

ЯР6

Manual de juego

Versión v3.1

by Tomás Cornelles

Tomás
Cornelles

Manual RP6 v3.1

Índice

Índice	2
Introducción	3
Personajes	3
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
Mecánica	6
Chequeos	6
Combate	6
Fallos críticos	7
Éxito crítico	7
Tablas	8
Armas y Armaduras	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

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.

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

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

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).

Derribar puertas, escalar, resistir veneno

Destreza (D)

Para todas las acciones que requieran destreza o agilidad

Define cuánto se puede mover por turno

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

Mente (M)

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

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

Armas y Armaduras

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 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.

Talento	Descripción
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 _(objetivo)	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 _(objetivo)	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 _(objetivo)	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

