *Demiga* (p.76)

Llamarada Sombría MAvsDM
 PM: 50/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+20m radio
 Poderosa magia que causa Nv $x 4 + (MEN \times 3) + 5d$ de daño de Fuego y Oscuridad; el Mago Azul gana MA+3 para impactar esta magia

Suspiro Angelical
 PM: 60/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
 Causa *Esuna* (p.67) y *Vidaga*, (p.68) y recupera +Nv+ $(MEN \times 3) + 3d$ PV



MAGIAS DE NIVEL 10+

Quasar MAVsDM
 PM: 30/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 10m x 10m, a Nv+20m
 Lluvia de meteoros que causa Nv x10+10d de daño; si los afectados poseen magias que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

Gran Técnica MAVsDM
 PM: 40/Act: 1/AdE: Enemigos en radio de Nv+10m
 Un triángulo de energía arcana aparece y gira, golpeando los enemigos del Mago Azul en el área indicada, causando Nv x5+(MENx5)+5d de daño; el Mago Azul obtiene MA+3 al hacer esta magia; si los afectados poseen magias que reduzcan el daño mágico recibido, ignorar tal ajuste

Degenerador MAVsDM
 PM: 40/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
 Causa Zona-X (p.78)

Desacorde MAVsDM
 PM: 45/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/
 Dur: Nv horas
 El afectado pierde 2 Niveles, lo que acarrea recalcular PV, PM, y todos los atributos que incrementen con Nv, además las habilidades que requieran cierto Nv para realizarse, pues ya no podrán hacerse; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Parálisis Galáctica MAVsDM (x3)
 PM: 50/Act: 2/AdE: Enemigos en Nv+10m radio
 Causa Detener por 1d turnos, Inmovilizar (p.50) por 2d turnos, y Sin Acción (p.50) por 3d turnos; hacer chequeo de Magia por cada efecto en los afectados, quienes obtienen DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago Azul

Nova MAVsDM
 PM: 60/Act: 3/AdE: Criaturas en Nv+100m radio
 Causa Nv x10+10d de daño; si los afectados poseen magias o accesorios que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste

Púlsar MAVsDM
 PM: 66/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 6m x 6m, a Nv+66m
 Causa Nv x6+66+6d de daño; los afectados obtienen DM-6; si Púlsar no impacta, los enemigos reciben de todas formas una sexta parte del daño total

MAGO BLANCO (clérigo, sacerdote)

Los Magos Blancos son una de las Profesiones más importantes en una aventura por la gran variedad de magias de curación y protección que poseen.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 8

DM: 7

HaCo:

Usar AM
 Lenguaje Mágico

Equipo: PL

Habilidades:



Bendición

Una vez al día el Mago Blanco puede usar Curar, Curara, Curaga o Curaya sin gastar PM

Nv3 - Sello Divino

El Mago Blanco puede aplicar automáticamente este efecto a Curar, Curara, Curaga o Curaya, causando que se doble la cantidad de PV curados; sólo funciona 3 veces x día

Nv5 - AutoRegen

Si el Mago Blanco recibe daño, puede elegir activar automáticamente en sí mismo la magia Regen; funciona 1 vez por día

Nv7 - Defensa Arcana

El Mago Blanco siempre reduce la mitad de ESP puntos a cualquier daño recibido

Nv9 - AutoVida

Si el Mago Blanco pierde todos sus PV puede levantarse inmediatamente con VIT+1d PV; funciona 1 vez por día

Al iniciar el juego eliges 3 magias de Nv1 a Nv3. Al subir Nivel recibes una magia automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

**MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3****Curar**

PM: 5/Act: 0/AdE: Mago y aliados en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Recupera Nv+ESP+1d PV

Sentir Maldad

PM: 1/Act: 0/AdE: Radio de Nv+10m/Dur: ESP
El Mago Blanco puede sentir en el AdE alguna fuente de energía maligna, de una criatura, objeto o lugar

Protección

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiario obtiene DE+1, EV+1 y reduce tantos puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos) como la mitad de ESP del Mago Blanco

Escudo

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiario obtiene DM+1, BM+1 y reduce tantos puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias y fuerzas elementales) como la mitad de ESP del Mago Blanco

Luz

PM: 5/Act: 0/AdE: Radio de ESPm/Dur: 1d xESP minutos
Crea una esfera flotante que se mueve con el Mago Blanco e ilumina en el AdE indicada

Día

MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: 3
Magia de luz, causa que el afectado reciba DE-1 y pierda 1d puntos de daño cada turno

Expulsar

MAvsDM
PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa Nv+ESP+1d de daño de Luz

Poder

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiario gana AT+2 y MA+2

Antídoto

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Veneno*

Visión

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Ceguera*

Voz

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Silencio*

Acción

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Sin Acción*

Movilizar

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Inmovilizar*

Desparalizar

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Detener*

Despertar

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Sueño*

Desodorizar

PM: 10/Act: 1/AdE: Mago y aliados en radio ESP metros/Dur: Nv xESP minutos
Los afectados dejan de producir olor, lo que los hace indetectables por criaturas que se guían usando su sentido del olfato

Velo Mágico

PM: 5/Act: 1/AdE: Mago Blanco/Dur: ESP minutos
Si el Mago Blanco es afectado por cualquier forma de ataque o distracción mientras hace alguna magia, puede hacer 2 chequeos de Concentración en lugar de uno

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Curara

PM: 10/Act: 0/AdE: Mago y aliados en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Recupera (Nv+ESP)x2+2d PV

Regen

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m/
Dur: Nv+ESP+1d
El beneficiado recupera 1d PV cada turno; si el beneficiado pierde todos sus PV, *Regen* finaliza

Vida

PM: 20/Act: 1/AdE: Contacto a 1 aliado sin PV
Esta poderosa magia puede reanimar un aliado que ha perdido todos sus PV; el beneficiado despierta con VIT+1d PV; sólo funciona si el aliado tiene -50 PV o menos, si lleva inconsciente/muerto menos de 1 hora, y si conserva su cabeza; al recibir *Vida* el beneficiado no recupera miembros perdidos

Calmar

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: 1 objetivo a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Berserk*; debe hacerse chequeo de Magia contra un objetivo involuntario

Manto Invernal

PM: 5/Act: 0/AdE: Contacto/Dur: ESP horas
El beneficiado no recibe penalizaciones dadas por frío extremo, pero no funciona en temperaturas inferiores a los -50°C

Velo Solar

PM: 5/Act: 0/AdE: Contacto/Dur: ESP horas
El beneficiado no recibe penalizaciones dadas por calor extremo, pero no funciona en temperaturas superiores a los 50°C

Protecciora

PM: 15/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado obtiene DE+2, EV+2 y reduce tantos puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos) como la puntuación de ESP del Mago Blanco



Escudora

PM: 15/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado obtiene DM+2, BM+2 y reduce tantos puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias y fuerzas elementales) como la puntuación de ESP del Mago Blanco

Protecta

PM: 20/Act: 1/AdE: Mago y aliados en ESP metros de radio/Dur: ESP
Los beneficiados obtienen DE+1, EV+1 y reducen tantos puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos) como la mitad de la puntuación de ESP del Mago Blanco

Escuda

PM: 20/Act: 1/AdE: Mago y aliados en ESP metros de radio/Dur: ESP
Los beneficiados obtienen DM+1, BM+1 y reducen tantos puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias y fuerzas elementales) como la mitad de la puntuación de ESP del Mago Blanco

Luza

PM: 10/Act: 0/AdE: Radio de ESPx2m/Dur: 2dxESP minutos
Crea una esfera flotante que se mueve con el Mago Blanco e ilumina en el AdE indicada

Diara MAvsDM
 PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio/
 Dur: 5
 Causa que los afectados reciban DE-1 y pierdan 1d de
 daño de Luz cada turno

Expulsara MAvsDM
 PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a
 Nv+10m
 Causa (Nv+ESP)x2+2d de daño de Luz

Claridad
 PM: 20/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m
 Esta magia cancela los efectos de *Confusión*

Dezombificar
 PM: 10/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
 Esta magia cancela los efectos de *Zombi*

Suavidad
 PM: 20/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
 Esta magia cancela los efectos de *Petrificar*

Perdón
 PM: 10/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
 Esta magia cancela los efectos de *Condena*

Barrocara
 PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/
 Dur: ESP
 Si los beneficiados son afectados por magias de
 Tierra, reciben sólo la mitad daño

Barvenenor
 PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/
 Dur: ESP
 Si los beneficiados son afectados por magias de
 Veneno, reciben sólo la mitad daño

Baraera
 PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/
 Dur: ESP
 Si los beneficiados son afectados por magias de Aire,
 reciben sólo la mitad daño

Baraguara
 PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/
 Dur: ESP
 Si los beneficiados son afectados por magias de Agua,
 reciben sólo la mitad daño

Bartruenor
 PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/
 Dur: ESP
 Si los beneficiados son afectados por magias de
 Electricidad, reciben sólo la mitad daño

Barfuegora
 PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/
 Dur: ESP
 Si los beneficiados son afectados por magias de
 Fuego, reciben sólo la mitad daño

Barhielora
 PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/
 Dur: ESP
 Si los beneficiados son afectados por magias de
 Hielo, reciben sólo la mitad daño

Bargravedara
 PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/
 Dur: ESP
 Si los beneficiados son afectados por magias de
 Gravedad, reciben sólo la mitad daño

Barsombrara
 PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/
 Dur: ESP
 Si los beneficiados son afectados por magias de
 Oscuridad, reciben sólo la mitad daño

Barluzora
 PM: 5/Act: 1/AdE: Mago y aliados a Nv+10m radio/
 Dur: ESP
 Si los beneficiados son afectados por magias de Luz,
 reciben sólo la mitad daño (las magias de *Curar*,
Curara, *Curaga* y *Curaya* son magias de Luz)



EvaPlus

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: Nv xESP minutos
El beneficiado obtiene EV+3

BloMaPlus

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: Nv xESP minutos
El beneficiado obtiene BM+3

Desonorizar

PM: 10/Act: 1/AdE: Mago y aliados en radio de ESP metros/Dur: Nv xESP minutos
Los afectados no emiten ruido alguno, lo que los hace indetectables por criaturas que se guían usando su audición

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9**Curaga**

PM: 15/Act: 1/AdE: Mago y aliados en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Recupera (Nv+ESP)x3+3d PV

Vidara

PM: 40/Act: 2/AdE: Contacto a 1 aliado sin PV
Esta poderosa magia puede reanimar un aliado que ha perdido todos sus PV; el beneficiado despierta con VIT+2d PV; sólo funciona si el aliado tiene -100 PV o menos, si lleva inconsciente menos de 1 día, y si conserva su cabeza, aunque al recibir *Vida* el beneficiado no recupera miembros perdidos

Muro

PM: 10/Act: 2/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado recibe los efectos de *Protección* y *Escudo*

Desvisualizar

PM: 20/Act: 1/AdE: Mago y aliados en radio de ESP metros/Dur: Nv xESP minutos
Los beneficiados dejan de ser visibles, lo que los hace indetectables por criaturas que se guían usando su visión; el beneficiado gana AT+5, DE+5, MA+2, DM+4; cualquier magia que impacte o afecte al beneficiado cancela los efectos de *Desvisualizar*

Expulsaga

PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+ESP)x3+3d de daño de Luz

Luzaga

PM: 15/Act: 1/AdE: Radio de (Nv+10)x3m/Dur: 3dxESP minutos
Crea una esfera flotante que se mueve con el Mago Blanco e ilumina en el AdE indicada

Esuna

PM: 20/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m
Esta magia cancela los efectos de *Ceguera*, *Confusión*, *Petrificar*, *Silencio*, *Sin Acción*, *Inmovilizar*, *Sueño* y *Veneno*

Diaga

MAvsDM
PM: 25/Act: 0/AdE: Enemigos en Nv+ESPM radio/
Dur: 5
Magia de luz, causa que los afectados reciban DE-2 y pierdan 2d cada turno

Dispel

MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: Criaturas en área de 2m x 2m a Nv+10m, o área con efecto mágico, o 1 objeto a Nv+10m
Esta magia cancela 1 efecto mágico a elección del Mago en una criatura, objeto o área; si se usa contra un objeto mágico, éste pierde sus propiedades mágicas, pero vuelve a la normalidad en 1d turnos

Proteccioga

PM: 25/Act: 2/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado obtiene DE+3, EV+3 y reduce tantos puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos) como la puntuación de ESP+5 del Mago Blanco



Escudoga

PM: 25/Act: 2/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP
El beneficiado obtiene DM+3, BM+3 y reduce tantos puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias y fuerzas elementales) como la puntuación de ESP+5 del Mago Blanco

Protecta II

PM: 25/Act: 1/AdE: Mago y aliados en ESP metros de radio/Dur: ESP

Los beneficiados obtienen DE+2, EV+2 y reducen tantos puntos al daño físico recibido (daño causado por armas y objetos físicos) como la puntuación de ESP del Mago Blanco

Escuda II

PM: 25/Act: 1/AdE: Mago y aliados en ESP metros de radio/Dur: ESP

Los beneficiados obtienen DM+2, BM+2 y reducen tantos puntos al daño mágico recibido (daño causado por magias y fuerzas elementales) como la puntuación de ESP del Mago Blanco

Reanimar

PM: 25/Act: 1/AdE: 1 aliado a Nv+10m/Dur: ESP

Si el beneficiado pierde todos sus PV, puede levantarse inmediatamente con VIT+1d PV



MAGIAS DE NIVEL 10+

Curaya

PM: 20/Act: 1/AdE: Mago y aliados en área de 3m x 3m, a Nv+10m

Recupera (Nv+ESP)x4+4d PV

Regen II

PM: 20/Act: 2/AdE: 1 aliado a Nv+10m/

Dur: Nv+ESP+1d

El beneficiado recupera 2d PV cada turno; si el beneficiado pierde todos sus PV, *Regen II* finaliza

Antimagia

PM: 50/Act: 1/AdE: Radio de 3m alrededor del Mago Blanco/Dur: ESP

El Mago Blanco crea un domo de energía a su alrededor; todo aquello que esté en el domo y que entre, pierde sus propiedades mágicas, aunque los objetos y criaturas recuperan el estado mágico (benéfico o perjudicial) al salir del AdE; **ninguna** magia puede afectar el área cubierta por el domo de energía, o los objetos y/o criaturas que allí se se encuentren, ni siquiera aquellas que indican que dicen “*si los afectados poseen magias que reduzcan el daño recibido, ignorar tal ajuste*”

Vidaga

PM: 60/Act: 3/AdE: Contacto a 1 aliado sin PV

Esta poderosa magia puede reanimar un aliado que ha perdido todos sus PV; el beneficiado despierta con VITx3+3d PV; sólo funciona si el aliado lleva inconsciente menos de 1 semana y si conserva su cabeza; al recibir *Vida* el beneficiado recupera el 100% de su cuerpo

Sagrada

MAvsDM

PM: 50/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m

Causa (Nv+ESP)x3+10d PV de daño de Luz



MAGO NEGRO

Los Magos Negros son una de las Profesiones más importantes en una aventura por la gran variedad de magias de ataque que poseen.

DPV: 2



DPM: 3

DE: 8

DM: 7

HaCo:

Usar AM

Lenguaje Mágico

Equipo: PL

Habilidades:

Fuente de Maná

Una vez al día el Mago Negro podrá lanzar 1 magia de su elección sin gastar PM

Mente Clara

Siempre que el Mago Negro descance y recupere PV y PM, obtiene Nv+1d PM extra

Nv4 - Sello Arcano

El Mago Negro puede activar esta habilidad automáticamente mientras lanza una magia, haciendo que su chequeo para impactar magia gane MA+(Nv) y cause doble daño; sólo funciona 1 vez por día

Nv8 - Contramagia

Si el Mago Negro es afectado por una magia lanzada por un enemigo, y el Mago conoce esa magia, puede contrarrestar instantáneamente con la misma magia al enemigo que le afectó, incluso si el Mago perdió todos sus PV debido a tal magia; sólo funciona si la magia a contrarrestar tiene Act: 0 o Act: 1; la magia lanzada así consume PM normalmente, es lanzada automáticamente (Act: 0) y afecta al atacante que lanzó la primer magia; sólo funciona 3 veces por día

Al iniciar el juego eliges 3 magias de Nv1 a Nv3. Al subir Nivel recibes una automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Fuego

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa Nv+MEN+1d de daño de Fuego

Hielo

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa Nv+MEN+1d de daño de Hielo

Trueno

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa Nv+MEN+1d de daño de Electricidad

Aero

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa Nv+MEN+2d de daño de Aire, excepto al Mago Negro

Veneno

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Causa 1d de daño de Veneno cada turno; el enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Sismo

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa Nv+MEN+2d de daño de Tierra a los afectados que estén tocando la superficie afectada, excepto al Mago Negro; sólo funciona sobre el suelo natural o suelo de roca

Espinillas Ardientes

BM

PM: 10/Act: 0/AdE: El Mago Negro/Dur: MEN
Espinillas de fuego mágico cubren al Mago Negro, cualquier criatura a 1m del Mago debe hacer un chequeo de BM, y si lo falla recibe Nv+1d de daño de fuego (si la víctima supera el chequeo de BM, recibe Nv puntos de daño)

Agua

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa Nv+MEN+1d de daño de Agua

Extra-G

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x2+2d de daño de Gravedad

MAvsDM

Ósmosis

PM: 1/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Absorbe Nv+2d PM de los PM actuales del afectado; no funciona en enemigos sin PM

MAvsDM

Drenar

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Absorbe Nv+2d PV de los PV actuales del afectado; no funciona en enemigos no-muertos, espantos o golems

MAvsDM

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6
Fuegora

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Fuego

MAvsDM

Hielora

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Hielo

MAvsDM

Truenora

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Electricidad

MAvsDM

Aerora

PM: 30/Act: 2/
AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x2+4d de daño de Aire, excepto al Mago Negro

MAvsDM


Venenora

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Causa 2d de daño de Veneno cada turno; el afectado obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

MAvsDM

Espinas Gélidas

PM: 15/Act: 0/AdE: El Mago Negro/Dur: MEN
Espinillas de hielo mágico cubren al Mago Negro, cualquier criatura a 1m del Mago debe hacer un chequeo de BM, y si lo falla recibe Nv+2d de daño de hielo (si la víctima supera el chequeo de BM, recibe Nv puntos de daño)

BM

Sismora

PM: 30/Act: 2/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x2+5d de daño de Tierra a los afectados que estén tocando la superficie afectada, excepto al Mago Negro; sólo funciona sobre el suelo natural o suelo de roca

MAvsDM

Aguara

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Agua

MAvsDM

Sombra

PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Oscuridad

MAvsDM

Perla

PM: 10/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x2+2d de daño de Luz

MAvsDM

Kilo-G

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x4+4d de daño de Gravedad

MAvsDM

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Fuegoga

MAvsDM

PM: 15/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x3+3d de daño de Fuego

Hieloga

MAvsDM

PM: 15/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x3+3d de daño de Hielo

Truenoga

MAvsDM

PM: 15/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x3+3d de daño de Electricidad

Aguaga

MAvsDM

PM: 15/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x3+3d de daño de Agua

Derretir

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: la mitad del Nv
Magia de fuego que causa Nv+MEN+1d y reduce la FUE, AGI y VIT de la víctima a 1 para chequeos de atributo y puntuaciones de atributos secundarios (por ejemplo, MO=AGI, por lo tanto, MO=1), además la víctima recibe doble daño bajo los efectos de *Derretir*, y las magias de curación sólo le recuperan la mitad de la cantidad indicada; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Aeroga

MAvsDM

PM: 45/Act: 3/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x3+6d de daño de Aire, excepto al Mago Negro

Sismoga

MAvsDM

PM: 60/Act: 3/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x3+7d de daño de Tierra a los afectados que estén tocando la superficie afectada, excepto al Mago Negro; sólo funciona sobre el suelo natural o suelo de roca

Mega-G

MAvsDM

PM: 15/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x6+6d de daño de Gravedad

Venenoga

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Causa 3d de daño de Veneno cada turno; el enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Sapo

MAvsDM

PM: 20/Act: 1/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/
Dur: Permanente

El afectado se transforma en un sapo de unos 25cm, esto le impide atacar y lanzar cualquier magia pues no puede hablar (excepto la magia *Sapo*, que si la conoce sí la puede usar); además cualquier daño que reciba se multiplica x2; si el afectado recibe otra magia *Sapo*, sus efectos se cancelan; todo el equipo del afectado desaparece, por lo que los ajustes otorgados por sus objetos ya no cuentan; su equipo reaparece cuando los efectos de esta magia se cancelan; el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Espinas Relampagueantes

BM

PM: 20/Act: 0/AdE: El Mago Negro/Dur: MEN
Espinillas de electricidad mágica cubren al Mago Negro, cualquier criatura a 1m del Mago debe hacer un chequeo de BM, y si lo falla recibe Nv+3d de daño de electricidad (si la víctima supera el chequeo de BM, recibe Nv puntos de daño)

Condena

MAvsDM

PM: 20/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
El afectado caerá inconsciente cuando pasen 3d turnos; sólo funciona en criaturas vivas; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Sombrara

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Oscuridad



Perlara

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Luz



MAGIAS DE NIVEL 10+

Fuegoya MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Fuego

Hieloya MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Hielo

Truenoya MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Electricidad

Aeroya MAvsDM
PM: 45/Act: 3/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x4+8d de daño de Aire, excepto al Mago Negro

Venenoya MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Nv+1d
Causa 4d de daño de Veneno cada turno; el enemigo obtiene DM+2 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro

Sismoya MAvsDM
PM: 80/Act: 3/AdE: Todo en área de 5m x 5m, a Nv+20m
Causa (Nv+MEN)x4+9d de daño de Tierra a los afectados que estén tocando la superficie afectada, excepto al Mago Negro; sólo funciona sobre el suelo natural o suelo de roca

Aguaya MAvsDM
PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x4+4d de daño de Agua

Sombraya MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 4m x 4m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x5+5d de daño de Oscuridad

Perlaya MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m
Causa (Nv+MEN)x5+5d de daño de Luz

Giga-G MAvsDM
PM: 30/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x8+8d de daño de Gravedad

Muerte MAvsDM
PM: 30/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
El afectado pierde todos sus PV y cae muerto al instante; la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago Negro; sólo funciona en criaturas vivas

Última MAvsDM
PM: 50/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+10m
Magia no-elemental que causa (Nv+MEN) x5+10d de daño; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes



MAGO ROJO

Los Magos Rojos son una de las Profesiones más versátiles en el juego pues pueden usar casi todas las magias del Mago Blanco y Mago Negro, además de ser adeptos con las armas.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 9

DM: 6

HaCo:

- Usar ACCP
- Usar ACCM
- Usar AM
- Lenguaje Mágico

Equipo: PL

Habilidades:

Encadenar Magia

Dur: 3, +1 en Nv5, Nv10, etc.

Una vez al día el Mago Rojo puede reducir a cero la Activación de cualquier magia que vaya a lanzar durante el tiempo indicado

Mente Clara

Siempre que el Mago Rojo descance y recupere PV y PM, obtiene Nv+1d PM extra

Nv3 - Resistir Petrificación

El Mago Rojo siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que petrifiquen

Nv6 - Escudo de Maná

Si el Mago Rojo recibe daño, puede decidir reducir sus PM en lugar de sus PV

Nv7 - Ataque Extra

ATvsDE

El Mago Rojo puede hacer 2 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv14 - Ataque Extra

ATvsDE

El Mago Rojo puede hacer 3 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)



Al iniciar el juego eliges 4 magias de Nv1 a Nv3. Al subir Nivel recibes una automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Curar	Fuego
Sentir Maldad	Hielo
Protección	Trueno
Escudo	Aero
Luz	Veneno
Día	Sismo
Expulsar	Espinas Ardientes
Poder	Agua
Antídoto	Extra-G
Visión	Ósmosis
Voz	Drenar
Acción	Movilizar
Desparalizar	Despertar
Desorodizar	Velo Mágico

Empiedra

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv

El daño causado con armas es considerado daño elemental de Tierra, y se incrementa Nv+1d

Enaero

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv

El daño causado con armas es considerado daño elemental de Aire, y se incrementa Nv+1d

Enfuego

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv

El daño causado con armas es considerado daño elemental de Fuego, y se incrementa Nv+1d

Enagua

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv

El daño causado con armas es considerado daño elemental de Agua, y se incrementa Nv+1d



MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Curara	Baraguara
Regen	Bartruenorá
Vida	Barfuegorá
Calmar	Barhielora
Manto Invernal	Bargravedara
Velo Solar	Barsombrara
Protecciora	Barluzora
Escudora	EvaPlus
Protecta	BloMaPlus
Escuda	Desonorizar
Luza	Fuegorá
Diara	Hielora
Expulsara	Truenora
Claridad	Aerora
Dezombificar	Venenora
Suavidad	Espinás Gélidas
Perdón	Sismora
Barrocara	Aguara
Barvenenora	Sombra
Baraera	Perla
Kilo-G	

Entrueno

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Electricidad, y se incrementa Nv+1d

Enhielo

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Hielo, y se incrementa Nv+1d

Enveneno

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Veneno, y se incrementa Nv+1d

Engravedad

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Gravedad, y se incrementa Nv+1d

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Curaga	Fuegoga
Vidara	Hieloga
Muro	Truenoga
Desvisualizar	Contramagia
Expulsaga	Derretir
Luzaga	Aeroga
Esuna	Venenoga
Diaga	Sapo
Dispel	Condena
Proteccioga	Sismoga
Escudoga	Aguaga
Protecta II	Sombrara
Escuda II	Perlara
Reanimar	Mega-G
Espinás Relampagueantes	

Ensombra

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Oscuridad, y se incrementa Nv+1d

Enperla

PM: 10/Act: 0/AdE: Arma que el Mago Rojo posea en sus manos/Dur: Nv
El daño causado con armas es considerado daño elemental de Luz, y se incrementa Nv+1d

MAGIAS DE NIVEL 10+

Curaya	Fuegoya
Regen II	Hieloya
Antimagia	Truenoya
Vidaga	Aeroya
Sagrada	Venenoya
Aguaya	Sismoya
Sombraya	Perlaya
Giga-G	Muerte
Última	



MAGO DEL TIEMPO

Los Magos del Tiempo poseen una capacidad sin igual para alterar el tiempo y el espacio, siendo sus magias de las más indispensables en un grupo de aventureros.

DPV: 2

DPM: 3

DE: 8

DM: 7

HaCo:

Usar AM

Lenguaje Mágico

Equipo: PL

Habilidades:



Ubicación

El Mago del Tiempo siempre sabe con exactitud que hora es, donde están los 4 puntos cardinales, y también sabe en qué dirección se encuentran los lugares donde ha estado previamente

Mente Clara

Siempre que el Mago del Tiempo descance y recupere PV y PM, obtiene Nv+1d PM extra

Nv2 - Resistir Tiempo

El Mago del Tiempo siempre gana DM+3 y BM+3 contra Magia del Tiempo lanzada por enemigos

Nv3 - Cambiar Destino

El Mago del Tiempo podrá lanzar de nuevo los dados al hacer cualquier tipo de chequeo (de FUE, de AT, de MA, de EV, de daño, etc.) y elige el mejor resultado; sólo funciona 1 vez por día

Nv4 - Activación Veloz

El Mago del Tiempo puede reducir la Activación a cero para una de sus magias, 1 vez por día

Nv5 - Escudo de Maná

Si el Mago del Tiempo recibe daño, puede decidir reducir sus PM en lugar de sus PV



Nv6 - Levitar

El Mago del Tiempo podrá usar a voluntad su magia de *Flotar* sobre sí mismo sin consumir PM, con Act:0 y con Duración indefinida

Nv7 - Teleport

En lugar de moverse en su turno durante un combate, el Mago del Tiempo podrá teletransportarse a voluntad (con sus pertenencias) a cualquier punto en su rango de visión en un radio de MEN x2m; esta habilidad reemplaza su Movimiento, por lo que no es afectado por terreno difícil

Nv8 - Contramagia

Si el Mago del Tiempo es afectado por una magia lanzada por un enemigo, y el Mago conoce esa magia, puede contrarrestar instantáneamente con la misma magia al enemigo que le afectó, incluso si el Mago perdió todos sus PV debido a tal magia; sólo funciona si la magia a contrarrestar tiene Act: 0 o Act: 1; la magia lanzada así consume PM normalmente, es lanzada automáticamente (Act: 0) y afecta al atacante que lanzó la primer magia; sólo funciona 3 veces por día

Nv9 - Aceleración Crítica

Si el Mago del Tiempo recibe daño por un ataque enemigo que reduzca sus PV a una quinta parte de su capacidad total o menos, automáticamente activa *Aceleración* sobre sí mismo si conoce la magia (no consume PM) y en su turno puede elegir hacer cualquier otra magia ganando -2 a la Activación

Nv10 - Volar

PM: 10/Act: 1/AdE: El Mago del Tiempo/Dur: Nv x2
El Mago ahora puede moverse por los aires; MO x2

Al iniciar el juego eliges 3 magias de Nv1 a Nv3. Al subir Nv recibes una magia del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran.

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Sin Acción

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc. El afectado puede moverse libremente, pero ésa es la **única** acción permitida, ni siquiera podrá hablar; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago

Demi

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m

Magia de Gravedad que causa que el afectado pierda una cuarta parte de sus PV actuales; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo

Lentitud

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc. El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; su MO se reduce a la mitad, AT-2, DE-2, EV-2, MA-2, DM-2, BM-2, iniciativa -3, y la Activación de magias o habilidades con Act: 1 ó mayor se incrementa +1: el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa

Rapidez

PM: 10/Act: 1/AdE: Aliados en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc. El beneficiado se vuelve más rápido de lo normal, bonificando sus movimientos; gana MO x1.5 (es decir, más la mitad, ignorar decimales), AT+2, DE+2, EV+2, MA+2, DM+2, BM+2, iniciativa +3, y la Activación de magias o habilidades con Act: 1 ó mayor se reduce -1 turno; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa

Inmovilizar

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc. El afectado puede hacer CUALQUIER acción EXCEPTO moverse, como si sus pies se hubiesen pegado al suelo; en criaturas voladoras esta magia les evita desplazarse de un lugar a otro, por lo que permanecen volando en un mismo sitio; el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Mago

Caja Dimensional

PM: 1/Act: 1/AdE: a 1m del Mago del Tiempo
El Mago hace aparecer una caja de 1m x 1m x 1m donde puede guardar cualquier objeto; la *Caja Dimensional* debe aparecer en un lugar con suficiente espacio para que se materialice, y levita siempre al lado del Mago del Tiempo; no necesita usar palabras para hacer esta magia; la caja está hecha de un material parecido a la madera, puede resistir hasta 50 puntos de daño; si se guarda cualquier tipo de criatura, la caja no podrá desaparecer; si la caja es destruida no aparecerá hasta pasados 7 días

Flotar

PM: 10/Act: 1/AdE: Aliados en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv 4, 8, 12, etc. El afectado levita a 50cm del suelo, lo que le permite evitar los efectos de magias como *Sismo*; vientos fuertes pueden arrastrar al personaje; permite evitar el daño por caídas desde 5m o menos; sólo se flota sobre suelo firme; sólo funciona en objetos y criaturas que pesen 90+(Nv x10)kg

Extra-G

MAvsDM

PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x2+2d de daño de Gravedad

MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6**Detener**

MAvsDM

PM: 15/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv4, Nv8, Nv12, etc. El afectado queda paralizado completamente, aunque puede respirar y pensar; ataques contra un blanco paralizado golpean automáticamente; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo

Escanear

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Esta magia permite al Mago conocer a qué elementos es débil el enemigo, además de revelar su capacidad de PV y PM, y su cantidad actual de PV y PM; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo



**Espejo**

PM: 15/Act: 2/AdE: 1 aliado a Nv+10m/

Dur: Ajuste por MEN, +1 en Nv4, Nv8, Nv12, etc.

El beneficiado devolverá automáticamente al lanzador cualquier magia que le sea lanzada, pero sólo si el lanzador tiene 3 Nv o menos que el Mago del Tiempo

Demiga

MAvsDM

PM: 25/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m

Poderosa magia de Gravedad que causa que el afectado pierda la mitad (50%) de sus PV actuales; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago

Lentitudga

MAvsDM

PM: 20/Act: 2/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN +1 en Nv 7, 10, 13, etc. El afectado se vuelve más lento de lo normal, penalizando sus movimientos; obtiene MO igual a una cuarta parte, AT-4, DE-4, EV-4, MA-4, DM-4, BM-4, iniciativa -6, y la Activación de magias o habilidades se dobla, además todas las acciones instantáneas (de Act:0) como atacar, etc., ahora tienen Act: 1; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa

Rapidezga

PM: 20/Act: 2/AdE: Aliados en área de 2m x 2m, a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN +1 en Nv 7, 10, 13, etc. El beneficiado se vuelve más rápido de lo normal, bonificando sus movimientos; obtiene MO x2, AT+4, DE+4, EV+4, MA+4, DM+4, BM+4, iniciativa +6, la Activación de magias o habilidades con Act: 1 ó mayor se reduce -1 turnos, y todas las acciones instantáneas (de Act: 0) como atacar, ciertas habilidades y magias, etc., ahora pueden hacerse 2 veces por turno; una magia de *Lentitud* puede cancelar los efectos de una magia de *Rapidez*, y viceversa

Viajar al Pasado

PM: 30/Act: 3/AdE: El Mago del Tiempo/Dur: Nv Con esta magia el Mago del Tiempo puede viajar al pasado del lugar exacto donde se encuentre; puede retroceder hasta MEN días durante los turnos indicados y presenciar los eventos que ocurrieron en esa área; puede moverse como guste, pero no puede interactuar con absolutamente nada, como si fuese un fantasma; una vez se encuentre en el pasado puede hacer pasar el tiempo tan rápido como guste hasta el instante en que ejecutó *Viajar al Pasado*

Kilo-G

MAvsDM

PM: 10/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m

Causa Nv x4+4d de daño de Gravedad

MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9**Desvanecer**

PM: 20/Act: 1/AdE: Mago y aliados en radio de MEN metros/Dur: Nv xMEN minutos

Los beneficiados dejan de ser visibles, lo que los hace indetectables por criaturas que se guían usando su visión; el beneficiado gana AT+5, DE+5, MA+2, DM+4; cualquier magia que impacte o afecte al beneficiado cancela los efectos de *Desvanecer*

Mega-G

MAvsDM

PM: 15/Act: 2/AdE: 1 enemigo a Nv+10m

Causa Nv x6+6d de daño de Gravedad



Cambiar el Futuro

PM: 50/Act: 0/AdE: Mago y aliados en radio de MEN metros

Con esta magia el Mago del Tiempo puede retroceder todas las acciones ocurridas hasta su turno anterior, lo que permite evitar resultados desastrosos ocurridos durante el turno pasado, o al menos tener una oportunidad más para obtener otros resultados; sólo se puede retroceder hasta el turno inmediatamente anterior del Mago del Tiempo; sólo el Mago y sus aliados conservan la memoria del futuro sucedido, aunque los personajes son libres de hacer cualquier otra acción diferente

Aceleración

PM: 25/Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv+10m

El Mago del Tiempo lanza esta magia sobre un aliado que esté en el proceso de activar una habilidad o magia, causando que la Activación para el aliado se reduzca -2 turnos; si esto causa que la Activación se reduzca a cero, el aliado instantáneamente ejecuta su habilidad o magia aunque no sea su turno; no funciona sobre el Mago del Tiempo

Mini

MAvsDM

PM: 20/Act: 2/AdE: 1 objetivo a Nv+10m/Dur: Ajuste por MEN +1 en Nv10, Nv13, Nv16, etc.

El afectado y sus pertenencias se reducen a 25% de su tamaño, lo que le penaliza con MO igual a una cuarta parte, cualquier daño que cause con armas se reduce a tan sólo una cuarta parte, cualquier daño que reciba se duplica, aunque obtiene AT+1, DE+1, MA+1, DM+1; si el afectado recibe otra magia *Mini*, sus efectos se cancelan; el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago

Zona-X / Hoyo Negro

MAvsDM

PM: 30/Act: 3/AdE: 1d enemigos a Nv+10m

Un portal oscuro se abre y se traga al afectado, transportándolo a otra dimensión (o quizás destruyéndolo completamente); la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo



MAGIAS DE NIVEL 10+

Teleportga

MAvsDM

PM: 50/Act: 5/AdE: Mago y/o MEN aliados o enemigos en radio de MEN metros, a MEN x10km
El Mago del Tiempo y sus aliados o enemigos podrán teletransportarse a cualquier punto que el Mago haya visto antes, pero sólo en un radio de MEN x10km; los enemigos pueden resistir ser teleportados, obtienen DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo; también puede teleportar materia inanimada, tantos kilos como su MEN x100



Giga-G

MAvsDM

PM: 30/Act: 3/AdE: 1 enemigo a Nv+10m
Causa Nv x8+8d de daño de Gravedad

Meteoro

MAvsDM

PM: 50/Act: 3/AdE: Enemigos en área de 10m x 10m, a Nv+10m

Causa (Nv+MEN) x5+10d de daño; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes

Parálisis Galáctica

MAvsDM (x3)

PM: 50/Act: 3/AdE: Enemigos en Nv+10m radio

Esta magia causa *Detener* por 1d turnos, *Inmovilizar* (p.50) por 2d turnos, y *Sin Acción* (p.50) por 3d turnos; hacer chequeo de Magia por cada efecto en cada afectado, quienes obtienen DM+4 por cada Nv superior al Nv del Mago del Tiempo

MERCENARIO

Los Mercenarios son guerreros entrenados por prestigiosas academias para defender sus intereses.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 5

HaCo:

Elegir 2 de las siguientes:

Usar ACCP

Usar ACCM

Usar ACCG

Usar AA

Usar AP

Usar AF

Equipo: PP/E

Habilidades:

Gunblades (*ganbleids*)

AT+1 cuando usa estas armas (AT+2 en Nv4, AT+3 en Nv8, AT+4 en Nv12, etc.)



Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Límite

ATvsDE

Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado

El *Límite* es un ataque espectacular que concentra todo el poder del Mercenario para causar enorme daño si impacta (AT+5, daño x5); para hacer este ataque el Mercenario debe acumular *Puntos de Límite*; estos puntos los gana al recibir daño causado por ataques enemigos, y cuando estos puntos son iguales a la capacidad de PV del Mercenario, puede ejecutar el *Límite* (al usarse los *Puntos de Límite* se borran, si se ha alcanzado el máximo de *Puntos de Límite*, no se siguen sumando)

Empuje

ATvsDE

Si impacta un golpe sin armas (puño, patada) causa Nv+1d y desplaza al enemigo cierta cantidad de metros igual a Nv+1 -Nv del enemigo

Atraer

MAvsDM

PM: 1/Act: 0/AdE: 1 criatura a Nv+10m
Esta magia permite al Mercenario atraer esencia mágica del objetivo, absorbiéndola; esta esencia es una magia que el objetivo sabe, generalmente de Nv igual al Mercenario; si el objetivo no sabe magias es posible atraer una magia dependiendo de su propia naturaleza mágica y su Nv (por ejemplo, si el Mercenario *atrae* magia de un Bomb [enemigo de fuego] absorberá *Fuego*, *Fuegora*, *Fuegoga* o *Fuegoya*, dependiendo del Nv del Mercenario y el Nv del Bomb); el Mercenario puede lanzar la magia absorbida cuando desee, como si fuese un mago, pero al lanzarla la olvida, por lo que el Mercenario debe llevar un listado de las magias que absorbe; el Mercenario lanza las magias absorbidas normalmente con sus valores de PM, Activación, Área de Efecto y Duración; si ha atraído una magia de un enemigo de Nv superior, sólo atraerá magias de su propio Nv (por ejemplo, si atrae magia de un enemigo de Nv7, y el Mercenario tiene Nv4, la magia absorbida no puede ser mayor al Nv del Mercenario, en este caso mayores a Nv4); las magias atraídas permanecen en la memoria del Mercenario indefinidamente; las magias atraídas son decididas por el Narrador, quien puede decidir que el objetivo en que se intenta *Atraer* no posee suficiente naturaleza mágica y por lo tanto no hay magia que se le pueda extraer



Provocar

MAvsDM

PM: 0/Act: 0/AdE: 1 enemigo que pueda ver al Mercenario/Dur: Nv+1, -Nv del enemigo
 El Mercenario hace una señal de manos, grita algo obsceno o hace algo para llamar la atención de 1 enemigo para provocarlo; el Mercenario hace chequeo para impactar magia y le suma el ajuste por ESP: si este total es mayor o igual a la DM+Nv del enemigo, éste concentrará todos sus ataques sólo contra el Mercenario, quien obtiene AT+1 contra el enemigo provocado (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Nv4 - Renzokuken

ATvsDE

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
 Este ataque causa [daño del arma+Nv] x2

Nv5 - Ataque Extra

ATvsDE

El Mercenario puede hacer 2 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv8 - Renzokuken-ni

ATvsDE

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
 Este ataque causa [daño del arma+Nv] x3

Nv10 - Ataque Extra

ATvsDE

El Mercenario puede hacer 3 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv12 - Renzokuken-san

ATvsDE

PM: 15/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
 Este ataque causa [daño del arma+Nv] x4

Nv15 - Ataque Extra

ATvsDE

El Mercenario puede hacer 4 ataques normales por turno (no puede usar habilidades especiales)

Nv16 - Renzokuken-yon

ATvsDE

PM: 20/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
 Este ataque causa [daño del arma+Nv] x5

MONJE

Los Monjes son poderosos peleadores cuerpo a cuerpo, gracias a sus Artes Marciales que les permiten causar daño increíble y ayudar a sus aliados.

DPV: 3**DPM: 1****DE: 10****DM: 6****HaCo:**

Correr
 Saltar
 Nadar

Equipo: PL**Habilidades:**

Al subir Nivel recibes una habilidad automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros monjes, sean maestros o enemigos, y a través del entrenamiento diario y la meditación (con aprobación del Narrador)

ARTES MARCIALES DE NIVEL 1 A NIVEL 3**Estilo de Combate**

ATvsDE

(Kung fu, karate, jiu jitsu, wing chun, hapkido, aikido, taekwondo, muay thai, capoeira, etc.)

Puede hacer 2 ataques normales por turno, pero sólo con puños, patadas, cabezazos, codos, rodillas, etc. causando 2d de daño con cada golpe que pueden dirigirse a distintos enemigos si están adyacentes al Monje (1m de distancia); sólo se pueden usar ataques normales al atacar varias veces por turno

Ciclón

ATvsDE

PM: 5/Act: 0/AdE: Enemigos adyacentes (a 1m)
 Este ataque causa Nv x2+3d de daño a los enemigos que estén a 1m del Monje

Purificación

PM: 5/Act: 0/AdE: El Monje

Esta habilidad cancela los efectos de *Ceguera*, *Silencio*, *Inmovilizar*, *Petrificar*, *Intimidar* y *Veneno*



Agilidad Extrema

El Monje obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Combo

ATvsDE

PM: Nv x2/Act: 0/AdE: Enemigo golpeado
El Monje hace el doble de ataques normales contra 1 enemigo

Evadir

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+3 y EV+2, puede caminar lentamente (MO a la mitad por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Evadir* termina las bonificaciones

Fuerza Ki

Si el Monje causa daño al enemigo con cualquiera de sus ataques, múltiples o individuales, le desplaza cierta cantidad de metros igual a Nv+1 -Nv del enemigo al finalizar sus ataques

ARTES MARCIALES DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Estilo de Combate Mejorado

ATvsDE

Puede hacer 3 ataques normales por turno, pero sólo con puños, patadas, cabezazos, codos, etc. causando 2d de daño con cada golpe que pueden dirigirse a distintos enemigos si están cerca al Monje (2m de distancia); sólo se pueden usar ataques normales al atacar varias veces por turno

Enfocar

Act: 0/AdE: El Monje

Cada turno que el Monje se quede enfocando poder, gana AT+1 y daño +Nv; puede acumularse por 3 turnos como máximo [AT+3, daño +(Nv x3)] y puede aplicar este poder a cualquiera de sus ataques cuerpo a cuerpo (si ejecuta varios por turno, AT aplica para cada ataque, pero el daño aplica solamente a 1 ataque)

Fuente de Vida

Mientras el Monje se encuentre en combate, recupera tantos PV como los metros que se mueva en el combate al finalizar su turno; mientras no esté en combate, recupera 1d PV cada hora

Ataque de Aura

ATvsDE

PM: Nv x3/Act: 0/AdE: 1 enemigo a (Nv+ESP)x2m
El Monje expulsa por sus manos una poderosa corriente de energía que causa (Nv+ESP)x3+5d de daño

Contraataque

ATvsDE

Si el Monje es atacado cuerpo a cuerpo, contraataca instantáneamente al agresor con 1 solo golpe a aquel que lo atacó, si le causó daño al Monje o si no; sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos; en Nv5 puede contraatacar 2 veces entre turnos opuestos; en Nv10 puede contraatacar 3 veces, etc.

Chakra

Act: 0/AdE: El Monje

Recupera Nv+ESP+1d PV y Nv+MEN+1d PM; esta habilidad funciona tantas veces por día como la mitad de su Nv (ignorar decimales)

Estilo Ofensivo

Act: 0

El Monje puede activar su *Estilo Ofensivo*, obteniendo AT+3 en su próximo turno, pero recibe DE-3 hasta el inicio de su próximo turno

Estilo Defensivo

Act: 0

El Monje puede activar su *Estilo Defensivo*, obteniendo AT-3 en su próximo turno, pero recibe DE+3 hasta el inicio de su próximo turno



Revivir

PM: 20/Act: 1/AdE: Contacto a 1 aliado sin PV

Esta poderosa técnica puede reanimar un aliado que ha perdido todos sus PV; el beneficiado despierta con VIT+1d PV; sólo funciona si el aliado tiene -50 PV o menos, si lleva inconsciente/muerto menos de 1 hora, y si conserva su cabeza, aunque al recibir *Revivir* el beneficiado no recupera miembros perdidos

**ARTES MARCIALES DE NIVEL 10+****Maestría en Estilo de Combate**

ATvsDE

Puede hacer 5 ataques normales por turno, pero sólo con puños, patadas, cabezazos, codos, etc. causando 2d de daño con cada golpe que pueden dirigirse a distintos enemigos si están cerca al Monje (4m de distancia); sólo se pueden usar ataques normales al atacar varias veces por turno

Tenacidad

DPV cambia de 3 a 4; también incrementa 10% la capacidad total de PV

Gran Ataque de Aura

ATvsDE

PM: Nv x4/Act: 1/AdE: 1 enemigo a $(Nv+ESP) \times 3m$
El Monje expulsa por sus manos una poderosa corriente de energía que causa $(Nv+ESP) \times 5 + 10d$ de daño; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño mágico recibido, ignorar tales ajustes

ARTES MARCIALES DE NIVEL 7 A NIVEL 9**Experto en Estilo de Combate**

ATvsDE

Puede hacer 4 ataques normales por turno con puños, patadas, cabezazos, codos, etc. causando 2d de daño con cada golpe que pueden dirigirse a distintos enemigos si están cerca al Monje (3m de distancia); sólo se pueden usar ataques normales al atacar varias veces por turno

Situación Crítica

Si el Monje recibe daño por un ataque enemigo que le reduzca sus PV a una quinta parte de su capacidad total o menos, instantáneamente recupera $(Nv+ESP) \times 2 + 2d$ PV

Puño Mortal

ATvsDE, MAvsDM

PM: 30/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado

El afectado recibe daño normal por 1 solo golpe, pero si el Monje obtiene un chequeo exitoso de MA, el enemigo pierde todos sus PV y cae muerto o inconsciente (a elección del Monje); la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Monje

Onda de Choque

ATvsDE

PM: 20/Act: 0/AdE: Cruz de 1x FUE metros, ver texto
El Monje golpea el suelo y una onda de energía terrestre se expande FUE metros en 4 direcciones: al frente del Monje, atrás, a la izquierda y a la derecha, cada línea mide 1m de ancho y FUE de largo; el Monje hace chequeo de AT por cada objetivo; cualquier criatura pisando el área afectada sufre $(Nv+MEN) \times 3 + 7d$ puntos de daño de Tierra

Primer Golpe

ATvsDE

Si el Monje es atacado cuerpo a cuerpo, ataca instantáneamente al agresor con 1 ataque normal justo antes de ser atacado; el enemigo ejecuta su ataque normalmente si recibe daño o si no (a no ser que haya perdido todos sus PV por el *Primer Golpe*)



NINJA (asesino, shinobi)

Estos guerreros veloces y escurridizos son los maestros de las sombras, usan sus artes secretas del Ninjutsu para derrotar a sus enemigos.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 10

DM: 6

HaCo:

Correr

Saltar

Disfraz

Nadar

Usar AA

Usar ACCP

Elije 1 de las siguientes:

Usar ACCM

Usar ACCG

Usar AP

Usar AF

Equipo: PL

Habilidades:

Agilidad Extrema

El Ninja obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Alerta

El Ninja obtiene +3 a sus chequeos de Iniciativa

Ambidextro

Si tiene equipada 1 arma en cada mano, puede atacar 2 veces por turno

Armas Arrojadizas

AT+2 y daño +Nv x2 cuando usa estas armas (AT+3 en Nv5, AT+4 en Nv10, etc.)

Escurridizo

El Ninja obtiene EV+1 o BM+1 al alcanzar Nv4, Nv8, Nv12, etc., el jugador elige si EV o BM recibe el ajuste



Ataque Furtivo

ATvsDE

El Ninja obtiene AT+1 y suma Nv+AGI al daño causado si ataca cuerpo a cuerpo un enemigo desprevenido (que no se encuentre en estado de alerta), o si en combate logra atacar la espalda del adversario; sólo funciona en criaturas vivas; a partir del Nv5 podrá realizar este ataque con armas arrojadizas y de disparo, aunque debe estar por lo menos a una distancia igual a Nv+AGI metros

Atrapar Proyectil

EV, AGI

Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv5 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvía

Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea Defender termina las bonificaciones

Ninjutsudo

El Ninja gana FUE+1 o AGI+1 al alcanzar Nv3, Nv6, Nv9, etc. el jugador elige si FUE o AGI recibe el ajuste



Nv2 - Resistir Lentitud

El Ninja siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que causen *Lentitud*

Nv4 - Niken

ATvsDE

Puede hacer 2 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 2 veces con cada una)

Nv8 - Sanken

ATvsDE

Puede hacer 3 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 3 veces con cada una)

Nv12 - Yonken

ATvsDE

Puede hacer 4 ataques normales por turno con su arma equipada (si tiene 1 arma en cada mano, ataca 4 veces con cada una)

Cuando el Ninja hace alguna de las acciones descritas a continuación, no recibe penalizaciones al chequeo (como si fuesen HaCo), y siempre recibe un bonificador de +1 a +5, aunque el Narrador puede elegir no revelar el bonificador al jugador:

Oído Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Ninja estuviera alerta, puede recibir un -1 por cada 10m entre el Ninja y la fuente del sonido, y por cada 5cm de espesor si se escucha a través de paredes

Buscar

MEN

Obtiene bonificadores en chequeos relacionados con buscar cosas en un área de AGI x MENm cuadrados

Cerrajería

AGI

El Ninja puede abrir cerraduras de puertas, ventanas, cofres, etc., usando objetos muy delgados (cable, varita, abrecartas); sólo se hace 1 chequeo por cerradura por día

Sigilo

AGI

El Ninja se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Trepar

AGI

Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada; si falla, el Ninja hace un chequeo de AGI, si lo falla cae, si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar* bonificado; daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa 25 puntos de daño; si la caída es desde una altura igual o menor a AGI+Nv, puede hacer un chequeo de AGI para reducir el daño a la mitad (si supera este chequeo); el Narrador puede dar ajustes al chequeo de *Trepar* de acuerdo a la dificultad para realizarse por condiciones favorables (una cuerda) o desfavorables (pared lisa)

Camuflaje en Sombras

AGI

Le permite esconderse efectivamente entre las sombras; el ropaje y equipo del Ninja pueden alterar este chequeo, el cual es hecho en secreto por el Narrador

Hallar/Identificar Rastros

MEN

Puede hallar las huellas dejadas por aquellos que se desplazan sobre el suelo; el chequeo exitoso permite seguir los rastros por Nv x100m; para identificar quién o qué dejó los rastros se hace un chequeo más, y si éste es exitoso podrá determinar la cantidad exacta de los individuos, conoce si llevaban prisa, que tipo de criaturas son y hasta un cálculo aproximado de su peso; una vez recorrida la distancia máxima debe hacerse otro chequeo (bonificado) para retomar el rastro; un fallo indica que lo pierde, aunque puede intentarlo nuevamente, cada nuevo intento recibe una penalización acumulativa; cada tipo de terreno también puede ajustar el chequeo



**Visión Élfica**

MEN

El Ninja podrá ver con mucha mayor claridad y podrá detectar detalles a distancia, puede ver cosas como si estuviesen mucho más cerca (dividir distancia por 3: una persona a 30m será vista como si estuviera a 10m); condiciones ambientales (calor, niebla, oscuridad, obstáculos, etc.) modifigan este chequeo; si se falla no podrá intentarse de nuevo, a menos que las condiciones ambientales cambien

Trampas

MEN, AGI

Esta habilidad le permite al Ninja hallar, desactivar y fabricar trampas; puede hallar trampas y peligros naturales (suelos o techos frágiles, paredes inseguras, etc.) en un área de AGI x2m; al hallar una trampa puede intentar desactivarla; un chequeo fallido la activa, y su chequeo de EV recibe una penalización; para construir trampas el jugador debe especificar los efectos que causa (inmoviliza, causa daño, etc.), necesitará herramientas para construirla (como cuerdas, clavos, resortes, etc.) y el Narrador asigna ajustes de acuerdo a la dificultad; los chequeos para hallar y fabricar trampas son hechos en secreto por el Narrador

NINJUTSU DE NIVEL 1 A NIVEL 3

El Ninja usa Ninjutsu para combatir a sus enemigos. Al subir Nivel recibes una habilidad automáticamente del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros Ninjas, sean maestros o enemigos, y a través del entrenamiento diario y la meditación (con aprobación del Narrador)

Jubun Kaihi

Una vez por día el Ninja puede decidir evitar todo el daño recibido por 1 ataque de un enemigo, puede declarar el uso de esta habilidad después de recibir daño

Mijin Gakure

Al causar daño con un ataque cuerpo a cuerpo, el Ninja puede incrementar el daño causado si elige perder PV; la cantidad perdida de PV será el daño extra que cause ($Nv \times 10$ puntos de daño extra es el máximo)

Raitonichi

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a $Nv+MEN$ metros/
Dur: Nv

Causa $Nv+MEN+1d$ de daño de Electricidad, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Tierra por la duración indicada

Suitonichi

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a $Nv+MEN$ metros/
Dur: Nv

Causa $Nv+MEN+1d$ de daño de Agua, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Electricidad por la duración indicada

Dotonichi

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a $Nv+MEN$ metros/
Dur: Nv

Causa $Nv+MEN+1d$ de daño de Tierra, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Aire por la duración indicada

Hutonichi

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a $Nv+MEN$ metros/
Dur: Nv

Causa $Nv+MEN+1d$ de daño de Aire, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Hielo por la duración indicada

Hyotonichi

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/

Dur: Nv

Causa Nv+MEN+1d de daño de Hielo, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Fuego por la duración indicada

Katonichi

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/

Dur: Nv

Causa Nv+MEN+1d de daño de Fuego, y el afectado recibe DM-2 contra magias de Agua por la duración indicada

NINJUTSU DE NIVEL 4 A NIVEL 6**Tonkoichi**

PM: 10/Act: 0/AdE: El Ninja/Dur: 3

El Ninja se vuelve semitransparente, obteniendo AT+2, DE+2, MA+1, DM+2; cualquier otra magia que afecte al Ninja cancela los efectos de *Tonkoichi*

Kurayamiichi

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/

Dur: 1d+1

Causa *Ceguera* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Hojoichi

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/

Dur: 1d+1

Causa *Lentitud* (p.76), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Dokumoriichi

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+MEN metros/

Dur: 1d+1

Causa *Veneno* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Jubakuichi

MAvsDM

PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo en Nv+MEN metros/

Dur: 1d+1

Causa *Inmovilizar* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Tohomisu

El Ninja puede correr sobre la superficie del agua, pero no puede detenerse o se hundirá; puede saltar desde la superficie como si fuese sólida

**Shihei**

ATvsDE

PM: 5/Act: 0/AdE: El Ninja/Dur: 3, o hasta que sea golpeado

El Ninja se divide en 2 copias de sí mismo; aquellos que lo ven no pueden saber cual es el real; el Ninja puede hacer que su copia ilusoria se mueva en un radio igual a MEN metros; si el Ninja hace que la ilusión ataque un enemigo, no le causará daño al impactarlo, pero el Ninja puede ejecutar su *Ataque Furtivo* con AT+2 contra el enemigo que fue atacado por la ilusión (si está a su alcance) en el siguiente turno; este mismo efecto se aplica si la ilusión del Ninja es golpeada por un enemigo, el Ninja obtiene AT+2 y puede ejecutar *Ataque Furtivo* sólo contra este enemigo y sólo durante el turno siguiente; no necesita atacar al enemigo por la espalda

NINJUTSU DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Raitoni

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
Causa $(Nv+MEN) \times 2 + 2d$ de daño de Electricidad, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Tierra por la duración indicada

Suitoni

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
MCausa $(Nv+MEN) \times 2 + 2d$ de daño de Agua, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Electricidad por la duración indicada

Dotoni

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
Causa $(Nv+MEN) \times 2 + 2d$ de daño de Tierra, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Aire por la duración indicada

Hutoni

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
Causa $(Nv+MEN) \times 2 + 2d$ de daño de Aire, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Hielo por la duración indicada

Hyotoni

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
Causa $(Nv+MEN) \times 2 + 2d$ de daño de Hielo, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Fuego por la duración indicada

Katoni

MAvsDM

PM: 15/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: Nv
Causa $(Nv+MEN) \times 2 + 2d$ de daño de Fuego, y el afectado recibe DM-4 contra magias de Agua por la duración indicada

Tonkoni

PM: 20/Act: 0/AdE: El Ninja/Dur: Ajuste de AGI
El Ninja se vuelve invisible, obteniendo AT+5, DE+5, MA+2, DM+4; cualquier otra magia que afecte al Ninja cancela los efectos de *Tonkoni*

NINJUTSU DE NIVEL 10+

Kurayamini

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: 2d
Causa *Ceguera* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Hojoni

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: 2d
Causa *Lentitud* (p.76), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Dokumorini

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: 2d
Causa *Veneno* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Jubakuni

MAvsDM

PM: 15/Act: 1/AdE: Enemigos en área de 2m x 2m, a Nv+MEN metros/Dur: 2d
Causa *Inmovilizar* (p.50), el Ninja gana un ajuste a su chequeo de MA igual al ajuste de AGI

Shounoken

ATvsDE, ATvsDM

PM: 30/Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado
El enemigo impactado recibe daño normal por 1 solo ataque, pero si el Ninja obtiene un chequeo exitoso de ATvsDM, causa *Muerte* (p.72); la víctima obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Ninja; el Ninja requiere un arma cortopunzante para realizar esta técnica



PALADÍN (caballero sagrado)

Los Paladines han recibido una misión de enormes proporciones, como proteger a los más débiles, defender su fe, destruir a sus más acérrimos enemigos, etc. Siempre pelean llenos de convicción por sus ideales.

DPV: 3

DPM: 2

DE: 10

DM: 6

HaCo:

Usar ACCM

Usar ACCG

Montar Chocobo

Equipo: PP/E

Habilidades:

Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones



Proteger

Si en un radio de AGI metros un aliado del Paladín es atacado, éste puede reaccionar e interponerse para proteger a su amigo, pero sólo contra ataques visibles (flechas, espadas, ciertas magias que impactan como proyectiles); al interponerse el Paladín obtiene DE-2 y DM-1; puede hacerse 1 vez entre turnos opuestos de Nv1 al Nv5, 2 veces de Nv6 al Nv10, y 3 veces de Nv11 en adelante

Invencible

Una vez por día el Paladín puede decidir evitar todo el daño recibido por 1 ataque de un enemigo, puede declarar el uso de esta habilidad después de recibir daño

Círculo Sagrado

PM: 3/Act: 0/AdE: Aliados en Nv metros/Dur: ESP
Paladín y aliados obtienen DE+3 y DM+3 contra ataques y habilidades de no-muertos

Exterminador de No-muertos

En cualquier momento el Paladín puede agregar instantáneamente el elemento Luz al daño causado con su arma, lo que generalmente incrementa el daño causado a No-muertos y Espantos

Nv2 - Resistir Sueño

El Paladín siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que causen *Sueño*

Nv2 - Atacar Velocidad

ATvsDE

PM: 3/Act: 0/AdE: 1 enemigo/Dur: Nv horas
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe Iniciativa-2 y MO-2, acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Velocidad* (un enemigo no puede ser reducido a MO cero, lo mínimo será MO=1; la Duración no es acumulable)

Nv2 - Magia Blanca

Puede usar las siguientes magias de Nv2 a Nv4: *Curar, Sentir Maldad, Luz, Dia, Expulsar, Antídoto, Regen, Protección, Escudo*; de Nv5 a Nv7: *Curara, Vida, Luza, Diara, Expulsara, Protecta, Escuda*; de Nv8 a Nv10: *Curaga, Vidara, Esuna, Luzaga, Diaga, Expulsaga*; de Nv11 en adelante: *Curaya, Sagrada*; estas magias se aprenden de magos y paladines, se obtienen como tesoro, y hasta se compran (ver Mago Blanco, p.63)

Nv3 - Espada del Juicio

ATvsDE, MAvsDM

PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros
Causa daño x2 +*Detener* (p.76); el enemigo gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Paladín

Nv3 - Atacar Ataque

ATvsDE

PM: 3/Act: 0/AdE: 1 enemigo/
Dur: Nv x10 minutos
Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe AT-1, acumulable por cada vez que reciba daño por *Atacar Ataque*



Nv4 - Ataque Doble

ATvsDE

El Paladín puede hacer 2 ataques normales por turno



Nv4 - Destruir Armadura PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV y la otra mitad a su armadura o escudo (el Paladín elige a cual); éstas tienen tantos PV como su ajuste de DE+DM x20; si los PV de la armadura o escudo se reducen a cero, es destruido; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo	ATvsDE	Nv7 - Destrucción Divina ATvsDE, MAvsDM PM: 15/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros Esta poderosa técnica causa daño x2 +Confusión (p.51); el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Paladín, y DM-2 por cada Nv inferior al Nv del Paladín
Nv4 - Atacar Magia ATvsDE PM: 3/Act: 0/AdE: 1 enemigo/Dur: Nv x10 minutos Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe MA-1, acumulable por cada vez que reciba daño por <i>Atacar Magia</i>	ATvsDE	Nv7 - Ataque Mortal ATvsDE, MAvsDM PM: 20/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros Esta poderosa técnica causa daño x2 +Muerte (p.72); el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Paladín, y DM-2 por cada Nv inferior al Nv del Paladín
Nv5 - Contraempuje ATvsDE Cada vez que el Paladín reciba daño por un ataque cuerpo a cuerpo, inmediatamente contraataca con un <i>Empuje</i> (p.47), si impacta causa Nv+1d de daño y desplaza al enemigo tantos metros como el Nv Paladín -Nv del enemigo+1; sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos; en Nv5 puede contraatacar 2 veces entre turnos opuestos; en Nv10 puede contraatacar 3 veces; en Nv15 puede contraatacar 4 veces	ATvsDE	Nv8 - Destruir Arma ATvsDE PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo Si el enemigo es impactado por este ataque, no recibe daño; en cambio, es su arma la que recibe daño, armas tienen tantos PV como su ajuste de AT+MA x20; si los PV del arma se reducen a cero, es destruida; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo; si se atan las armas naturales del enemigo (cuernos, garras, colas, colmillos, etc.), la criatura con estas armas recibe daño normalmente
Nv5 - Ataque Purificador ATvsDE, MAvsDM PM: 15/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros Esta técnica causa daño x2 +Condena (p.71); el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Paladín, y DM-2 por cada Nv inferior al Nv del Paladín	ATvsDE, MAvsDM	Nv8 - Ataque Triple ATvsDE El Paladín puede hacer 3 ataques normales por turno
Nv5 - Atacar PM ATvsDE PM: 3/Act: 0/AdE: 1 enemigo Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PM, y la otra mitad a sus PV	ATvsDE	Nv9 - Deseo Act: 0/AdE: 1 aliado a Nv metros Esta habilidad recupera en un aliado tantos PV como los que el Paladín sacrifique x2 (por ejemplo, si el Paladín elige perder 30PV, su aliado recupera 60PV); sólo funciona 3 veces por día
Nv6 - Consagrar ATvsDE, MAvsDM PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv metros Esta poderosa técnica causa daño x2 +Silencio (p.50); el afectado obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Paladín, y DM-2 por cada Nv inferior al Nv del Paladín	ATvsDE, MAvsDM	Nv10 - Destruir Reliquia ATvsDE PM: 10/Act: 0/AdE: 1 enemigo Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV, y la otra mitad a su Reliquia que esté a la vista; los PV de la Reliquia dependen de su categoría (Reliquias de categoría A tienen 200PV, las de categoría B tienen 100PV, y las de categoría C tienen 50PV, ver p.131); si los PV de la Reliquia se reducen a cero, es destruida; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo; las Reliquias recuperan 10PV por día
Nv6 - Destruir Yelmo ATvsDE PM: 5/Act: 0/AdE: 1 enemigo Si el enemigo sufre daño por este ataque, recibe la mitad del daño a sus PV, y la otra mitad a su yelmo, casco o protección para la cabeza (excepto Reliquias); los yelmores tienen tantos PV como su ajuste de DE+DM x10; si los PV del yelmo se reducen a cero, es destruido; sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo	ATvsDE	Nv12 - Ataque Cuádruple ATvsDE El Paladín puede hacer 4 ataques normales por turno



PISTOLERO (maquinista, ingeniero)

Los Pistoleros están especializados en el combate a distancia, usando pistolas y fusiles.

DPV: 2

DPM: 1

DE: 9

DM: 5

HaCo:

Usar AF
Ingeniería
Mecánica
Conducir
Pilotear



Equipo: PL

Habilidades:

Puntería

AT+1 cuando usa Armas de Fuego (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Disparo Rápido

ATvsDE

Puede atacar 2 veces por turno si usa armas de fuego en Nv3, 3 veces en Nv6, 4 veces en Nv9 y 5 veces en Nv12

Atrapar Proyectil

EV, AGI

Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv5 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvía

Francotirador

ATvsDE

Act: 0/AdE: El Pistolero

El Pistolero se queda apuntando en su turno (con arma de fuego solamente) ganando AT+2 en su siguiente ataque, y el daño que cause se multiplica x2

Evasión Perfecta

El Pistolero puede decidir evitar todo el daño recibido por 1 ataque de un enemigo, puede declarar el uso de esta habilidad después de recibir daño; funciona 1 vez por día

Alerta

El Pistolero obtiene +3 a sus chequeos de Iniciativa

Disparar Pierna

ATvsDE, MAvsDM

Act: 1/AdE: 1 enemigo en alcance de arma/
Dur: la mitad del daño causado

Este disparo causa el daño normal, y el Pistolero hace un chequeo de MA, si es exitoso el afectado no podrá moverse de su sitio (similar a *Inmovilizar* del Mago del Tiempo), pero puede hacer cualquier acción; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del Pistolero; no funciona en criaturas sin piernas o voladoras

Disparar Brazo

ATvsDE, MAvsDM

Act: 1/AdE: 1 enemigo en alcance de arma/
Dur: la mitad del daño causado

Este disparo causa el daño normal, y el Pistolero hace un chequeo de MA, si es exitoso el afectado no podrá hacer ninguna acción que requiera el uso de sus manos (similar al *Sin Acción* del Hechicero, p.50); el enemigo obtiene DM+4 por cada Nv superior al Nv del Pistolero

Disparar Maldad

ATvsDE, MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo en alcance de arma/Dur: Permanente
Este disparo sólo afecta

No-muertos; este disparo causa daño normal, y el Pistolero hace un chequeo de MA, si es exitoso el No-muerto queda convertido al instante en una estatua de piedra (su equipo también); el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Pistolero





Escanear

MAvsDM

PM: 10/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m

Esta habilidad permite al Pistolero conocer a qué elementos es débil el enemigo, además de revelar su capacidad de PV y PM, y su cantidad actual de PV y PM; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del Pistolero

Tácticas Mecanizadas

Gana AT+2 y DE+2 si pelea contra enemigos mecánicos (golems, autómatas, robots y similares)

Nv5 - Adrenalina

Dur: 5

Si el Pistolero recibe daño causado por enemigos o sus trampas, su MO incrementa +3 durante 5 turnos; este incremento es acumulable hasta 5 veces, aunque la duración no es acumulable

Nv5 - Francotirador Avanzado

ATvsDE

Act: 1/AdE: El Pistolero

El Pistolero se queda apuntando (con arma de fuego solamente) ganando AT+3 en su siguiente ataque, y el daño que cause se multiplica x3

Nv10 - Francotirador Maestro

ATvsDE

Act: 2/AdE: El Pistolero

El Pistolero se queda apuntando (con arma de fuego solamente) ganando AT+4 en su siguiente ataque, y el daño que cause se multiplica x4

Cuando el Pistolero hace alguna de las acciones descritas a continuación, no recibe penalizaciones al chequeo (como si fuesen HaCo), y siempre recibe un bonificador de +1 a +5, aunque el Narrador puede elegir no revelar el bonificador al jugador:

Buscar

MEN

Obtiene bonificadores en chequeos relacionados con buscar cosas en un área de AGI x MENm cuadrados

Camuflaje en Sombras

AGI

Le permite esconderse efectivamente entre las sombras; el ropaje y equipo del Pistolero pueden alterar este chequeo, el cual es hecho en secreto por el Narrador

Hallar/Identificar Rastros

MEN

Puede hallar las huellas dejadas por aquellos que se desplazan sobre el suelo; el chequeo exitoso permite seguir los rastros por Nv x100m; para identificar quién o qué dejó los rastros se hace un chequeo más, y si éste es exitoso podrá determinar la cantidad exacta de los individuos, conoce si llevaban prisa, qué tipo de criaturas son y hasta un cálculo aproximado de su peso; una vez recorrida la distancia máxima debe hacerse otro chequeo (bonificado) para retomar el rastro; un fallo indica que lo pierde, aunque puede intentarlo nuevamente, cada nuevo intento recibe una penalización acumulativa; cada tipo de terreno también puede ajustar el chequeo

Oído Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Pistolero estuviera alerta; puede recibir ajustes por la distancia y/o obstáculos entre el Pistolero y la fuente del sonido



Sigilo

El Pistolero se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

Trepas

AGI

Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada; si falla, el Pistolero hace un chequeo de AGI, si lo falla cae, si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepas*; daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa 25 puntos de daño; si la caída es desde una altura igual o menor a AGI+Nv, puede hacer un chequeo de AGI para reducir el daño a la mitad (si supera este chequeo); el Narrador puede dar ajustes al chequeo de *Trepas* de acuerdo a la dificultad para realizarse por condiciones favorables (una cuerda) o desfavorables (pared lisa)

Visión Élfica

MEN

El Pistolero podrá ver con mucha mayor claridad y podrá detectar detalles a distancia, puede ver cosas como si estuviesen mucho más cerca (dividir distancia por 3: una persona a 30m será vista como si estuviera a 10m); condiciones ambientales (calor, niebla, oscuridad, obstáculos, etc.) modifican este chequeo; si se falla no podrá intentarse de nuevo, a menos que las condiciones ambientales cambien


SAMURAI (bushi, parivir, ronin, yojimbo)

Los Samurai son combatientes expertos en el arte de la guerra, maestros indiscutibles de la espada.

DPV: 3**DPM: 2****DE: 10****DM: 6****HaCo:**

Correr
Saltar
Montar Chocobo
Nadar

Elige 2 de las siguientes:

Usar ACCP
Usar ACCM
Usar ACCG
Usar AA
Usar AP

**Equipo: PP****Habilidades:**
Agilidad Extrema

El Samurai obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Katanas

AT+3 cuando usa estas armas (AT+4 en Nv5, AT+5 en Nv10, etc.)

Estilo Dosmanos

Si el Samurai usa un arma a 2 manos, incrementa +Nv x2+1d al daño causado

Atrapar Proyectil

EV, AGI

Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv5 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvíe

Alerta

El Samurai obtiene +3 a sus chequeos de Iniciativa

Bushido

El Samurai gana FUE+1 o AGI+1 al alcanzar Nv3, Nv6, Nv9, etc., el jugador elige si FUE o AGI recibe el ajuste

Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Mineuchi

ATvsDE, MAvsDM

El Samurai hace 1 ataque normal con AT-1, si impacta al enemigo le causa sólo la mitad del daño normal, y hace un chequeo de MA, y si es exitoso el afectado permanece aturrido durante su siguiente turno; un enemigo aturrido no hace ninguna acción, y se golpea automáticamente (sin chequeos de AT o MA); el afectado gana DM+3 por cada Nv superior al Nv del Samurai, y no funciona en seres con 3 Nv o más que el Samurai (les causa daño pero no los aturde); sólo funciona en criaturas vivas

Círculo de Protección

PM: 3/Act: 0/AdE: Aliados en Nv metros/Dur: ESP
Samurai y aliados obtienen DE+3 y DM+3 contra ataques y habilidades de demonios

Resistir Ceguera

El Samurai siempre gana DM+3 y BM+3 contra magias o efectos que causen *Ceguera*

Exterminador de Demonios

El Samurai siempre suma Nv+ESP al daño causado con su arma si golpea demonios

**Nv3 - Kossetsu Kanta**

ATvsDE

Si el Samurai recibe daño por ataques enemigos cuerpo a cuerpo que le reduzcan sus PV a una quinta parte de su capacidad total o menos, instantáneamente contraataca con un golpe cuerpo a cuerpo al enemigo que lo atacó, obteniendo AT+5 y causándole tanto daño como su máxima puntuación de PV; sólo funciona 1 vez por día

Nv4 - Niken

ATvsDE

Puede hacer 2 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv5 - Shirahadori

Tres veces al día el Samurai puede evitar 1 ataque físico hecho por un enemigo, puede declarar el uso de esta habilidad después de recibir daño para cancelarlo

Nv8 - Sanken

ATvsDE

Puede hacer 3 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv10 - Tohomisu

El Samurai puede correr sobre la superficie del agua, puede detenerse y no se hundirá; puede saltar desde la superficie como si fuese sólida

Nv12 - Yonken

ATvsDE

Puede hacer 4 ataques normales por turno con su arma equipada



Cuando el Samurai hace alguna de las acciones descritas a continuación, no recibe penalizaciones al chequeo (como si fuesen HaCo), y siempre recibe un bonificador de +1 a +5, aunque el Narrador puede elegir no revelar el bonificador al jugador:

Oído Agudo

MEN

Obtiene bonificadores al hacer acciones relacionadas con escuchar algo; este chequeo puede ser hecho ocasionalmente por el Narrador para indicar si se ha escuchado algo sin que el Samurai estuviera alerta, puede recibir un -1 por cada 10m entre el Samurai y la fuente del sonido, y por cada 5cm de espesor si se escucha a través de paredes

Buscar

MEN

Obtiene bonificadores en chequeos relacionados con buscar cosas en un área de AGI x MENm cuadrados

Trepar

AGI

Un chequeo exitoso permite escalar por la pared de un castillo, la fachada de una casa, etc.; se hace chequeo por cada 10m de escalada; si falla, el Samurai hace un chequeo de AGI, si lo falla cae, si lo supera hace nuevamente chequeo para *Trepar*; daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa 25 puntos de daño; si la caída es desde una altura igual o menor a AGI+Nv, puede hacer un chequeo de AGI para reducir el daño a la mitad (si supera este chequeo); el Narrador puede dar ajustes al chequeo de *Trepar* de acuerdo a la dificultad para realizarse por condiciones favorables (una cuerda) o desfavorables (pared lisa)

Hallar/Identificar Rastros

MEN

Puede hallar las huellas dejadas por aquellos que se desplazan sobre el suelo; el chequeo exitoso permite seguir los rastros por Nv x100m; para identificar quién o qué dejó los rastros se hace un chequeo más, y si éste es exitoso podrá determinar la cantidad exacta de los individuos, conoce si llevaban prisa, que tipo de criaturas son y hasta un cálculo aproximado de su peso; una vez recorrida la distancia máxima debe hacerse otro chequeo (bonificado) para retomar el rastro; un fallo indica que lo pierde, aunque puede intentarlo nuevamente, cada nuevo intento recibe una penalización acumulativa; cada tipo de terreno también puede ajustar el chequeo

Visión Elfica

MEN

El Samurai podrá ver con mucha mayor claridad y podrá detectar detalles a distancia, puede ver cosas como si estuviesen mucho más cerca (dividir distancia por 3: una persona a 30m será vista como si estuviera a 10m); condiciones ambientales (calor, niebla, oscuridad, obstáculos, etc.) modifican este chequeo; si se falla no podrá intentarse de nuevo, a menos que las condiciones ambientales cambien

Sigilo

AGI

El Samurai se mueve sin hacer ruido; las condiciones del área donde se intenta *Sigilo* modifican el chequeo, dependiendo si hay otros ruidos, el material sobre el que se mueve, obstáculos, etc.; este chequeo es hecho en secreto por el Narrador

IAIDO

El Samurai puede invocar el espíritu de su Katana a través del *iaido*, lo que le permite atacar a sus enemigos o ayudar a sus aliados. Cada *iaido* puede ser realizado sólo con la Katana correspondiente, no consume PM, y tiene Act: 0. El *iaido* puede hacerse tantas veces por día como la cifra de ESP.

Katana Ashura

ATvsDM

AdE: Enemigos adyacentes al Samurai (1m de radio)
Poder que causa el daño normal de la Katana +Nv +2d de daño

Katana Kotetsu

ATvsDM

AdE: Enemigos en radio de 2m
Poder que causa el daño normal de la Katana +(Nv x2)+2d de daño

Katana Osafune

ATvsDM

AdE: Enemigos adyacentes al Samurai (1m de radio)
Poder que causa el daño normal de la Katana, y cada afectado pierde Nv+2d PM

Katana Murasame

AdE: Aliados en radio de MEN metros
Poder que recupera (Nv+ESP)x2+2d PV

Katana Ama-no-Murakumo

ATvsDM, MAvsDM

AdE: Enemigos adyacentes al Samurai (1m de radio)
Poder que causa el daño normal de la Katana, +Nv+2d de daño +*Lentitud* (p.76)

Katana Kiyomori

AdE: Aliados en radio de MEN metros

Causa *Protecta* y *Escuda* (p.66) en los beneficiados

Katana Muramasa

ATvsDM, MAvsDM(x2)

AdE: Enemigos adyacentes al Samurai (1m de radio)

Poder que causa el daño normal de la Katana +(Nv x2)
+2d de daño +*Confusion* (p.51) +*Condena* (p.71)

Katana Kiku-Ichimonji

ATvsDM

AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+FUEm

Técnica que causa (Nv+MEN)x4+4d de daño

Katana Masamune

AdE: Aliados en radio de MEN metros

Causa *Regen* (p.65) y *Rapidez* (p.76) en los beneficiados

Katana Chirijiraden

ATvsDM

AdE: Enemigos en área de 3m x 3m, a Nv+FUEm

Técnica que causa (Nv+MEN)x5+5d de daño


SOLDADO 1^{ra} CLASE

Los Soldados 1^{ra} Clase han recibido un riguroso entrenamiento, y sus cuerpos han sido alterados para incrementar sus habilidades a límites insospechados.

DPV: 3

DPM: 1

DE: 10

DM: 6

HaCo:

Correr

Saltar

Montar Chocobo

Nadar

Usar ACCP

Usar ACCM

Usar ACCG

Usar AA

Equipo: PP

Habilidades:


Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Empuje

ATvsDE

Si impacta un golpe sin armas (puño, patada) causa Nv+1d de daño y desplaza al enemigo cierta cantidad de metros igual a Nv+1 -Nv del enemigo

Caer

El Soldado no sufre daño si cae de alturas iguales a su Nv xAGI en metros; el daño por una caída desde una altura superior puede ser reducido a la mitad si supera un chequeo de AGI

Agilidad Extrema

El Soldado obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Límite

Act: 0/AdE: 1 enemigo golpeado

El *Límite* es un ataque espectacular que concentra todo el poder del Soldado para causar enorme daño si impacta; para hacer este ataque el Soldado debe acumular *Puntos de Límite*; estos puntos los gana al recibir daño causado por ataques enemigos, y cuando estos puntos son iguales a la capacidad de PV del Soldado, puede ejecutar el *Límite* (al usarse los *Puntos de Límite* se borran, si se ha alcanzado el máximo de *Puntos de Límite*, no se siguen sumando); el Nv del Soldado determina el tipo de *Límite* que ejecuta, aunque puede hacer uno de su Nv o inferior:

Nv1 - Brave Slash (Corte Valiente)

ATvsDE

AdE: 1 enemigo golpeado

Este ataque causa el daño del arma x4; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+4

Nv3 - Cross Slash (Corte Cruzado)

ATvsDE

AdE: 1 enemigo a Nv+FUEm

Este ataque causa el daño del arma x5; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+5

Nv5 - Blade Beam (Rayo de Espada)

ATvsDE

AdE: 1 enemigo golpeado

Este ataque causa el daño del arma x5 +[capacidad de PV-PV actuales (es decir, el total de puntos de PV vacíos que el Soldado ha perdido se suman al daño)]; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+6

Nv7 - Climhazzard

ATvsDE

AdE: 1 enemigo golpeado

Este ataque causa el daño del arma x5 +[capacidad de PV-PV actuales del enemigo (es decir, el total de puntos de PV vacíos que el enemigo ha perdido se suman al daño)]; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+7

Nv9 - Meteorain (Lluvia de Meteoro)

ATvsDE

AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m

Este ataque causa a cada enemigo el daño del arma x4; si el afectado tiene magias activas que reducen el daño recibido, ignorar tales ajustes; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+8

Nv11 - Finishing Touch (Toque Final)

ATvsDE, MAvsDM

AdE: 1 enemigo a Nv+FUEm

Este ataque causa daño del arma x5 +*Muerte* (p.72), +*Petrificar* (p.51), o +*Detener* (p.76), el Soldado elige cual de los 3 efectos aplicar antes de hacer el chequeo para impactar; el enemigo obtiene DM+5 por cada Nv superior al Nv del Soldado; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+9 y MA+5

Nv13 - Omnislash (Omnicorte)

ATvsDE

AdE: 1 enemigo a Nv+FUEm

Este ataque causa daño del arma x10; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+10

Nv20 - Cherry Blossom / Sakura (Flor de Cerezo)

ATvsDE

AdE: 1 enemigo a Nv+FUEm

Este ataque causa daño del arma x20; al ejecutarse el Soldado obtiene AT+20

Atrapar Proyectil

EV, AGI

Si es atacado con armas arrojadizas y de proyectil, puede intentar un chequeo instantáneo de EV y luego un chequeo de AGI, si los supera atrapa el proyectil dirigido a él, si falla uno de estos chequeos recibe DE-2 para ese ataque y hasta su próximo turno; funciona una vez entre turnos opuestos de Nv1 a Nv4, dos veces de Nv5 a Nv8, y 3 veces de Nv9 en adelante; a partir de Nv5 puede intentar esta habilidad si es atacado con armas de fuego, pero en lugar de atrapar la bala, simplemente la desvíe



Nv2 - Contraempuje

ATvsDE

Cada vez que el Soldado reciba daño por un ataque cuerpo a cuerpo, inmediatamente contraataca al agresor con un *Empuje*; sólo funciona 1 vez entre turnos opuestos

Nv3 - Destreza

El Soldado obtiene MO+5 e Iniciativa+3

Nv4 - Ataque Doble

ATvsDE

Puede hacer 2 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv6 - Alas de Dragón

El Soldado es inmune a daño por caídas desde cualquier altura, mientras no estén impedidos sus movimientos

Nv8 - Ataque Triple

ATvsDE

Puede hacer 3 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv12 - Ataque Cuádruple

ATvsDE

Puede hacer 4 ataques normales por turno con su arma equipada

Nv16 - Ataque Quíntuple

ATvsDE

Puede hacer 5 ataques normales por turno con su arma equipada

**SOLDADO MAGITEK**

Los Soldados Magitek son experimentos del gobierno o una corporación, se caracterizan porque pueden usar magia que ha sido inyectada en sus cuerpos.

DPV: 3**DPM: 2****DE: 9****DM: 7****HaCo:**

- Montar Chocobo
- Pilotear
- Conducir Vehículo
- Usar ACCP
- Usar ACCM
- Usar AM

Equipo: PP/E**Habilidades:****Rúnica**

Act: 0/AdE: Radio de Nv+MENm

El Soldado Magitek levanta su arma y ésta resplandece; cualquier criatura que lance una magia mientras esté en el AdE, verá su magia anulada por el arma del Soldado, quien obtiene tantos PM como los que fueron necesarios para crear la magia; mientras conserve esta posición puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Rúnica* termina la habilidad; magias lanzadas por alguien con 3 Niveles o más que el Soldado no serán anuladas, pero el Soldado obtiene los PM necesarios para crearla; *Rúnica* sólo funciona con armas de metal

Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce -Nv x2; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Lanzar Magia

Al iniciar el juego eliges 3 magias de Nv1 a Nv3 de la lista; al subir Nivel recibes una magia del Nv correspondiente, las demás se aprenden de otros magos, se obtienen como tesoro, y hasta se compran:

MAGIAS DE NIVEL 1 A NIVEL 3

Curar	Fuego
Sentir Maldad	Hielo
Protección	Trueno
Escudo	Aero
Luz	Veneno
Día	Sismo
Expulsar	Espinas Ardientes
Poder	Aqua
Antídoto	Extra-G
Visión	Ósmosis
Voz	Drenar
Acción	Movilizar
Desparalizar	Despertar
Desorodizar	Velo Mágico
Ceguera	Sin Acción
Inmovilizar	Silencio
Ósmosis	Intimidar
Sueño	



MAGIAS DE NIVEL 4 A NIVEL 6

Curara	Baraguara
Regen	Bartruenora
Vida	Barfuegora
Calmar	Barhielora
Manto Invernal	Bargravedara
Velo Solar	Barsombrara
Protecciora	Barluzora
Escudora	EvaPlus
Protecta	BloMaPlus
Escuda	Desonorizar
Luza	Fuegora
Diara	Hielora
Expulsara	Truenora
Claridad	Aerora
Dezombificar	Venenora
Suavidad	Espinas Gélidas
Perdón	Sismora
Barrocara	Aguara
Barvenenora	Sombra
Baraera	Perla
Kilo-G	Zombi
Punto Débil	Resonancia
Anti-Resonancia	Berserk
Confusión	Cegueraga
Sinaccioga	



MAGIAS DE NIVEL 7 A NIVEL 9

Curaga	Fuegoga
Vidara	Hieloga
Muro	Truenoga
Desvisualizar	Contramagia
Expulsaga	Derretir
Luzaga	Aeroga
Esuna	Venenoga
Diaga	Sapo
Dispel	Condena
Proteccioga	Sismoga
Escudoga	Aguaga
Protecta II	Sombrara
Escuda II	Perlara
Reanimar	Mega-G
Espinás Relampagueantes	Petrificar
Imp	Silencioga
Venenora	Encantamiento
Sapo	Intimidarga
Sueñoga	Cerdo
Armonía	Confusioga

MAGIAS DE NIVEL 10+

Curaya	Fuegoya
Regen II	Hieloya
Antimagia	Truenoya
Vidaga	Aeroya
Sagrada	Venenoya
Aguaya	Sismoya
Sombraya	Perlaya
Giga-G	Muerte
Última	Petrificarga

Nv4 - Ataque Doble

ATvsDE

El Soldado Magitek puede hacer 2 ataques normales por turno

Nv8 - Ataque Triple

ATvsDE

El Soldado Magitek puede hacer 3 ataques normales por turno

Nv10 - Shock

MAvsDM

PM: 60/Act: 0/AdE: Enemigos en área de 5m x 5m, a Nv+10m

El Soldado Magitek corta el aire hacia arriba y una corriente de energía mágica brota del suelo y causa $(Nv+MEN) \times 5 + (MEN \times 1d)$ puntos de daño

Nv12 - Ataque Cuádruple

ATvsDE

El Soldado Magitek puede hacer 4 ataques normales por turno

NIVELES Y EXPERIENCIA

Los personajes reciben Puntos de Experiencia (PEX) cuando derrotan a sus enemigos, sea destruyéndolos, incapacitándolos o haciendo que se rindan, cuando cumplen una misión con éxito, cuando usan sus habilidades para superar retos, y cuando los jugadores interpretan bien a sus personajes.

Al alcanzar cierta cantidad de PEX el personaje sube su Nivel, lo que le permite incrementar sus PV, PM, algunos atributos y adquirir más habilidades. Tan pronto como el personaje alcance la cantidad necesaria, inmediatamente sube de Nivel.

NIVEL	PEX NECESARIA
1	0
2	100
3	300
4	600
5	1100
6	1800
7	2700
8	3900
9	5400
10	7200
11	9400
12	12000
13	15000
14	18500
15	22500
16	27000
17	32700
18	39100
19	46300
20	54400
21+	+10000

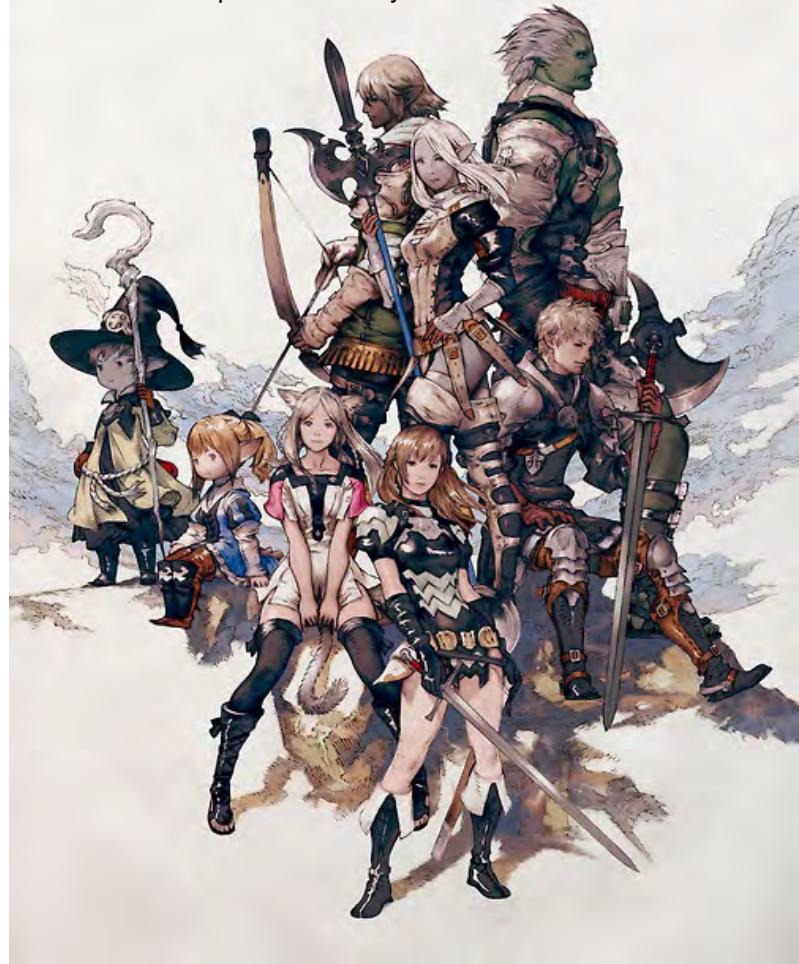


Cuando los jugadores derrotan un enemigo, el personaje gana la PEX indicada (ver Enemigos, p.138), se suma por cada enemigo derrotado y el total se divide entre los jugadores participantes, como en otros juegos de rol. Los PEX obtenidos al cumplir una misión también se dividen entre los personajes que participaron. Cuando los jugadores tienen una buena idea y la realizan, cuando hacen un buen papel o una buena interpretación, el Narrador puede premiarle con una modesta cantidad de PEX.

Subiendo Nivel

Para incrementar los PV y PM, el jugador suma los DPV y los DPM de su personaje de acuerdo a su Profesión, el total es la cantidad de dados que lanza. De estos resultados el jugador elige cuales cifras representarán sus PV y sus PM.

Por ejemplo, el personaje de Carlos, un ninja llamado Nogard, acaba de subir de nivel; el ninja tiene DPV=3 y DPM=2, entonces Carlos lanza 5 dados en total y obtiene en cada dado 2, 6, 9, 5, y 7; Carlos decide que el 9, el 7 y el 6 representarán su incremento de PV ($6+9+7= 22$), y las cifras restantes 2 y 5 representarán su incremento de PM ($2+5= 7$) Hay que tener en cuenta que los PV xNv reciben el ajuste por VIT, y los PM xNv reciben el ajuste por MEN. Sólo en Nv1 los personajes inician con la máxima cantidad posible de PV y PM.



HABILIDADES COMPLEMENTARIAS (HaCo)

Las Habilidades Complementarias (HaCo) son, como su nombre lo indica, otras habilidades que complementan al personaje.

Al crear personaje el jugador elige 3 HaCo de la lista. Cada Tribu y Profesión ofrece HaCo gratis. Además, al alcanzar Nv4, Nv8, Nv12, Nv16 y Nv20 el personaje obtiene una HaCo extra.

La forma en que funcionan es bastante simple: si un personaje realiza un chequeo relacionado específicamente con una HaCo que posee, no recibe penalizaciones al hacer el chequeo. Por ejemplo, si un personaje hace un chequeo para danzar e impresionar a alguien (chequeo de AGI), y no posee la HaCo *Danza*, recibirá un modificador de -1 a -5, porque al no tener la HaCo se considera que no tiene experiencia en el baile. En cambio, al tener *Danza* entre sus HaCo, no recibe ajustes negativos al hacer el chequeo de AGI, y de acuerdo a la complejidad de la danza gana ajustes positivos (de +1 a +5), todo a buen juicio y discreción del Narrador.

En el caso de las HaCo relacionadas con el uso de armas, si el personaje usa un arma en la que no tiene habilidad, siempre recibe penalizadores al AT, de -3 a -5, y si viste una armadura en la que no está entrenado, recibe los ajustes normales a DE por la armadura, pero al mismo tiempo recibe los penalizadores a DE (de -3 a -5) por no poseer la HaCo respectiva, y recibe -1 al Movimiento por cada punto de DE que otorga la armadura.

A continuación se explica brevemente cada HaCo y entre paréntesis se indica a qué tipo de chequeos está relacionada:

Agricultura (MEN)

El personaje conoce los ciclos y métodos de siembra de diferentes cultivos

Artes Arcanas (MEN)

El personaje puede reconocer qué tipo de magia está siendo lanzada por alguien, o reconoce los efectos y rastros dejados por magias

Artillería (MEN)

El personaje sabe usar armas de asedio y armas grandes como morteros, cañones y similares

Canto & Poesía (ESP)

El personaje sabe cantar y declamar muy bien

Caza (AGI, MEN)

El personaje sabe las técnicas de caza de animales

Cocina (MEN)

El personaje sabe cocinar comida deliciosa

Concentración (MEN)

El personaje conserva mejor su Concentración al momento de ser interrumpido mientras hace magias

**Conducir (AGI, MEN)**

El personaje puede controlar máquinas y/o vehículos que se desplazan sobre el suelo

Construcción (MEN)

El personaje sabe construir obras pequeñas, como casas y similares

Correr

El personaje corre más rápido de lo normal, lo que le permite moverse AGI+(la mitad de AGI) metros en su turno

Costura (AGI)

El personaje puede coser ropa, repararla y/o diseñarla

Crear Fuego (AGI, MEN)

El personaje sabe como crear fuego usando leña, hojas secas, piedras, etc.

Danza (AGI)

El personaje sabe bailar muy bien

Diplomacia & Etiqueta (MEN, ESP)

El personaje sabe cómo resolver situaciones a través del diálogo y la negociación, y conoce las reglas y costumbres de la vida en alta sociedad

Escalar (AGI)

El personaje puede escalar muros y árboles fácilmente, y sabe usar herramientas y técnicas de escalada (ver *Trepar*, p.23)

Escultura (AGI)

El personaje sabe esculpir y tallar utensilios y objetos artísticos usando diferentes materiales

Fauna (MEN)

El personaje puede nombrar las diferentes clases de animales, bestias, etc. y conoce datos generales

Flora (MEN)

El personaje puede nombrar las diferentes clases de plantas, árboles, etc. y conoce datos generales

Folclor (MEN)

El personaje conoce los mitos y leyendas tradicionales

Hallar Sustento en _____ (MEN, VIT)

El personaje puede hallar alimentos y agua en desiertos, tundras, montañas, selvas, bosques, llanuras, ciudades (elegir 1)

Herrería/Forja (AGI)

El personaje sabe las técnicas para fundir metal y hacer herramientas y armas simples

Ingeniería (MEN)

El personaje sabe construir obras grandes, como castillos, edificios, puentes y similares

Instrumento Musical (AGI, ESP)

El personaje sabe tocar un instrumento musical muy bien (elegir instrumento)

Lenguaje (MEN)

El personaje elige un lenguaje extra, lo sabe hablar y escribir sin problema; como norma el juego tiene 2 lenguajes: el *Común* que usan todos los personajes, y el *Mágico* en el que se escriben las magias y es usado al lanzar magias (el Narrador debe informar acerca de otros lenguajes disponibles en el juego, por ejemplo, cada Tribu puede tener su lenguaje propio, o cada región del mundo del juego)

Liderazgo (ESP)

El personaje obtiene +3 en chequeos sociales

Malabares (AGI)

El personaje puede hacer malabares con tantos objetos como su cifra de AGI

Mecánica (MEN)

El personaje sabe de máquinas en general y su funcionamiento, y cómo repararlas

Memoria (MEN)

El personaje recuerda detalles específicos con gran detalle

Minerales (MEN)

El personaje puede identificar las diferentes clases de roca, metales y piedras preciosas

Nadar (FUE, VIT)

El personaje sabe nadar y bucear muy bien

Navegar (AGI, MEN)

El personaje puede controlar máquinas y/o naves que se desplazan sobre el agua

Pesca (AGI, MEN)

El personaje puede pescar usando diferentes métodos

Pilotear (AGI, MEN)

El personaje puede controlar máquinas y/o naves que se desplazan por el aire





Pintura/Dibujo (AGI, MEN)

El personaje sabe pintar y dibujar muy bien

Primeros Auxilios (AGI, MEN)

El personaje sabe administrar ayuda a alguien herido; el beneficiado recupera Nv+1d PV, pero si el afectado estaba reducido a cero PV, no recupera conciencia hasta pasadas 1d horas; sólo funciona 1 vez por día en una criatura

Reconocer Origen (MEN, ESP)

El personaje puede identificar la nacionalidad y/o origen de personas al interactuar con éstas

Reflejos (AGI)

El personaje obtiene Iniciativa+1 y EV+1, reacciona al peligro con rapidez

Saltar (AGI)

El personaje puede saltar distancias considerables; la distancia a saltar determina la dificultad y los ajustes recibidos en el chequeo:

Salto Fácil: 1 a 3m largo, 1m alto (AGI+0)

Salto Normal: 4 a 6m largo, 2m alto (AGI-1)

Salto Difícil: 7 a 9m largo, 3m alto (AGI-2)

Salto Muy Difícil: 10 a 12m largo, 4m alto (AGI-3)

Etcétera

Un personaje sin la HaCo *Saltar* recibe el doble del penalizador indicado para AGI por cada incremento

Sexto Sentido (ESP)

El personaje obtiene Iniciativa+1 y BM+1, detecta peligro con facilidad

Tahúr (MEN, SUE)

El personaje conoce y sabe jugar muy bien los juegos de casino y de azar (incluyendo como hacer trampa)

Tasación (MEN)

El personaje puede medir acertadamente el valor aproximado de un objeto en Gil

Ubicación Espacial & Astronomía (MEN)

El personaje sabe encontrar los puntos cardinales usando los astros como guía, tiene conocimiento de los cuerpos celestes

Usar ACCP

Armas Cuerpo a Cuerpo Pequeñas: manoplas, cuchillos, dagas

Usar ACCM

Armas Cuerpo a Cuerpo Medianas: espadas, hachas, garrotes, martillos, mazas, látigos

Usar ACCG

Armas Cuerpo a Cuerpo Grandes: como las anteriores pero que requieren usar ambas manos

Usar AP

Armas de Proyectil: arcos, ballestas, hondas, cerbatanas

Usar AA

Armas Arrojadizas, las que se arrojan con la mano: bumerangs, cuchillos arrojadizos, piedras, javalinas, shuriken, hachas arrojadizas

Usar AF

Armas de Fuego: pistolas, fusiles

Usar AM

Armas Mágicas: libros, varitas, cetros y báculos mágicos que golpean a distancia



AUMENTOS

Los Aumentos parecen Materias (esferas de cristal) y son habilidades extra que los personajes pueden aprender sin importar su Profesión o Élite, y que dan al personaje más opciones en la batalla. Al encontrar un Aumento, el personaje puede decidir si lo "absorbe" o no, pero una vez absorbido ya no puede cambiarse. Los personajes no inician el juego con Aumentos, sólo se adquieren en el juego como tesoro o recompensa. No hay un límite al máximo número de Aumentos que un personaje pueda poseer, pero como son habilidades muy especiales se recomienda al Narrador otorgar Aumentos muy raramente (1 cada 3 o 4 niveles por personaje sería lo recomendado)

Ablandar

Act: 0

Si el personaje es víctima de magias que petrificuen, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Aclarar

Act: 0

Si el personaje es víctima de la magia *Confusión*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Activación Rápida

El personaje puede reducir en -1 la Activación de sus magias o habilidades con Act: 1 o mayor; sólo funciona 1 vez por día

Acumular

Act: 0

El personaje usa su turno para acumular poder, ganando AT+1 y daño x2 en su próximo ataque cuerpo a cuerpo, si no ataca en el turno siguiente, pierde los bonificadores

Adrenalina

Si los PV del personaje son reducidos a una quinta parte, puede ejecutar 1 ataque (físico o mágico) que causa daño doble; sólo funciona 1 vez por día

Afinidad Alquímica

Cuando el personaje consume items que restablecen sus PV o PM, agrega Nv+1d a la cantidad recuperada

AGI+1

El personaje incrementa AGI+1

**Agilidad Extrema**

El personaje obtiene Movimiento+5 y obtiene +3 en los chequeos para saltar

Alcance

El personaje con este Aumento puede duplicar el alcance para armas arrojadizas y de proyectiles

Analizar

Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m

Este Aumento permite al personaje conocer a qué elementos es débil el enemigo con un chequeo exitoso de MA vs. DM, además de revelar su capacidad de PV y PM, y su cantidad actual de PV y PM; el afectado gana DM+5 por cada Nv superior al Nv del personaje; sólo funciona 1 vez por día

Antídoto

Act: 0

Si el personaje es víctima de la magia *Veneno*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Artes Marciales

Puede hacer 2 ataques normales por turno con puños, patadas, cabezazos, codos, etc. causando 1d de daño con cada golpe, que pueden dirigirse a distintos enemigos si están adyacentes al personaje (1m de distancia); sólo se pueden usar ataques normales al atacar varias veces por turno

Aumentar Magia

El personaje puede lanzar 1 magia cuyo daño y/o duración de efectos causados se incrementa 50% (multiplicar x1.5 ignorando fracciones); sólo funciona 1 vez por día

Auto-Poción

Si el personaje recibe daño (sin que pierda todos sus PV) inmediatamente puede beber una poción de curación que lleve consigo sin gastar su turno; sólo funciona 1 vez por día

Bendición

Act: 0

El personaje recupera $(Nv+ESP)\times 3$ PM; sólo funciona 1 vez por día

Canalizar

El personaje reduce el costo de PM de sus habilidades y magias en un 25%, o sea que una magia que consume 10PM, ahora sólo consume 7PM (al dividir, ignorar fracciones); sin importar la cantidad reducida, el valor mínimo requerido para hacer una magia será siempre 1PM

Con Acción

Act: 0

Si el personaje es víctima de la magia *Sin Acción*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Contraataque

Si el personaje es atacado cuerpo a cuerpo, contraataca instantáneamente al agresor con 1 solo golpe normal a quien lo atacó, si le causó daño al personaje o si no

Crítico Mejorado

Si el personaje ataca y obtiene en sus dados 10 y 10 (conocido también como 20 natural), causa daño triple

Cultivador de Gil

Cada vez que el personaje encuentra dinero desatendido (como en un tesoro, pero no en otras personas, en caso de que el personaje sea un Ladrón), la cantidad de Gil se incrementa $(Nv \times SUE)+1d$



Defender

Act: 0

Mientras conserve esta posición gana DE+2, y el daño físico que reciba se reduce $-Nv \times 2$; puede caminar lentamente (MO a una cuarta parte por turno), pero cualquier otra acción que no sea *Defender* termina las bonificaciones

Despertar

Act: 0

Si el personaje es víctima de la magia *Sueño*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Distracción

Act: 0

El personaje hace un chequeo de MA contra un enemigo en su rango de visión que pueda verle, si es exitoso el enemigo recibe DE-2 durante su siguiente turno

ESP+1

El personaje incrementa ESP+1

EXP Extra

Al recibir Puntos de Experiencia, incrementa la cantidad recibida por 20%

Extender Duración

Si el personaje lanza magias con duración de varios turnos, ésta se incrementa 1d turnos

Extra HaCo

Elije una HaCo extra



**Fénix**

Si el personaje pierde todos sus PV, volverá a levantarse el turno siguiente con una cantidad de PV igual a los PM que invierta; sólo funciona 1 vez por día

FUE+1

El personaje incrementa FUE+1

Inquisidor

El personaje obtiene tantos PM como su Nv cada vez que cause daño a un enemigo

Libertad

Act: 0

Si el personaje es víctima de la magia *Condena*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Magia Doble

El personaje puede lanzar la misma magia que su aliado, exactamente al mismo tiempo (deben sincronizarse en los turnos de iniciativa en combate, el personaje que actúe primero se queda esperando a su aliado por ese turno); al lanzar la magia ambos personajes hacen chequeo para impactarla, cada uno obtiene MA+1, y el daño y/o duración de efectos causados se incrementa 50% para cada una; sólo funciona 1 vez por día por personaje con el aumento

Penetrar Magia

El personaje con este Aumento no ve sus magias reflejadas por un enemigo usando *Espejo* en sí mismo

Maldición

Act: 1/AdE: Enemigos en radio de ESP metros
Los afectados obtienen AT-2, DE-2, MA-2 y DM-2; el afectado gana DM+4 por cada Nv superior al Nv del personaje; sólo funciona 1 vez por día

Mártir

Si el personaje recibe daño causado por enemigos, el personaje obtiene Nv+1d PM

MEN+1

El personaje incrementa MEN+1

Movilizar

Act: 0

Si el personaje es víctima de la magia *Inmovilizar*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

Omnilanzado

Cada vez que el personaje lance magias con AdE: 1 objetivo/blanco/criatura/aliado, puede decidir que la magia se divida entre varios objetivos en un radio de Nv+MEN metros del personaje, aunque los efectos de la magia también se dividen por cada objetivo; además, si es una magia de ataque, recibe MA-1 a cada chequeo por cada objetivo (si se divide la magia entre 3 objetivos, el chequeo de magia para cada uno será hecho con MA-3)

Oscuridad

Act: 0/Dur: 1 ataque

El personaje causa doble daño si impacta con sus ataques normales, pero cada vez que cause daño, pierde 10% de sus PV actuales (multiplica x1.1 ignorando decimales); sólo funciona 1 vez por día

Peleador

El personaje con este Aumento incrementa el daño de sus golpes y patadas a 1d de daño en lugar de 1d5 (medio dado) y obtiene AT+1 atacando de esta forma

PV+

Al tomar este Aumento, la capacidad de PV del personaje incrementa VITx3 PV

PM+

Al tomar este Aumento, la capacidad de PM del personaje incrementa MENx3 PM

Provocar

PM: 0/Act: 0/AdE: 1 enemigo que pueda ver al personaje/Dur: Nv+1, -Nv del enemigo
El personaje hace una señal de manos, grita algo obsceno o hace algo para llamar la atención de 1 enemigo para provocarlo; el personaje hace chequeo para impactar magia, y le suma el ajuste por ESP: si este total es mayor o igual a la DM+Nv del enemigo, éste concentrará todos sus ataques sólo contra el personaje, quien obtiene AT+1 contra el enemigo provocado (AT+2 en Nv5, AT+3 en Nv10, etc.)

Recordar Magia

El personaje puede lanzar 1 magia que ha hecho durante ese día sin gastar PM; sólo funciona 1 vez por día

Resistencia Física

El personaje reduce -Nv x2 puntos a cualquier daño físico recibido

Resistencia Mágica

El personaje reduce -Nv x2 puntos a cualquier daño mágico recibido

Seguir

Act: 0
Si el personaje es víctima de la magia *Detener*, en el siguiente turno puede cancelar sus efectos; sólo funciona 1 vez por día

SUE+1

El personaje incrementa SUE+1

Último Recurso

PM: 0/Act: Ver texto/Dur: Nv turnos
Si los PV del personaje alcanzan una cuarta parte de su capacidad total tras recibir daño por ataques enemigos o trampas, instantáneamente se activa esta habilidad que le otorga DE+2, DM+2, EV+1, BM+1, y cualquier daño que reciba se reduce la mitad; sólo funciona 1 vez por día

Verdugo

Si el personaje reduce los PV de un enemigo a cero, el personaje recupera Nv+1d PM

VIT+1

El personaje incrementa VIT+1



COMBATE

El combate en Final Fantasy RPG es muy sencillo: Se decide la iniciativa de cada combatiente lanzando 1d y sumando el ajuste por AGI de cada uno, quien tenga el total mayor actúa primero.

- Cada combatiente puede hacer 2 acciones en su turno: la primera es el movimiento, que es igual a la cifra de AGI en metros o menos, y la segunda debe ser una acción instantánea, es decir, de Activación cero (Act: 0), como un ataque normal, lanzar magia o habilidad de Act: 0, beber una poción, algunos chequeos de Atributo, y otras acciones que el Narrador permita. En general, el turno de combate dura unos 3 segundos. Movimiento y acción instantánea pueden hacerse en cualquier orden.
- Recargar un arma de fuego y/o desenfundar un arma secundaria son acciones que consumen la acción instantánea o el movimiento, de manera que el personaje puede elegir no moverse en su turno para recargar/desenfundar arma y atacar.
- Quienes ataquen usando armas hacen un chequeo de **Ataque (AT)** contra la **Defensa (DE)** del enemigo: se lanzan **2d** y se le suma la cifra de **AT**, si el total es **igual o superior** a la **DE** del enemigo, el ataque es exitoso y causa daño. El daño físico causado con armas cuerpo a cuerpo o arrojadizas se incrementa por el ajuste de FUE.
- Un golpe sin armas (puño, patada, etc.) causa un daño de 1d5, o medio dado, + ajuste por FUE.
- Si un combatiente obtiene 10 en cada dado (o 20 natural) al momento de atacar, ese ataque siempre va a golpear a su objetivo (sin importar su DE) y le causará daño doble. Esto se aplica para ataques normales, habilidades y magias.
- Quienes ataquen usando magias hacen un chequeo de **Magia (MA)** contra la **Defensa Mágica (DM)** del enemigo: se lanzan **2d** y se le suma la cifra de **MA**, si el total es **igual o superior** a la **DM** del enemigo, la magia es exitosa y causa daño o sus efectos. El daño mágico causado se incrementa por el ajuste de MEN.
- Lanzar magia y habilidades similares siempre requiere palabras arcanas. Si el lanzador no puede hablar, no podrá lanzar magias.
- Una magia que cause efectos benéficos no necesita chequeo de MA para impactar, pues el beneficiado acepta ser afectado por tal magia. En cualquier caso en que el objetivo de un efecto no esté consciente de que va a ser afectado por una magia, o si no lo desea, debe hacerse un chequeo de MA vs. DM para impactarse.





Ataques Sorpresa

Es posible emboscar al enemigo con ataques sorpresa, si las condiciones mínimas de subterfugio están presentes, por ejemplo, que el objetivo de un ataque sorpresa no sepa de la presencia de enemigos.

Un personaje puede hacer chequeos de moverse en silencio y ocultarse (usualmente chequeos de AGI) para evitar ser detectado por la víctima. Entre menos alerta esté el objetivo del ataque sorpresa, mejores ajustes obtiene el atacante a su chequeo de AT (de +1 a +5). Al iniciarse el ataque, la víctima puede hacer un chequeo de MEN, si es exitoso puede responder con una acción después de resolver el ataque del agresor (y si sobrevive), en caso de fallar este chequeo, la víctima no reacciona apropiadamente dada la sorpresa. Después de estos chequeos se realiza el orden de combate indicado arriba.

Inconsciencia y Muerte

Cuando un personaje recibe daño y alcanza PV=0, cae inmediatamente inconsciente. Si el daño recibido es muy dramático, masivo, increíble, brutal, entonces se puede considerar que el personaje muere.

El método opcional para determinar la muerte de un personaje es el siguiente: si tras alcanzar PV=0 el personaje pierde tantos PV negativos como su capacidad de PV, entonces muere definitivamente. Es decir, si un personaje tiene PV= 40, entonces morirá al alcanzar PV=(-40)

Recuperación de PV y PM

Los héroes de la historia pueden descansar y recuperar sus PV y PM. Cada 6 horas de sueño sin interrupción recupera tantos PV como la cifra de VITx2 x Nivel, y recupera tantos PM como su cifra de MENx2 x Nivel. Un descanso interrumpido no proporciona el mismo grado de recuperación, por lo que el personaje sólo obtiene la mitad de los PV y PM indicados.



EQUIPO

Al iniciar el juego el personaje empieza con el paquete de equipo inicial (ver abajo), o si lo desea puede iniciar con (MEN+SUE) x100 Gil y comprar su equipo.

A continuación se listan los objetos disponibles a los personajes que empiezan su aventura en Nv1:

ARMA	DAÑO	INFORMACIÓN	GIL
Daga	1d	ACCP	50
Espada / Estoque	2d	ACCM	200
Gran Hacha	3d	ACCG	350
Arco	2d	AP / AT+1 / al: 25.50.100 ^A	300
Gran Arco	3d	AP / AT+1 / al: 50.100.200	500
Ballesta	2d	AP / AT+1 / al: 35.75.150	400
Flecha, Saeta, Bala	--	munición para arcos, ballestas, pistolas, rifles	10
Pistola	3d	AF / AT+1 / al: 12.25.50 / 5 di ^B	700
Cuchillo Arrojadizo	1d	AA / al: FUE.FUEx2.FUEx3	50
Cetro Mágico	1d	AM / al: MEN	200
Cuchillo	1d	ACCP	20
Maza	2d	ACCM	150
Mandoble	3d	ACCG	400
Arco Compuesto	2d	AP / AT+1 / al: 50.100.200	900
Munición de Mithril	+1d ^C	flecha, saeta, bala	100
Rifle	4d	AF / AT+1 / al: 25.50.100 / 6 di	2000
Báculo Mágico	2d	AM / al: MEN	700
Cimitarra	2d	ACCM	250
Katana	2d/3d ^D	ACCM y ACCG / AT+1	1000
Lanza	3d	ACCG / puede atacar enemigo a 2m	300
Shuriken	1d+1	AA / al: FUE.FUEx2.FUEx3	100
Vara / Bo	2d	ACCG	50
Látigo	1d	ACCM / puede agarrar ^E	150
Honda	2d	AP /al: FUEx4. FUEx8.FUEx12	100

A: La abreviación “Al: 25.50.100” significa que no se reciben ajustes al hacer un chequeo de ataque contra un blanco en 0m a 25m de alcance, se recibe un ajuste de AT-5 contra un blanco en 26m a 50m, y se recibe un ajuste de AT-10 contra un blanco en 51m a 100m.

B: Al hacer 5 disparos el arma debe ser recargada.

C: Se suma este daño extra al del arma.

D: Si esta arma se usa con una mano causa 2d, si se usa con dos manos causa 3d.

E: En lugar de causar daño se puede usar para agarrar al enemigo, pero el atacante recibe AT-2; una vez agarrado el enemigo, el atacante puede iniciar varias maniobras para obtener ventajas, haciendo chequeos de FUE o AGI, por ejemplo, para tumbar al enemigo, arrastrarlo, etc., todo a discreción del Narrador.

Los precios indicados en Gil son generales y pueden variar dependiendo del lugar donde se compren y de las relaciones sociales con los vendedores.

PROTECCIÓN	DE	INFO	GIL
Jubón de Cuero*	+2	PL	300
Armadura de Cuero†	+3	PP	600
Cota de Malla	+4	PP	1200
Escudo de Madera	+1	E	200
Gorro de Cuero	+1	PL	100
Casco de Bronce	+1	PP	200
Brazales de Cuero	+1	PL	100
Brazales de Bronce	+1	PP	200
Grebas de Bronce	+1	PP	300

* El “Jubón” cubre el torso solamente.

† La “Armadura” cubre el torso y los hombros, y puede incluir faldón.

Si por alguna razón el personaje viste varios tipos de armadura que protegen el cuerpo, como una Cota de Malla (DE+4) y un Jubón de Cuero (DE+2), sólo el ajuste más alto se tiene en cuenta. En el caso de brazales y grebas (objetos protectores que vienen en pares) sólo se aplican sus beneficios si se poseen ambas piezas. Si son piezas dispares (un brazal de cuero y uno de hierro) sólo se obtiene el menor ajuste a DE entre ambos, pero no los otros beneficios como habilidades especiales y similares.

Paquete de Equipo Inicial

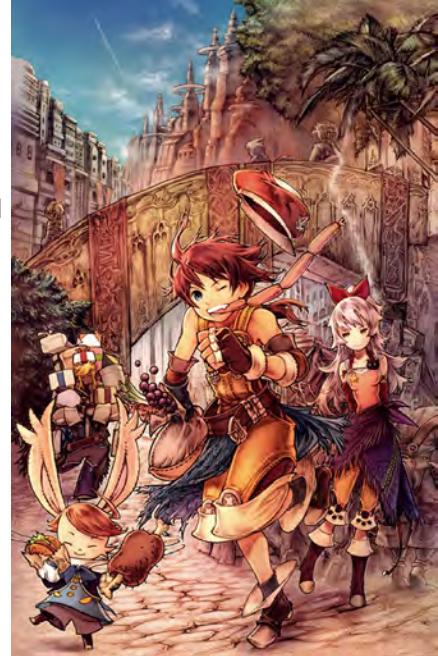
1 arma cualquiera, 1 protección cualquiera, morral, comida x5 días, cantimplora con agua, ropa extra, capa impermeable, bolsa de dormir, soga de 10m, yesquero, y SUE x10 Gil

OBJETOS	INFORMACIÓN	GIL
Morral	para guardar pertenencias	100
Comida x1 día	quita el hambre	40
Cantimplora / pellejo	para guardar líquidos	40
Ropa	muda de ropa extra	70
Abrigo	protege del frío	200
Capa impermeable	protege de la lluvia	150
Bolsa de dormir	perfecta para acampar	250
Libro en blanco (50 hojas)	para escribir notas de viaje o magias	100
Tienda (2 personas)	perfecta para acampar	500
Soga (10m)	hecha de cabuya	50
Tinta y pluma	para escribir	50
Pala	para hacer hoyos	100
Olla, sartén	para cocinar	30
Yesquero	yesca y piedra sílex para producir fuego	50
Lámpara de aceite	ilumina en radio de 5m	100
Botellita de aceite	combustible	30
Silbato	crea sonido agudo	10
Pitón	herramienta de escalada	20
Martillo	herramienta de escalada	30
Pinzas de cerrajero	herramientas para un ladrón	200
Carcaj	carga 30 flechas o saetas	50
Amuleto	Hecho en piedra semipreciosa	10-500
Bolsita de cuero	para guardar Gil o objetos	10

SERVICIOS	GIL
Cuarto en posada, 1 cama	10-500 x 24 horas
Establo	10-100 x 24 horas
Ferry, Tansbordador	10-100 x persona
Comida en restaurante, etc.	1-50
Bebida alcohólica	3-10
Guardaespalda	100-1000 x día
Biblioteca	0-5 x hora
Centro Curativo, Hospital	100-500 x 24 horas
Alquiler de Chocobo	10-50 x hora
Tienda Arcana	10000 x magia x Nv

Cuarto en posada: la calidad de las posadas y hoteles puede variar. El precio indicado muestra el valor por cama por cada 24 horas que el personaje se hospede. Puede o no incluir comidas.

Establo: es como la posada pero para animales de carga, como chocobos y similares. Allí los animales reciben comida y en algunos establos se provee limpieza.



Ferry, Transbordador: esta nave transporta personas y bienes de orilla a orilla allí donde hay ríos y lagos.

Comida: el valor de 1 plato de comida depende del lugar, hay restaurantes de alta calidad, y hay tavernas con comida de dudosa procedencia.

Bebida Alcohólica: como las comidas, la calidad y precio del producto dependen del lugar.

Guardaespalda: los personajes pueden contratar los servicios de seguridad de un Guerrero, un Freelancer, un Ladrón, etc. El nivel del Guardaespalda dicta su tarifa.

Biblioteca: hay bibliotecas que son gratis, pero hay otras más exclusivas. Los libros son el medio que los grandes maestros de la sabiduría arcana y marcial usan para transcribir sus magias y técnicas.

Centro Curativo, Hospital: allí los personajes heridos son llevados para curar sus heridas. Magos Blancos y personal capacitado atienden las 24 horas! En lugares remotos los hospitales son escasos y pueden carecer de muchos servicios.

Alquiler de Chocobo: estos animales pueden volver a su establo de origen cuando el tiempo ha expirado.

Tienda Arcana: la mayoría de las magias pueden estar en venta, pero estas tiendas son más restringidas, exigiendo al comprador membresía a un gremio local, gobierno o ala militar, o cobrando precios altísimos.

Items Curativos

En el mundo de Final Fantasy hay tiendas que se especializan en estos objetos de suma importancia para los personajes. Cada item representa 1 dosis, su consumo requiere gastar 1 acción instantánea en combate (Act: 0) y sus efectos son inmediatos. Algunos de estos items son pociones líquidas que vienen en botellitas, otros son aplicados en la piel u ojos del personaje, o son masticables.

ITEM	EFFECTO	GIL
Poción	Recupera 30 PV	500
Alta Poción	Recupera 70 PV	1500
Poción X	Recupera 150 PV	4000
Éter	Recupera 20 PM	2000
Alto Éter	Recupera 50 PM	5000
Éter X	Recupera 100 PM	10000
Elíxir	Recupera 300 PV	10000
Megalíxir	Recupera 300 PV y 300 PM	20000
Pluma Fénix	Reanima un aliado con PV=0 y le recupera VIT x2 PV	5000
Aguja Dorada	Cancela <i>Petrificar</i>	5000
Pócima "Beso de Doncella"	Cancela <i>Sapo, Cerdo</i>	5000
Mini-Martillo	Cancela <i>Mini</i>	5000
Hierba del Eco	Cancela <i>Silencio</i>	2500
Gotas	Cancela <i>Ceguera</i>	2500
Antídoto	Cancela <i>Veneno</i>	2500
Pócima Hipnos	Cancela <i>Sueño</i>	2000
Pócima "Lágrima de Cronos"	Cancela <i>Detener, Inmovilizar</i>	5000
Sales Aromáticas	Cancela <i>Confusión</i>	2500
Pócima de Fe	Cancela <i>Sin Acción</i>	2500
Calmante	Cancela todos los ajustes negativos de <i>Intimidar</i>	2000
Pócima de Agua Sagrada	Cancela <i>Zombi</i>	5000
Tranquilizante	Cancela <i>Berserk</i>	2500
Cereza Verde	Cancela <i>Imp</i>	5000
Remedio	Cancela <i>Petrificar, Ceguera, Veneno, Silencio, Sueño, Confusión, Sapo</i>	15000

Items de Combate

Estos son objetos se pueden lanzar al oponente, como armas de 1 solo uso, y otros benefician al que usa el item. La mayoría son sellos de cerámica que al romperse liberan su poder, los efectos mágicos son iguales a las magias.

ITEM	EFFECTO	GIL
Sello Antártico	Causa <i>Hielo</i> (p.69)	200
Sello de Zeus	Causa <i>Trueno</i> (p.69)	200
Fragmento de Bomb	Causa <i>Fuego</i> (p.69)	200
Sello de Gaia	Causa <i>Sismo</i> (p.69)	400
Escama de Lamia	Causa <i>Confusión</i> (p.51)	200
Sello de Baco	Causa <i>Rapidez</i> (p.76) en el usuario	1000
Sedativo	Causa <i>Detener</i> (p.76)	1500
Sello de Bomb	Causa <i>Fuegora</i> (p.70)	500
Sello Ártico	Causa <i>Hielora</i> (p.70)	500
Sello de la Ira Celeste	Causa <i>Truenora</i> (p.70)	500
Sello de Caparazón	Causa <i>Protección</i> (p.64) en usuario	300
Sello de Barrera	Causa <i>Escudo</i> (p.64) en usuario	300
Sello de Lilith	Causa <i>Drenar</i> (p.50)	300
Sello de Cuervo	Causa <i>Aero</i> (p.69)	200
Sello Rompecoraza	Causa <i>Dispel</i> (p.67)	2000
Sello del Silencio	Causa <i>Silencio</i> (p.50)	600
Sello de Ovejas	Causa <i>Sueño</i> (p.50)	300
Sello Resplandeciente	Causa <i>Espejo</i> (p.77) en el usuario	1500
Colmillo Rojo	Causa <i>Fuegoga</i> (p.71)	1500
Colmillo Blanco	Causa <i>Hieloga</i> (p.71)	1500
Colmillo Azul	Causa <i>Truenoga</i> (p.71)	1500
Sello Blanco	Causa <i>Perla</i> (p.70)	700
Sello Negro	Causa <i>Sombra</i> (p.70)	700
Colmillo Vampírico	Causa <i>Ósmosis</i> (p.50)	300
Telaraña	Causa <i>Lentitud</i> (p.76)	800
Sello Bestiario	Causa <i>Escanear</i> (p.76)	300



Armas Cuerpo a Cuerpo Pequeñas (ACCP)

ACCP	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Daga de Mitril	+1	1d+2		500
Daga Única	+1	1d+2	con 19 y 20 natural, causa daño triple	750
Cuchillo Ciego	+1	1d+4	con 18, 19, 20 natural, causa <i>Ceguera</i> (p.50)	1000
Daga Imperial	+2	1d+2		1300
Puñal de Plata	+2	1d+8		2000
Daga de Ladrón	+2	1d+4	iniciativa+3 / EV+1 / DE+1 / BM+1 / si el portador hace <i>Capturar</i> (p.59), obtiene +3 a su chequeo de <i>Robar</i>	?
Daga Destructora de Magos	+2	1d+6	con 17, 18, 19, 20 natural, causa <i>Silencio</i> (p.50)	5000
Puñal Asesino	+3	1d+10	iniciativa+1 / MA+2 / EV+1 / causa <i>Muerte</i> (p.72) con 20 natural	?
Daga de la Flor	+3	1d+6	causa daño elemental de Aire	10000
Daga de Platino	+3	1d+4		8000
Cuchillo Comehombres	+4	2d+4	EV+1 / causa doble daño en Humes	20000
Cuchillo Guardián	+4	1d+4	iniciativa+2 / DE+1 / EV+1	?
Puñal de Oricalco	+5	1d+6		15000
Daga del Valiente	+5	1d+X	X= (capacidad de PV-PV actuales) dividido 2	?
Daga Rompespadas	+6	2d+6	DE+2 / EV+2	20000
Daga Zwill	+6	1d+6	con 19, 20 natural, causa <i>Sueño</i> (p.50)	?
Puñal Golpeador	+7	1d+8	con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Daga Graedus	+8	1d+8	EV+1 / causa daño elemental de Luz	?
Cuchillo Aturdidor	+9	1d+10	con 19, 20 natural, causa <i>Detener</i> (p.76)	?
Manopla de Bronce	+1	+2		300
Manopla de Platino	+2	+4		900
Garras de Fuego	+3	+6	causa daño elemental de Fuego / con 19 y 20 natural, causa <i>Fuego</i> (p.69)	2500
Garras Kaiser	+4	+8	causa daño elemental de Luz	5000
Garras de Mitril	+5	+10		7000
Garras Venenosas	+6	+12	causa daño elemental de Veneno / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Veneno</i> (p.50)	12000
Manopla de Cristal	+7	+14		15000
Manopla de Fuego	+8	+16	causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Fuegora</i> (p.70)	?
Manopla de Diamante	+9	+18		30000
Garras de Dragón	+10	+20	MA+1 / causa daño elemental de Luz	?
Garras "Colmillos de Tigre"	+11	+25	iniciativa+1 / MA+3	?
Manopla "Mano de Dios"	+12	+30		?

Cuando las armas incluyen habilidades como "causa *Protección* en el portador 3 veces x día," estas habilidades siempre tienen Act: 0, no consumen PM, y no requieren palabras de comando, como las magias originales.

Armas Cuerpo a Cuerpo Medianas (ACCM)

ACCM	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Espada Nagnarok	--	1d	con 17, 18, 19, 20 natural, causa <i>Sapo</i> (p.52)	?
Espada Ancha	--	2d+2		300
Sable	--	2d+4		500
Alfanje	+1	2d+4		1500
Espada de Mitril	+1	2d+2		2000
Espada Sangrienta	+2	2d+4	absorbe la mitad del daño causado como PV	5000
Espada de Coral	+2	2d+4	causa daño elemental de Trueno	3500
Espada Antigua	+3	2d+6	con 18, 19, 20 natural, causa <i>Inmovilizar</i> (p.50)	6000
Espada Defensora	+3	2d+4	DE+2	15000
Espada Somnífera	+3	2d+6	con 18, 19, 20 natural, causa <i>Sueño</i> (p.50)	6000
Sable de Fuego	+3	2d+4	causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Fuegora</i> (p.70)	12000
Cimitarra del Trueno	+3	2d+4	causa daño elemental de Trueno / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Truenora</i> (p.70)	12000
Espada Salve Regina	+4	2d+6	causa <i>Protección</i> (p.64) en el portador 3 veces x día	?
Espada de Diamante	+4	2d+8		10000
Espada de Hoja Rota	+4	2d+2	con 18, 19, 20 natural, causa <i>Petrificar</i> (p.51)	?
Espada de Platino	+5	2d+10		15000
Espada de la Muerte	+5	2d+6	causa daño elemental de Oscuridad / con 20 natural, causa <i>Muerte</i> (p.72)	?
Espada de Hielo	+6	2d+10	causa daño elemental de Hielo / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Hieloga</i> (p.71)	20000
Espada Arondight	+6	2d+8	causa daño elemental de Oscuridad / con 19, 20 natural, causa <i>Lentitud</i> (p.76)	?
Espada Rúnica	+6	2d+8	MA+3	20000
Espada Lunar	+7	2d+10	causa <i>Rapidez</i> (p.76) en el portador 3 veces x día	?
Espada de Cristal	+7	2d+6		30000
Espada Excalibur	+8	2d+8	iniciativa+2 / MA+1 / EV+1 / causa daño elemental de Luz / causa <i>Rapidez</i> (p.76) en el portador 3 veces x día / magias que causen daño elemental de Luz son absorbidas como PV / magias de curación lanzadas por el portador incrementan Nv+ESP a los puntos de PV recuperados	?
Espada Ragnarok	+8	2d+10	iniciativa+1 / MA+3 / DM+2 / EV+1 / BM+1 / causa <i>Escudo</i> (p.64) en el portador 3 veces x día	?
Espada Ilúmina	+8	2d+8	iniciativa+3 / EV+1 / BM+1 / el portador puede atacar a distancia (ESP x2 metros) a 1 enemigo, cheqeo de AT vs. DE	?
Espada Durandal	+9	2d+10	DE+1 / causa daño elemental de Luz / causa <i>Escudo</i> (p.64) y <i>Protección</i> (p.64) en el portador 3 veces x día	?
Espada Balmung	+9	2d+8	causa daño elemental de Oscuridad / con 19, 20 natural, causa <i>Detener</i> (p.76)	?
Espada Onion	+10	3d+15		?
Espada Última	+10	2d+20	el portador puede lanzar <i>Última</i> (p.72) 1 vez x día	?

ACCM	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Espada Valhala	+10	2d+10	causa daño elemental de Oscuridad / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Muerte</i> (p.72)	?
Espada del Caos	+12	3d+12	causa <i>Regen</i> en el portador 3 veces x día / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Petrificación</i> (p.53)	?
Espada Atma	Nv+1	2d+X	X=10% de los PV actuales del portador	?
Sable de las Almas	Nv	2d +(Nv x2)	absorbe la mitad del daño causado como PM / con 19, 20 natural, causa <i>Muerte</i> (p.72)	?
Hacha de Batalla	+1	2d+1		500
Hacha Cortadora	+3	2d+3	con 18, 19, 20 natural, causa <i>Lentitud</i> (p.76)	6000
Hacha Francisca	+5	2d+5		6000
Hacha Dorada	+10	2d+7		20000
Martillo de Hierro	--	2d+1		150
Maza de Fuego	+2	2d+3	causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Fuego</i> (p.69)	4000
Martillo de Guerra	+6	2d+7		5200
Martillo Destructor	+7	2d+9	con 18, 19, 20 natural, causa <i>Detener</i> (p.76)	7500
Maza del Amanecer	+9	2d+11		13500
Martillo Escorpión	+12	2d+15		60000
Flagelo	--	2d+3		700
Látigo de Cadena	+5	2d+5	puede agarrar / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Sin Acción</i> (p.50)	6000
Látigo Blitz	+8	2d+7	puede agarrar / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Detener</i> (p.76)	10000
Látigo de Fuego	+9	2d+9	puede agarrar / causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Fuegora</i> (p.70)	?
Látigo Dragón	+11	2d+11	puede agarrar / causa doble daño contra dragones	?
Katana Ashura	+2	2d+1 / 3d+1	ACCM (causa 2d+1) y ACCG (causa 3d+1) / DE+1 / con 20 natural, causa daño triple	1600
Katana Kotetsu	+3	2d+3 / 3d+3	ACCM (causa 2d+3) y ACCG (causa 3d+3) / DE+1 / con 20 natural, causa daño triple	3000
Katana Osafune	+4	2d+5 / 3d+5	ACCM (causa 2d+5) y ACCG (causa 3d+5) / DE+1 / con 20 natural, causa daño triple / el portador puede lanzar <i>Fuego</i> (p.69)	5000
Katana Murasame	+5	2d+7 / 3d+7	ACCM (causa 2d+7) y ACCG (causa 3d+7) / DE+2 / con 19 y 20 natural, causa daño triple / el portador puede lanzar <i>Curar</i> (p.64)	7000
Katana Ama-no-Murakumo	+6	2d+9 / 3d+9	ACCM (causa 2d+9) y ACCG (causa 3d+9) / DE+2 / con 19 y 20 natural, causa daño triple + <i>Lentitud</i> (p.76)	8000
Katana Kiyomori	+7	2d+11 / 3d+11	ACCM (causa 2d+11) y ACCG (causa 3d+11) / DE+2 / con 19 y 20 natural, causa daño triple / el portador puede lanzar <i>Protecta</i> (p.66)	10000
Katana Muramasa	+8	2d+13 / 3d+13	ACCM (causa 2d+13) y ACCG (causa 3d+13) / DE+3 / con 18, 19 y 20 natural, causa daño triple + <i>Confusión</i> (p.51)	15000
Katana Kiku-Ichimoji	+9	2d+15 / 3d+15	ACCM (causa 2d+15) y ACCG (causa 3d+15) / DE+3 / con 18, 19 y 20 natural, causa daño triple	22000
Katana Masamune	+10	2d+17 / 3d+17	ACCM (causa 2d+17) y ACCG (causa 3d+17) / DE+3 / con 18, 19 y 20 natural, causa daño triple	?
Katana Chirijiraden	+11	2d+20 / 3d+20	ACCM (causa 2d+20) y ACCG (causa 3d+20) / DE+4 / con 18, 19 y 20 natural, causa daño triple	?

ACCM	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Gunblade	+1	2d (3d)	al usar munición causa 3d / 4 di	1000
Gunblade .38	+2	2d+1 (3d+3)	al usar munición causa 3d+3 / 5 di	2500
Gunblade de Mitril	+3	2d+2 (3d+4)	al usar munición causa 3d+4 / 5 di / DE+1	5000
Gunblade Revólver	+4	2d+3 (3d+5)	al usar munición causa 3d+5 / 6 di / con 19, 20 natural, causa triple daño	10000
Gunblade Afilada	+5	2d+4 (3d+6)	al usar munición causa 3d+6 / 6 di / causa doble daño en golems y en enemigos mecánicos	20000
Gunblade Cortadora	+6	2d+5 (3d+7)	al usar munición causa 3d+7 / 6 di / DE+1	30000
Gunblade de Llamas	+7	2d+6 (4d+8)	al usar munición causa 4d+8 / 7 di / causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Fuegora</i> (p.70)	40000
Gunblade Gemela	+8	2d+7 (4d+9)	al usar munición causa 4d+9 / 8 di / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Gunblade Castigo	+9	2d+8 (4d+10)	al usar munición causa 4d+10 / 9 di / con 19, 20 natural, causa <i>Muerte</i> (p.72)	?
Gunblade Corazón de León	+10	3d+10 (4d+15)	al usar munición causa 4d+15 / 10 di / con 18, 19, 20 natural, causa daño x4	?

Las Gunblades arriba (pronunciado "ganbleids" o simplemente Pistola-Espada) son una combinación entre espada y arma de fuego. Se les puede poner munición, pero al "disparar" la hoja adquiere brevemente las propiedades de la bala, lo que le permite causar mayor daño o agregar algún efecto, dependiendo de la munición.



ARMAS NINJA	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Ninjato	+1	2d+1	ACCM / DE+1	3000
Kunai	+2	2d+2	ACCP y AA / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / DE+1 / EV+1	5000
Kodachi	+3	2d+3	ACCM / DE+1	7000
Ninjato Larga	+4	2d+5	ACCM / DE+2	10000
Ninjato Atamagia	+5	2d+7	ACCM / DE+2 / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Sin Acción</i> (p.50)	16000
Ninjato Sasuke	+6	2d+11	ACCM / DE+2	?
Kunai Koga	+7	2d+13	ACCP y AA / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / DE+3	?
Kunai Iga	+8	2d+17	ACCP y AA / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / DE+3	?
Ninjato Orochi	+9	2d+19	ACCM / DE+3 / absorbe la mitad del daño causado como PV	?
Kunai de Seda Lunar	+10	2d+23	ACCP y AA / DE+4	?

El Ninjato (o Wakizashi) es del tamaño de una espada corta, mientras que el Kunai (o Tanto) es del tamaño de una daga.



Armas Cuerpo a Cuerpo Grandes (ACCG)

ACCG	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Claymore	+1	3d		800
Espada Bastarda	+1	2d / 3d	ACCM (causa 2d) y ACCG (causa 3d)	600
Vara de Ciprés	+1	2d+1	DE+1	1000
Guadaña	+1	3d+1	con 19, 20 natural, causa daño triple	1100
Zweihänder	+2	3d+3		1200
Lanza de Viento	+2	3d+1	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Aire	1200
Bambú de Batalla	+2	2d+2	DE+1	1400
Lanza de Mitril	+2	3d+3	puede atacar enemigo a 2m	4500
Partisana	+2	3d+5	puede atacar enemigo a 2m	7000
Zhanmadao	+3	3d+3	AT+5 contra jinetes en criaturas terrestres	1200
Mandoble Antiguo	+3	3d+3	con 19 y 20 natural, causa <i>Derretir</i> (p.71)	?
Alabarda de Flama	+3	3d+2	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Fuegora</i> (p.70)	11000
Vara Muska	+3	2d+4	DE+1 / esta arma extrañamente posee un aroma exquisito	2600
Lanza Obelisca	+3	3d+6	puede atacar enemigo a 2m	10000
Guadaña Lunar	+3	3d+3	con 19, 20 natural, causa daño triple	3500
Tridente	+3	3d+3	puede atacar enemigo a 2m	?
Nodachi	+4	3d+3	DE+1 / causa daño elemental de Luz / con 18, 19 y 20 natural, causa daño triple	3000
Mandoble de las Sombras	+4	3d+6	causa daño elemental de Oscuridad / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Sombra</i> (p.70)	?
Vara Gokuu	+4	2d+5	DE+1 / causa <i>Escudo</i> en el portador 3 veces x día	7500
Lanza Sagrada	+4	3d+5	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Luz / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Perla</i> (p.70)	36000
Claymore de la Muerte	+5	3d+3	con 19 y 20 natural, causa <i>Muerte</i> (p.72)	?
Bastarda Mitológica	+5	2d+6/ 3d+6	ACCM (causa 2d+6) y ACCG (causa 3d+6) / con 18, 19 y 20 natural, causa daño doble	?
Zweihänder Vengadora	+5	3d+6	causa <i>Berserk</i> (p.28) en el portador 1 vez x día	?
Vara de Marfil	+5	2d+6	DE+2	10000
Bigote de Dragón (lanza)	+5	3d+9	puede atacar enemigo a 2m	44000
Guadaña Alexander	+5	3d+5	con 19, 20 natural, causa daño triple / causa daño elemental de Luz	?
Alabarda de Hielo	+6	3d+6	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Hielo / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Hielora</i> (p.70)	?
Vara de las Flautas	+6	2d+7	DE+1 / puede cancelar 3 veces al día: <i>Ceguera</i> , <i>Silencio</i> , <i>Sapo</i> , <i>Veneno</i> , <i>Lentitud</i> , <i>Detener</i> , <i>Inmovilizar</i> y <i>Sin Acción</i>	20000
Gae Bolg (lanza)	+6	3d+11	puede atacar enemigo a 2m	?
Lanza Wyvern	+7	3d+9	puede atacar enemigo a 2m / causa doble daño a dragones	?
Guadaña Behemoth	+7	3d+7	con 18, 19, 20 natural, causa daño triple	?
Lanza Gungnir	+4	4d	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Electricidad / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Truenoga</i> (p.71)	?

ACCG	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Mandoble Onion	+Nv	3d+Nv		?
Alabarda Sangrienta	+8	3d+9	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Veneno / con 18, 19, 20 natural, causa <i>Drenar</i> (p.50) / causa doble daño a criaturas gigantes	?
Lanza Sagrada	+9	3d+9	puede atacar enemigo a 2m / causa daño elemental de Luz	?
Guadaña Lich	+9	3d+9	ACCG y AA / retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / causa daño elemental de Sombra / con 18, 19, 20 natural, causa daño triple	?
Bigote de Ballena (vara)	+10	3d+10	DE+2	37000

Armas Arrojadizas (AA)

AA	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Bumerang de Mitril	+1	1d	retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3	500
Javalina	+1	1d+1 / 2d+1	ACCM (causa 1d+1) y AA (2d+1) / al: FUE.FUEx2.FUEx3	100
Dardo	+1	1d	al: FUE.FUEx2.FUEx3 / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	50
Blitzball	+2	1d+2	retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / balón que se golpea estilo volleyball	500
Anillo Lunar	+2	1d+1	retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3	?
Shuriken Fuma	+2	1d+4	al: FUE.FUEx2.FUEx3	300
Tomahawk	+2	1d / 2d	ACCM (causa 1d) y AA (2d) / al: FUE.FUEx2.FUEx3	200
Shuriken Yagyu	+3	1d+6	al: FUEx2.FUEx3.FUEx4	1000
Chakram	+3	1d+2	retorna al golpear / al: FUEx2.FUEx3.FUEx5	3000
Luna Llena	+4	1d+3	retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / causa daño elemental de Luz	4000
Viperina Gemela	+4	1d+4	retorna al golpear / al: FUEx2.FUEx3.FUEx4 / al lanzarse se divide en 2, lo que permite atacar 2 objetivos (o golpear 2 veces a 1 objetivo); al retornar se juntan en una sola pieza	?
Naipe Vencedor	+5	1d+SUE	52 cartas / al: FUE.FUEx2.FUEx3	18000
Ojo de Halcón	+5	1d+5	retorna al golpear / al: FUEx2.FUEx3.FUEx4	9000
Sol Naciente	+6	1d+7	retorna al golpear / al: FUEx2.FUEx3.FUEx4 / causa daño elemental de Fuego	?
Cruz de Cristal	+6	4d	retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / causa daño elemental de Luz	?
Bumerang Francotirador	+7	1d+11	retorna al golpear / al: FUEx2.FUEx4.FUEx6	20000
Dardos de Perdición	+7	1d+3	al: FUE.FUEx2.FUEx3 / con 19 y 20 natural, causa <i>Muerte</i> (p.72)	?
Daga Alada	+8	2d+4	ACCP y AA / retorna al golpear / iniciativa+2 / MA+2 / al: FUE.FUEx2.FUEx3	?
Estrella de 9 Puntas	+9	1d+13	ACCP y AA / retorna al golpear / al: FUE.FUEx2.FUEx3	?
Oritsuru	+9	1d+15	retorna al golpear / iniciativa+4 / MA+2 / al: FUE.FUEx2.FUEx3 / arma mágica hecha de papel (origami)	?

BOMBAS	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Hornito	+2	5 x1d	AA y AF / granada con AdE: 2 x 2m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego	100
Fumarola	+4	7 x1d	AA y AF / granada con AdE: 3 x 3m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego, Oscuridad	200
Tumulus	+6	9 x1d	AA y AF / granada con AdE: 4 x 4m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego, Electricidad	400
Caldera	+8	11 x1d	AA y AF / granada con AdE: 5 x 5m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego, Aire	800
Volcán	+10	13 x1d	AA y AF / granada con AdE: 6 x 6m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego, Luz	1600
Bomba de Fuego	+20	15 x1d	AA y AF / granada con AdE: 10 x 10m / chequeo de AT vs. DM (si falla causa la mitad del daño) / causa daño elemental de Fuego	10000

El Alcance para las bombas es FUE.FUEx2.FUEx3.

Armas de Proyectiles (AP)

AP	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Arco Asesino	+2	2d+2	al: 25.50.100 / con 20 natural, causa Muerte (p.72)	800
Arco Argento	+2	2d+2	al: 25.50.100	1500
Arco de Hielo	+3	2d+3	al: 30.60.120 / causa daño elemental de Hielo	2000
Arco Rúnico	+4	2d+4	al: 30.60.120 / MA+1	2000
Arco Relampagueante	+4	2d+4	al: 30.60.120 / causa daño elemental de Trueno / con 20 natural, causa Truenora (p.70)	3000
Arco de Mitril	+5	3d+5	al: 30.60.120	5000
Arco Selenita	+6	3d+6	al: 30.60.120	7000
Arco Yoichi	+7	3d+7	al: 40.80.160 / EV+1	10000
Arco Eurytos	+9	3d+9	al: 40.80.160 / FUE+1	?
Arco Élfico	+10	3d+10	al: 50.100.200 / EV+1	?
Arco Perseo	+11	3d+11	al: 50.100.200 / causa daño doble en criaturas que usen Petrificar	?
Arco Artemis	+12	3d+12	al: 60.120.240 / DE+1	22000
Ballesta Matacaballeros	+3	2d+1	al: 37.75.150 / con 19 y 20 natural, causa Ceguera (p.50)	1500
Ballesta Paramina	+3	2d+3	al: 37.75.150	2500
Ballesta Envenenada	+4	2d+5	al: 40.80.160 / con 20 natural, causa Veneno (p.50)	4000
Ballesta Onírica	+5	2d+7	al: 40.80.160 / con 20 natural, causa Sueño (p.50)	5000
Ballesta Cometa	+6	3d+9	al: 40.80.160 / con 20 natural, causa Perla (p.70)	6500
Ballesta Sónica	+7	3d+11	al: 45.90.180 / con 20 natural, causa Lentitud (p.76)	?
Ballesta Gastrofetes	+10	3d+13	al: 50.100.200 / con 20 natural, causa triple daño	20000
Honda Ifrit	+1	2d+2	al: FUEx4.FUEx8.FUEx12 / causa daño elemental de Fuego	1000
Honda Shiva	+3	2d+4	al: FUEx5.FUEx9.FUEx13 / causa daño elemental de Hielo	3000
Honda Ramuh	+5	2d+6	al: FUEx6.FUEx10.FUEx14 / causa daño elemental de Trueno	5000
Honda Alexander	+7	2d+8	al: FUEx7.FUEx11.FUEx15 / causa daño elemental de Luz	7000

Municiones para AP y AF

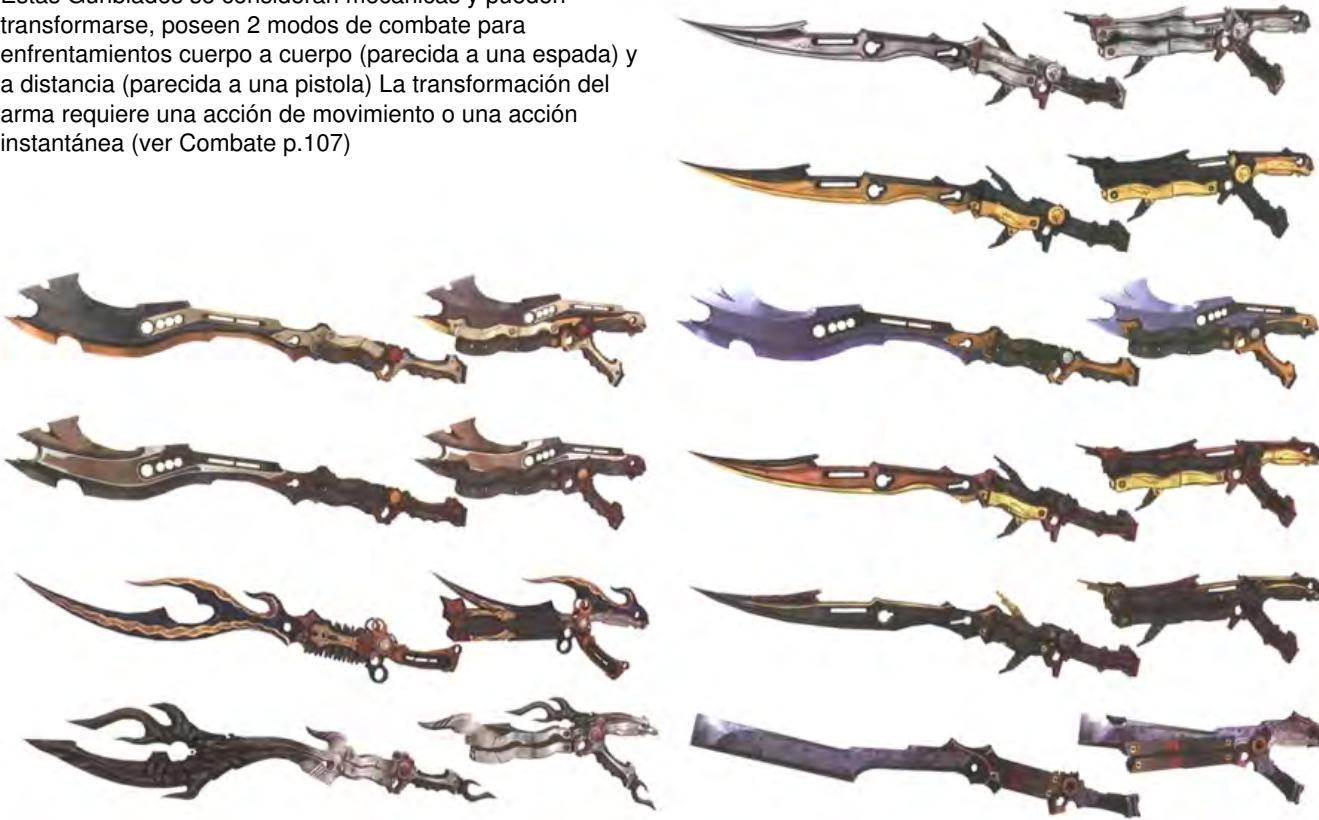
FLECHAS, SAETAS, BALAS	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
de Acero	--	+1		20
de Medusa	--	+2	con 19 y 20 natural, causa <i>Petrificar</i> (p.51)	50
Sagradas	+1	+3	causa daño elemental de Luz	60
de Fuego	+1	+4	causa daño elemental de Fuego / con 19 y 20 natural, causa <i>Fuego</i> (p.69)	80
de Hielo	+1	+5	causa daño elemental de Hielo / con 19 y 20 natural, causa <i>Hielo</i> (p.69)	80
de Rayo	+1	+6	causa daño elemental de Trueno / con 19 y 20 natural, causa <i>Trueno</i> (p.69)	80
Cegadoras	+2	+7	con 18, 19 y 20 natural, causa <i>Ceguera</i> (p.50)	100
Envenenadas	+2	+8	con 16, 17, 18, 19 y 20 natural, causa <i>Veneno</i> (p.50)	130
Silenciosas	+2	+9	con 18, 19 y 20 natural, causa <i>Silencio</i> (p.50)	150
Angelicales	+2	+10	con 18, 19 y 20 natural, causa <i>Confusión</i> (p.51)	170
Yoichi	+3	+12	causa doble daño en criaturas voladoras	200
Artemis	+4	+15	causa doble daño en dragones	?

Armas de Fuego (AF)

AF	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Pistola Romandana	+2	3d+1	al: 12.25.50 / 6 di	5000
Pistola de Mitril	+3	3d+2	al: 15.30.60 / 6 di / con 19, 20 natural, causa triple daño	15000
Pistola Rasalgethi	+4	3d+3	al: 17.35.70 / 8 di / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Pistola Fomalhaut	+5	3d+4	al: 20.40.80 / 8 di / causa daño elemental de Tierra / con 19, 20 natural, causa triple daño	?
Pistola Glacial	+6	3d+5	al: 22.45.90 / 8 di / causa daño elemental de Hielo / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Pistola Flamígera	+7	3d+6	al: 25.50.100 / 10 di / causa daño elemental de Fuego / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Pistola Blaster	+8	3d+7	al: 30.60.120 / 10 di / causa daño elemental de Trueno / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Pistola Arcturus	+9	3d+8	al: 40.80.160 / 10 di / con 18, 19, 20 natural, causa daño x4	?
Rifle Altair	+3	4d+1	al: 25.50.100 / 6 di	5000
Rifle Capela	+5	4d+2	al: 25.50.100 / 6 di / causa daño elemental de Agua / con 19, 20 natural, causa triple daño	14000
Rifle Vega	+7	4d+3	al: 30.60.120 / 6 di / causa daño elemental de Aire / con 19, 20 natural, causa triple daño	24000
Rifle Sirio	+9	4d+4	al: 30.60.120 / 8 di / causa daño elemental de Gravedad / con 19, 20 natural, causa triple daño	40000
Rifle Betelguese	+11	4d+5	al: 35.70.140 / 8 di / causa daño elemental de Sombra / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	54000
Rifle Aldebarán	+13	4d+6	al: 35.70.140 / 10 di / causa daño elemental de Luz / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	100000
Rifle Spica	+15	4d+7	al: 40.80.160 / 10 di / causa daño elemental de Veneno / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?
Rifle Antares	+17	4d+8	al: 40.80.160 / 12 di / si el afectado tiene magias activas que reducen el daño recibido, ignorar tales ajustes / con 18, 19, 20 natural, causa triple daño	?

AF	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Sable de Fuego Abrasador (Gunblade)	+1/+2	2d+1/ 3d+2	ACCM (causa 2d+1) y AF (causa 3d+2) / al: 12.25.50 / 6 di / con 20 natural al disparar, causa daño triple	7000
Gunblade Axis	+2/+3	2d+2/ 3d+3	ACCM (causa 2d+2) y AF (causa 3d+3) / al: 13.26.52 / 6 di / con 20 natural al disparar, causa daño triple	10000
Carabina Afilada (Gunblade)	+3/+4	2d+3/ 3d+4	ACCM (causa 2d+3) y AF (causa 3d+4) / al: 14.28.56 / 6 di / con 20 natural al disparar, causa daño triple	14000
Gunblade Organyx	+4/+5	2d+4/ 3d+5	ACCM (causa 2d+4) y AF (causa 3d+5) / al: 15.30.60 / 6 di / con 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	20000
Gunblade Hautedaire	+5/+6	2d+5/ 3d+6	ACCM (causa 2d+5) y AF (causa 3d+6) / al: 17.34.68 / 8 di / con 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	25000
Gunblade Enkindler	+6/+7	2d+6/ 3d+7	ACCM (causa 2d+6) y AF (causa 3d+7) / al: 19.38.76 / 8 di / con 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	32000
Gunblade Última	+7/+8	2d+7/ 3d+8	ACCM (causa 2d+7) y AF (causa 3d+8) / al: 21.42.84 / 8 di / con 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	?
Gunblade Apocalipsis	+8/+9	2d+8/ 3d+9	ACCM (causa 2d+8) y AF (causa 3d+9) / al: 23.46.92 / 8 di / con 18, 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	?
Gunblade Flamberge	+9/+10	2d+9/ 3d+10	ACCM (causa 2d+9) y AF (causa 3d+10) / al: 26.52.104 / 10 di / con 18, 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	?
Gunblade Helter-Skelter	+10/+11	2d+10/ 3d+11	ACCM (causa 2d+10) y AF (causa 3d+11) / al: 30.60.120 / 10 di / con 18, 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	?
Gunblade Durandal	+11/+12	2d+11/ 3d+12	ACCM (causa 2d+11) y AF (causa 3d+12) / al: 35.70.140 / 10 di / con 18, 19, 20 natural al disparar, causa daño triple	?
Gunblade Omega	+12/+13	2d+12/ 3d+13	ACCM (causa 2d+12) y AF (causa 3d+13) / al: 45.90.180 / 10 di / con 18, 19, 20 natural al disparar, causa daño x4	?

Estas Gunblades se consideran mecánicas y pueden transformarse, poseen 2 modos de combate para enfrentamientos cuerpo a cuerpo (parecida a una espada) y a distancia (parecida a una pistola) La transformación del arma requiere una acción de movimiento o una acción instantánea (ver Combate p.107)



Armas Mágicas (AM)

AM	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Báculo Blanco	+1	2d+1	al: MEN / MA+1 / cancela <i>Condena</i> en 1 aliado afectado, a contacto	800
Báculo Curativo	+2	2d+2	al: MEN / MA+1 / en lugar de causar daño, recupera esa cantidad en PV al que sea golpeado	4000
Báculo del Mago	+2	2d+2	al: MEN+3 / MA+1 / DM+1	4000
Báculo de Fuego	+2	2d+1	al: MEN+2 / MA+1 / causa daño elemental de Fuego / el portador obtiene DM+2 contra magias de Fuego y puede lanzar <i>Fuego</i> (p.69)	5000
Báculo de Hielo	+2	2d+1	al: MEN+2 / MA+1 / causa daño elemental de Hielo / el portador obtiene DM+2 contra magias de Hielo y puede lanzar <i>Hielo</i> (p.69)	5000
Báculo de Trueno	+2	2d+1	al: MEN+2 / MA+1 / causa daño elemental de Trueno / el portador obtiene DM+2 contra magias de Trueno y puede lanzar <i>Trueno</i> (p.69)	5000
Báculo de la Serpiente	+3	2d+3	al: MEN+3 / MA+2 / DM+1	2200
Báculo Nirvana	+3	2d+3	al: MEN+9 / MA+3 / DM+2 / causa daño elemental de Luz	?
Báculo del Sonámbulo	+3	2d+6	al: MEN+12 / MA+2 / DM+3	?
Báculo Golem	+3	2d+5	al: MEN+5 / MA+2 / DM+1 / el portador obtiene DM+3 contra <i>Petrificar</i> y puede lanzar <i>Petrificar</i> (p.51)	?
Báculo Rúnico	+3	2d+5	al: MEN+5 / MA+2 / DM+1 / el portador obtiene DM+3 contra magias de Fuego y puede lanzar <i>Fuegora</i> (p.70)	?
Báculo Dorado	+4	2d+4	al: MEN+5 / MA+1 / DM+1	7000
Báculo de Zeus	+4	2d+4	al: MEN+6 / MA+2 / DM+2	?
Báculo Arcano	+5	2d+5	al: MEN+9 / MA+4 / DM+3	?
Báculo de Mando	+8	2d+8	al: MEN+10 / MA+5 / DM+2 / el portador puede lanzar <i>Curara</i> (p.65)	?
Báculo Sagrado	+10	2d+10	al: MEN+10 / MA+6 / DM+2 / el portador puede lanzar <i>Curaga</i> (p.67)	?
Báculo del Sabio	+12	2d+12	al: MEN+20 / MA+7 / DM+3	?

Al atacar con un arma mágica, el portador sólo necesita señalar a su objetivo, no son necesarias palabras de mando. La energía mágica liberada golpea con una velocidad un poco menor a una flecha, y es por lo general visible. No es posible usar el arma mágica para golpear cuerpo a cuerpo como arma arrojadiza, en tal caso se considera como un arma improvisada que no otorga ajustes al AT y cuyo daño será 1d5 (medio dado).



AM	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Cetro de Truenos	+2	1d+1	al: MEN / MA+1 / causa daño elemental de Electricidad / si el portador lanza magia elemental de Electricidad, obtiene MA+1 / con 19 y 20 natural, causa <i>Trueno</i> (p.69)	400
Cetro de Llamas	+2	1d+1	al: MEN / MA+1 / causa daño elemental de Fuego / si el portador lanza magia elemental de Fuego, obtiene MA+1 / con 19 y 20 natural, causa <i>Fuego</i> (p.69)	400
Cetro de Hielo	+2	1d+1	al: MEN / MA+1 / causa daño elemental de Hielo / si el portador lanza magia elemental de Hielo, obtiene MA+1 / con 19 y 20 natural, causa <i>Hielo</i> (p.69)	400
Cetro Venenoso	+2	1d+1	al: MEN / MA+1 / causa daño elemental de Veneno / si el portador lanza magia elemental de Veneno, obtiene MA+1 / con 19 y 20 natural, causa <i>Veneno</i> (p.50)	500
Cetro de Mitril	+2	1d+2	al: MEN+1 / MA+2	700
Cetro de Mago	+3	1d+3	al: MEN+3 / MA+3	8000
Cetro del Dragón	+4	1d+4	al: MEN+5 / MA+1	12000
Cetro de Fe	+5	1d+5	al: MEN+5 / MA+1 / el portador recibe los efectos de <i>Resonancia</i> (p.51)	?
Cetro Estelar	+6	1d+6	al: MEN+5 / MA+3 / causa daño elemental de Gravedad / si el portador lanza magia elemental de Gravedad, obtiene MA+3 / con 19 y 20 natural, causa <i>Kilo-G</i> (p.70)	?
Cetro de la Corona	+7	1d+7	al: MEN+5 / MA+4	?
Omnicetro	+8	1d+8	al: MEN+10 / MA+5 / el portador puede lanzar <i>Petrificar</i> (p.51)	?
Cetro de Lilith	+9	1d+9	al: MEN+10 / MA+5 / el portador puede lanzar <i>Muerte</i> (p.72)	?
Cetro Milenario	+10	1d+10	al: MEN+20 / MA+5 / el portador puede lanzar <i>Hieloga</i> (p.71)	?
Libro de Combate	+1	1d+2	al: MEN / MA+1 / el portador incrementa 1d+2 al daño/curación con magias	3000
Libro Bestiario	+2	1d+4	al: MEN / MA+1 / el portador incrementa 1d+4 al daño/curación con magias	6000
Códex de Papiro	+3	1d+6	al: MEN / MA+1 / el portador incrementa 1d+6 al daño/curación con magias	10000
Libro de Fuego	+3	1d+6	al: MEN+3 / MA+2 / causa daño elemental de Fuego / el portador incrementa 1d+6 al daño/curación con magias	?
Libro de Hielo	+3	1d+6	al: MEN+3 / MA+2 / causa daño elemental de Hielo / el portador incrementa 1d+6 al daño/curación con magias	?
Libro de Rayos	+3	1d+6	al: MEN+3 / MA+2 / causa daño elemental de Electricidad / el portador incrementa 1d+6 al daño/curación con magias	?
Libro Omnilex	+4	1d+8	al: MEN / MA+1 / el portador incrementa 1d+8 al daño/curación con magias	30000
Grimorio de Fuego	+5	1d+10	al: MEN+5 / MA+3 / causa daño elemental de Fuego / el portador incrementa 1d+10 al daño/curación con magias	?
Grimorio de Hielo	+5	1d+10	al: MEN+5 / MA+3 / causa daño elemental de Hielo / el portador incrementa 1d+10 al daño/curación con magias	?
Grimorio de Rayos	+5	1d+10	al: MEN+5 / MA+3 / causa daño elemental de Electricidad / el portador incrementa 1d+10 al daño/curación con magias	?
Cognitomo	+7	1d+15	al: MEN+10 / MA+4	?
Omnitomo	+10	1d+20	al: MEN+20 / MA+6 / el portador incrementa 1d+20 al daño/curación con magias	?

Instrumentos Musicales

INSTRUMENTOS	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Madhura	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 5/AdE: Bardo y aliados en 10m radio; Causa <i>Protección</i> (p.64)	3000
Loki	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 15/AdE: Bardo y aliados en 10m radio; Causa <i>Rapidez</i> (p.76)	10000
Lamia	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 10/AdE: 1 Enemigo a 10m; Causa <i>Confusión</i> (p.51)	4000
Vengador	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 5/AdE: 1 Enemigo a 10m Sólo funciona en 1 enemigo que haya causado daño al Bardo; causa tanto daño como los PV perdidos por el Bardo el turno anterior; sólo funciona en el turno inmediato tras recibir daño; el Bardo obtiene MA+3 para impactar esta habilidad	5000
Sangriento	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 2/AdE: 1 Enemigo a 10m Causa Nv x2+3d de daño de Oscuridad	8000
de las Hadas	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 20/AdE: 1 Enemigo a 10m; Causa <i>Encantamiento</i> (p.52)	20000
de los Sueños	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 5/AdE: 1 Enemigo a 10m; Causa <i>Sueño</i> (p.50)	15000
Apolo	--	--	si el portador del instrumento es un Bardo, puede hacer la siguiente habilidad: PM: 10/AdE: Bardo y aliados en 10m radio/Dur: 1d Los beneficiados obtienen AT+2 y causan +Nv x2 extra al daño con ataques físicos (sea con armas cuerpo a cuerpo, arrojadizas o de disparo)	?

Estos son los instrumentos musicales mágicos que sólo el Bardo puede manipular apropiadamente. Cuando el Bardo toca estos instrumentos puede crear efectos mágicos variados. El tipo de instrumento puede variar (Flauta Loki, Guitarra Loki o Arpa Loki), además el Bardo no necesita cantar para activar estos poderes particulares; todas las habilidades de los instrumentos tienen Act: 0.



Prendas de Baile

ACCG (PRENDAS)	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Damask	+1	1d+1	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+1/Daño: 1d+1/PM: 3/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio; Causa Curar (p.63)	1000
Kashmir	+2	1d+2	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+2/Daño: 1d+2/PM: 3/AdE: Enemigos en 10m radio; Causa Sin Acción (p.50)	2000
Seda Wyrm	+3	1d+3	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+3/Daño: 1d+3/PM: 3/AdE: Criatura impactada/Dur: Nv+1d; Causa Veneno (p.50)	4000
Croakadil	+4	1d+4	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+4/Daño: 1d+4/PM: 5/AdE: AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d; Los beneficiados obtienen MA+2 y +2d al daño/curación causado con magias	8000
Piel de Pantera	+5	1d+5	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+5/Daño: 1d+5/PM: 3/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d; Causa Regen (p.65)	15000
Hidrascama	+6	1d+6	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+6/Daño: 1d+6/PM: 20/AdE: Criatura tocada; Causa Rapidez (p.76)	30000
Estrella Fugaz	+7	1d+10	puede agarrar / si la portadora de la prenda es una Danzarina, puede hacer la siguiente habilidad: AT+7/Daño: 1d+10/PM: 10/AdE: Danzarina y aliados en 10m radio/Dur: 1d; Los beneficiados obtienen AT+2 y causan +2d extra de daño con ataques físicos, sea con armas cuerpo a cuerpo, arrojadizas o de disparo	?

Estas son las prendas mágicas que sólo la Danzarina puede manipular apropiadamente. Cuando la Danzarina usa estas prendas puede crear efectos mágicos variados. El tipo de prenda puede variar (Paño Damask, Cinta Damask o Bufanda Damask), además la Danzarina no necesita danzar para activar estos poderes particulares; todos los habilidades de las prendas tienen Act: 0.



Pinceles Mágicos

AM (PINCELES)	AT	DAÑO	ESPECIAL	GIL
Pincel Chocobo	+3	1d+1	al: 1 enemigo a MEN metros/AT+3/MA+1; Causa 1d+1 de daño	1000
Pincel DaVinci	+5	2d+2	al: 1 enemigo a MEN+1 metros/AT+5/MA+1/ Iniciativa+1; Causa 2d+2 de daño	3000
Pincel Arcano	+6	3d+3	al: 1 enemigo a MEN+2 metros/AT+6/MA+2/ Iniciativa+1; Causa 3d+3 de daño	9000
Pincel Arcoiris	+7	4d+4	al: 1 enemigo a MEN+3 metros/AT+7/MA+4/ Iniciativa+2; Causa 4d+4 de daño	15000
Pincel Angelical	+8	5d+5	al: 1 enemigo a MEN+4 metros/AT+8/MA+6/ Iniciativa+4; Causa 5d+5 de daño/Con 18, 19 y 20 natural causa Confusión (p.51)	?

Los Dibujantes pueden usar Pinceles Mágicos que les permiten hacer sus Artes, es decir, trazos en el aire que crean imágenes. Las Artes *Boceto* y *Fascinar* requieren el uso de uno de estos pinceles para funcionar. Estos pinceles se consideran AM, usados para atacar un enemigo a distancia.



Protecciones Livianas (PL)

PROTECCIÓN LIVIANA	DE	DM	ESPECIAL	GIL
Túnica de Cáñamo	+1	+3		1200
Túnica de Mago	+2	+2	MA+1	00
Túnica de Seda	+2	+2		2400
Jubón de Cuero Reforzado	+3	--		500
Traje Ninja	+3	+1	MO+2 / +1 en chequeos de <i>Camuflaje en Sombras</i> (p.84)	?
Gi de Kenpo	+4	+1	+1 en chequeos de AGI y VIT	00
Túnica de Erudito	+4	+4	MA+1 / +1 en chequeos de MEN	000
Jubón de Anillas	+4	--		900
Jubón de Mitril	+4	+2		1500
Túnica de Camaleón	+4	+3	el portador gana DM+10 contra magias de <i>Muerte</i> / absorbe daño elemental de Luz	5000
Jubón de Adamantina	+5	+3		1600
Brigantina	+5	+4		2500
Ropajes Negros	+6	+2	+1 en chequeos de AGI y VIT / el portador gana DM+10 contra magias de <i>Detener</i>	12000
Túnica Blanca	+5	+3	MA+1 / reduce a la mitad el daño elemental de Fuego, Electricidad y Hielo / El portador es inmune a magias que causen <i>Ceguera</i>	9000
Túnica Negra	+6	+3	si el portador lanza magias de elemento Fuego, Hielo y Electricidad, obtiene MA+1	13000
Jubón de Bardo	+6	+4	+1 en chequeos de AGI y MEN	
Gi de Jujitsu	+6	+3	AT+1 / el portador gana DM+10 contra magias de <i>Muerte</i>	4000
Gi de Cinta Negra	+6	+2	el portador gana +2 en chequeos de AGI y +1 en chequeos de VIT	
Jubón Gaia	+7	+3	absorbe daño elemental de Tierra / si el portador lanza magias de elemento Tierra, obtiene MA+1	10000
Ropajes de Poder	+7	+3	AT+2	
Túnica Luminosa	+7	+5		30000
Ropajes Fuma	+8	+6	+2 en chequeos de AGI y VIT	
Jubón Espejismo	+8	+4	MO+1 / el portador gana DM+10 contra magias de <i>Veneno, Petrificar, Sueño</i>	?
Túnica Angelical	+8	+5	MA+2	
Bustier de Minerva	+9	+9	sólo para personajes femeninos / cancela el daño elemental de Fuego, Electricidad, Aire y Oscuridad / reduce a la mitad el daño elemental de Hielo, Agua, Tierra y Luz / la portadora es inmune a magias que causen <i>Detener</i>	?
Jubón Escarlata	+10	+2	+1 a todos los chequeos de Atributo	
Traje de CaUCHO	+10	+5	cancela el daño elemental de Electricidad	48000
Túnica Señorial	+10	+8	AT+2 / MA+1 / el portador puede usar <i>Protección y Escudo</i> 3 veces x día cada una	?
Dogi Maestro	+11	+2	AGI+1 y MEN+1	
Traje Heróico	+12	+10	el portador puede usar <i>Regen</i> 3 veces x día y <i>Reanimar</i> 1 vez x día	?
Túnica del Sabio	+12	+10	reduce a la mitad el daño elemental de Fuego, Hielo, Electricidad, Agua, Aire, Tierra, Oscuridad y Luz	?

Protecciones Pesadas (PP) ☰

PROTECCIÓN PESADA	DE	DM	ESPECIAL	GIL
Armadura Oscura	+2	+3	absorbe daño elemental de Oscuridad	?
Armadura de Bronce	+3	+1		800
Armadura de Mitril	+4	+2		2000
Armadura de Hielo	+4	+2	reduce a la mitad el daño elemental de Fuego	4000
Cota de Fuego	+4	+2	reduce a la mitad el daño elemental de Hielo	4000
Armadura Dorada	+5	+2		3600
Armadura de Platino	+5	+3		9000
Cota de Carabinero	+6	+3		13000
Cota de Cristal	+6	+4	el portador es inmune a magias que causen Sapo, Silencio, Mini, Ceguera, Cerdo y Berserk	19000
Cota de Huesos	+6	--	reduce a la mitad el daño elemental de Oscuridad / El portador recibe doble daño por magias elementales de Luz (o sea que las magias curativas recuperan el doble de puntos en el portador)	4000
Cota Reflejante	+7	+4	el portador recibe los efectos de Espejo (p.77)	18000
Cota de Escamas de Dragón	+7	+3	reduce a la mitad el daño elemental de Fuego, Hielo, Electricidad	?
Armadura de Hades	+7	+7	cancela el daño elemental de Fuego	?
Cota de Malla Demoniaca	+8	+4	reduce a la mitad el daño elemental de Oscuridad y Fuego	?
Armadura de Diamante	+8	+4	reduce a la mitad el daño elemental de Electricidad	?
Armadura Genji	+9	+6	el portador puede usar Regen (p.65) 3 veces x día y Vida (p.65) 1 vez x día	?
Armadura Maximiliana	+9	+6		?
Armadura de Adamantina	+10	+10	EV+1 / FUE+1 / AGI+1 / VIT+1 / MEN+1 / ESP+1 / reduce a la mitad el daño elemental de Fuego, Hielo, Electricidad, Aire, Agua, Tierra, Veneno, Gravedad, Oscuridad, Luz	?
Armadura Onion	+Nv	+Nv	FUE+1 / VIT+1 / el portador puede usar Regen (p.50), Protección (p.64) y Escudo (p.64) 3 veces x día cada una, y Vida (p.65) 1 vez x día	?

Cuando los beneficios de varios accesorios otorgan al portador características de Debilidad, Resistencia, Inmunidad y Absorción de un elemento, siempre se tiene en cuenta el mejor beneficio: Absorción es mejor que Inmunidad, Resistencia y Debilidad; Inmunidad es mejor que Resistencia y Debilidad; Resistencia es mejor que Debilidad.



Protección para la Cabeza

PARA LA CABEZA	DE	DM	CLASE	ESPECIAL	GIL
Sombrero de Mago	+1	+2	PL	MA+1	3000
Boina Verde	+1	+1	PL	MO+1	1800
Bandana	+1	--	PL	AT+1	5000
Tiara de Bronce	+1	+3	PL	MA+1 / el portador es inmune a magias que causen <i>Silencio</i>	?
Mitra Ceremonial	+1	+2	PL	MA+1	6000
Casco de Hierro	+1	--	PP		1000
Casco de Mitril	+1	+1	PP		2100
Casco de Hielo	+1	+2	PP	reduce a la mitad el daño elemental de Hielo	9500
Sombrero Emplumado	+1	+1	PL	el portador recibe +1 a cualquier chequeo de AGI	7500
Sombrero de Erudito	+1	+2	PL	el portador recibe +1 a cualquier chequeo de MEN	10000
Casco de Cristal	+2	+1	PP		6000
Casco de Platino	+2	+1	PP		8000
Casco de Diamante	+2	+2	PP		14000
Casco Genji	+2	+3	PP	el portador es inmune a magias que causen <i>Sueño</i> y <i>Ceguera</i>	?
Capucha Negra	+2	+1	PL		7000
Gorro Dorado	+2	+3	PL	el portador es inmune a magias que causen <i>Silencio</i>	12000
Sombrero Lambento	+2	+2	PL	MA+1 / MO+1	16000
Bandana Chakra	+2	+1	PL	el portador recibe +1 a cualquier chequeo de VIT	15000
Yelmo del Dragón	+2	+1	PP	el portador suma +3m a la distancia de sus saltos	15000
Gorro de Ladrón	+3	--	PL	MO+2 / Iniciativa+1 / el portador es inmune a magias que causen <i>Detener</i> y <i>Sin Acción</i>	35000
Sombrero de Acacia	+3	+2	PL	MO+2 / iniciativa+1 / el portador es inmune a magias que causen <i>Berserk</i> , <i>Encantamiento</i> y <i>Confusión</i>	?
Casco Onion	+3	+3	PP	MEN+1 / el portador es inmune a magias que causen <i>Ceguera</i> , <i>Sin Acción</i> , <i>Silencio</i> , <i>Veneno</i> , <i>Sueño</i> , <i>Zombi</i> , <i>Berserk</i> , <i>Confusión</i> , <i>Petrificar</i> , <i>Imp</i> , <i>Sapo</i> , <i>Cerdo</i> , <i>Mini</i> , y <i>Encantamiento</i>	?
Corona Real	+3	+4	PP	MEN+1	?



Protección para los Brazos

PARA LOS BRAZOS	DE	DM	CLASE	ESPECIAL	GIL
Brazales de Mitril	+1	+1	PP		3000
Guantes de Mitril	+1	+1	PL		4000
Guantes de Ladrón	+1	+1	PL	el portador obtiene +1 en chequeos de <i>Robar</i> , <i>Cerrajería</i> , y <i>Trepar</i>	5000
Brazales Rúnicos	+1	+1	PP	el portador es inmune a magias que causen <i>Ceguera</i> , <i>Sin Acción</i> , <i>Silencio</i> , <i>Veneno</i> y <i>Sueño</i>	25000
Guanteletes de Poder	+1	+1	PP	AT+1 / el portador obtiene +1 en chequeos de FUE	5000
Guantes Arcanos	--	+1	PL	MA+2	20000
Brazales de Combate	+1	--	PP	AT+2	30000
Brazales de Diamante	+2	+2	PP		15000
Guantes de Cristal	+2	+1	PL	el portador obtiene +1 en chequeos de FUE y VIT	?
Guantes Genji	+2	+2	PL	AT+2 / MA+2	?
Guantes de Bandido	+1	--	PL	MO+1 / el portador puede usar <i>Rapidez</i> (p.76) 3 veces x día	?
Guantes Onion	+3	+3	PL	el portador es inmune a magias que causen <i>Ceguera</i> , <i>Sin Acción</i> , <i>Inmovilizar</i> , <i>Silencio</i> , <i>Veneno</i> , <i>Sueño</i> , <i>Zombi</i> , <i>Berserk</i> , <i>Confusión</i> , <i>Petrificar</i> , <i>Sapo</i> , <i>Lentitud</i> , <i>Condena</i> , <i>Mini</i> , y <i>Encantamiento</i> / DM+10 contra <i>Muerte</i>	?
Guantes Celestiales	+3	+3	PL	FUE+1 / AGI+1 / VIT+1 / MEN+1 / ESP+1 / SUE+1	?
Guantes de Shura	+3	+2	PL	FUE+2	?
Brazales Astrales	+4	+2	PP	MEN+1 / ESP+1	

Protección para las Piernas

PARA LAS PIERNAS	DE	DM	CLASE	ESPECIAL	GIL
Botas de Combate	--	--	PL	MO+1	1000
Botas Dragoon	--	--	PL	el portador suma +2m a la distancia de sus saltos	1200
Botas de Caucho	--	--	PL	el portador obtiene DM+10 contra magias que causen <i>Inmovilizar</i> y contra magias elementales de Electricidad	?
Botas Aladas	--	--	PL	el portador puede usar <i>Flotar</i> (p.76) 3 veces x día	2500
Botas Escarlata	--	+1	PL	MA+1 / MO+1	10000
Botas Germinas	+1	--	PL	MO+1 / el portador gana AGI+2 al hacer chequeos de saltar	5000
Botas de Hermes	+1	--	PL	iniciativa+1	7000
Caligae	+1	--	PP	MO+2	?
Botas de Cuasimodo	+1	+1	PL	el portador es inmune a <i>Ósmosis</i> y <i>Drenar</i>	?
Grebias de Mitril	+1	+1	PP		8000
Grebias de Cristal	+2	+1	PP		20000
Grebias de Platino	+2	+2	PP		50000
Grebias de Adamantina	+3	+1	PP		?

Escudos (E)

ESCUDOS	DE	DM	ESPECIAL	GIL
Escudo de Bronce	+1	+1		1200
Escudo de Acero	+2	+1		1600
Escudo de Mitril	+2	+1	EV+1 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen <i>Sin Acción</i> y <i>Silencio</i>	3500
Escudo Dorado	+2	+2	BM+1 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen <i>Ceguera</i> y <i>Sueño</i>	4500
Escudo Heróico	+2	+1	EV+1 / BM+1 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen <i>Veneno</i>	6500
Escudo Demoniaco	+2	+2	BM+1 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen <i>Zombi</i>	7000
Escudo de Hielo	+3	+1	absorbe daño elemental de Hielo / reduce a la mitad daño elemental de Fuego / el portador recibe doble daño por magias elementales de Electricidad	10000
Escudo de Fuego	+3	+1	absorbe daño elemental de Fuego / reduce a la mitad daño elemental de Hielo / el portador recibe doble daño por magias elementales de Agua	10000
Escudo Aegis	+2	+5	MA+1 / EV+1 / BM+2 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen <i>Ceguera</i> , <i>Sin Acción</i> , <i>Inmovilizar</i> , <i>Silencio</i> , <i>Veneno</i> , <i>Sueño</i> , <i>Zombi</i> , <i>Berserk</i> , <i>Confusión</i> , <i>Petrificar</i> , <i>Sapo</i> , <i>Lentitud</i> , <i>Condena</i> , <i>Mini</i> , y <i>Encantamiento</i>	20000
Escudo de Diamante	+3	+1	BM+1 / el portador obtiene DM+5 contra magias que causen <i>Berserk</i> y <i>Confusión</i>	12000
Escudo de Platino	+3	+2	EV+1 / BM+1	16000
Escudo de Cristal	+4	+2	EV+2 / BM+2	21000
Escudo Genji	+4	+4	MA+1 / EV+2 / BM+3 / el portador obtiene DM+10 contra magias que causen <i>Ceguera</i> , <i>Sin Acción</i> , <i>Inmovilizar</i> , <i>Silencio</i> , <i>Veneno</i> , <i>Sueño</i> , <i>Zombi</i> , <i>Berserk</i> , <i>Confusión</i> , <i>Petrificar</i> , <i>Sapo</i> , <i>Lentitud</i> , <i>Condena</i> , <i>Mini</i> , y <i>Encantamiento</i>	?
Escudo Kaiser	+4	+2	el portador obtiene MA+2 cuando lanza magias elementales de Fuego, Electricidad y Hielo	?
Escudo Veneciano	+5	+3	reduce a la mitad daño elemental de Fuego, Hielo, Electricidad	?
Escudo de Sueños	+5	+3	reduce a la mitad daño elemental de Fuego, Hielo, Electricidad, Aire, Agua, Tierra, Luz, Oscuridad	?
Escutcheon	+5	+4	EV+1	?
Escudo Onion	+5	+5	el portador es inmune a magias que causen <i>Ceguera</i> , <i>Sin Acción</i> , <i>Inmovilizar</i> , <i>Silencio</i> , <i>Veneno</i> , <i>Sueño</i> , <i>Zombi</i> , <i>Berserk</i> , <i>Confusión</i> , <i>Petrificar</i> , <i>Sapo</i> , <i>Lentitud</i> , <i>Condena</i> , <i>Mini</i> , y <i>Encantamiento</i>	?



RELIQUIAS

Las Reliquias son accesorios únicos que los personajes pueden encontrar en sus aventuras. Son artíludios mágicos de gran poder, muy escasos, por lo que es dudable que se les encuentre en venta en la tienda de magia típica. En cambio, las Reliquias pueden ser el objetivo de una misión, la recompensa al final de una aventura, o el tesoro oculto de una bestia que los personajes derrotaron tras mucho esfuerzo.

Se recomienda que el máximo número de Reliquias para un personaje sea 2, al equipar más de 2 sus efectos se cancelan entre sí debido a sus poderosos campos de energía mágica (o algo así por el estilo)

Las Reliquias están divididas en 3 categorías, A, B y C, que indican el nivel aconsejado al cual los personajes pueden obtener la Reliquia. **C** representa los niveles 1 a 5, **B** representa niveles 6 a 10, y **A** representa niveles mayores a 10.

Al igual que con las propiedades de *Absorción*, *Inmunidad*, *Resistencia* y *Debilidad* de las protecciones, siempre se tiene en cuenta el mejor beneficio entre el equipo del personaje.

Amuleto Arcano (B)

El portador es inmune a magias que causen *Veneno*, *Ceguera* y *Zombi*

Amuleto Chocopluma (C)

El portador obtiene AGI+1

Amuleto Furtivo (C)

El portador obtiene AT+5 cuando ejecuta un ataque sorpresa (sólo en su primer ataque)

Amuleto Kappa (B)

El portador es inmune a magias que causen *Imp*, *Cerdo*, *Rana* y *Mini*

Amuleto de Retaguardia (C)

El portador obtiene +5 a su chequeo de MEN si es emboscado y atacado por sorpresa

Amuleto del Tercer Ojo (B)

El portador obtiene EV+2, BM+2 y DE+2



Amuleto Tetraelemental (A)

El portador absorbe como PV el daño recibido por magias elementales de Fuego, Hielo, Electricidad y Tierra

Amuleto Tintinabar (B)

El portador recupera 1d puntos de PV por cada turno que esté en combate, y recupera 1d puntos de PV por cada hora fuera de combate; no funciona si los PV del portador son iguales a cero o menos

Anillo Adornado (C)

El portador es inmune a magias de *Ceguera* y *Petrificar*

Anillo de Agua (B)

El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Agua

Anillo de Aire (B)

El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Aire

Anillo Angelical (B)

El portador es inmune a magias que causen *Ceguera* y *Muerte*, además obtiene la habilidad *Corazón de Dragón* (p.43) mientras porte el anillo

Anillo Arcano (C)

El portador obtiene DM+1 y es inmune a magias que causen *Silencio* y *Berserk*

Anillo de Coraza (C)

El portador puede lanzar la magia *Escudo* (p.64) tres veces por día

Anillo Guardián (C)

El portador puede lanzar la magia *Protección* (p.64) tres veces por día

Anillo de Curación (C)

El portador puede lanzar las magias *Curara* (p.65) y *Regen* (p.65) tres veces por día cada una

Anillo de Hadas (C)

El portador es inmune a magias que causen *Ceguera* y *Veneno*

Anillo Defensivo (C)

El portador obtiene DE+1 y es inmune a magias que causen *Sueño* y *Condena*

Anillo Heróico (B)

Brinda al portador AT+3, MA+3, y el daño físico o mágico que cause se incrementa 2d puntos

Anillo de Fuego (B)

El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Fuego

Anillo de Hielo (B)

El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Hielo

Anillo de Furia (C)

El portador causa Nv x2+2d puntos de daño extra en sus ataques cuerpo a cuerpo o con armas arrojadizas

Anillo de Ira (C)

El portador puede usar la habilidad *Berserk* (p.28) en sí mismo solamente

Anillo de Gravedad (B)

El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Gravedad

Anillo de Luz (B)

El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Luz

Anillo Maldito (B)

El portador del anillo recibe AT-1, DE-1, EV-1, MA-1, DM-1, BM-1, iniciativa-1, y a cualquier chequeo de Atributo. La puntuación de SUE se reduce a 1. Si el portador duerme con el anillo puesto, al otro día despierta sufriendo uno de los siguientes efectos (lanza 1d): *Ceguera*, *Sin Acción*, *Silencio*, *Veneno*, *Berserk*, *Confusión*, *Zombi*, *Imp*, *Sapo*, *Cerdo*. Esto sucede por 7 días consecutivos (si el portador se quita el anillo el ciclo empieza de nuevo) Al octavo día el portador aprende la magia *Zona-X* (p.78), y la Reliquia pasa de ser un anillo maldito a ser un anillo común y corriente

Anillo Onírico (C)

El portador es inmune a magias que causen *Sueño*

Anillo de Oscuridad (B)

El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Oscuridad

Anillo de Paz (B)

El portador es inmune a magias que causen *Berserk* y *Confusión*



Anillo Reflector (B)

El portador recibe los beneficios de la magia *Espejo* (p.77) mientras lleve consigo esta Reliquia

Anillo de Subterfugio (C)

El portador obtiene +1 en sus chequeos de Atributo relacionados con habilidades de Ladrón

Anillo de Tierra (B)

El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Veneno

Anillo de Veneno (B)

El portador es inmune a magias que causen daño elemental de Veneno

Anillo de Zarina (A)

El portador puede lanzar la magia *Gran Guardia* (p.62)

Anteojos Mágicos (C)

El portador es inmune a magias que causen *Ceguera*

Aretes Mágicos (C)

El portador causa Nv x2+2d puntos de daño extra en daño/curación de sus magias

Botas Dragoon (B)

El portador obtiene la habilidad *Salto* (p.43)

Botas Rojas (C)

El portador obtiene MA+1 y MO+3

Brazalete de 108 Gemas (B)

El portador es inmune a magias que causen *Veneno*, *Rana*, *Zombi*, y a magias y habilidades que absorban PV. Además el portador obtiene MA+2 si lanza magias que causen cualquiera de los siguientes efectos: *Ceguera*, *Sin Acción*, *Inmovilizar*, *Silencio*, *Veneno*, *Sueño*, *Zombi*, *Berserk*, *Confusión*, *Petrificar*, *Cerdo*, *Imp*, *Sapo*, *Lentitud*, *Detener*, *Condena*, *Mini*, y *Encantamiento*

Brazalete de Agua (C)

El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Agua

Brazalete de Aire (C)

El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Aire

Brazalete Arcano (C)

El portador puede lanzar la magia *Protección* (p.64) y *Escudo* (p.64)

Brazalete Defensivo (C)

El portador es inmune a magias que causen *Inmovilizar* y *Sin Acción*

Brazalete de Diamante (C)

El portador es inmune a magias que causen *Lentitud*, además obtiene AT+1 y MA+1

Brazalete de Electricidad (C)

El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Electricidad

Brazalete de Fuego (C)

El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Fuego

Brazalete de Gravedad (C)

El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Gravedad

Brazalete de Hielo (C)

El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Hielo

Brazalete de Luz (C)

El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Luz

Brazalete N-Kai (B)

El portador es inmune a magias que causen *Petrificar* y *Detener*

Brazalete de Oscuridad (C)

El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Oscuridad



Brazalete de Tierra (C)

El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Tierra

Brazalete de Veneno (C)

El portador recibe sólo la mitad del daño por magias que causen daño elemental de Veneno

Cajita de Gemas (B)

Quien lleve esta reliquia podrá lanzar una vez al día 2 magias al mismo tiempo. Hay que tener en cuenta que las magias se inician en el mismo turno, pero dependiendo de su Activación se lanzan en los turnos que cada una sea completada

Capa Albar (C)

El portador es inmune a magias que causen *Silencio* e *Imp*

Capa Céfiro (C)

El portador obtiene EV+2

Capa de Desvanecimiento (B)

El portador puede lanzar la magia *Desvanecer* (p.78) tres veces por día

Capa Élfica (C)

El portador obtiene EV+1, BM+1, AT+1

Capa de Hechicero (C)

El portador obtiene EV+1, BM+1, MA+1

Cinturón Muscular (C)

El portador obtiene VIT+2

Cinturón Negro (B)

El portador obtiene la habilidad *Contraataque* (p.81)

Collar de Eco (C)

El portador es inmune a magias que causen *Silencio*

Corbatín/Corbata/Moño Arcano/a (A)

El portador es inmune a magias que causen *Ceguera*, *Sin Acción*, *Inmovilizar*, *Silencio*, *Veneno*, *Sueño*, *Zombi*, *Berserk*, *Confusión*, *Petrificar*, *Cerdo*, *Imp*, *Sapo*, *Lentitud*, *Detener*, *Condena*, *Mini*, y *Encantamiento*


Corona Arcana (A)

El portador puede duplicar el AdE en metros de sus magias. Magias que sólo afecten al lanzador o a 1 objetivo golpeado con arma no se ven afectadas

Economizador (A)

Este medallón causa que las magias lanzadas por el portador consuman un máximo de 5PM, sin importar la magia ni su nivel. Las magias que consumen 5PM o menos no se ven afectadas

Guantelete Mágico (C)

Permite al portador usar a 2 manos un arma del grupo ACCM, al atacar obtiene AT+1 y el daño causado se incrementa Nv+1d puntos

Guantes Arcanos (C)

El portador obtiene MA+2

Hiperbrazalete (C)

El portador obtiene FUE+2

Huevo de Experiencia (B)

Este talismán permite a su portador recibir +20% extra a la cantidad de PEX obtenida en cualquier momento

Medalla del Héroe (C)

El portador siempre causa daño doble con 18, 19 y 20 natural, sean ataques físicos o mágicos

Medallón de Agua (A)

El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Agua

Medallón de Aire (A)

El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Aire

Medallón de Electricidad (A)

El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Electricidad

Medallón de Fuego (A)

El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Fuego

Medallón de Gravedad (A)

El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Gravedad

Medallón de Hielo (A)

El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Hielo

Medallón de Luz (A)

El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Luz

Medallón de Ofrendas (A)

El portador obtiene la habilidad *Ambidextro* (p.44)

Medallón de Oscuridad (A)

El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Oscuridad

Medallón de Tierra (A)

El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Tierra

Medallón de Veneno (A)

El portador absorbe como PV el daño por magias que causen daño elemental de Veneno

Monóculo Arcano (C)

El portador puede lanzar la magia *Escanear* (p.76)

Orbe de Cristal (A)

El portador incrementa +50% su capacidad de PM. Al dejar de llevar el Orbe, el portador pierde los PM obtenidos en su capacidad y sus actuales

Orbe de la Tormenta (A)

El portador puede ejecutar *Alterar Clima* (p.47)

Ojo de Águila (B)

Este medallón cancela las penalizaciones por distancia de las armas de disparo

Pata de Conejo (C)

El portador obtiene SUE+1

Pendiente Dorado (B)

El portador reduce a la mitad (ignorar fracciones) el coste de PM al hacer magias o habilidades que consuman PM. Como mínimo siempre se usa 1PM

Pendiente de las Estrellas (C)

El portador es inmune a magias que causen *Veneno*

Perfume Chantage (C)

Al usar este perfume la beneficiada obtiene los efectos de *Regen* (p.65) y *Corazón de Dragón* (p.43) durante las siguientes 3 horas; la botellita de perfume tiene 50 dosis; sólo funciona en personajes femeninos

Perfume Cherche (C)

Al usar este perfume la beneficiada obtiene los efectos de *Flotar* y *Espejo* (p.77); la botellita de perfume tiene 50 dosis; sólo funciona en personajes femeninos

Perfume Septième (B)

Al usar este perfume la beneficiada gana MA+1 durante las siguientes 3 horas, y obtiene los efectos de *Rapidez* (p.76) y *Desvanecer* (p.78); la botellita de perfume tiene 50 dosis; sólo funciona en personajes femeninos

Perfume Sortilège (C)

Al usar este perfume la beneficiada obtiene los efectos de *Protección* y *Escudo* (p.64); la botellita de perfume tiene 50 dosis; sólo funciona en personajes femeninos

Pluma de Querubín (C)

El portador recibe los beneficios de la magia *Flotar* (p.76) mientras lleve consigo esta Reliquia

Premio al Mérito (A)

Esta medalla permite a su portador usar Protecciones Pesadas y Escudos

Rosario (C)

El portador obtiene DE+1, DM+1, EV+1 y BM+1

Salva (B)

El portador de este amuleto es inmune a magias que causen *Condena*, *Petrificar* y *Muerte*

Talismán de Cuerno de Dragón (B)

El portador reduce a la mitad el daño por magias que causen daño elemental de Fuego, Hielo y Oscuridad

Talismán Sagrado (C)

El portador obtiene ESP+1

Taba Rúnica (A)

El portador obtiene la habilidad *Transformación* (p.17) pero en lugar de asumir la forma de un monstruo demoníaco, el portador se transforma en un dragón. Además tiene alas, lo que le permite volar, y obtiene la habilidad *Aliento de Dragón*: PM: 30/Act: 0/ AdE: criaturas en área de 2m de ancho x 10m de largo/Causa Nv x5+5d de daño de Fuego

Tiara Real (B)

El portador es inmune a magias que causen *Encantamiento*

Verdadero Caballero (C)

El portador obtiene la habilidad *Proteger* (p.88)

Zapatos de Carrera (B)

El portador obtiene los beneficios de *Rapidez* (p.76)

Zapatos de Cauchó (B)

El portador es inmune a magias que causen *Inmovilizar* y *Detener*, y es inmune a magias que causen daño elemental de Electricidad

Zapatos Mágicos (C)

El portador obtiene MO+5

Materias

Las Materias son cristalizaciones de energía mágica que usualmente permiten a su portador lanzar una magia. Las Materias son absorbidas por el cuerpo voluntariamente, pero sólo se pueden absorber tantas Materias como el Nivel del portador. El límite de Reliquias equipadas por personaje no aplica a las Materias.

Existe una Materia por cada magia de Hechicero, Invocador, Mago Azul, Mago Negro y Mago del Tiempo. Las Materias con las magias del Invocador se llaman *Magicites* (o Magicitas)

Las Materias con Magias de Mago Negro se pueden fusionar a las armas (sólo 1 Materia por arma), brindándoles las propiedades de la Materia, por lo que el arma adquiere la propiedad de desatar la magia dada por la Materia si al atacar se obtiene 18, 19 y 20 natural (hacer chequeo de MA para impactar tal magia), sin embargo las Materias no se pueden fusionar a las armas que ya poseen propiedades mágicas que liberan una magia en el enemigo golpeado. Para fusionar (o desfusionar) una Materia sólo basta con desecharlo y poner en contacto el arma y la Materia. Fusionar una Materia a un arma (o desfusionarla) es una acción instantánea (Act:0).

Al igual que las reliquias, las Materias están divididas en categorías. Las categorías de cada Materia dependen del nivel de la magia que la Materia replica. Por ejemplo, una Materia Fuego es de categoría C, mientras que una Materia Fuegoga es de categoría B (ver Reliquias, p.131)

Si el Narrador lo considera conveniente puede permitir que se fusionen Materias a piezas de armadura y otros objetos, y de diferentes tipos de magia, así quien lleve consigo el objeto puede lanzar la magia de la Materia fusionada al objeto. Por ejemplo, podría permitir fusionar una *Materia de Curación* a una cota de malla, quien vista la cota de malla podría lanzar la magia *Curar*.



Materia Ambidextra (B)

El portador obtiene la habilidad *Ambidextro* (p.44)

Materia Arcana (C)

El portador obtiene MA+3

Materia Chocobo (C)

El portador puede invocar 1 chocobo 1 vez por día. El chocobo es considerado una *Mascota* del portador de la Materia (ver p.42) El chocobo se desvanece pasados SUE x10 minutos

Materia de Contraataque (B)

El portador obtiene la habilidad *Contraataque* (p.81)

Materia Crítica (C)

El portador causa daño doble si al atacar con sus ataques normales impacta al enemigo con 18, 19 y 20 natural

Materia Escudo (C)

El portador obtiene DE+3 y DM+3

Materia de Experiencia (C)

Cuando el portador reciba PEX, incrementa 10% a los PEX recibidos

Materia Marcial (C)

El portador obtiene AT+3

Materia PV-PM (B)

El portador puede usar PV en lugar de PM y viceversa cuando lo deseé, o sea que si recibe daño puede reducir sus PM, y si hace una magia puede pagar el coste de PM con PV

Materia Submarina (B)

El portador puede respirar agua y soportar las intensas presiones submarinas (hasta 10km)

Materia de Suerte (C)

El portador obtiene SUE+2

Materia Turbo PM (B)

El portador puede incrementar el coste de PM de una magia que lance de 10% a 50% (ignorar fracciones), incrementando así el daño/curación causado con la magia en el mismo porcentaje en que se aumentó el coste de PM

Materia de Velocidad (C)

El portador obtiene MO+10 e iniciativa+5



ENEMIGOS

A continuación se listan diferentes "plantillas" o formas en las que un enemigo se puede crear. Así, los Goblins pueden ser de diferentes niveles y con diferentes habilidades dependiendo de su nivel.

Leyenda:

NOMBRE

Nombre de la plantilla, aunque el nombre del enemigo puede variar. Por ejemplo, Goblin, Orco y Hobgoblin pueden pertenecer a la misma plantilla.

Élite

La Élite determina el aumento de las cifras de AT, DE, MA y DM de acuerdo al nivel del enemigo (Marcial, Arcana y Especial) Si aparecen varias élites entonces el Narrador puede elegir entre las disponibles al crear el enemigo.

MO/Ini

Movimiento son los metros que el enemigo se puede mover en un turno, y la Iniciativa ajusta la tirada para determinar el orden de turnos en combate.

DPV/DPM

Dados de Puntos de Vida por Nivel y Dados de Puntos de Magia por Nivel. En lugar de lanzar los dados de PV y PM de los enemigos en niveles superiores a Nv1, el Narrador puede asignar una cifra promedio por dado. Por ejemplo, un enemigo estándar de Nv1, con 1DPV, tendrá 5PI, uno con 2DPV tendrá 10PV en Nv1, etc. Así se pueden deducir los PV y PM de los enemigos de acuerdo a su nivel. Esto también puede modificarse para incrementar o reducir el reto de un combate, al asignar valores estándar por DPV/DPM pero diferentes a 5. Por ejemplo, un Goblin de Nv3 puede tener 15PI (5PV xNv), pero un Goblin más fuerte del mismo Nv quizás tenga 24PI (8PV xNv)

AT/DE, MA/DM, EV/BM

Cifras de Ataque, Defensa, Magia, Defensa Mágica, Evasión y Bloqueo Mágico respectivamente, alteradas por el equipo que el enemigo use, por su nivel y élite.



PEX

Puntos de Experiencia base que los personajes obtienen si derrotan o incapacitan al enemigo. Esta cantidad se multiplica por el Nv del enemigo, por ejemplo, un Goblin de Nv1 otorga 5PEX si es derrotado, pero uno de Nv9 otorga 45PEX. La experiencia de todos los enemigos derrotados se suma y luego se divide entre la cantidad de Personajes que participaron de alguna forma en la batalla (ver Combate p.107) El total de PEX puede variar al agregarle Resistencias, Inmortalidades, Absorciones y Debilidades a un enemigo.

DEB

Debilidad: El enemigo recibe doble daño por un ataque del elemento anotado. Cualquier Debilidad extra reduce -5 puntos xNv al total de PEX base, sin embargo la mínima cantidad de PEX de un enemigo es 5 sin importar los ajustes por habilidades o poderes extra.

RES

Resistencia: El enemigo recibe sólo la mitad del daño por un ataque del elemento anotado. Cualquier Resistencia extra aumenta +5 puntos xNv al total de PEX base.

INM

Inmunidad: El enemigo no recibe daño por un ataque del elemento anotado. También se indican magias específicas a las que el enemigo es inmune. Cualquier Inmunidad extra aumenta +5 puntos xNv al total de PEX base.

ABS

Absorción: El enemigo absorbe como PV el daño causado por un ataque del elemento anotado. Cualquier Absorción extra aumenta +5 puntos xNv al total de PEX base.

HaCo

Habilidades Complementarias que el enemigo posee. Pueden incrementar como los personajes, o sea, +1 HaCo cada 4 niveles.

Hábitat

Lugares donde el enemigo es más común. Si el Hábitat es descrito como "Cualquiera" lo más probable es que el enemigo posea múltiples especies adaptadas a diferentes climas, si así lo desea el Narrador.

Organización

Describe la forma en que los enemigos socializan entre sí:

- **Solitario:** estas criaturas prefieren mantenerse alejadas de la sociedad y buscan la soledad.
- **Familiar:** estas criaturas tienen poco contacto con otros, y sólo socializan con sus familiares inmediatos (padres, hermanos, hijos)
- **Clan:** representa un grupo de familias generalmente de la misma especie.
- **Soldado:** estas criaturas obedecen al máximo líder del grupo, que generalmente tiene un alto número de seguidores, de una misma especie o de varias.

Tácticas

Describe el método de combate predilecto del enemigo:

- **Emboscada:** el enemigo prefiere atacar repentinamente desde las sombras o desde lugares donde obtienen ventajas en el combate. Si las cosas van mal escaparán sin pensarlo dos veces.
- **Territorial:** el enemigo generalmente amenaza antes de atacar a aquellos que han entrado en su territorio, y defenderá con ferocidad su hogar.
- **Guardián:** estos enemigos defienden ferozmente el lugar que les ha sido asignado proteger.
- **Calculador:** estos enemigos prefieren evitar los riesgos del combate, por lo que usan otras criaturas como protección, usualmente tienen un plan B para situaciones imprevistas.

Ataques & Habilidades

Aquí se especifican los ataques, magias y habilidades especiales opcionales que los enemigos pueden poseer y el nivel a partir del cual pueden ejecutarlas. Si los enemigos poseen profesiones pueden usar las habilidades brindadas por ésta, pero si se le agregan habilidades y/o poderes extra de otras profesiones que no estén listadas en la descripción de habilidades del enemigo, se incrementa en +5 puntos xNv al valor total de PEX base por cada magia o habilidad de combate extra (por ejemplo, si se crea un Goblin Guerrero y se le agrega una magia de Mago Negro, se incrementa +5PEX xNv si es derrotado, pero si es Guerrero y se le agregan habilidades de Ladrón que no causan daño [como Oído Agudo] no recibe PEX extra por Nv)



GOBLIN

Los Goblins son enemigos humanoides de grandes orejas o nariz puntiaguda, usualmente con rasgos animalescos o demoniacos.

Élite: Cualquiera

MO: 6 / **Ini:** 2

DPV: 1 / **DPM:** 1

AT: 2 / **DE:** 11

MA: 0 / **DM:** 5

EV: 3 / **BM:** 1

PEX: 5

DEB: No

RES: No

INM: No

ABS: No

HaCo: Escalar, Tasar

Hábitat: Cualquiera

Organización: Clan

Tácticas: Emboscada



Ataques & Habilidades:

• Ataque normal: Depende del arma

• Pueden tener Profesiones

• **Puño Goblin:** AdE: Enemigo golpeado/PM: 3/Act: 0/Causa Nv+3d de daño

• **Golpe Goblin:** PM: 2/Act: 0/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Golpe a distancia que causa Nv+1d de daño; si el afectado tiene el mismo Nv que el Goblin, el daño se duplica

• **Golpear Ojos:** AdE: Enemigo golpeado/Act: 0/Causa Ceguera (p.50)

• **Sigilo** p.59

• **Nv5 - Drenar** p.50



FLAN

Los Flanes son enemigos con cuerpos gelatinosos, a veces amorfos, a veces con ojos, boca y hasta extremidades. Generalmente son afines a algún elemento, por lo que sus ataques causan daño elemental, poseen una resistencia asombrosa al daño físico y aunque son lentos pueden atacar a distancia.

Élite: Marcial, Arcana

MO: 4 / Ini: 1

DPV: 2 / DPM: 2

AT: 1 / DE: 17

MA: 2 / DM: 6

EV: 2 / BM: 3

PEX: 15

DEB: Elemento contrario

RES: No

INM: A veces poseen inmunidades a algunas magias de efectos negativos (ver magias de Hechicero p.49)

ABS: Elemento**HaCo:** No**Hábitat:** Cualquiera que no sea opuesto a su elemento**Organización:** Clan, Soldado**Tácticas:** Guardián**Ataques y Habilidades:**

- Ataque normal: Golpe (causa $2d+Nv$ de daño elemental dependiendo de su afinidad elemental)
- Ataque a Distancia: Golpe que alcanza un enemigo a $Nv+5m$ (causa $2d+Nv$ de daño elemental dependiendo de su afinidad elemental)
- **Extra-Resistencia Física:** El Flan reduce $Nv \times 10$ puntos a cualquier daño físico recibido, aunque si reduce el daño recibido a cero o menos, siempre recibe como mínimo 1 punto de daño
- **Hechicería:** algunos Flanes pueden lanzar 1 magia de Hechicero, dependiendo de su Nivel

**ANTI-HÉROE**

Estos enemigos son los que pertenecen a las mismas Tribus y Profesiones elegibles a los personajes.

Élite: Cualquiera

MO: 6 / Ini: 2

DPV: 2, 3 / DPM: 1, 2, 3

AT: 3 / DE: 13

MA: 1 / DM: 6

EV: 5 / BM: 5

PEX: 10 a 30

DEB: No

RES: No

INM: No

ABS: No

HaCo: Depende de la Profesión y la Tribu

Hábitat: Cualquiera**Organización:** Cualquiera**Tácticas:** Cualquiera**Ataques & Habilidades:**

- Ataque normal: Depende del arma
- Pueden tener Profesiones



CHOCOBO

Gran ave que usualmente no vuelan. Los chocobos son usados como medio de transporte.

Élite: Marcial

MO: 10 / **Ini:** 2

DPV: 3 / **DPM:** 1

AT: 2 / **DE:** 15

MA: 1 / **DM:** 7

EV: 4 / **BM:** 3

PEX: 10

DEB: No

RES: No

INM: No

ABS: No

HaCo: Correr, Saltar, Ubicación Espacial

Hábitat: Cualquiera

Organización: Clan

Tácticas: Territorial

**BOMB**

Esfera de fuego flotante, aunque hay Bombs de otros elementos, como Hielo, Trueno, Agua, etc.

Élite: Marcial, Arcana

MO: 5 / **Ini:** 2

DPV: 2 / **DPM:** 2

AT: 2 / **DE:** 14

MA: 2 / **DM:** 6

EV: 5 / **BM:** 3

PEX: 15

DEB: Elemento opuesto

RES: No

INM: Tierra

ABS: Elemento

HaCo: No

Hábitat: Cualquiera que no sea opuesto a su elemento

Organización: Soldado

Tácticas: Guardián

**Ataques & Habilidades:**

- Ataque normal: Picotazo (2d+Nv; 1 ataque extra en Nv5, Nv10, Nv15)
- **Nv3 - Chococuración:** causa *Curar* (p.63)
- **Nv5 - Chocoésuna:** causa *Esuna* (p.67)
- **Nv10 - Caminar en Agua** p.14 o **Volar** p.24 (elegir)

Ataques & Habilidades:

- Ataque normal: Mordida o embestida (1d+5+Nv; 1 ataque extra en Nv5, Nv10, Nv15)
- **Autodestrucción:** causa *Explotar* (p.61)
- **Flama** p.59
- **Flotar** p.76



FIERA

Este grupo de enemigos está compuesto por criaturas animalescas que no son humanoides, como Panteras, Lobos, Lagartos, Insectos, etc.

Élite: Marcial

MO: 10 / Ini: 4

DPV: 3 / DPM: 1

AT: 4 / DE: 16

MA: 2 / DM: 8

EV: 5 / BM: 5

PEX: 20

DEB: Elemento opuesto

RES: No

INM: No

ABS: No

HaCo: Caza, Correr, Saltar, Ubicación Espacial

Hábitat: Cualquiera

Organización: Familiar

Tácticas: Territorial, Emboscada



AVIANO

Esta plantilla incluye enemigos voladores, como Avispas, Águilas, Cocatrices, etc.

Élite: Marcial

MO: 12 / Ini: 3

DPV: 2 / DPM: 2

AT: 3 / DE: 15

MA: 2 / DM: 5

EV: 5 / BM: 5

PEX: 20

DEB: Gravedad

RES: Aire

INM: Tierra

ABS: No

HaCo: Caza, Hallar Sustento, Pesca, Nadar, Saltar, Ubicación Espacial

Hábitat: Cualquiera

Organización: Familiar



Ataques y Habilidades:

- Características de Tribu Bestia (elegir)
- Ataque normal: Embestida, mordida o garra (2d+3+Nv; 1 ataque extra en Nv3, Nv6, Nv9, etc.)
- **Uñas Venenosas:** PM: 3/Act:0/Ataque normal + Veneno (p.50)
- **Nv5 - Mirada/Aliento:** estos ataques pueden causar efectos como las magias del Hechicero o como algunas magias del Mago del Tiempo (por ejemplo *Lentitud* o *Detener*, p.76)
- **Nv8 - Drenar** p.50
- **Nv10 - Mirada/Aliento:** ver *Petrificar* (p.51)

Ataques y Habilidades:

- Ataque normal: Picotazo o garra (2d+Nv; 1 ataque extra en Nv5, Nv10, Nv15)
- **Volar** p.24
- **Salto** p.43
- **Nv3 - Capturar** p.59 (roba objetos brillantes)
- **Nv5 - Picotazo Letal:** ver *Petrificar* (p.51)
- **Nv8 - Picotazo Táctico:** causa 3d+Nv+Intimidar (p.50)



NO-MUERTO

Esta plantilla incluye muertos vivientes con cuerpo físico, como Esqueletos, Zombis y Ghouls, de apariencia humanoide o animal.

Élite: Marcial, Arcana**MO:** 6 / **Ini:** 1**DPV:** 3 / **DPM:** 2**AT:** 2 / **DE:** 13**MA:** 2 / **DM:** 7**EV:** 2 / **BM:** 3**PEX:** 15**DEB:** Luz**RES:** No

INM: Veneno; a veces poseen inmunidades a algunas magias de efectos negativos (ver magias de Hechicero, p.50)

ABS: Oscuridad**HaCo:** Depende del arma (ACCP, ACCM, ACCG, etc.)**Hábitat:** Cualquiera**Organización:** Soldado**Tácticas:** Guardián**Ataques y Habilidades:**

- Ataque normal: Arma, Mordida o Garra (2d+5+Nv; 1 ataque extra en Nv4, Nv8, Nv12, etc.)
- A veces pueden lanzar 3 magias de Hechicero, Mago Azul, Mago Negro y/o Mago del Tiempo

**ESPANTO**

Esta plantilla incluye muertos vivientes con cuerpo etéreo, como Fantasmas, Poltergeists y Espectros.

Élite: Arcana**MO:** 8 / **Ini:** 2**DPV:** 3 / **DPM:** 3**AT:** 2 / **DE:** 17**MA:** 3 / **DM:** 9**EV:** 10 / **BM:** 5**PEX:** 30**DEB:** Luz**RES:** No

INM: Veneno, Gravedad, Tierra, ataques físicos; a veces poseen inmunidades a algunas magias de efectos negativos (ver magias de Hechicero, p.50)

ABS: Oscuridad**HaCo:** Artes Arcanas, Concentración, Memoria**Hábitat:** Cualquiera**Organización:** Solitario, Clan**Tácticas:** Territorial, Guardián, Emboscada**Ataques y Habilidades:**

- Ataque normal: Toque Espectral (2d+5+Nv; 1 ataque extra en Nv4, Nv8, Nv12, etc.)
- **Flotar** p.76
- **Teleportación** p.77
- A veces pueden lanzar 5 magias de Hechicero, Mago Azul, Mago Negro y/o Mago del Tiempo
- Al ser incorpóreos no pueden ser golpeados por armas y ataques físicos
- **Nv3 - Drenar** p.50
- **Nv3 - Ósmosis** p.50
- **Nv8 - Toque Zombi:** Nv x3+3d+Zombi (p.50)



AHRIMAN

Esta plantilla incluye monstruos de 1 solo ojo enorme y usualmente voladores.

Élite: Marcial

MO: 10 / Ini: 4

DPV: 2 / DPM: 2

AT: 3 / DE: 16

MA: 2 / DM: 8

EV: 7 / BM: 4

PEX: 25

DEB: Elemento contrario

RES: No

INM: Tierra

ABS: Elemento

HaCo: Artes Arcanas, Lenguaje, Reflejos, Sexto Sentido

Hábitat: Cualquiera

Organización: Soldado

Tácticas: Guardián, Emboscada

**TRENT**

Esta plantilla incluye criaturas que son también plantas, como Cactuars, Malboros, Micónidos, etc.

Élite: Marcial, Arcana

MO: 6 / Ini: 2

DPV: 4 / DPM: 2

AT: 2 / DE: 14

MA: 3 / DM: 7

EV: 3 / BM: 5

PEX: 25

DEB: Fuego

RES: Tierra

INM: Veneno

ABS: Agua

HaCo: Agricultura, Concentración, Fauna, Flora, Nadar

Hábitat: Cualquier clima excepto frío extremo

Organización: Familiar

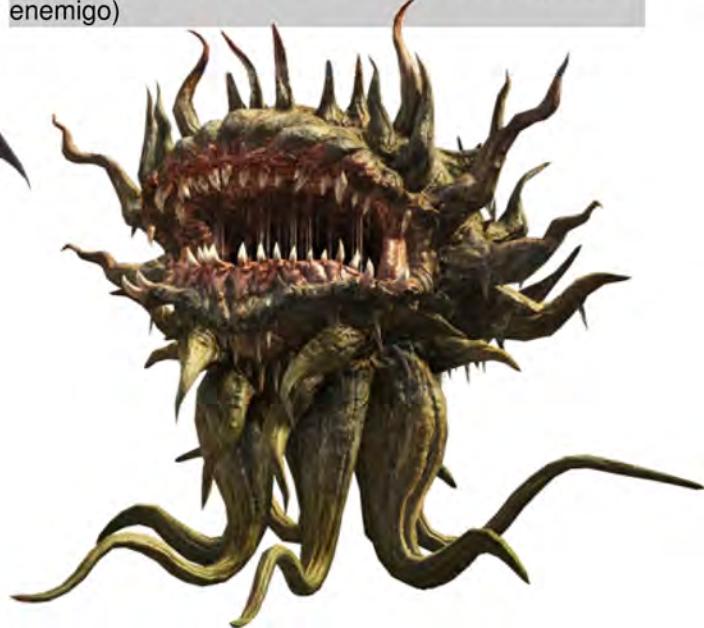
Tácticas: Territorial

**Ataques y Habilidades:**

- Ataque normal: Golpe de Ala o Mordida (2d+4+Nv)
- **Volar** p.24
- **Mirada de Terror**: ver *Atemorizar* (p.29)
- **Nv3 - Mirada Demoníaca**: lanza 1d, el total indica la magia lanzada: **1-2: Petrificar** (p.51); **3-4: Ceguera** (p.50); **5-6: Silencio** (p.50); **7-8: Inmovilizar** (p.50); **9-10: Sin Acción** (p.50)
- **Nv5 - Sentencia de Muerte**: ver *Condena* (p.71)
- **Nv8 - Mirada del Círculo**: PM: 10/AdE: enemigos en radio de Nv metros/Dur: Nv/Los afectados obtienen MA-3 y el daño/curación que causen con magias se reduce Nv+3d puntos

Ataques y Habilidades:

- Ataque normal: Golpe o Mordida (3d+4+Nv; 1 ataque extra en Nv4, Nv8, Nv12, etc.)
- **Espíritu de Vida**: ver *Curar* (p.63)
- **Espíritu Protector**: ver *Protección* (p.64)
- **Espíritu Acorazado**: ver *Escudo* (p.64)
- **Nv3 - Espíritu Mágico**: PM: 0/AdE: el Trent/Recupera Nv x2+2d PM
- **Nv3 - Baba**: ver *Inmovilizar* (p.50)
- **Nv5 - Mal Aliento**: PM:10/AdE: Criaturas en área de 2m x 2m frente al Trent/Dur: Nv+1d/ver *Amargura* (p.62)
- **Nv5 - Espejo** p.77
- **Nv10 - Virus**: ver *Sapo* (p.52) pero el afectado queda transformado en el mismo tipo de criatura que el enemigo y pierde el control de sí mismo (el Narrador usa al personaje transformado como otro enemigo)



GOLEM

También conocidos como Autómatas, estos enemigos son máquinas construidas con diferentes materiales para que cumplan funciones varias.

Élite: Marcial, Arcana

MO: 6 / **Ini:** 3

DPV: 4 / **DPM:** 1

AT: 3 / **DE:** 16

MA: 1 / **DM:** 8

EV: 3 / **BM:** 4

PEX: 50

DEB: Electricidad

RES: Aire, Agua, Tierra, Fuego, Hielo

INM: Veneno; A veces poseen inmunidades a algunas magias de efectos negativos (ver Hechicero, p.50)

ABS: No

HaCo: Cualquier 3 relacionadas con MEN

Hábitat: Cualquiera

Organización: Soldado

Tácticas: Guardián



DEMONIO

Enemigos muy fuertes, generalmente con cuernos, alas, cola, y de naturaleza malvada.

Élite: Cualquiera

MO: 8 / **Ini:** 4

DPV: 4 / **DPM:** 2

AT: 4 / **DE:** 16

MA: 1 / **DM:** 7

EV: 4 / **BM:** 5

PEX: 40

DEB: Elemento contrario

RES: Elemento

INM: Usualmente poseen inmunidades a magias de efectos negativos (ver Hechicero, p.50)

ABS: Elemento

HaCo: Artes Arcanas, Concentración, Correr, Diplomacia, Memoria, Saltar, Ubicación Espacial, Uso de armas (ACCP, ACCM, ACCG, etc.)

Hábitat: Cualquiera

Organización: Solitario, Clan

Tácticas: Cualquiera



Ataques y Habilidades:

- Ataque normal: Puño (3d+5+Nv; 1 ataque extra en Nv4, Nv8, Nv12, etc.)
- *Análisis* (p.59), *Rayo* (p.60), *Extra-G* (p.60), *Armadura de Rayos* (p.60)
- **Nv2 - Láser Zumbante** (p.60), **Beta** (p.61)
- **Nv4 - Confusión** (p.51)
- **Nv6 - Fuerza Mortal** (p.61), *Magia Matra* (p.61), *Campo de Fuerza* (p.61)
- **Nv8 - Explotar** (p.61), *Reflejar???* (p.62)
- **Nv10 - Nova** (p.63)

Ataques y Habilidades:

- Ataque normal: puño, patada, embestida (3d+5+Nv; 1 ataque extra en Nv3, Nv6, Nv9, etc.) o por arma
- Pueden tener Profesiones
- Características de Tribu Bestia (elegir)
- Puede lanzar magias de su elemento
- **Ciclón** p.80
- **Acumular Poder:** ver *Enfocar* (p.81)
- **Volar:** sólo si tiene alas (p.24)
- **Golpe Mental:** ver *Berserk* (p.51)
- **Onda de Sonido:** PM: 5/Act: 1/AdE: 1 enemigo a Nv+10m/Cancela uno de los siguientes efectos: *Flotar*, *Desvanecer*, *Regen*, *Protección*, *Escudo*, *Rapidez*, *Espejo*, *Resonancia*, *Anti-Resonancia*
- **Nv5 - Golpe Mental II:** ver *Confusión* (p.51)
- **Nv5 - Aliento:** PM: 5/AdE: Criaturas en área de 2m de ancho x 5m de largo/Causa Nv x5+10+3d de daño de acuerdo a su elemento
- **Nv8 - Contraataque** p.81
- **Nv10 - Desniveler:** PM: 25/Act: 1/Dur: Nv horas/ La víctima pierde 1 Nivel de su Profesión, lo que reduce PV, PM, y dependiendo de la Élite reduce atributos y la capacidad para hacer ciertas magias y habilidades; la reducción de Nv es acumulable hasta 3 veces, mas no la duración de los efectos



BEHEMOTH

Enemigos legendarios de gran tamaño y poder, de características felinas y demoniacas. Esta plantilla se puede usar para enemigos humanoides gigantes y otras bestias gigantes también.

Élite: Marcial

MO: 10 / Ini: 6

DPV: 5 / DPM: 3

AT: 7 / DE: 18

MA: 3 / DM: 9

EV: 6 / BM: 5

PEX: 70

DEB: No

RES: Elemento

INM: Usualmente poseen inmunidades a magias de efectos negativos (ver Hechicero, p.50)

ABS: No

HaCo: Correr, Saltar

Hábitat: Cualquiera

Organización: Solitario

Tácticas: Territorial

**Ataques y Habilidades:**

- Ataque normal: embestida, garras o mordida (4d+6+Nv; 1 ataque extra en Nv3, Nv6, Nv9, etc.)
- Poseen habilidades de las profesiones de Élite Marcial

• **Nv3 - Embestida Rugiente:** PM: 10/AdE: Enemigo golpeado/Causa daño de ataque normal x2 +Muerte (p.72, aunque quizás esta habilidad no mate a la víctima, sí le reduce a cero sus PV)

• **Nv5 Llamarada:** ver Fuegoga (p.70)

• **Nv8 - Tornado** p.62

• **Nv8 - Contraataque** p.81

• **Nv10 - Almagest:** ver Meteoro (p.78)



DRAGÓN

Legendario reptil alado de increíble poder, como Bahamut, Leviatán, Hidra, etc.

Élite: Marcial, Arcana

MO: 15 / Ini: 8

DPV: 6 / DPM: 4

AT: 10 / DE: 20

MA: 5 / DM: 13

EV: 5 / BM: 5

PEX: 100

DEB: Elemento contrario

RES: Usualmente poseen inmunidades a algunas magias de efectos negativos (ver Hechicero, p.50)

INM: Elemento

ABS: No

HaCo: Artes Arcanas, Caza, Concentración, Correr, Diplomacia, Escalar, Hallar Sustento, Lenguaje, Liderazgo, Memoria, Nadar, Reflejos, Saltar, Sexto Sentido, Ubicación Espacial

Hábitat: Cualquiera que no sea opuesto a su elemento

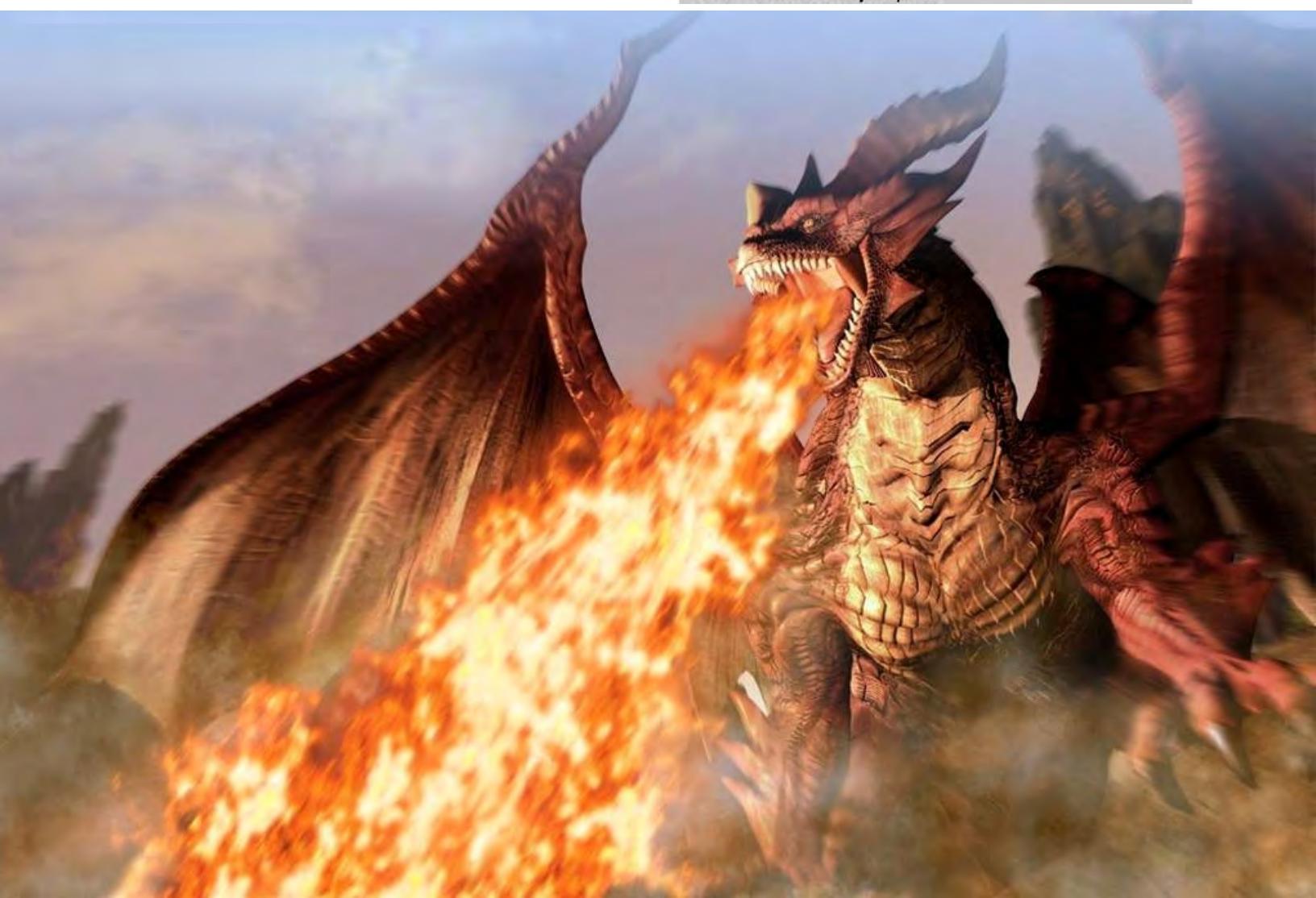
Organización: Solitario

Tácticas: Cualquiera



Ataques y Habilidades:

- Ataque normal: garras, mordida, coletazo, y/o embestida ($3d+10+Nv$; 2 ataques por turno, 1 ataque extra en Nv4, Nv8, Nv12, etc.)
- Pueden tener Profesiones
- Pueden lanzar magias de Hechicero, Invocador, Mago Azul, Mago Negro, Mago Rojo y Mago del Tiempo
- **Aliento:** PM: 30/AdE: Criaturas en área de 2m de ancho x ($Nv+10$)m de largo/Causa $Nv \times 10 + 5d$ de daño de acuerdo a su elemento
- **Nv8 - Contraataque** p.81



TRAMPAS

Las trampas pueden ser tan peligrosas como los enemigos mismos. Para agregar trampas en una aventura se tienen en cuenta varios factores:

Nombre y Nivel: Las trampas tienen Nivel, que determina la severidad de sus efectos.

Ocultación: Se determina si la trampa es oculta o visible a simple vista. En caso de que sea oculta se indica el ajuste al chequeo hecho para tratar de encontrarla (usualmente un chequeo de MEN) Entre más oculta esté la trampa, más alto será el ajuste negativo aplicado al atributo con el que se hace el chequeo.

EV/BM: Para las trampas que causen daño físico, como un hoyo, rocas que caen del techo, lanzas que salen de la pared, etc., el personaje debe hacer un chequeo de Evasión para evitar la trampa; el chequeo de EV se usa para evitar ataques que no son hechos directamente por un enemigo. Para las trampas que causen daño que quema, congela, electrocuta, envenena, causa efectos mágicos negativos, etc., el personaje debe hacer un chequeo de Bloqueo Mágico para evitar los efectos de la trampa; el chequeo de BM se usa para evitar ataques mágicos y similares que no son causados directamente por un enemigo. Este chequeo también puede recibir ajustes dependiendo de lo letal que sea la trampa: se aplican ajustes negativos (de -1 a -5) a EV o BM si la trampa es particularmente efectiva, y se aplican ajustes positivos (de +1 a +5) a EV o BM si la trampa no es tan letal.

Activación (Act): Descripción de la acción necesaria para activar la trampa.

Área de Efecto (AdE): Las trampas pueden atacar a 1 solo personaje o a varios, dependiendo de su naturaleza.

Efecto: Se indica la cantidad de daño que causa la trampa. Como regla general las trampas pueden causar de 10 a 20 puntos de daño por Nv, o causan efectos mágicos similares a magias de acuerdo a su Nv. Por ejemplo, las trampas mágicas de bajo Nv pueden causar efectos mágicos como las magias de Nv1 a Nv3 de Hechicero.

PEX: Si un personaje descubre una trampa y la evita, gana los Puntos de Experiencia indicados. Cada personaje que haya ayudado de alguna forma a hallar y desactivar la trampa recibe los PEX indicados. Cada Nv de la trampa se multiplica por esta cantidad.

A continuación se listan algunos ejemplos de trampas comunes de Nv1:

Pozo Vacío

Oculta-0, EV+1

Act: pisar el pozo oculto

AdE: 1x1m

Efecto: la víctima cae en el pozo; daño por caídas es igual a la distancia caída en metros multiplicada por sí misma (o al cuadrado), o sea que una caída de 5m causa 25 puntos de daño; para un Pozo de Nv1 la caída puede ser de 3m

PEX: 10



Estalactitas

Oculta-1, EV-1

Act: hacer algún ruido en cercanías de las stalactitas

AdE: 5x5m

Efecto: causa 2d de daño

PEX: 10

Explosión

Oculta-3, BM-1

Act: tocar objeto designado

AdE: 5m de radio alrededor del objeto

Efecto: causa 3d de daño de fuego

PEX: 20



Estatua con Arco y Flecha

Oculta+2, EV-0

Act: pisar área designada de 1 x 1m

AdE: 1 personaje en línea de fuego

Efecto: causa 2d de daño; esta trampa se reactiva en 5 minutos si no es desactivada

PEX: 10

Lanzas

Oculta-2, EV-1

Act: pisar área designada de 1 x 1m

AdE: 1 personaje en área

Efecto: lanzas salen del suelo rápidamente, causando 3d de daño; esta trampa se reactiva en 5 minutos si no es desactivada

PEX: 10



Líquido Venenoso

Visible, BM-0

Act: entrar en área designada de 10 x 10m

AdE: personajes que toquen el líquido

Efecto: si este líquido entra en contacto con la piel de una criatura, le causa *Veneno* (p.50) si falla el chequeo de BM; este chequeo se hace por cada turno que se esté en contacto con el líquido venenoso

PEX: 20

Líquido Corrosivo

Visible, BM-1

Act: entrar en área designada de 20 x 20m

AdE: personajes que toquen el líquido

Efecto: si este líquido entra en contacto con la piel de una criatura, le causa 1d de daño de *Veneno* si falla el chequeo de BM; este chequeo se hace por cada turno que se esté en contacto con el líquido corrosivo

PEX: 20

Gas Somnífero

Oculta-3, BM-0

Act: tocar objeto designado

AdE: 5m de radio alrededor del objeto

Efecto: causa *Sueño* (p.50)

PEX: 20

Pozo de Agua

Oculta-3, EV+1

Act: pisar área designada de 2 x 2m

AdE: personajes en área

Efecto: la caída de 3m no causa daño, pero si el personaje no sabe nadar debe hacer chequeos de VIT cada turno, con -1 acumulable cada turno, y si el personaje falla el chequeo sufre 2d de daño; en el agua hay un monstruo acuático del Nv de la trampa; pelear en el agua otorga ajustes negativos a cualquier chequeo para la víctima (a no ser que sea de naturaleza acuática)

PEX: 20

Descarga Eléctrica

Oculta-3, BM-1

Act: tocar objeto designado

AdE: criatura que toque el objeto

Efecto: causa $(Nv+1d) \times Nv$ de daño de Electricidad

PEX: 20

Orbe Elemental

Visible, BM-2

Act: moverse en área designada de 10m de radio

AdE: 10m de radio alrededor del orbe

Efecto: dependiendo del elemento causa *Fuego*, *Hielo*, *Trueno*, *Aero*, *Sismo*, *Veneno*, *Agua* o *Extra-G* (ver magias de Mago Negro, p.69) cada round en cada criatura que entre y permanezca en el área designada; cada magia lanzada gasta 1 carga; el Orbe Elemental posee 100 cargas antes de extinguirse; el Orbe puede ser atacado sólo con magias del elemento opuesto, en tal caso posee $DM=10+Nv$ y tantos PV como cargas restantes; al reducir sus PV se reducen sus cargas respectivamente

PEX: 40



Estatus

Nombre _____

Edad _____

Tribu _____

Altura _____

Profesión _____

Peso _____

NIVEL _____



Apariencia, Personalidad, Historia: _____

PV _____ / _____ DPV _____

PM _____ / _____ DPM _____

Fuerza _____ + _____

Ataque

Base	Atributo	Amio	Protección	Accesorio	Extra	TOTAL

Agilidad _____ + _____

Defensa

Base	Atributo	Amio	Protección	Accesorio	Extra	TOTAL

Vitalidad _____ + _____

Magia

Base	Atributo	Amio	Protección	Accesorio	Extra	TOTAL

Mente _____ + _____

Defensa Mágica

Base	Atributo	Amio	Protección	Accesorio	Extra	TOTAL

Espíritu _____ + _____

Evasión

Base	Atributo	Amio	Protección	Accesorio	Extra	TOTAL

Suerte _____ + _____

Bloqueo Mágico

Base	Atributo	Amio	Protección	Accesorio	Extra	TOTAL

Equipo Permitido: ACCP ACCM ACCG AP AA AM AF PL PP E M. Derecha _____ M. Izquierda _____ Cabeza _____ Armadura _____ Reliquias y otros
accesorios _____

Notas

Gil

PEX

Puntos de Suerte _____ / _____

-Próximo-

Habilidades Magias

Nombre: Descripción

PM Act

Nombre: Descripción

PM Act

Items



FINAL FANTASY

JUEGO DE ROL