



# Manual de juego

Versión v3.1

by Tomás Cornelles

En este breve libro está todo lo necesario para poder vivir fantásticas aventuras. El objetivo de este sistema de TTRPG es simplificar al máximo las reglas y mecánicas a memorizar para poder centrarse en el juego sin distracciones.

La mecánica general emplea únicamente un dado de 6 caras y sumando solo un par de modificadores. Simplificando la mecánica se mantiene la atención en la ambientación.

Contiene:

- Creación de personajes
- Mecánica de juego
- Hechizos
- Criaturas



# Manual RP6 v3.1

## Índice

|                          |          |
|--------------------------|----------|
| <b>Índice</b>            | <b>2</b> |
| <b>Introducción</b>      | <b>3</b> |
| <b>Personajes</b>        | <b>3</b> |
| Atributos                | 3        |
| Físico (F)               | 3        |
| Destreza (D)             | 3        |
| Mente (M)                | 3        |
| Características          | 4        |
| Puntos de vida (Pv)      | 4        |
| Movimiento (Mv)          | 4        |
| Iniciativa (In)          | 4        |
| Cargar equipamiento      | 4        |
| Talentos                 | 4        |
| Magia                    | 4        |
| Crear un personaje nuevo | 5        |
| Mejorar un personaje     | 5        |
| <b>Mecánica</b>          | <b>6</b> |
| Chequeos                 | 6        |
| Combate                  | 6        |
| Fallos críticos          | 7        |
| Éxito crítico            | 7        |
| <b>Tablas</b>            | <b>8</b> |
| Equipamiento             | 8        |
| Talentos                 | 10       |
| Hechizos                 | 12       |
| Criaturas                | 15       |

# Introducción

El objetivo de este sistema de TTRPG es simplificar al máximo las reglas y mecánicas a memorizar para poder centrarse en el juego sin distracciones.

La mecánica general se emplea un dado de 6 caras (1d6) sumando los modificadores de cada caso y la suma

## Personajes

Los personajes (PJ) en principio son personas comunes con un gran espíritu aventurero y alguna característica superior a la media.

Tanto las clases como las razas no tienen ningún impacto en los valores de los personajes, pero sí se deberán comportar como tales.

Los personajes se parametrizan mediante atributos de **Físico**, **Destreza**, **Mente** y un talento. El resto de características dependen de estos

## Atributos

Los personajes tienen 3 atributos con los que se gestionan todas las acciones, además de las características generales:.

### Físico (F)

Para todas las acciones que requieran fuerza o constitución. Define los Puntos de vida (Pv).

### Destreza (D)

Para todas las acciones que requieran destreza o agilidad  
Define cuánto se puede mover por turno

### Mente (M)

Para todas las acciones que requieran el uso de inteligencia, sabiduría o carisma. Define las habilidades que puede aprender

ha de superar el valor objetivo para obtener éxito en la acción.

**1d6 + [F, D o M] + Modificador**

Simplificando la mecánica se mantiene la atención en la ambientación.

valores. En caso que el atributo más alto del personaje sea *Mente*, además puede usar **magia**.

Aunque las reglas lo permitan, un jugador no puede hacer algo si no se corresponde con su PJ.

**Por ejemplo**, nada impide a un mago llevar una armadura completa y hacha de batalla para aplastar goblins, pero todos vemos que no es coherente con el comportamiento de un mago

Derribar puertas, escalar, levantar peso, resistir veneno.

Abrir cerrojos, bailar, desarmar trampas, encender fuego, montar, saltar, sigilo, vaciar bolsillos.

Conocimiento, descifrar escrito, detectar trampas, detectar puertas secretas, flirtear, percepción, seguir huellas.

## Características

### Puntos de vida (Pv)

Los puntos de vida (*Pv*) de cada personaje parten de 10 y se suman otros 10 por cada punto de *Físico*, **10 + 10 x F**.

Si un personaje pierde todos sus puntos de vida quedaría inconsciente y ya no podría hacer nada más hasta que recupere sus *Pv*. Si llegase a tener -10 *Pv* moriría irremediablemente.

Para recuperar *Pv* un *PJ* puede tomar una poción si está consciente, ser curado mediante magia o descansar (el *GM* decidirá cuanto según su estado y daños).

### Talentos

Cada *PJ* posee un talento que puede mejorar. El listado de talentos se encuentra en las tablas adjuntas.

Para mejorar su talento cada *PJ* deberá pagar el coste del nivel (ver *Mejorar personaje*). No se permite cambiar de talento, pues es lo que define al personaje como es..

Solo se puede mejorar un nivel a la vez, el *GM* determinará cuánto se ha de esperar para mejorar el siguiente.

### Magia

Si la puntuación de *Mente* de un *PJ* es la más alta de sus características, este *PJ* podrá usar magia. Puede aprender un conjuro por cada punto de *Mente*.

Además de los conjuros aprendidos, es posible encontrar objetos mágicos que pueden proporcionar magia a cualquier tipo de *PJ*.

### Movimiento (Mv)

La distancia que un *PJ* puede moverse por turno viene dada por la **Destreza + 3m**.

### Iniciativa (In)

El orden de los turnos durante una batalla depende de la **Destreza** más los modificadores a la iniciativa que se apliquen.

### Cargar equipamiento

No hay limitación respecto a cuanto puede cargar un *PJ*, sin embargo un jugador debería si su personaje puede cargar o no cierto equipamiento..

Una vez creado el *PJ* y asignados los talentos, estos no se pueden mejorar en cualquier lado, para conseguir una buena ambientación, el *PJ* deberá aprender su nuevo talento (o mejorar el existente) en un lugar apropiado.

**Por ejemplo:** Un *PJ* que quiere mejorar su talento de "Tirador", podría acudir a un experto arquero que le enseñará durante varias semanas a ser mejor tirador.

Para aprender un nuevo conjuro debe acudir a un templo o lugar donde le puedan enseñar y pagar por él, (ver tabla de "hechizos").

En el caso de que el *PJ* ya tenga todos los conjuros que pueda aprender, para aprender uno nuevo debería "olvidar" uno para aprender otro.

## Crear un personaje nuevo

El proceso para crear un personaje se reduce a unos pocos pasos para poder empezar a jugar en pocos minutos.

No hay incompatibilidades, penalizaciones o bonus por escoger una u otra combinación de clase y raza. Sin embargo si debe influir en el tipo de personaje que quieres interpretar.

Para ayudar a empezar el DM puede ofrecer 10mo a cada PJ para conseguir equipamiento

## Mejorar un personaje

Para mejorar un personaje puedes aumentar sus puntos de atributo o mejorar el equipamiento.

A diferencia de otros juegos, los PJ no acumulan puntos de experiencia ni “suben de nivel” al alcanzar ciertos valores. En su lugar, van “comprando” mejoras que definen al PJ poco a poco (y no de golpe como ocurre con el sistema de niveles)

Todas estas mejoras se consiguen con monedas de oro, plata o cobre (**mo**, **mp** y **mc**), el GM adornará el proceso mediante la narración.

**Por ejemplo:** el PJ pagará al alguien para que le entrene, o un mago le hechiza para obtener nuevas habilidades o compra un cetro con nuevos poderes.

1. Elige un nombre y raza (estos no tienen impacto en las puntuaciones, pero sí en el carácter del PJ) y ponle nombre a tu personaje.
2. Asigna un punto a **Físico**, **Destreza** o **Mente**
3. Establece tus características:  
**Pv:**  $10 + F \times 10$   
**Mv:**  $D + 3m$   
**In:**  $D + \text{bonus}$
4. Escoge talento
5. Escoge conjuro si procede
6. ¡A jugar

Cada vez que gana un punto, el coste es mayor:

| Valor | Coste                 |
|-------|-----------------------|
| 1     | 10 mo                 |
| 2     | 80 mo                 |
| 3     | 270 mo                |
| 4     | 640 mo                |
| 5     | 1250 mo               |
| n     | $10 * n^3 \text{ mo}$ |

Si la mejora de un PJ permite conocer nuevos conjuros, deberá esperar a que alguien le enseñe (u obtener un pergamino por ejemplo) para poder aprenderlo.

# Mecánica

## Chequeos

Para realizar una acción determinada con éxito el valor de un d6 al que se suma la característica apropiada y el modificador de dificultad (MD), para obtener éxito se debe obtener **más de un 5**.

En términos generales se seguirá la regla de **"6 siempre éxito"** y **"1 siempre fallo"** independientemente si la tirada superaría o no el chequeo.

Como regla general, las acciones no se pueden repetir a menos que el GM permita lo contrario.

## Combate

El orden de cada turno se realiza por iniciativa descendiente, en caso de empate los *PJ* atacan primero.

En el caso de que alguno de los grupos se vea sorprendido por el otro, todos los miembros del otro grupo atacarán primero.

Durante tu turno cada jugador puede realizar **dos acciones diferentes** como máximo.

Para el combate cuerpo a cuerpo o a distancia se emplea la siguiente mecánica (F para cuerpo a cuerpo y D para distancia):

**Ataque:**  $1d6 + [F \text{ o } D] + BA$   
**Defensa:**  $1d6 + D + BD$   
**Daño = Ataque - Defensa (si >0)**

$$1d6 + [F, D \text{ o } M] + MD > 5$$

| Dificultad  | Modificador (MD) |
|-------------|------------------|
| Muy fácil   | +4               |
| Fácil       | +2               |
| Normal      | 0                |
| Difícil     | -2               |
| Muy difícil | -4               |

1. Se lanza un d6 y se suma el atributo del tipo de ataque más el valor del arma o conjuro.
2. El objetivo hará una tirada de destreza más su valor de defensa
3. Si el valor del ataque es mayor que el de la defensa, la diferencia será el daño que se recibe, de lo contrario se habrá esquivado el ataque.

**Por ejemplo:** un PJ con físico 2 ataca con su espada larga (+2) a un monstruo con defensa 3. El PJ obtiene un 4 en su tirada, lo que da un total de 8. El monstruo obtiene un 3 en su tirada, lo que resulta en 6, el monstruo recibe -2PV

En el caso de un ataque mágico, se emplea **1d6 + M** y debe superar el objetivo que indica el conjuro.

## Fallos críticos

Si al realizar un chequeo para una acción el PJ obtiene un "1", se considera que ha fallado sin duda, para saber las consecuencias del fallo seguirá lanzando un d6 hasta que obtenga un resultado diferente de "1", el total de "1" obtenidos se compara con la tabla de fallos.

| Tiradas | Resultado de fallo crítico común  |
|---------|---|
| 1       | Vuelve a tirar  |
| 2       | Fallo leve, por ejemplo: se dispara la trampa, se cae la herramienta o tropieza el PJ |
| 3       | Fallo medio, por ejemplo: se rompe la herramienta o se hace 1d6 de daño el PJ         |
| 4       | Fallo grave, por ejemplo: se rompe el objetivo o se hace 3d6 de daño el objetivo      |
| 5       | Fallo severo, el PJ queda inconsciente (OPV) de la forma más ridícula posible         |

| Tiradas | Resultado de fallo crítico en combate   |
|---------|---|
| 1       | Vuelve a tirar  |
| 2       | Fallo leve, golpea a un aliado  |
| 3       | Fallo medio, se rompe el arma u olvida el conjuro                             |
| 4       | Fallo grave, se cae y se hace 2d6 de daño                                     |
| 5       | Fallo severo, el PJ queda inconsciente (OPV) de la forma más ridícula posible |

## Éxito crítico

Del mismo modo que en el fallo crítico, el PJ puede obtener un éxito crítico si obtiene un "6", y usando la misma mecánica lanzará d6 hasta que obtenga un resultado diferente a "6". Según la cantidad de "6" obtenidos el DM premiará al PJ con elementos de valor inferior a la tabla:

| Tiradas | Resultado de éxito crítico común |
|---------|----------------------------------|
| 1       | Vuelve a tirar                   |
| 2       | 1mo                              |
| 3       | 5mo                              |
| 4       | 20mo                             |
| 5       | 100mo                            |

**Por ejemplo:** al tratar de abrir una cerradura, un PJ con destreza de 1, obtiene un 6, así que vuelve a tirar y obtiene un segundo 6 y después un 1. Además de conseguir abrir la cerradura ha obtenido 2 seises, y el DM le premiará con algo que cueste máximo 1mo, por ejemplo "Te encuentras con una linterna junto a la puerta"

En el caso de un combate, no se compara con la tabla, sino que el total obtenido se suma al chequeo.

**Por ejemplo:** El PJ del ejemplo del combate, que tiene físico 2 ataca con su espada larga (+2) a un monstruo con defensa 3. El PJ obtiene un 6 en su tirada, así que vuelve a tirar y obtiene un 4, de forma que obtendrá 14 puntos (6 + 4 + 2 + 2). El monstruo obtiene un 3 en su tirada, lo que resulta en 6, el monstruo recibe -8PV.



# Tablas

## Equipamiento

| Armas                   | BA | Notas                              | Precio |
|-------------------------|----|------------------------------------|--------|
| Hacha                   | +1 |                                    | 6mo    |
| Hacha de batalla (2m)   | +3 | Iniciativa -2                      | 7mo    |
| Arco, Corto**           | +1 | Iniciativa +1                      | 6mo    |
| Arco, Largo (2m)**      | +2 | Iniciativa +1                      | 10mo   |
| Garrote*                | +1 |                                    | 2mp    |
| Ballesta, ligera **     | +2 | Iniciativa -2                      | 8mo    |
| Ballesta, pesada (2m)** | +3 | Iniciativa -4, Defensa Enemigo -2  | 15mo   |
| Daga                    | +0 | Iniciativa +1                      | 2mo    |
| Martillo                | +1 | Defensa Enemigo -1                 | 7mo    |
| Maza                    | +1 | Defensa Enemigo -1                 | 7mo    |
| Báculo (2m)*            | +1 | Hechizos Dirigidos +1              | 5mp    |
| Honda                   | +0 |                                    | 5mp    |
| Lanza*                  | +1 | Puede usarse en Melé y a distancia | 1mo    |
| Espada, Corta           | +1 | Valores aplicables a cimitarras    | 6mo    |
| Espada, Larga           | +2 | Valores aplicables a bracamantes   | 7mo    |
| Espada, Ancha           | +1 | Defensa Enemigo -2                 | 8mo    |
| Daga arrojadiza         | +0 | También puede usarse en Melé       | 2mo    |
| Espadón (2m)            | +3 | Iniciativa -2, Defensa Enemigo -4  | 10mo   |

\*: se rompe con fallo crítico de Melé/Distancia \*\*: la cuerda se corta con fallo crítico de Distancia

| Armadura                  | BD | Notas                                 | Precio |
|---------------------------|----|---------------------------------------|--------|
| Cota de mallas            | +2 | Movimiento -1m                        | 10mo   |
| Grebas/brazales de cuero* | +1 | en brazos y piernas                   | 4mo    |
| Justillo de cuero         | +1 |                                       | 4mo    |
| Brazales de placas        | +1 | Movimiento -1m                        | 7mo    |
| Armadura de placas        | +3 | Velocidad -1m                         | 50mo   |
| Grebas de placas          | +1 | Movimiento -1m                        | 8mo    |
| Casco de placas           | +1 | Iniciativa -1                         | 6mo    |
| Túnica                    | +0 |                                       | 1mo    |
| Escudo, Madera            | +1 | Se rompe con fallo crítico de Defensa | 1mo    |
| Escudo, Acero             | +1 | Movimiento -1m                        | 8mo    |
| Escudo, Torre             | +2 | Movimiento -2m                        | 15mo   |

| En viaje                   | Precio |
|----------------------------|--------|
| Carreta                    | 30mo   |
| Brújula                    | 15mo   |
| Canoa (2 hombres)          | 20mo   |
| Garfio de escalada         | 1mo    |
| Carpa (2 hombres)          | 5mo    |
| Manta gruesa de viaje      | 5mp    |
| Pellejo de agua (5 litros) | 5mp    |
| Utensilios de escritura    | 2mo    |

| En el mercader                    | Precio |
|-----------------------------------|--------|
| Manta                             | 1mp    |
| Ración diaria (3 comidas)         | 1mp    |
| Hierbas curativas (chequeo fácil) | 1mo    |
| Olla/sartén                       | 5mp    |
| Cuerda (10m)                      | 5mp    |
| Saco                              | 8mo    |

| Iluminación                      | Precio |
|----------------------------------|--------|
| Linterna ojo de buey             | 1mo    |
| Vela                             | 2mc    |
| Yesca y pedernal                 | 5mc    |
| Linterna                         | 5mp    |
| Aceite de linterna (arde por 4h) | 5mc    |
| Antorcha (arde por 2h; garrote)  | 1mc    |

| En la taberna             | Precio |
|---------------------------|--------|
| "Compañía"                | 5mp    |
| Banquete para una persona | 2mp    |
| Jarra de vino             | 2mc    |
| Jarra de cerveza          | 1mc    |
| Comida regular            | 3mc    |
| Habitación por la noche   | 5mc    |
| Lugar en el establo       | 1mc    |

| En el templo                     | Precio |
|----------------------------------|--------|
| Vendajes (curan 1 PG)*           | 5mp    |
| Curación mayor (hechizo)         | 100mo  |
| Poción de curación (2d6 PV)      | 10mo   |
| Hechizo curativo (precio por PV) | 1mo    |
| Agua bendita**                   | 5mp    |
| Pendiente con símbolo sagrado    | 1mo    |
| Resurrección (hechizo)           | 500mo  |
| Identificar objeto mágico        | 5mo    |

\*: Pueden venderse PG iguales a F por día

\*\*\*: Daña demonios/no muertos (chequeo fácil)

| Miscelanea                          | Precio |
|-------------------------------------|--------|
| Palanca (como arma BA +1)           | 8mo    |
| Ganzúas (para abrir cerrojos MD+1)  | 4mo    |
| Máscara                             | 5mc    |
| Caballo                             | 50mo   |
| Animal pequeño (pollo, perro, gato) | 2mo    |
| Caballo de guerra                   | 500mo  |
| Animal de faena (mula, vaca, cerdo) | 20mo   |

## Talentos

| Talento                | Descripción   |
|------------------------|---|
| Acróbata               | El personaje es un escalador y gimnasta entrenado. Gana un bono +1 en los chequeos donde la aptitud acrobática sea importante.  |
| Entrenado con armadura | El personaje está entrenado en el uso de armadura pesada. Puede reducir el penalizador de velocidad de la armadura en 1m por rango.   |
| Espadero               | El personaje es un formidable luchador de Melé. Gana un bono +1 a su Ataque de Melé.  |
| Ataque brutal          | El personaje puede sumar su Físico a su Ataque de Melé por un turno, una vez por batalla por rango en este talento.   |
| Oficio                 | El personaje está entrenado en un oficio (+1).  |
| Tiro mortal            | El personaje puede sumar su Destreza a su Ataque de Alcance por un turno, una vez por batalla por rango en este talento.  |
| Educación              | El personaje es muy educado y puede usar su gran conocimiento a su favor. Gana un bono +1 en los chequeos de conocimientos o acertijos.   |
| Familiar               | El personaje gana un compañero animal por rango en este talento. Pueden ser criaturas grandes o medianas para exploradores (halcón, perro, caballo, lobo) o pequeñas para hechiceros (gato, rana, cuervo). Los animales leales siguen órdenes simples como "¡Sentado!" o "¡Ataca!". No puede mantenerse una conversación con ellos ni pueden ser entrenados como espías u observadores de avanzada. |
| Rápido                 | El personaje corre rápido. Su Velocidad aumenta en 1m por rango en este talento.  |
| Reflejos rápidos       | El personaje tiene reflejos muy rápidos. Gana un bono +2 a la iniciativa en combate.  |
| Piromante              | El hechicero se ha entrenado en el uso de la magia del fuego. Gana +1 a todos los chequeos relacionados con hechizos de fuego.  |
| SUerte del héroe       | La suerte realmente le sonríe a este personaje. Puede repetir un chequeo por rango cada 24 horas.   |
| Cazador                | El personaje se siente en casa en la espesura, lo que le otorga un bono +1 en todos los chequeos relacionados con seguir huellas, cazar y orientarse. Además, este talento le permite encontrar comida suficiente para una persona por rango, por día en la espesura, cazando o recolectando.   |
| Tirador                | El personaje está entrenado en el combate de distancia lo que le otorga un bono +1 en Ataques de Distancia y Hechizos Dirigidos.  |
| Parar                  | El personaje ha aprendido a parar los golpes enemigos. Su Defensa aumenta en +1 por rango.  |
| Percepción             | El personaje gana un +1 en todos los chequeos de percepción.  |
| Protector              | El hechicero está entrenado en el uso de magia curativa o protectora. Gana un bono +1 en todos los hechizos de curación y protección.   |
| Devastador             | El personaje está entrenado para que sus hechizos causen daños devastadores. Gana +1 en todos los hechizos que se usen principalmente para causar daño y destrucción.   |
| Regeneración           | Cuando un personaje muere y pierde algunos puntos de Físico en el proceso, este talento le permite regenerar 1 punto de Físico. Por supuesto, no es posible aumentar Físico por sobre su valor original.  |
| Sinvergüenza           | El personaje gana un bono +1 en todas las interacciones sociales donde deba engañar, negociar o debatir.  |

| <b>Talento</b>   | <b>Descripción</b>   |
|------------------|--|
| Golpe asesino    | En una Melé el personaje apunta a los sitios más vulnerables de sus oponentes, reduciendo su Defensa en 1.   |
| Fuerza mágica    | El personaje puede sumar su puntuación de Mente a su Hechicería o a Hechizos Dirigidos por un turno, una vez por batalla por rango en este talento.  |
| Sigilo           | El personaje es furtivo y bueno para pasar desapercibido. Gana un bono +1 en cualquier chequeo de sigilo.  |
| Ladrón           | El personaje gana +1 en los chequeos para encontrar o desarmar trampas, vaciar bolsillos o abrir cerrojos.   |
| Duro como hierro | Es personaje está acostumbrado a recibir mucho daño. Gana +2 PG por rango.   |
| Maestro en armas | El personaje gana maestría en un tipo de arma (P.E., espadas largas) por rango. Gana un bono +1 en los ataques con dicha arma y la Defensa de sus enemigos se reduce en 1. No se puede elegir la misma arma dos veces. |

## Hechizos

| Hechizo              | BM | Alcance   | Objetivo                     | Pausa    | Efectos   | Precio |
|----------------------|----|-----------|------------------------------|----------|---|--------|
| ¡Alto!               | +0 | Mv x 5m   | d6 + M <sub>(objetivo)</sub> | 10       | El objetivo no puede mover por M turnos; daño rompe el hechizo                                | 10mo   |
| Abrir                | +0 | Toque     | 5 + MD                       | 0        | Abre un cerrojo sin dañarlo, 1 lanzamiento por cerrojo  | 10mo   |
| Alzar esqueletos     | +0 | r=Mv x 5m | 5                            | 1 día    | Alza un esqueleto (no controlado) por M del lanzador  | 670mo  |
| Alzar zombies        | +0 | r=Mv x 5m | 5                            | 1 día    | Alza un zombie (no controlado) por M del lanzador   | 930mo  |
| Arma mágica          | +0 | Toque     | 5                            | 0        | El arma objetivo hace daño mágico (BA+1) por M turnos   | 10mo   |
| Ataque de estornudos | +0 | Mv x 5m   | d6 + M <sub>(objetivo)</sub> | 10       | Objetivo sufre ataque de estornudos por M turnos; pierde acciones                             | 80mo   |
| Bendecir             | +0 | Mv x 2m   | 5                            | 1 día    | Bono +1 a aliados al alcance en todos los chequeos por M horas                                | 90mo   |
| Bola de fuego        | +3 | Mv x10m   | d6 + D <sub>(objetivo)</sub> | 10       | Daño hasta (M) m alrededor del objetivo (sin Defensa)   | 460mo  |
| Burbuja protectora   | +0 | r=M m     | 5                            | 100      | Protege de proyectiles normales por el chequeo en turnos                                      | 115mo  |
| Calmar animales      | +0 | r=Mv x 5m | 5 + MD                       | 0        | Calma animales sin control hasta nivel de M del lanzador por M horas                          | 10mo   |
| Caminar en el agua   | +0 | Toque     | 5                            | 0        | El objetivo puede caminar sobre el agua por el chequeo turnos                                 | 150mo  |
| Cerrojo mágico       | +0 | Toque     | 5                            | 0        | Aumenta chequeos de Abrir cerrojo en chequeo por chequeo hasta abrir                          | 10mo   |
| Concha protectora    | +0 | r=M m     | 5                            | d20 días | Concha impenetrable (sólo desde fuera), dura mientras lanzador se concentre, no puede moverse | 765mo  |
| Control              | +0 | r=Mv x 2m | 5                            | 10       | El lanzador controla un número de no muertos igual a su M                                     | 205mo  |
| Crear agua bendita   | +0 | Toque     | 5                            | 1 día    | Crea unidades de agua bendita (24h) iguales al chequeo (=daño).                               | 10mo   |
| Crear comida         | +0 | Mv x 1m   | 5                            | 1 día    | Crea una ración diaria de comida para personas igual al M del lanzador                        | 90mo   |
| Curación mayor       | +0 | Toque     | 5                            | 1 día    | Cura todas las heridas y recupera los pg al máximo (no resucita)                              | 650mo  |
| Destello cegador     | +0 | Mv x 5m   | 5                            | 5        | Objetivo (sin Defensa) cegado por el chequeo en turnos  | 10mo   |
| Desterrar            | +0 | r=Mv x 2m | 5                            | 100      | Destruye no muertos/demonios iguales a M del lanzador   | 255mo  |
| Dormir               | +0 | r=Mv x 2m | 5                            | 10       | Duerme un número de enemigos igual a M del lanzador (sin Defensa)                             | 45mo   |
| Escala mágica        | +0 | Toque     | 5                            | 1 día    | Llama una escala (largo M m), mientras el lanzador se concentre                               | 320mo  |

| Hechizo                  | BM | Alcance   | Objetivo | Pausa | Efectos   | Precio |
|--------------------------|----|-----------|----------|-------|---|--------|
| Escudo mágico            | +0 | Toque     | 5        | 100   | El chequeo se suma a la Defensa del objetivo por M x2 turnos            | 115mo  |
| Exorcismo                | +0 | r=Mv x 2m | 5        | 10    | Expulsa demonios/no muertos iguales a su M por M minutos                | 10mo   |
| Flecha de luz            | +2 | Mv x 5m   | d6 + Def | 1     | Hechizo de combate, criaturas de oscuridad -2 en Defensa                | 45mo   |
| Flecha de oscuridad      | +2 | Mv x 10m  | d6 + Def | 0     | Hechizo de combate, criaturas de luz -2 en Defensa                      | 75mo   |
| Forma gaseosa            | +0 | Toque     | 5        | 1 día | Objetivo y equipo se vuelven gaseosos por chequeo en turnos             | 1000mo |
| Fuego infernal           | +5 | Mv x 10m  | 5        | 1 día | Daño hasta M m alrededor del objetivo (sin Defensa) por M turnos        | 1420mo |
| Hervir sangre            | +0 | Mv x 10m  | d6 + F   | 1 día | Daño mágico desde el interior = chequeo x2                              | 1580mo |
| Identificar magia        | +0 | Toque     | 5        | 0     | Revela magia, su fuente y funciones (incluye objetos mágicos)           | 10mo   |
| Invisibilidad            | +0 | Toque     | 5        | 1 día | El objetivo es totalmente invisible por chequeo minutos o hasta atacar  | 1120mo |
| Invocar demonio          | +0 | r=M m     | 5        | 1 día | Cumple M mandatos, pero ataca si el chequeo fue un fallo, dura 1 día    | 1190mo |
| Lanza de fuego           | +2 | Mv x 10m  | d6 + Def | 0     | Versión más poderosa del rayo de fuego                                  | 210mo  |
| Lanza de oscuridad       | +5 | Mv x 10m  | d6 + Def | 0     | Hechizo de combate, -2 a criaturas de luz en su chequeo de Defensa      | 595mo  |
| Levitación               | +0 | Toque     | 5        | 0     | Objetivo levita verticalmente por chequeo turnos (Velocidad: M m/turno) | 210mo  |
| Limpiar                  | +0 | Toque     | 5        | 0     | Quita la suciedad a objetos, comida, personas y ropa                    | 80mo   |
| Luz                      | +5 | Toque     | 5        | 0     | Una luz como llama envuelve al objetivo por el chequeo en turnos        | 10mo   |
| Luz sanadora             | +2 | Mv x 2m   | 5        | 2     | Un haz de luz repone Pv iguales al chequeo                              | 115mo  |
| Manos sanadoras          | +1 | Toque     | 5        | 0     | Este toque curativo repone Pv iguales al chequeo                        | 10mo   |
| Paso mágico              | +0 | Toque     | 5        | 10    | Objetivo voluntario puede teleportarse hasta chequeo x 2 metros         | 260mo  |
| Protección               | +0 | Mv x 2m   | 5        | 0     | El chequeo se suma a la Defensa del objetivo hasta su turno siguiente   | 10mo   |
| Protección contra veneno | +0 | Toque     | 5        | 0     | Sube Defensa contra veneno en el nivel del lanzador por M horas         | 10mo   |
| Quitar veneno            | +0 | Toque     | 5        | 10    | Neutraliza veneno de inmediato  | 80mo   |
| Ralentizar               | +0 | r=Mv x 5m | 5        | 10    | Reduce a la mitad el movimiento de enemigos iguales a M/2               | 80mo   |

| Hechizo        | BM | Alcance   | Objetivo | Pausa    | Efectos   | Precio |
|----------------|----|-----------|----------|----------|---|--------|
| Rayo           | +3 | Mv x 10m  | d6 + Def | 1        | Objetivo impactado por un rayo (sin Defensa con armadura metálica)                      | 310mo  |
| Rayo de fuego  | +1 | Mv x 5m   | d6 + Def | 0        | Típico hechizo de combate, daño igual al chequeo  | 10mo   |
| Rayo en cadena | +3 | Mv x 5m   | 5        | 5        | Daño igual al chequeo hasta M m alrededor del objetivo (armadura de metal: sin Defensa) | 460mo  |
| Resurrección   | +0 | Toque     | 5        | d20 días | Resucita (si no ha muerto hace más de d20 días); no cura; FIS -1                        | 975mo  |
| Teleportar     | +0 | Toque     | 5        | 1 día    | Teleporta lanzador + M aliados a localización conocida                                  | 920mo  |
| Terror         | +0 | r=Mv x 5m | 5        | 1 día    | Humanoides hasta el nivel del lanzador huyen por M minutos                              | 300mo  |
| Vuelo          | +0 | Toque     | 5        | 100      | Objetivo vuela por turnos iguales al chequeo (Velocidad: Mv x 2m/turno)                 | 460mo  |

## Criaturas

| Criatura            | F | D | M | Melé | Distancia | Def | PV  | Notas  |
|---------------------|---|---|---|------|-----------|-----|-----|--|
| Oso                 | 2 | 1 | 0 | 3    | 0         | 3   | 50  |  |
| Rata                | 0 | 0 | 0 | 0    | 0         | 0   | 3   | Dientes afilados   |
| Goblin              | 0 | 1 | 0 | 1    | 1         | 0   | 7   | Garrote pequeño o cuchillo   |
| Jabalí              | 2 | 0 | 0 | 2    | 0         | 3   | 24  | Colmillos  |
| Enredadera mortal   | 1 | 1 | 0 | 2    | 0         | 1   | 16  |  |
| Demonio menor       | 1 | 1 | 1 | 2    | 0         | 2   | 10  |  |
| Demonio mayor       | 2 | 2 | 2 | 3    | 0         | 3   | 25  |  |
| Demonio caído       | 3 | 3 | 3 | 4    | 0         | 4   | 60  | Vuela  |
| Dragón de fuego     | 4 | 3 | 2 | 7    | 6         | 7   | 350 | Aliento de fuego: Usable cada 3d6 turnos; Alcance 30m; forma de cono; sólo Defensa mágica; Vuela; Inmunidad Mental (contra hechizos mentales como Dormir); |
| Gárgola             | 1 | 1 | 0 | 2    | 0         | 3   | 10  | Garra de piedra  |
| Gigante             | 3 | 1 | 0 | 4    | 2         | 4   | 120 | Melé: tronco de arbol, distancia: roca   |
| Rata gigante        | 0 | 1 | 0 | 1    | 0         | 3   | 7   | Dientes afilados   |
| Arpía               | 1 | 1 | 1 | 2    | 2         | 2   | 20  | Melé: garras, Vuela; Distancia: Canto de ave: inmoviliza un objetivo   |
| Caballo             | 1 | 2 | 0 | 0    | 0         | 2   | 40  |  |
| Araña monstruosa    | 1 | 1 | 0 | 1    | 2         | 1   | 36  | Telaraña: Sin daño, funciona como ¡Alto! con duración=daño   |
| Ogro                | 2 | 0 | 0 | 2    | 0         | 3   | 46  | Gran garrote   |
| Orco                | 2 | 1 | 0 | 2    | 1         | 2   | 23  | Lanza  |
| Monstruo del óxido  | 1 | 1 | 0 | 2    | 0         | 3   | 22  | Antena de óxido: Destruye armadura de metal (sin importar Defensa)   |
| Esqueleto           | 2 | 1 | 0 | 2    | 2         | 2   | 22  | Espada corta o arco corto, Inmunidad Mental (contra hechizos mentales como Dormir)   |
| Gólem de piedra     | 1 | 1 | 0 | 2    | 0         | 3   | 40  | Melé: puño de piedra, Inmunidad Mental (contra hechizos mentales como Dormir)  |
| Cerebro tentaculado | 0 | 0 | 1 | 1    | 2         | 1   | 8   | Levita; Hechizo Dirigido: MEN-1 por d20 minutos, sin Defensa; MEN=0 -> el objetivo se vuelve loco permanentemente.   |
| Troll               | 2 | 1 | 0 | 3    | 1         | 3   | 50  | Melé: Gran garrote, Distancia, roca, Regeneración: Chequea Curación con chequeo F  |
| Lobo                | 1 | 1 | 0 | 3    | 0         | 1   | 18  | Mordisco fuerte  |
| Zombie              | 2 | 0 | 0 | 3    | 0         | 3   | 25  | Inmunidad Mental (contra hechizos mentales como Dormir)  |
| Ladrón              | 0 | 2 | 1 | 2    | 2         | 2   | 12  | Cuchillo o arco corto  |