

Sword of Dragon



Libro Básico

Edición IV

Líderc, KKSH, Pipe, Yairon, Tony, R@zgriz, ReXe, Champi y otros.

Indice

0. ¿Qué es un juego de Rol?

Sobre la nueva versión...

1. Introducción

2. Creación del Personaje

-Clases Básicas

-Rellenando la ficha

3. Reglas

-Mecánica básica

-Lucha y Combates

-Magia

-Invocaciones

-Estados Alterados

-Tipos de Criaturas

4. Listado de Magia

5. La Experiencia

6. Clases Avanzadas

7. Trasfondo y Recursos

8. Listado de Monstruos

9. Listado de Objetos

10. Listado de Familiares

11. Listado de Escoltas

Anexo I. Creación de criaturas

Anexo II. Consejos para el Master

Anexo III. Lista de Habilidades Genéricas

Advertencia

Sé que para la inmensa mayoría de la gente esto no es necesario advertirlo, pero aun así tristemente hay individuos que no saben distinguir realidad de imaginación. Estos sujetos son los que dan tan mala prensa a los juegos de rol, y hacen que jugar a un pasatiempo que es tan inocuo como el parchís esté mal visto, y más cuando los juegos de rol pueden contribuir a muchos aspectos del desarrollo de la persona. Por favor lee la introducción *¿Qué es un juego de rol?* presente en este manual, y escrito por el Ministerio de Educación y Ciencia del Gobierno de España.

ESTO ES UN JUEGO. PURA FICCIÓN. ¡Queda claro?

Esta advertencia también va para padres y madres que sólo han visto mala prensa. Por favor, les animo a que comprueben de qué se trata este tipo de juegos y vean jugar a la gente para entender y desterrar viejos mitos sobre este pasatiempo sin colgarles etiquetas peyorativas. Es tan absurdo como mirar mal a alguien porque sabe jugar al Mus o a la Oca.

0. ¿Qué es un juego de rol?

(Ministerio de Educación y Ciencia del Gobierno de España)

www.mec.es

El juego de rol o Role Playing Game consiste, tal como dice su nombre, en **desempeñar un determinado rol o personalidad concreta**. Cuando una persona "hace el rol de X" significa que está realizando un papel que normalmente no lo hace.

Los juegos de rol son como los juegos de indios y vaqueros o de policías y ladrones, sólo que un poco más sofisticados y gobernados por ciertas reglas sencillas. Son muy parecidos al teatro improvisado y se pueden asemejar a una "narración colectiva".

Cuando se juega al rol, cinco o seis personas se reúnen alrededor de una mesa en la que hay lápices, cuartillas, dados, y muy probablemente, una porción de objetos extra que sirven para ambientar mejor el juego.

Entre **los jugadores** hay uno muy importante e imprescindible que es el "Director de Juego", "DJ" o más comúnmente llamado "**Master**". Es el encargado de proponer una historia (fantasía, terror, espionaje, ciencia ficción...) y una misión a los demás jugadores, en función del tema de la historia. El papel de Master es el más difícil porque debe haber preparado la aventura a conciencia y dominar todos los detalles, antes de plantearla al resto de jugadores. El director de juego crea la base de una historia y los jugadores la van moldeando y retocando a partir de las acciones que realizan sus personajes a lo largo de la trama.

Los jugadores tendrán ante sí un folio en el que se describe su personaje y todo aquello que pueda ser de su interés (ropa que lleva, armas, capacidad para usarlas, idiomas que domina...) y jugarán representando ese rol para cumplir entre todos la **misión** que ha propuesto el Master.

Resumiendo, los Juegos de Rol nos permiten cumplir ese sueño que todos hemos tenido alguna vez al asistir a alguna proyección de cine y hemos sentido el deseo de ser los protagonistas y retomar sus acciones. Pues bien, eso es un Juego de Rol, interpretar un papel, pero la ventaja sobre el actor de cine, es que se tiene un guión menos rígido que el del actor, y que las acciones, palabras,... **pueden cambiar el devenir del relato**. En el juego se introduce un sistema de tiradas de dados para dar un cierto grado de aleatoriedad a las posibilidades de éxito en las acciones.

Tal y como se describen estos juegos, se trata de **juegos cooperativos**, donde nadie gana a nadie, sino que se juega en colaboración y conjuntamente. Al final, ganará el equipo si se ha cumplido la misión o perderá con toda seguridad si cada uno no presta su hombro a la tarea.

- **El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.** Como sabemos, a la hora de aprender, la base de la calidad se basa en la utilidad práctica que se capta del conocimiento. El juego nos permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera.
- La práctica ocasional de estos juegos en forma de taller guiado por un equipo pedagógico adecuado, en determinadas materias de la educación secundaria como Geografía e Historia, sería **muy útil para memorizar**, ya que por ejemplo, no es lo mismo estudiar el funcionamiento del gobierno del Imperio Romano que "practicar" y "ser" un senador discutiendo la política de invasión de las Galias o el gobierno de las provincias. Y también resulta mucho más ameno y

o. ¿Qué es un Juego de Rol?

fácil de recordar el nombre de aquella cadena montañosa cuando tienes que cruzarla para llegar a la capital.

- Adentrándonos en la Educación Secundaria, el uso continuo de cálculos por averiguar el resultado de las acciones (las tiradas de dado se modifican en muchas ocasiones según varíe la metodología de dichas acciones) puede ayudar a **mejorar el empleo del cálculo mental**. Asimismo, cuando se organizan los datos para resolver el entramado de la partida, buscando información, tomando notas, elaborando esquemas de actuación y llevándolos a la práctica, favorecen muchos de los procesos imprescindibles a la hora de aprender.
- Otra gran aportación de estos juegos para beneficiar el desarrollo educativo, es la grandísima **promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo**, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que nos ayudarán a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.
- Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la **gran riqueza expresiva**. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro de los grandes déficits que suelen ser origen del fracaso escolar.

Aportación a determinadas actitudes:

- Al desarrollo de la empatía y la tolerancia: mediante estos juegos se puede aprender a meterse en la piel de "otro" y empezar a plantearnos qué sienten los demás en situaciones que pueden sernos ajenas en un principio.
- A la socialización: el Juego de Rol fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. No se trata de juegos competitivos sino cooperativos.
- Aportación para un buen estado de salud mental:

Los psicólogos y los psiquiatras utilizan técnicas de juegos de rol en algunas terapias. Este tipo de juegos pueden ayudar a cambiar una actitud o a corregir comportamientos indeseables en los pacientes, a diferencia que para estos casos, la situación está más controlada y el profesional no introduce la aleatoriedad de los dados.

Según **Jennifer Wilkes** de la organización CAR-PGA (Comité para el Progreso de los Juegos de Rol) tras unas investigaciones para encontrar si existe alguna correlación entre jugar a estos juegos y determinadas patologías, o efectos en la personalidad de los jugadores, en ninguno de estos estudios se encontró correlación alguna y llegaron a la conclusión de que **los jugadores son un grupo de población completamente normal**. Los resultados fueron los siguientes:

- Los juegos de rol de fantasía sirvieron para ayudar a grupos de niños entre ocho y nueve años socialmente inadaptados y así desarrollasen habilidades de cooperación mutua.
- Tras pasar un test de personalidad en jugadores habituales a este tipo de juegos, no se encontró ninguna desviación de la personalidad, con la posible excepción de un incremento en el factor Q1 (inclinación a la experimentación, liberal, librepensador).
- Los resultados obtenidos de la investigación sobre el valor de los juegos de rol de fantasía como estrategia para desarrollar la escritura creativa de los niños, demuestra un desarrollo en alumnos de Primaria y Secundaria en la habilidad de escritura, vocabulario y organización de estructuras verbales. Incidentalmente se detecta un incremento de la socialización por parte de algunos estudiantes tímidos.

o. ¿Qué es un Juego de Rol?

• Se usaron cuestionarios y test de factores de la personalidad para evaluar a jugadores y a no jugadores, y no se encontraron diferencias, a excepción de una puntuación significativamente más alta entre los no jugadores de cierta tendencia al "psicotismo" (que se relaciona con la criminalidad). Sin embargo, este rasgo no se puede medir con total fiabilidad y su relación con el comportamiento criminal no está confirmada, así que no se puede extraer una conclusión acerca de los posibles beneficios de los juegos de rol en tal campo.

Los investigadores especulan que la persistente imagen negativa sobre estos juegos proviene de no haber oído nada sobre el juego aparte de las noticias alarmistas de la prensa.

CONCLUSIONES

Los juegos de rol son populares porque son muy **entretenidos y divertidos**. Personas de todo tipo pueden utilizar los juegos de rol para liberar su problemática diaria. En estos juegos se pueden combatir dragones, pilotar naves espaciales, salvar civilizaciones enteras, explorar lo desconocido y miles de cosas más, y lo mejor, es que no es necesario salir de casa.

A menudo se les critica por el desconocimiento de gran parte de padres y abuelos que de repente se encuentran en su casa con aficionados a estos juegos de publicidad escabrosa. Como surgieron en 1974, muy pocas personas que en aquel momento hubieran abandonado el instituto, los ha conocido.

Sobre la nueva versión

Sobre la nueva versión

Puedes saltarte esta sección si no sabes de anteriores versiones de Sword of Dragon.

Ésta es la cuarta versión de Sword of Dragon. Como uno de los creadores originales del juego —que a su vez estuvo inspirado en uno comercial cuyo nombre me reservaré— puedo decir que ésta es sin duda la versión más completa y equilibrada de cuantas se hayan hecho. Realmente las bases de Sword of Dragon se asentaron en la tercera versión, y tras innumerables partidas, llegamos al equilibrio óptimo para todas las Clases (o Profesiones, como se llamaban antes).

Sin embargo, en esta versión nos vamos a encontrar con añadidos que han surgido a raíz de que el juego se “quedaba corto”, pues a partir del nivel quinto y sexto en adelante los personajes se potenciaban exageradamente y entraban en una repetitiva mecánica donde perdía aliciente jugar, las habilidades se quedaban cortas y los personajes se parecían mucho unos a otros.

Tras recopilar todo tipo de información, mucho jugar y mucho mastear, he aquí la nueva versión. Realmente todas las reglas con cambios sustanciales, como las Clases Avanzadas o el nuevo y completo Listado de Magia no han sido idea mía, sino que todo viene de sugerencias del otro creador del juego, Kksh, y de nuestros más acérrimos colaboradores. Así pues, este es el resultado de todas esas sugerencias y posibles mejoras que como digo se limitan, más que a cambiar lo que ya había, que se conserva; a ampliar el juego para que pueda extenderse perfectamente a niveles trece, catorce o más.

Además, he intentado cuidarlo para que la migración de antiguos personajes a las nuevas reglas sea lo más perfecta posible. Por ello, os cuento algunas de las modificaciones más notables con respecto a la anterior versión:

-Fuera Elfos y Enanos. ¡No, no alarmarse! Siguen ahí, lo que pasa es que ahora todos los personajes de Sword of Dragon son humanos.

Antes de que os abalancéis sobre mí con intenciones poco amistosas (xD), os diré por qué: estamos preparando una expansión donde el personaje podrá elegir entre muchas

razas disponibles, cada una con sus peculiaridades y algunas Clases propias. Para informarlos, el Elfo ahora es la clase Místico y el Enano es la clase Especialista. Sólo cambia el nombre. Creedme, es un cambio para dar más sencillez y a la vez flexibilidad, que antes era más complicado. Así, en un futuro podrás escoger un elfo arquero o un enano bárbaro, quien sabe...

-Fuera el Hombre Lagarto. En serio, no se lo cogía nadie y era terriblemente ineficaz. Quizás en alguna expansión...

-Las Clases Avanzadas. Ahora al llegar a nivel 5, los personajes pueden avanzar de Clase y elegir una profesión que es como la suya pero mejorada. Por supuesto conservan todas las habilidades que ya tenían.

-Lista de Magia. La magia se usa igual, solo que los hechizos son otros, más equilibrados y algunos son para magos de alto nivel. Además hay más tipos de magia. Y los magos siguen como estaban pero ahora sí merece -y mucho- la pena llevarlos a niveles avanzados, que es cuando se suponen que empiezan a rendir.

-¡El Clérigo! Por fin es algo que merece cogerte y no una “poción de vida con patas” como era antes. (Lo siento Kksh, no hay Alquimista :P en una expansión tal vez).

-El guerrero, el bárbaro y el paladín son los que meten más palos ahora. El guerrero tiene menos habilidades de Esgrima (antes eran demasiado brutas) y aun así es muy fuerte. El Paladín es también muy bueno pero sus habilidades están orientadas a la defensa y habilidades más “paladinescas” y menos ofensivas. Antes recordad que era el sustituto del guerrero y el pobrecillo no se lo cogía nadie.

El bárbaro... bueno, sigue igual de loco, sigue igual de fuerte... pero es más lento de subir (como todos me pedíais a gritos). Además ya no es una caricatura de Conan, ahora su trasfondo es mucho más oscuro y siniestro. Cool.

Sobre la nueva versión

-Los Familiares dejan de ser una mascota que te sigue y te lame las botas. De hecho son terriblemente fuertes y terriblemente escasos. Son mucho más que una escolta y por eso sólo la Clase Forestal (que es la avanzada de Montaraz) se los puede coger así “de serie”. Es más, hay Familiares y Familiares Mayores, que son ya seres increíbles. Además, tú puedes elegir el Familiar que quieras y éste sube de nivel contigo :)

-Ahora hay, como nuestro querido probador de invocadores nos pedía, dos listas de invocación; la Invocación Básica (los bichos de toda la vida) y las Invocaciones Avanzadas, que son criaturas que realmente dan miedo.

-Pero eso viene acompañado de otro efecto, y es que el Invocador está más equilibrado que nunca. La dificultad y el número de criaturas que puede sacar dependen de su nivel, que era otra de las grandes urgencias que hacían falta remediar (antes ¿a nivel 1 y con tres Diosas? Venga ya....).

-Títulos, Reputación, nobleza, propiedades... reglas para todo eso. Son realmente útiles cuando llegas a niveles altos. Puedes hacerte tu propia guardia personal (un cuerpo de escoltas que nunca te abandona). Además de vez en cuando va gente al hogar de tu personaje a visitarle, hacerle ofertas, ofrecerle escoltas...

-El oro. Bien, antes era fácil llegar a tener 1000 de oro y tal. Ahora el oro es muchísimo

más escaso. Encontrarse 10 de oro en un cofre es bastante bueno. 100 de oro es muchísimo, y 200 es realmente todo un botín entero. Los personajes deben ahorrar para comprarse el equipo y deben administrarlo sabiamente. Los objetos tienen un precio indicativo, que sería algo así como el precio estándar o mínimo para vender, teniendo en cuenta el efecto que produce, pero no la rareza de ese objeto –esto lo dejamos al Master.

-Las escoltas son personajes muy preparados, aventureros que se alquilan por un determinado precio a acompañarte en la aventura siguiente. Ahora ya no son cuatro lameculos mal pagados, sino que son muy buenos, y muy caros. De hecho, más de una vez convendrá que los jugadores junten dinero para pagar los servicios de estos mercenarios, porque valen la pena.... También pueden llevar equipo (algunos traen incluido) y espacios de inventario libre. Algunos también pueden ser resucitados por un coste adicional. Son una gran (y cara) ayuda para la aventura.

Y sin más dilación espero que os guste el juego. Como siempre, estamos abiertos a sugerencias.

Un saludo.

Líderc

Copright

Este juego es de libre distribución. No puedes obtener lucro alguno por jugar o distribuirlo. Asimismo puedes modificarlo con propósitos sin ánimo de lucro siempre y cuando menciones la fuente y los autores originales.

Ponte en contacto con nosotros si deseas colaborar en este proyecto.

Las imágenes son procedentes de la web de Ragnarok Online™. Otras, por el contrario, son propiedad de Enterbrain ©.
El resto son de libre distribución en Internet.

Cualquier petición de retiro de una imagen por parte del autor o poseedor de los derechos será atendida inmediatamente, procediendo a retirar la/s imagen/es especificadas en el acto.

El logo de Sword of Dragon es propiedad de [drgn-skull05](#) (www.deviantart.com)

I. Introducción

1. Introducción

Este es un juego de rol que combina varios estilos. Se juega en un tablero o varios divididos siempre en casillas (lo normal es de 2x2 cm). Los jugadores forman un grupo inicial que generalmente tienen una misión común; y otra persona hará el papel de **Master**.

El **Master** es una figura indispensable en este juego. El Master lo conoce todo sobre todos los sitios, es el que maneja a los personajes no jugadores, enemigos, etc. Además, es el que se inventa la historia y conoce la localización de objetos, enemigos, y decide su comportamiento. Es importante entender que los jugadores no van "con" o "contra" el Master. Éste es simplemente el mediador entre vosotros y la historia que ha creado. Evidentemente en el fondo es humano y siempre habrá Masters más despiadados y Masters más misericordiosos; más sistemáticos con las reglas y otros que las ignorarán cuando no les convenga.

Sword of Dragon es un juego donde tú como jugador asumes el papel de un personaje que crees; que será tu otro "yo" en el mundo ficticio que el Master inventa. Elige con cuidado tu personaje porque generalmente es el que usarás en todas las partidas y con varias personas diferentes haciendo de Master. Siempre y cuando sigas las reglas del juego, tu libertad de movimientos es absoluta. Cualquiera que sea el caso, tú debes intentar actuar en el juego como tu personaje haría; pues un ladrón en general no es generoso ni amable; y un benéfico Paladín no suele ser egoísta ni tacaño.

Preparación

Para echar una partida de Sword of Dragon necesitarás:

- Un jugador que haga de **Master**
- El resto de **jugadores**
- Al menos un **tablero de casillas**
- **Hojas del Personaje** (ver más adelante)
- Lápices, borradores, etc.
- **Dados de seis caras**. Cuantos más, mejor.
- **Miniaturas**, para representar los personajes y los enemigos.

Imprime todas las hojas de personaje necesarias y que todos los jugadores se creen los personajes que utilizarán. Este proceso requiere cuidado y tiempo, porque es el que usarán a partir de entonces (a no ser que estéis queriendo llevar personajes nuevos todas las partidas). Entonces escogerán una miniatura que represente su personaje, se pondrán en la posición inicial que el Master les diga en el tablero de casillas, y tras una breve introducción a la aventura, comenzará la partida, en el orden de turnos prefijado por los jugadores, siendo el turno del Master siempre el último.

A continuación se exponen las sencillas reglas de Sword of Dragon, desglosadas para que no quepan dudas. Ante todo, el Master tiene siempre la última palabra sobre las reglas. Recuerda que el objetivo de Sword of Dragon es tener una mecánica rápida y sencilla a la vez que muy visual. Es un juego de rol con muchos toques de juego de tablero. Así, pueden hacerse partidas sin argumento o muy escaso que consista en avanzar por las mazmorras, o bien partidas más roleras en un ambiente de aventura narrativa, con PNJ, conspiraciones, alianzas, maquinaciones y un intrincado argumento. Por aquí los conocemos como "juego tipo Dungeon" o "juego tipo Aventura". El juego está equilibrado para ambos sentidos y normalmente las partidas incluyen elementos de ambos tipos de juego. Tenedlo en mente a la hora de crear un grupo lo más eficaz posible tanto en ambientes de mazmorra como de aventura.

2. Creación del Personaje

Coge una **Ficha de Personaje** en blanco. Vas a crear el personaje que controlarás en el juego. No te preocupes si muchas de las características que aparecen en la Ficha no las entiendes ahora. Por el momento, lo más importante que debes hacer es escoger la **Clase** del personaje:

Paladín
Guerrero
Mago
Clérigo
Ladrón

Especialista
Místico
Bárbaro
Montaraz
Arquero

Ninja
Saqueador
Invocador

Este es de los pasos más importantes en la creación del personaje. A continuación encontrarás una lista enumerando todos los arquetipos para que puedas elegir el que más te guste. Míralos todos y escoge bien.

Debes saber que además de estas clases básicas, los personajes pueden cambiar a una **clase avanzada** cuando llegan al nivel suficiente. Elige bien la clase básica que quieras mirando también si te gusta la clase avanzada (algunos pueden elegir varias clases avanzadas).

Versiónes anteriores

Si quieres traer un personaje de una versión anterior a esta, debes saber que son casi 100% compatibles. En general lo único que cambian son los objetos y las habilidades que has adquirido. No obstante, aquí están las particularidades que debes saber:

- Si el personaje es de la primera o segunda versión, el inventario queda reducido a 8 espacios de objetos diferentes, con ilimitada cantidad en cada uno.
- El oro en esta 4^a versión es mucho más escaso y valioso. Se multiplica por 0.4 el oro que tenías en la versión anterior.
- Calcula las victorias teniendo en cuenta la tabla del apartado "La Experiencia".
- Hay objetos con el mismo efecto pero diferente nombre. Otros han cambiado. El Master te dirá lo que tienes.
- El Hombre Lagarto ha desaparecido (por ahora). En estos casos sí que no puedes traértelo, a no ser que utilices alguna expansión de Sword of Dragon más reciente que este manual y que lo permita.

PALADÍN



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

	CONOCER LEALTAD Nivel: 1 El paladín puede determinar automáticamente si un personaje guarda buenas intenciones respecto a él y sus amigos, es alguien neutral, o es manifiestamente hostil. Esto no quiere decir que vaya a atacar a los personajes, sino que simplemente les indica cuál es su actitud hacia ellos.
	PUREZA Nivel: 4 El paladín puede evitar los hechizos que le tienen a él por objetivo y los Ataques Envenenados si obtiene un 6 en 1d6.
	VERITAS SENSI Nivel: 6 El paladín puede tirar 1d6 cada vez que sospeche que alguien le está mintiendo. Si obtiene un 4+, el Master puede decirle que efectivamente está mintiendo o no. Si la mentira es muy leve, el paladín es de nivel muy bajo o realmente su interlocutor cree ciegamente en lo que dice, la mentira no podrá ser detectada y el Master dirá que "no se puede determinar si es mentira".

CLASES AVANZADAS:

- ◆ A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Elegido**.

El Paladín es el Guerrero de la Justicia; un luchador consagrado a hacer el bien en nombre siempre de algún dios generalmente benéfico; por lo que los paladines son los grandes caballeros de las leyendas. Es un personaje muy adecuado para novatos.

ESTADÍSTICAS BASE:

- | | |
|---------------|----------|
| ◆ D. Carrera: | 2 |
| ♥ Cuerpo: | 7 |
| ✡ Mente: | 0 |
| ❖ Combate: | 3 |
| ▢ Defensa: | 4 |

DESARROLLO:

GUERRERO

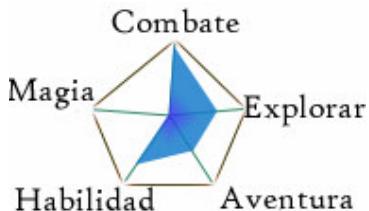


Los Guerreros son personas libres, a veces mercenarios; que buscan sus caminos a través de viajes y aventuras destinadas a ciertos objetivos concretos; venganza, riqueza; justicia... Un guerrero es un personaje de primera línea de batalla y se basa en sus técnicas y armas de buena calidad. Es excelente en cualquier grupo y letal si cuenta con compañeros que le den apoyo. Puede usar sus letales técnicas, como la Esgrima, pero **si falla al intentar hacerlas, ese turno no atacará.**

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 2
- ♥ Cuerpo: 8
- ◆ Mente: 0
- ❖ Combate: 3
- ◆ Defensa: 3

DESARROLLO:



HABILIDADES ÚNICAS:

	ESGRIMA Nivel: 1 (5+ en 1d6) El guerrero ataca a un enemigo en contacto. El enemigo tira la mitad de dados de defensa.
	MATAMAGOS Nivel: 3 (5+ en 1d6) Ataque normal que en vez de quitar puntos de Cuerpo, le quita puntos de Mente.
	IMPACTO FEROZ Nivel: 6 (5+ en 1d6) El guerrero se quita 1/4 puntos de Cuerpo. Atacas con combate igual a tu nivel x 3.
	DUELO Nivel: 8 (6 en 1d6) Se enzarza con un enemigo en contacto. Ataca y contraataca ininterrumpidamente hasta que alguno de los dos muera. Si se llegaran a cuatro rondas de ataques-contraataques, se acaba el duelo.

CLASES AVANZADAS:

- ◆ A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Élite**.

MAGO



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

	MAGIA ELEMENTAL Nivel: 1 El mago podrá elegir un Tipo de Magia de la Rama Elemental (Fuego, Tierra, Aire o Agua).
	OCULTISMO Nivel: 2 El mago conoce todo tipo de información acerca de criaturas mágicas, sus debilidades y sus puntos fuertes, así como es capaz de percibir fenómenos mágicos y quizás determinar de qué se trata.
	MAGIA ELEMENTAL 2 Nivel: 3 El mago podrá elegir un Tipo de Magia de la Rama Elemental (Fuego, Tierra, Aire o Agua).
	CONJURO PREDILECTO Nivel: 6 El mago podrá escoger un hechizo y éste podrá usarlo por la mitad de Mente (redondeando)

CLASES AVANZADAS:

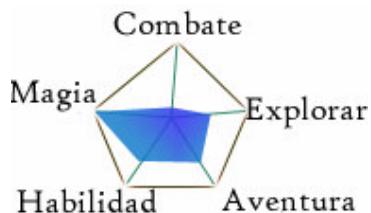
- ◆ A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Archimago**.

Se trata de un personaje muy útil pero difícil de llevar pues inicialmente con sólo un Tipo de magia le cueste avanzar entre los monstruos. Cuando el jugador comienza a invertir puntos al subir de nivel su Mente, el mago se convierte en un aliado cada vez más poderoso; y su abanico de hechizos crece volviéndose un personaje realmente fuerte. No es muy adecuado para novatos.

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 2
- ◆ Cuerpo: 7
- ◆ Mente: 7
- ◆ Combate: 1
- ◆ Defensa: 2

DESARROLLO:



CLÉRIGO



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

	MAGIA BLANCA Nivel: 1 El clérigo conoce el Tipo de Magia Blanca. Esta es la magia de cura más poderosa que hay.
	APOYO ESPÍRITUAL Nivel: 4 Los aliados en la habitación pueden repetir un dado de defensa fallido. Asimismo, el Clérigo recibe su parte de Victorias por los enemigos que consigan vencer estos aliados.
	EXTENSIÓN DIVINA Nivel: 6 Todos los hechizos que tienen por objetivo a un solo personaje aliado (o el propio usuario); pueden ser lanzados a todos los aliados a la vez (no se pueden elegir). El coste en Mente del hechizo se duplica.

CLASES AVANZADAS:

A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Diácono**.

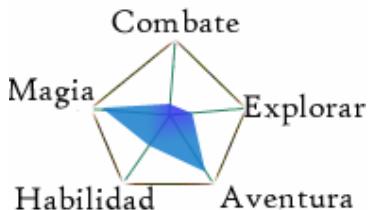
Los clérigos principalmente sirven de apoyo a otros personajes para curarlos y potenciarles, hasta que adquieren cualidades que les hacen destacar por sí mismos. Es un personaje interesante que todo grupo de guerreros pagaría por tener a mano.

EXTRA: Sube victorias por curar aliados o hacer Resurrección.

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 2
- ♥ Cuerpo: 7
- ¤ Mente: 6
- ⚔ Combate: 1
- 🛡 Defensa: 3

DESARROLLO:



LADRÓN



RAGNAROK ONLINE
HABILIDADES ÚNICAS:

	ROBAR Nivel: 1 En primer lugar, señala la víctima y si puedes ver su inventario; el objeto o el dinero que vas a robar; el Master te dirá la tirada que necesitas conseguir para llevar a cabo con éxito el robo. Si fallas, la víctima se percata del robo y no puedes llevártelo a cabo (además de las subsiguientes consecuencias).
	ESPACIO EXTRA Nivel: 4 Gana una casilla extra de Inventario.
	REFLEJOS RÁPIDOS Nivel: 6 El ladrón es capaz de repetir tiradas de Defensa a cambio de dos Puntos de Victoria por cada dado que vaya a repetir. Sólo puede hacer esto una vez por ataque.

CLASES AVANZADAS:

- ◆ A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Juglar** o bien a **Renegado**.

Un personaje cuyas habilidades le hacen muy divertido de jugar; se trata de un personaje que puede robar objetos y dinero tanto a enemigos como a aliados; lo que puede dar lugar a situaciones divertidas y a que el ladrón se haga con un alijo realmente valioso. No obstante, tampoco es un personaje que vaya solo ante el peligro. Es un poco avanzado.

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 3
- ◆ Cuerpo: 6
- ◆ Mente: 0
- ◆ Combate: 3
- ◆ Defensa: 3

DESARROLLO:



ESPECIALISTA



RAGNAROK ONLINE
HABILIDADES ÚNICAS:

	DESACTIVAR TRAMPAS Nivel: 1 Al especialista no le afectan las trampas, es más; si pisa una puede decidir ignorarla o desactivarla y pasar turno (pero consigue 1 victoria y se queda la trampa).
	ESPACIO EXTRA Nivel: 3 Gana una casilla extra de Inventory.
	ESPACIO EXTRA 2 Nivel: 4 Gana una casilla extra de Inventory.

CLASES AVANZADAS:

A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Tecnócrata**.

El especialista es un personaje muy orientado a mazmorras, aunque su gran lentitud es su talón de Aquiles y a veces puede ser desesperante. Es muy apropiado para jugadores tanto experimentados como novatos y es muy resistente en combate, además su habilidad con las trampas le reporta Puntos de Victoria.

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 1
- ♥ Cuerpo: 7
- ¤ Mente: 0
- ❖ Combate: 3
- ♦ Defensa: 4

DESARROLLO:



MÍSTICO



RAGNAROK ONLINE
HABILIDADES ÚNICAS:

	MAGIA DE BATALLA Nivel: 1 Puede elegir entre Magia de Ataque, de Defensa o de Ilusión.
	MAGIA DE BATALLA 2 Nivel: 5 Puede elegir entre Magia de Ataque, de Defensa o de Ilusión.
	MAGIA DE BATALLA 3 Nivel: 6 Puede elegir entre Magia de Ataque, de Defensa o de Ilusión.

CLASES AVANZADAS:

- ↳ A partir del nivel 4 puede elegir cambiar a **Celeste** o bien a **Acróbata**.

Los místicos son híbridos personajes a caballo entre la magia y la espada. Lo que los caracteriza es que son tanto guerreros como magos. No será ni el mejor mago ni el mejor guerrero, pero sin duda esta mezcla de cualidades hace de él un personaje muy útil. Puede ser bueno para jugadores principiantes y avanzados, porque es muy flexible y variado.

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 2
- ♥ Cuerpo: 6
- ◆ Mente: 3
- ◆ Combate: 3
- ◆ Defensa: 3

DESARROLLO:



BÁRBARO



RAGNAROK ONLINE
HABILIDADES ÚNICAS:

	FUERZA PRODIGIOSA Nivel: 1 El bárbaro puede llevar armas de dos manos en una sola.
	ESPACIO EXTRA Nivel: 4 Gana una casilla extra de Inventario.
	ATAQUE BÉRSERK Nivel: 6 El bárbaro puede atacar dos veces seguidas, pero cada golpe defendido del rival en el segundo ataque le supone perder un Punto de Victoria. Si no tuviera, pierde 1 Punto de Cuerpo por golpe defendido.

CLASES AVANZADAS:

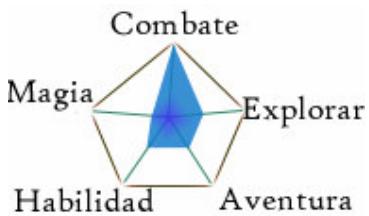
A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Renegado**.

Al contrario de lo que pueda pensarse, "bárbaro" alude a personajes -normalmente forasteros- que viven al margen de cualquier sociedad, en una anarquía brutal en la que impera la ley del más fuerte. Son algo así como "el lado oscuro" de los Montaraces. El Bárbaro es un personaje dedicado en exclusiva al ataque, un ser sediento de sangre al que no le importan las consecuencias; sólo quiere matar y se lanza sin apenas protección a matar todo lo que se presente en su camino. Dado que tiene ese defecto, no es el personaje más adecuado para un novato; aunque por lo demás no es muy complicado de manejar, su principal estrategia es: ¡a matar monstruos!

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 2
- ♥ Cuerpo: 8
- ☽ Mente: 0
- ❖ Combate: 5
- 🛡 Defensa: 1

DESARROLLO:



MONTARAZ



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

	MOVIMIENTO EXTRA Nivel: 1 El Montaraz suma +2 pasos a su movimiento, siempre y cuando no esté usando otro equipo que tenga estos efectos, como unas Botas Aladas o algún tipo de montura.
	CULTURA POPULAR Nivel: 1 El Montaraz suele reconocer rastros, pistas y gran cantidad de monstruos no sobrenaturales. Asimismo conoce muchos sitios, lugares y leyendas; en definitiva todo el saber que se adquiere viajando mucho.

CLASES AVANZADAS:

- ◆ A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Forestal**.

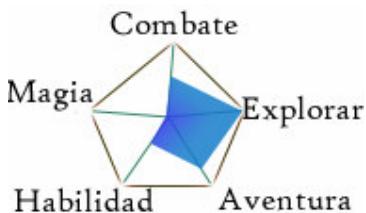
Se trata de aventureros curtidos vagabundeando por el mundo, son idealistas que han vivido en los suburbios y en los bosques y que han aprendido los rigores de la vida; son excelentes exploradores y magníficos guerreros; poseyendo apenas puntos débiles excepto una desconfianza hacia la magia y pocos puntos de cuerpo.

Es un personaje muy bueno para novatos y de los mejores en los primeros niveles.

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 3
- ◆ Cuerpo: 6
- ◆ Mente: 0
- ◆ Combate: 4
- ◆ Defensa: 3

DESARROLLO:



ARQUERO



RAGNAROK ONLINE
HABILIDADES ÚNICAS:

	DISPARO																				
	Nivel: 1 El Arquero es capaz de disparar a tanta distancia como indique la tabla:																				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nivel</th><th>Distancia</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-2</td><td>4 casillas</td></tr> <tr> <td>3-4</td><td>5 casillas</td></tr> <tr> <td>5-6</td><td>6 casillas</td></tr> <tr> <td>7-8</td><td>7 casillas</td></tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nivel</th><th>Distancia</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>9-10</td><td>8 casillas</td></tr> <tr> <td>11-12</td><td>9 casillas</td></tr> <tr> <td>13-14</td><td>10 casillas</td></tr> <tr> <td>15+</td><td>11 casillas</td></tr> </tbody> </table>	Nivel	Distancia	1-2	4 casillas	3-4	5 casillas	5-6	6 casillas	7-8	7 casillas	Nivel	Distancia	9-10	8 casillas	11-12	9 casillas	13-14	10 casillas	15+	11 casillas
Nivel	Distancia																				
1-2	4 casillas																				
3-4	5 casillas																				
5-6	6 casillas																				
7-8	7 casillas																				
Nivel	Distancia																				
9-10	8 casillas																				
11-12	9 casillas																				
13-14	10 casillas																				
15+	11 casillas																				
	No puede disparar a través de otros personajes ni obstáculos grandes, y siempre en línea recta.																				
	PRECISIÓN																				
	Nivel: 4 El Arquero puede disparar a través de otros personajes y obstáculos grandes si hay hueco suficiente.																				

CLASES AVANZADAS:

- A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Tirador**.

Un arquero es un personaje bastante útil ya que puede atacar a distancia. Esto quiere decir que es un personaje que puede atacar sin exponerse demasiado, aunque como contrapunto es bastante débil a la hora de recibir golpes del enemigo.

La distancia a que un arquero dispara viene determinada por su nivel. Consulta la tabla más abajo.

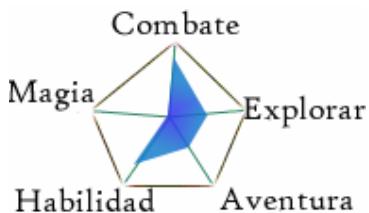
EXTRA: Comienza con un arco "gratuitamente".

No puede llevar armaduras que den más de +3 DEF

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 2
- ♥ Cuerpo: 8
- ◆ Mente: 0
- ◆ Combate: 3
- ◆ Defensa: 1

DESARROLLO:



NINJA



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

 SALTO Nivel: 1 El Ninja puede decidir no mover y desplazarse automáticamente a una casilla libre y contigua a un enemigo o aliado si obtiene un 5+ en 1d6. Aunque falle, no puede mover. Si el objetivo estuviese encerrado o fuese inaccesible, no se puede hacer.	 ESCONDER Nivel: 4 El Ninja puede esconder a un personaje o objeto o él mismo. El master guarda su ubicación y se retira del mapa. Por supuesto sigue ahí, y será revelado en cuanto se mueva, pero sólo el ninja puede revelarlo automáticamente, y los personajes que quieran buscarlo tendrán que intentar descubrirlo.
---	---

CLASES AVANZADAS:

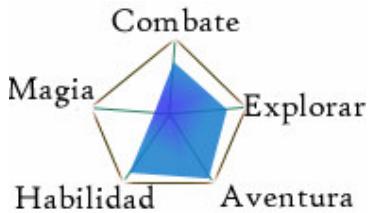
- A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Sombra**.

Adiestrado en las artes del sigilo; el Ninja conoce muchos tipos de combate cuerpo a cuerpo y su especialidad es el ataque silencioso y el camuflaje. Relativamente frágil; el ninja posee una curiosa habilidad que es muy apreciada; puede saltar al lado de un enemigo para golpearle por la espalda, o de un aliado para ayudarle en un apuro.

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 2
- ♥ Cuerpo: 6
- ¤ Mente: 0
- ⚔ Combate: 4
- 🛡 Defensa: 3

DESARROLLO:



SAQUEADOR



RAGNAROK ONLINE
HABILIDADES ÚNICAS:

	BUSCATESOROS Nivel: 1 El personaje puede pedir Trampa y Tesoro a la vez.
	REGATEO Nivel: 2 El personaje realiza siempre transacciones comerciales beneficiosas para él -a discreción del Master-.
	ESPACIO EXTRA Nivel: 3 Gana una casilla extra de Inventario.
	CAZATESOROS Nivel: 6 Recoger tesoros no cuenta como acción ni le termina el movimiento.

CLASES AVANZADAS:

A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Juglar**.

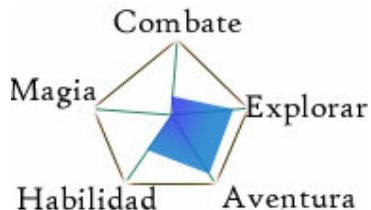
El saqueador es un personaje que no se dedica a la batalla; su objetivo primordial es ir acumulando tesoros y dinero a lo largo y ancho de la mazmorra, ¡de los monstruos que se ocupen otros! Es un tremendo egoísta que da lugar a situaciones muy divertidas entre los jugadores; y su velocidad y habilidad puede servir también si decide colaborar con los demás.

EXTRA: Sube victorias por coger todos los tesoros de una habitación.

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 3
- ♥ Cuerpo: 6
- ¤ Mente: 0
- ♂ Combate: 2
- 🛡 Defensa: 4

DESARROLLO:



INVOCADOR



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

INVOCACIÓN BÁSICA

Nivel: 1

Dependiendo de tu nivel, puedes tener un número máximo de criaturas y te resulta más o menos fácil invocarlas. Sólo puedes sacar criaturas de **Invocaciones básicas**.

Tu nivel	Número máximo de criaturas	Bonificador a la tirada
1	1	-
2	2	-
3	2	+1
4	3	+1
5+	3	+2

La dificultad para invocar a cada criatura es particular para cada una.

CLASES AVANZADAS:

✚ A partir del nivel 5 puede elegir cambiar a **Conjurador**.

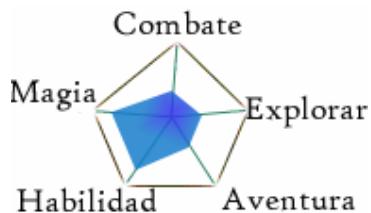
Un personaje bastante complejo de manejar, no es adecuado para novatos. Es un hechicero cuyo poder se centra en crear sirvientes mágicos para usarlos en combate. Las criaturas que puede crear dependen del nivel del invocador.

EXTRA: Sube $\frac{1}{2}$ victoria cada vez que invoca a una criatura de dificultad 5+

ESTADÍSTICAS BASE:

- ◆ D. Carrera: 2
- ♥ Cuerpo: 7
- ◆ Mente: 0
- ❖ Combate: 2
- ◆ Defensa: 2

DESARROLLO:



Rellenando la ficha

Nombre del Jugador: Escribe tu nombre.

Nombre del personaje: Escribe el nombre del personaje que estás creando.

Nivel: Si el personaje está recién creado, es 1. Luego irá subiendo de nivel (ver sección "La Experiencia").

Raza: Humano. Hasta que no saquemos nuevas reglas sobre juego con otras razas, todos los personajes de los jugadores son humanos.

Clase: Existen muchas clases diferentes (guerrero, mago, bárbaro, ninja, etc.) de los que debes elegir uno. Lo ideal es que escogieses una miniatura adecuada para representar tu personaje.

Sexo: Varón (♂) o hembra (♀). No tiene repercusiones en la mecánica de juego, sino sólo a efectos de aventura.

Edad: Son las partidas que has jugado con este personaje. Si no llegaste a acabar alguna partida completamente, puedes poner una fracción.

Estadísticas: Según la raza/profesión que hayas elegido; las estadísticas son distintas para cada uno. Por ejemplo, el Paladín tiene 2 dados de carrera; el Especialista sólo 1. En la sección "Clases Básicas" copia las estadísticas de la clase elegida.

En **Base** debes colocar las estadísticas que tu personaje tendría "desnudo", es decir, sin equipo ni modificador ninguno. En **Total** debes contar todo el equipo, modificadores, etc.

En **Actual** debes indicar el que tiene *realmente en ese momento*. Por ejemplo, si el Total de Cuerpo es 9, pero le han hecho daño y se lo han dejado en 6, ese 6 se escribe en Actual.

Habilidades: Las Habilidades las adquiere inicialmente el personaje y conforme va subiendo de nivel. Anótalas aquí.

Objetos: empiezas con ningún objeto. Tienes 8 espacios para diferentes tipos de objetos, y una cantidad ilimitada para cada uno. Por ejemplo, si tienes varias pociones de vida, se acumulan en el mismo espacio del inventario.

Asimismo, hay personajes que ganan espacios de inventario extra. El apartado "Espacios extra" está para eso.

Oro: El oro del que dispones actualmente. Comienzas con 100 y puedes adquirir los objetos que el Master te deje.

Victorias: Rellena un círculo por cada Victoria que consigas. Ver capítulo 5 "La Experiencia".

Magia: si tu personaje tiene 1 o más puntos de Mente; puede usar la magia. Anota aquí los Tipos de Magia que conoces.

Mira en la sección "Magia" para más detalles.

Bonus a la Invocación: Los Invocadores y Conjuradores adquieren bonus para invocar mediante subir de nivel o con objetos mágicos. Escribe aquí el bonus que el personaje adquiere.

Reputación: Es el grado de reconocimiento que tiene tu personaje. Normalmente no tienes ninguno. Después puedes ganarlo a través de hazañas valerosas y sirve para saber si la gente te reconoce o ha oído hablar de ti.

2. Creación del Personaje

Posesiones: Tu personaje puede tener posesiones propias, como una casa o un comercio particular que le otorga ciertas ventajas.

Títulos: El personaje puede ganar títulos merced a sus actos, escríbelos aquí.

Escoltas/Familiar

Cuando tu personaje puede adquirir escoltas, puedes escribirlos aquí junto con el precio que cobran por misión. Asimismo, este recuadro sirve para escribir los familiares que consigues, junto a su nivel (que por lo general siempre es el mismo que el tuyo).

Reservas: Las propiedades pueden servir para guardar objetos que no utilices entre aventura y aventura. Es como una extensión del inventario a la que sólo se accede entre partida y partida. Mira las reglas en el capítulo 7 "Trasfondo y Recursos".

Estadísticas

La mecánica básica de Sword of Dragon descansa en el sistema de juego. Para orientar, éstas son las estadísticas que necesitas conocer acerca de tu personaje:

DADOS DE CARRERA: Cuántos dados tiras para moverte; el resultado son las casillas que puedes andar. No puedes subir este atributo al subir de nivel.

PUNTOS DE CUERPO: Es la "vida" del personaje. Si llega a 0 en algún momento, mueres. Ver las reglas sobre la muerte más adelante.

PUNTOS DE MENTE: Sirven para usar magia. Si tienes desde el principio 0, tu personaje no puede usar la magia.

DADOS DE COMBATE: Indican cuántos golpes -que luego podrán acertar o no- puede propinar el personaje.

DADOS DE DEFENSA: Indican la cantidad de golpes que el personaje puede defenderse, aunque luego podrías fallar al defenderte.

3. Reglas. Mecánica básica

3. Reglas. Mecánica Básica

Una vez con tu miniatura y tu ficha de personaje, ya puedes comenzar a jugar.

Como decíamos, todos los escenarios están divididos en casillas y el Master suele comenzar diciendo el propósito principal de la misión. Cuando hayáis decidido los jugadores el turno en el que vais (el Master siempre es el último) comenzará el juego.

En tu turno puedes hacer hasta 4 cosas, sólo una vez cada una (y no es obligatorio) en el orden que quieras:

- **Moverte:**

Tira tantos dados como Dados de Carrera figuren en tu ficha. El resultado son los pasos que puedes mover en casillas, nunca diagonalmente ni atravesando paredes o puertas cerradas.

Ejemplo: Mi guerrero tiene 2 Dados de Carrera, tira por tanto 2 dados y obtiene un resultado total de 8. Por tanto, puede mover 8 casillas.

Puedes pasar a través de otros personajes si les pides permiso.

- **Pedir Trampa o Tesoro:**

En las mazmorras hay repartidas peligrosas trampas que no ves (excepto cuando las pisas y te causan daño) y también valiosos objetos y bolsas de dinero. Puedes *pedir Trampa* (revelará las trampas que tu personaje pueda ver) o *pedir Tesoro* (revelará el dinero y los objetos que tu personaje pueda ver). El Master marcará las casillas con diferentes señales:



- **Realizar una acción:**

Puede ser **Luchar**, **Usar Magia/Habilidad**, o **Usar Objeto**. Las reglas para la lucha y la magia se explican después.

- **Realizar acciones secundarias:**

Esto quiere decir que puedes hablar, examinar la habitación, examinar una persona; cualquier cosa que se te ocurra; imagínate que eres tú y quieres hacer algo que no sale en ningún manual ni se le ha ocurrido a nadie (ponerse a hacer grafitis, tararear una canción, hacer fuego con dos piedras, quién sabe).

Son cosas que no ocupan tanta dedicación o esfuerzo como *luchar*, *usar magia/habilidad*, o *usar objeto*. Esto es un juego de Rol y la libertad de acción prima por encima de todo. Muchas acciones que no entran en Luchar, usar Magia/Habilidad o Usar objeto vienen a esta categoría.

Por ejemplo, cambiarse de equipo es una acción secundaria. Hay que tener en cuenta que la mayoría de acciones secundarias no pueden hacerse si antes se ha hecho una acción o se está en medio de una pelea. **El Master determinará si tu acción es secundaria y la puedes hacer, o no.**

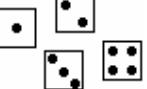
3. Reglas. Lucha y Combates

Reglas. Lucha y combates

Para luchar tienes que estar en una casilla contigua a la de tu objetivo- a no ser que tengas un arma a distancia-, sin paredes ni obstáculos por en medio, y no se puede en diagonal.

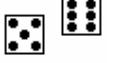
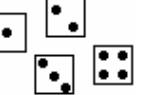
ATACAR A TU ENEMIGO

Tira tantos dados como Dados de Combate tienes. Los resultados de 5 o 6 son fallos. Así, cuenta los resultados acertados (los que son de 1 a 4). Ésos son los golpes inflingidos.

ATACAR	
DE 1 A 4 : ACIERTO	5 Ó 6 : FALLO
	

DEFENSA DEL ENEMIGO

El enemigo tira tantos dados como Dados de Defensa tiene. Los resultados de 1-4 son fallos. Cuenta los resultados acertados (los que son 5 y 6). Ésos son los golpes defendidos con éxito.

DEFENSA	
5 Ó 6 : ACIERTO	DE 1 A 4 : FALLO
	

QUITAR PUNTOS DE CUERPO

El enemigo pierde tantos puntos de cuerpo como golpes no se haya defendido. Con un ejemplo:

El guerrero Rigobertus tiene 3 Dados de Combate y atacará a un Orco (2 dados de Defensa). Rigobertus tira sus tres dados y obtiene dos aciertos y un fallo. El Orco tira sus dos dados de Defensa y acierta uno. Así, de los dos golpes que Rigobertus le ha propinado, el Orco se ha defendido sólo uno;

2 golpes propinados - 1 defendido con éxito = El orco es dañado 1 punto de Cuerpo.

Como el Orco sólo tiene 1 punto de cuerpo; y lo acaba de perder por el golpe que le ha dado Rigobertus; cae muerto y Rigobertus gana 1 Victoria.

CONTRAATAQUE

Puede darse el caso de que al defenderte, obtengas más golpes defendidos que golpes que te han propinado. En este caso no sólo no te ocurre nada, sino que puedes **contraatacar**. Inmediatamente, puedes atacar tú al rival aunque sea su turno.

Rigobertus ahora ataca a un Orco Negro (4 dados de Defensa). Obtiene tres aciertos. El Orco negro tira sus cuatro dados de defensa y obtiene los cuatro golpes defendidos.

3 golpes propinados - 4 defendidos con éxito = -1 → el Orco Negro podrá Contraatacar.

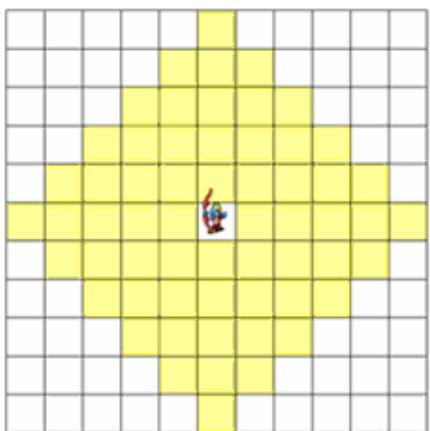
Podría darse el caso de que *contraatacas un contraataque*. Esto es perfectamente normal y quiere decir que la lucha está siendo encarnizada.

No se puede contraatacar la magia. En el caso de ataques a distancia, como los de un arquero, sólo puedes contraatacar si el objetivo está en contacto (es decir, en una casilla contigua).

Disparar

En Sword of Dragon, algunos personajes son capaces de emplear armas que alcanzan a más distancia de una casilla. En este caso se siguen reglas especiales.

1. El alcance



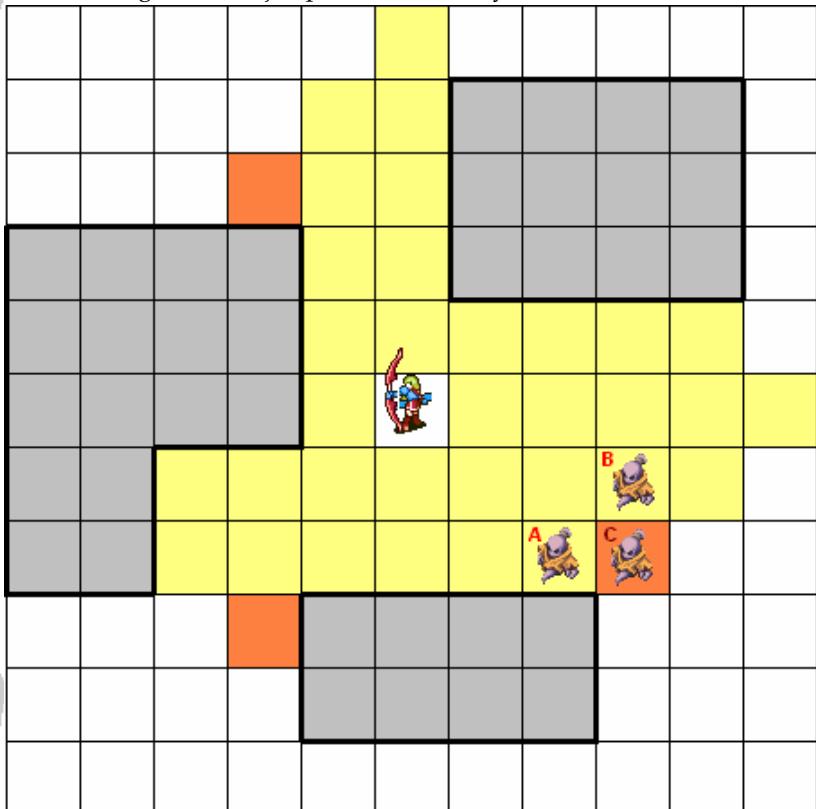
▲ Arquero con Alcance 5.

Cada arma o habilidad a distancia tiene un alcance determinado (en el caso del arquero su Alcance varía según el nivel que tenga, mira la descripción de personaje). Para calcular el alcance se mide siempre en rectangular, sin diagonales. Por eso, un tiro en línea recta siempre será mejor para alcanzar más lejos.

No obstante, la mayor parte de las veces un arquero no se encontrará en las posiciones más idóneas para disparar. En el tablero seguramente se encontrará con muros, otros personajes, etc. que entorpecerán su visión.

En estos casos, lo primero es que el arquero tiene que tener visión en línea recta. Es decir, el arquero debe ser capaz de estar en línea recta con el objetivo. Si no hay visión del objetivo, no se puede disparar, aunque el alcance sea el correcto. **Esto no se aplica para conjuros (excepto que no se puede hacer conjuros a personajes dentro de una habitación inalcanzable).**

Pongamos un ejemplo con edificios y monstruos:



En este caso las casillas amarillas señalan los posibles objetivos del arquero.

Vemos que a través de los muros de los edificios no se puede disparar.

En naranja observamos las casillas donde el Alcance sí nos permite llegar, pero al no haber visión (el arquero no ve ese pasillo) pues no se puede disparar aunque esté dentro del Alcance.

Por último vemos que los monstruos A y B están protegiendo al monstruo C. Aunque está dentro del alcance, los monstruos A y B tapan la visión del monstruo C, y por tanto no se le puede disparar.

Combate en montura

En Sword of Dragon es posible que tus personajes lleguen alguna vez a tener una montura. Habitualmente será un caballo, pero existen infinidad de criaturas que pueden ser montadas. Normalmente, una montura aporta una Carrera más elevada que el de la mayoría de personajes.

Cada montura tiene determinada la Carrera que da, el bonus a la Defensa y al Combate que da, y el Cuerpo de la montura, por si es atacada.
Así, a la hora de combatir, montura y jinete se consideran un todo.

Efectos por ir montado

- No podrá entrar montado en edificios en los que no quepa, que serán la mayoría de tamaño humanoide.
- Al estar montado, no puede ponerse a cubierto por detrás de personajes que no estén montados.
- Al estar montado puedes realizar el movimiento de **Embestida** contra enemigos contra los que no has combatido antes.
- Si la montura lleva barda u otro equipo que suba la defensa, también se la sube al jinete.

Embestida

Puedes emplear este movimiento una vez contra enemigos contra los que no hayas luchado antes. Si al empezar el movimiento tienes línea recta contra un enemigo contra el que quieras luchar, cargas contra él con toda tu furia. En ese combate tu montura te proporciona el doble de puntos de Combate extra.

Atacando a la montura

En cuerpo a cuerpo es posible atacar directamente a la montura pero debes obtener un 5+ en 1d6 o fallas el ataque. Cuando te atacan a la montura, te defiendes con toda tu DEF, no sólo la de la montura. Esto representa que como jinete proteges a tu montura. Si la montura lleva barda u otro equipo, también se cuenta.

A efectos de magia, sólo es posible lanzar conjuros contra el conjunto de jinete y montura, no se puede elegir individualmente. Existen algunos conjuros, no obstante, que pueden.

Ante disparos, se debe determinar hacia quién ha dado el disparo. Tira 1d6 cada vez que haya ataques a distancia contra ti.

Con un 5+, los disparos han ido a la montura. Con 1-4, los disparos han ido al jinete.

Monturas genéricas

■ Caballo estándar (~300 oro)

CAR: 12 pasos CUE: 3 COM: 1 DEF: 1

· Equipo permitido: barda

■ Ragnuz (~340 oro)

CAR: 10 pasos CUE: 5 COM: 1 DEF: 2

■ Unicornio (~1000 oro)

CAR: 16 pasos CUE: 4 COM: 3 DEF: 1

· Equipo permitido: barda

Cura +1 Mente por turno a su jinete.

■ Grifo (~2300 oro)

CAR: 20 pasos CUE: 9 COM: 8 DEF: 7

Puede volar.

■ Corcel élfico (~430 oro)

CAR: 14 pasos CUE: 2 COM: 2 DEF: 1

· Equipo permitido: barda

■ Águila gigante (~900 oro)

CAR: 13 pasos CUE: 5 COM: 4 DEF: 4

Puede volar.

■ Pegaso (~1850 oro)

CAR: 18 pasos CUE: 6 COM: 6 DEF: 5

· Equipo permitido: barda

Puede volar.

■ Dragón de escamas (~3000 oro)

CAR: 18 pasos CUE: 14 COM: 10 DEF: 10

Puede volar. Lanza "Bola de Fuego" gratuito.

Estados Alterados

- **Dormir:** Tira 1d6 al principio de cada turno. Con un 4+ se despierta, si no; pasa turno.
- **Parálisis:** No puede mover más de una casilla.
- **Silencio:** No puede lanzar hechizos (excepto de objetos mágicos)
- **Ceguera:** Al atacar sólo acierta con 1-2.
- **Enfermedad:** Todos los turnos pierde 1 CUE automático. No puede morir por causa de la Enfermedad (se queda a 1 CUE).
- **Posesión:** El afectado pasa a control del que le ha provocado el estado. Todos los turnos tira 1d6. Con 4+ recupera el control de sí mismo.

Tipos de Criaturas

- **Natural:** Sigue las reglas normales y no tiene efecto adicional alguno.
- **Sobrenatural:** Simboliza que es una criatura que no sigue un ciclo de vida biológico natural. Algunos poderes divinos tienen efecto sobre estas criaturas.
- **Etéreo:** Puede atravesar paredes y obstáculos.
- **No-muerto:** Es por definición una criatura *sobrenatural*, no le afectan los estados Dormir ni Enfermedad.
- **Impío:** Tiene Puntos de Cuerpo negativos, por lo que el daño no le afectará. Hay que curarlo para que llegue a Puntos de Cuerpo positivos (donde desaparece su estado Impío y muestra su verdadera apariencia) o a 0 puntos de cuerpo, donde morirá.
- **Espíritu:** Es por definición una criatura *sobrenatural*. La mayoría son *etéreos*, pero no todos. No le afectan los estados Dormir, Parálisis, Ceguera ni Enfermedad. En cambio, necesitan un 6 para recuperarse de la Posesión.
- **Diabólico:** Relacionado con la raza de los Demonios. La mayoría son *sobrenaturales*, pero no necesariamente. Los demonios son inmunes a la Enfermedad y la Posesión.
- **Sagrado:** Relacionado con la raza de los Ángeles. Los ángeles son inmunes a la Enfermedad, al Silencio y a Dormir.
- **Paradoja:** Relacionado con la raza de los Paradoja. Los paradoja son absolutamente imprevisibles y cada uno en cada momento tiene un comportamiento distinto. Cada ser de este tipo merece un estudio a fondo aunque, dado su extraño modo de actuar, podrían estar ahí perfectamente sin motivo alguno.

La Muerte

Cuando los Puntos de Cuerpo llegan a 0, el personaje muere. Su equipo, inventario y oro cae al suelo. Su nivel, habilidades, títulos, etc. se conservan, pero sus Victorias se reducen en su nivel $x2$. Si por ejemplo el personaje tiene nivel 5 cuando muere, pierde $2 \times 5 = 10$ Victorias. Por supuesto el mínimo de Victorias que puede tener es 0.

El cuerpo del fallecido continúa en el suelo (no supone obstáculo). Cualquiera podría venir y llevarse sus posesiones.

Resurrección

Todos los turnos del jugador, debe tirar 1d6. **Con un 5+**, el personaje resucita. Si no lo consigue, sigue muerto en el suelo. Entonces en el siguiente turno, con un **4+** puede resucitar. Después con **3+** y así sucesivamente.

Si se llega a **1+**, el personaje resucita automáticamente.

De esta forma, un personaje siempre resucitará como máximo a los 5 turnos, si tiene muy mala suerte.

Existen objetos y magias que permiten resucitar automáticamente a un personaje, e incluso devolverle los objetos que le hayan robado (el Rosario de Resurrección tiene este efecto).

En el turno en que un personaje muere, puede decidir utilizar automáticamente un objeto de resurrección, si lo tuviera. Esta regla no sirve con la magia. Pierde el resto del turno, pero al menos su muerte ha sido tan breve que no ha dado tiempo a los demás a robarlo. Por lo demás se le aplican las reglas de haber muerto, como que sus Victorias se reducen y posibles efectos colaterales.

Un personaje resucita por lo general (a no ser que otra regla contradiga esto) con todo su Cuerpo y Mente al máximo. Asimismo se ve libre de cualquier estado alterado, como confusión o sueño. Conserva los recuerdos hasta el momento de morir.

Reglas. Magia

La Jerarquía de Magia

Existen cuatro Ramas de magia principales. Cada una de ellas encierra varios Tipos de magia diferentes.

- **Rama de Batalla**

- Magia de Ataque
- Magia de Defensa
- Magia de Ilusión

- **Rama Elemental**

- Magia de Agua
- Magia de Aire
- Magia de Fuego
- Magia de Tierra

- **Rama Arcana**

- Magia de Creación
- Magia de Destrucción
- Magia de Vacío

- **Rama Esencial**

- Magia Blanca
- Magia Oscura

Cada Tipo de Magia incluye varios hechizos únicos. Cuando conoces, por ejemplo, la Magia del Agua; puedes hacer cualquiera de los tres conjuros que tiene ésta.

Lanzar hechizos

Cómo sólo puedes *realizar una acción* una vez por turno; pues sólo puedes usar un hechizo por turno.

Para usar un hechizo, basta con restarte la cantidad de Mente que gasta el hechizo y aplicar su efecto.

Hechizos iniciales

Si tu personaje puede usar magia, cuando lo estás creando elige un Tipo de Magia para él de entre los que pueda utilizar.

Subir la Mente

Como ya se ha dicho, un personaje que parte inicialmente con 0 Mente no puede subir nunca su Mente. En cambio, los personajes con más Mente pueden utilizar la magia y pueden por tanto subir su mente como si se tratara de un atributo más al subir de nivel.

Aprender hechizos

Pueden aprenderse más Tipos de Magia a través de subir de nivel, o con Libros de Magia.

También pueden aprenderse hechizos sueltos con ciertos objetos especiales o si los enseña un profesor.

Si tu personaje no puede usar magia, aun así cabe la posibilidad de que encuentres anillos mágicos que guardan un hechizo predeterminado en su interior que te permite usar magia sin tener mente alguna. Como podrás entender, estos objetos son extremadamente raros y valiosos.

Reglas. Invocaciones

El Invocador puede realizar Invocaciones. El número de criaturas que se pueden tener depende del nivel del Invocador, y las maneja el jugador en su turno. Las invocaciones pueden realizar las acciones que el Master considere oportunas, pero generalmente hablan según lo que quiera decir el invocador y lo que ven se retransmite a sus ojos.

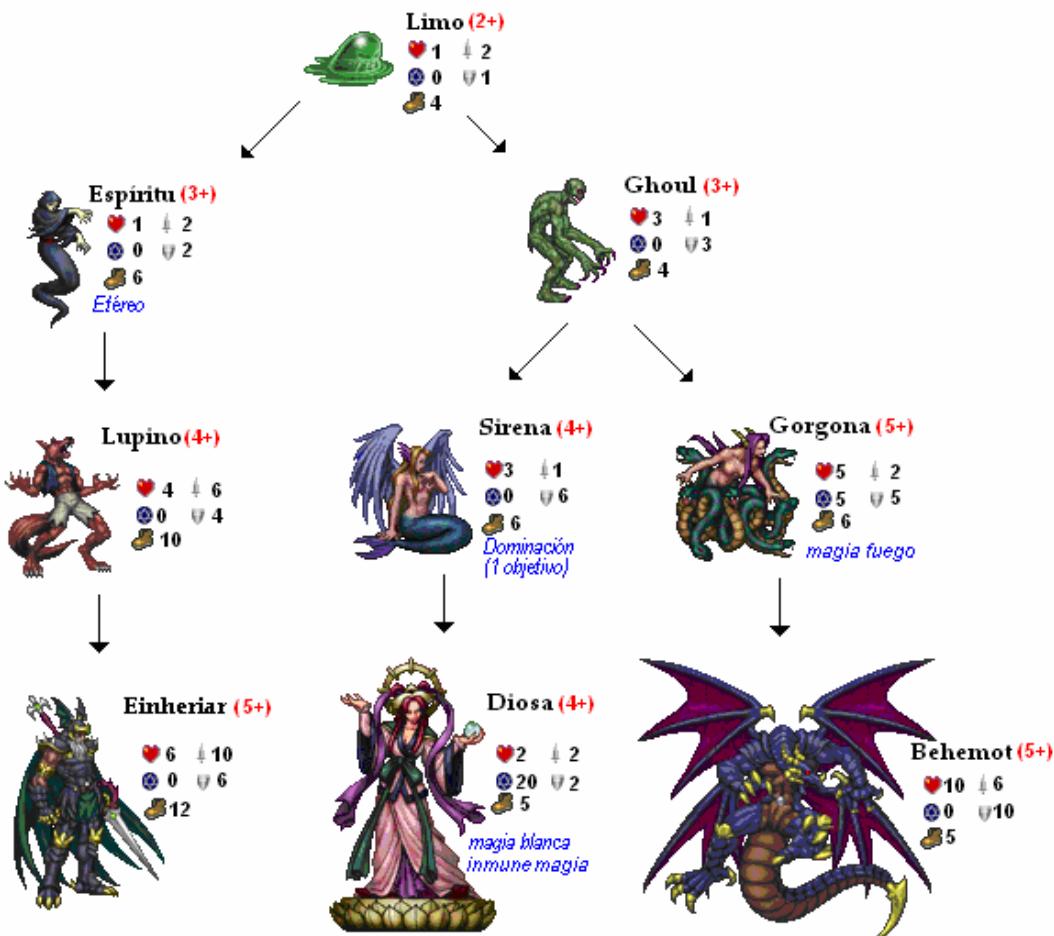
Nota: al ser creada una nueva invocación, los monstruos aparecen en una casilla contigua al dueño. Si no hay espacio libre no podrán ser invocados.

Cómo invocar

Declara en tu turno que quieres invocar un monstruo. Necesitas superar en 1d6 la dificultad (paréntesis rojo) del monstruo que quieres. Si lo consigues, sustituye el monstruo sacrificado en el nuevo (el Limo no requiere sacrificio). **Si fallas, el monstruo pierde -1d6 puntos de Cuerpo.**

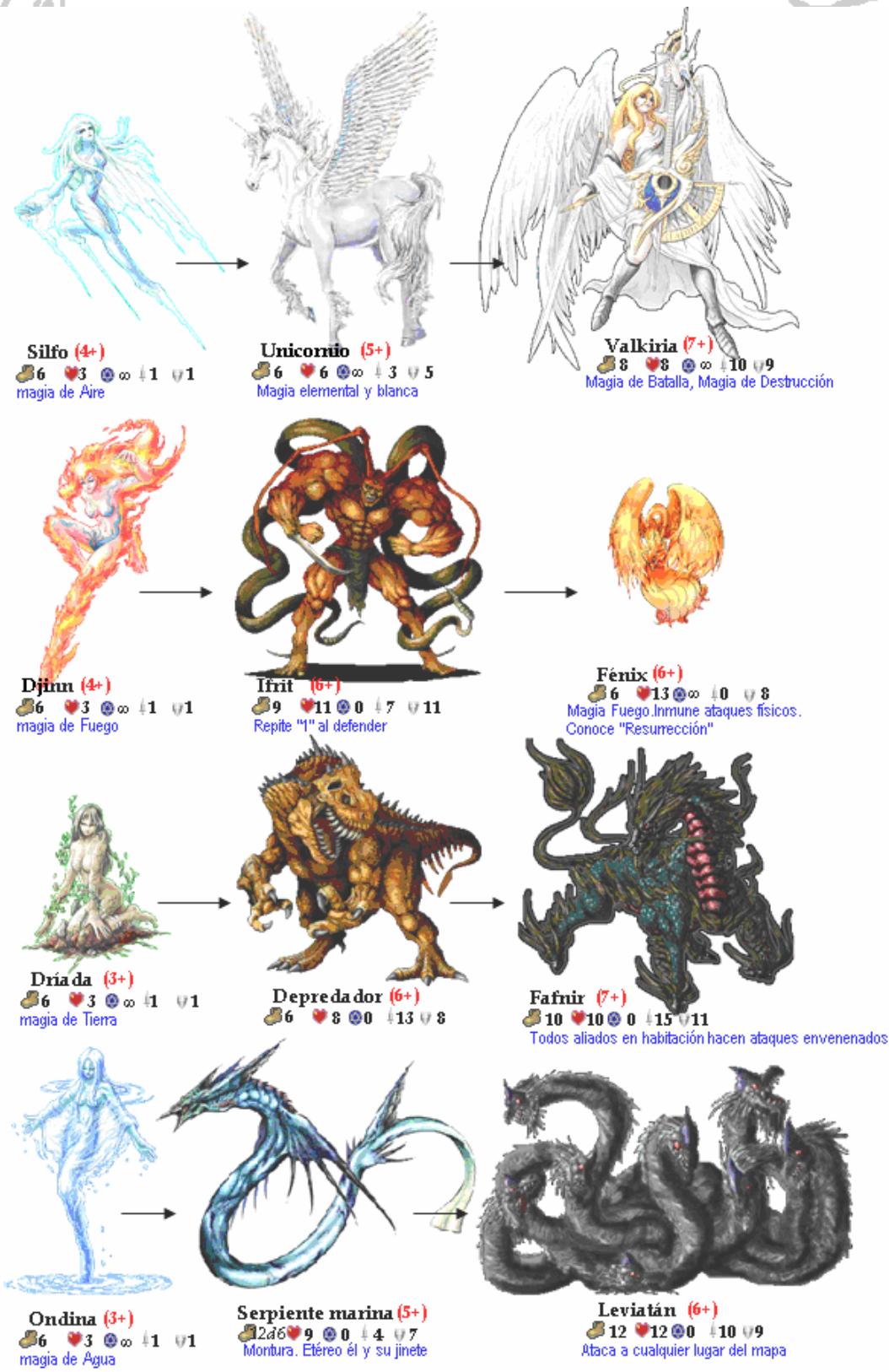
Existen dos gamas de invocación: la **Invocación Básica** y la **Invocación Avanzada**.

Invocaciones Básicas



Nota: el atributo de movimiento de los monstruos se refiere a las casillas que avanzan, no necesitan tirar dados de carrera.

Invocaciones Avanzadas



4. Listado de Magia

4. Listado de Magia

Aquí se describen todos los Tipos de Magia y sus hechizos, ordenados según la jerarquía establecida.

Rama Elemental

Magia de Fuego

	DEFLAGRACIÓN Mente: 2 Un objetivo a 6 casillas recibe un impacto de Combate igual al <i>nivel del hechicero +3</i>
	NUBE INCENDIARIA Mente: 4 Golpea 8 dados de Combate a distribuir entre los enemigos visibles de la habitación.
	COLUMNA DE FUEGO Mente: 3 Surge una columna de fuego en cualquier casilla del tablero (puede hacerse sobre alguien). Todo aquél que toque la columna sufre 3 dados de Combate. La columna puede moverse 1d6 casillas al inicio de cada uno de tus turnos en la dirección que quieras. Desaparece si te sale un 1. Sólo una columna de fuego a la vez.

Magia de Tierra

	PETRIFICAR Mente: 3 Quita -1d6 pasos a un objetivo a 10 casillas. Si le llegas a quitar más pasos de los que puede dar, el objetivo no puede hacer absolutamente nada en su próximo turno.
	SEPULTAR Mente: 5 Elige un enemigo a la vista. Durante el próximo turno: Si iba a pie mueve la mitad. Si iba montado mueve como si fuera a pie, y si vuela, levita, etc. no podrá mover en absoluto. Asimismo, su defensa se reduce en -1d6 (mínimo 1).
	ARENAS MOVEDIZAS Mente: 3 Todo enemigo que anda por la habitación sólo mueve 1d6 como máximo. Si te mueves, sales de la habitación, lanzas otro conjuro o te atacan con éxito, desaparece el efecto.

Magia de Aire

	TORMENTA Mente: 4 Tira un dado por cada enemigo revelado en todo el mapa. Con un 5+ recibe 1 golpe que no puede defenderte por medios convencionales. No afecta a etéreos.
	FANTASMA Mente: 4 Este hechizo puede lanzarse sobre el propio hechicero o un aliado. Hasta el próximo turno es <i>etéreo</i> (atraviesa obstáculos y paredes). Al hechicero se le permite mover un poco → lanzar este hechizo → mover el resto.
	CHISPA Mente: 1 Un enemigo en cualquier lugar del tablero recibe un golpe de Combate 2.

4. Listado de Magia

Magia de Agua

	BURBUJA Mente: 2 Crea alrededor del lanzador o de un aliado (en cualquier parte) una burbuja que es capaz de absorber un golpe no defendido que le hagan. Una vez le hayan atacado, haya usado o no la burbuja, ésta se rompe.
	ESCARCHA Mente: 3 Golpea a un enemigo en cualquier parte con tantos dados de Combate como personajes (aliados o enemigos) haya en la habitación donde ese enemigo esté. Cada herida causada le disminuye un paso en su siguiente turno.
	GLACIAR Mente: 4 A los enemigos en la habitación se les resta a su Defensa el nivel del hechicero. Esto les dura hasta que salen de la habitación, sale el hechicero, o éste resulte atacado con éxito.

Rama de Batalla

Magia de Ataque

	IMPACTO DE ENERGÍA Mente: nivel del lanzador El lanzador o un aliado en la habitación pueden atacar inmediatamente repitiendo los dados fallidos (una repetición como máximo). Si se le ha echado a un aliado, éste gasta su acción del próximo turno.
	PODER DE DOS Mente: 4 Un aliado en la habitación y un compañero a su lado pueden atacar a la vez a algún enemigo con el que estén en contacto. Ambos aliados pierden su próximo turno.
	ACUMULACIÓN DE FUERZA Mente: variable Por cada punto de Mente invertido, los aliados en la habitación y el propio lanzador tienen +1 Combate y -1 Defensa hasta el próximo turno del lanzador. Puede invertirse como mucho hasta 7 puntos de Mente en este hechizo.

Magia de Defensa

	ESCUDO DE ENERGÍA Mente: 2 Se utiliza cuando te atacan con éxito. Por cada herida no defendida que te han causado, tira 1d6. Con un 6 te salvas.
	SALVAGUARDA Mente: 5 Afecta al lanzador o bien a un aliado en cualquier lugar. Mientras está activo puede repetir (una vez por turno) los dados fallidos al defenderse. Consume 2 Mente cada turno que se tiene activado, pero solo gasta acción al lanzarlo por primera vez.
	ACUMULACIÓN DE DEFENSA Mente: variable Por cada punto de Mente invertido, los aliados en la habitación y el propio lanzador tienen +1 Defensa y -1 Combate hasta el próximo turno del lanzador. Puede invertirse como mucho hasta 5 puntos de Mente en este hechizo.

4. Listado de Magia

Magia de Ilusión

	TRANSFORMACIÓN Mente: variable <p>El lanzador se convierte en un monstruo del apartado de Invocaciones Básicas, si consigue superar la tirada de invocación que se especifica. Si lo consigue, esa tirada son los puntos de Mente que debe gastar en transformarse (si no los tuviera los pierde todos y falla el hechizo). El efecto dura dos turnos y hasta entonces no recupera la forma normal, no puede recoger objetos, pedir trampa/tesoro ni utilizar sus habilidades.</p>												
	CEGUERA Mente: 3 <p>Un enemigo en la habitación sólo puede acertar al atacar en su próximo ataque con 1-2.</p>												
	ESPEJISMO Mente: 5 <p>Es capaz de crear un espejismo, una especie de envoltura en que las cosas parecen y huelen a otras cosas. Puedes crear un espejismo de un objeto, un personaje, o una habitación que previamente conocieras. Por supuesto es un engaño y es completamente intangible. Puedes crearlo sobre ti mismo, sobre un personaje u objeto que tengas en contacto o sobre la habitación en la que estás. El grado de realismo de un espejismo varía según tu nivel:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nivel</th> <th>Realismo del espejismo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Espejismo estático fácilmente detectable</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Espejismo estático</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Espejismo que puede moverse</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Espejismo que puede moverse y hablar</td> </tr> <tr> <td>5+</td> <td>Espejismo que se mueve, habla y puede dar leves sensaciones al tacto y al gusto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Sólo un espejismo a la vez. Mantener un espejismo cuesta 4 Mente cada turno.</p>	Nivel	Realismo del espejismo	1	Espejismo estático fácilmente detectable	2	Espejismo estático	3	Espejismo que puede moverse	4	Espejismo que puede moverse y hablar	5+	Espejismo que se mueve, habla y puede dar leves sensaciones al tacto y al gusto.
Nivel	Realismo del espejismo												
1	Espejismo estático fácilmente detectable												
2	Espejismo estático												
3	Espejismo que puede moverse												
4	Espejismo que puede moverse y hablar												
5+	Espejismo que se mueve, habla y puede dar leves sensaciones al tacto y al gusto.												

Rama Esencial

Magia Blanca

	CURA Mente: variable <p>El lanzador puede curarse a sí mismo o a un aliado a 4 casillas tantos puntos como Mente invierta en este hechizo. El máximo que se puede invertir es 6.</p>
	SANAR Mente: 3 <p>Se utiliza sobre el propio lanzador o un aliado en la habitación. Elimina estados que puedan haberlo alterado, como sueño, confusión, enfermedad, etc.</p>
	SANTUARIO Mente: 1/casilla afectada (máx. 5 casillas de Santuario a la vez, el alcance del hechizo es de 5 casillas contando desde la más cercana al clérigo) <p>El clérigo "sella" una o varias casillas (contiguas) en la habitación, impidiendo que los enemigos pasen por ella. Toda criatura declarada como enemigo reconocido no puede pasar por esta casilla hasta que no obtenga un 6 en 1d6. Si pasara, el santuario entero se desvanece. Mantener el Santuario cuesta 1 Mente cada turno por cada casilla.</p>
	RESURRECCIÓN Mente: el doble del nivel del objetivo <p>Resucita a un personaje que en su turno anterior hubiese muerto.</p>
	CURA DIVINA Mente: 7 <p>El lanzador cura a sí mismo o a un aliado en cualquier lugar del mapa sus Puntos de Cuerpo al máximo. No obstante, el máximo que se puede curar de golpe son 20 puntos.</p>

4. Listado de Magia

Magia Oscura

	RECUPERACIÓN Mente: 1 El lanzador puede curarse a sí mismo o a un aliado en el campo 3 puntos de Cuerpo.
	POTENCIAR Mente: variable El lanzador puede invertir puntos de Mente en aumentar su Combate y/o Defensa.
	BOLA OSCURA Mente: variable Dispara hasta tantos proyectiles como Mente gaste el lanzador, que tienen Combate 3 y alcanzan 8 casillas.
	RAPIDEZ Mente: 1 Se lanza antes de hacer cualquier movimiento, y le permite mover el doble de casillas.

Rama Arcana

Magia de Creación

	INDUCIR EMOCIONES Mente: 6 Induce un enemigo en contacto a uno de los siguientes estados mentales: tranquilidad, miedo, furia, amistoso, obediente. Entonces tira 1d6. Con un 1 el hechizo falla. Con un 6 el hechizo tiene muchísimo éxito y el estado mental es mucho más fuerte. El resultado también indica el número de turnos que está activo este hechizo. Algunos enemigos pueden no verse afectados por este hechizo ya que no tienen emociones.
	TRANSFORMACIÓN MAYOR Mente: variable + 3 El archimago se convierte en un monstruo del apartado de Invocaciones Avanzadas, si consigue superar la tirada de invocación que se especifica. Si lo consigue, esa tirada son los puntos de Mente que debe gastar en transformarse, más tres extra (si no los tuviera simplemente falla el hechizo). El efecto dura 1d6 turnos pero puede ser cancelado al inicio de un turno, mientras está transformado no puede recoger objetos, pedir trampa/tesoro ni utilizar sus habilidades.
	CREAR Mente: 7+(el Master puede aumentar el gasto) Puede crear un objeto valorado en <i>nivelx20</i> de Oro, o bien una criatura de <i>nivelx10</i> PC. Aparece al lado del hechicero o en su mano, y si es una criatura no tiene por qué obedecer las órdenes del hechicero (se porta como un recién nacido).

Magia de Destrucción

	ONDA DE DESTRUCCIÓN Mente: nivel del lanzador+2 Impacto a un enemigo en la habitación; de Combate igual al triple del nivel del lanzador.
	DESHACER ALMAS Mente: 8 Tira cuatro dados y elige los dos resultados más altos. Ese total es el número de heridas directas (sin tirada de defensa posible) a repartir entre todos los enemigos revelados.
	ABISMO Mente: 10 Este hechizo se aplica sobre un enemigo en la habitación. Tira 3d6. El resultado son los dados de Combate con los que atacas y también indica los Dados de Defensa que la víctima se resta para defenderse de este hechizo.

4. Listado de Magia

Magia de Vacío

	GIRO TEMPORAL Mente: 4 Permite intercambiar los turnos de dos jugadores (incluso el Master) durante esta ronda de turnos.
	PORTAL Mente: 1 Permite crear una casilla donde está el archimago que será un punto de destino para el hechizo Teletransporte. Sólo se puede tener un Portal a la vez y cuesta 1 Mente por turno mantenerlo.
	TELETRANSPORTE Mente: 3 mente por cada personaje teletransportado Permite mover en cualquier momento al archimago y/o a todos los aliados que se quiera a un Portal creado previamente. Debe haber sitio libre para todos en el destino.
	CANCELAR Mente: 8 Permite dejar a 0 inmodificable el atributo elegido de algún enemigo o personaje en la habitación. Si el personaje se pierde de la vista del archimago, el hechizo deja de tener efecto. No se pueden echar varios Cancelar sobre el mismo personaje.

5. La Experiencia

Un aspecto muy importante de Sword of Dragon es la Experiencia. Cuando un personaje mata enemigos, completa ciertas tareas o realiza ciertas acciones, recibe Victorias. Las Victorias sirven al Master para indicarle el progreso que el personaje hace.

Nivel actual	Victorias necesarias para subir (valores típicos)
0	2
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	55
12	60
13	65
14	70
15	75

No obstante, el Master es el que determina cuándo sube un personaje. Puede dejarle acumular más Victorias de lo normal o bien hacerle subir cuando tiene menos, en función del papel y el grado de "ayuda" que el Master quiera dar, por ejemplo, a los novatos. Asimismo hay clases, como el Especialista o el Saqueador, que se han demostrado terriblemente rápidas en subir las Victorias, frente a otras clases como el Clérigo o el Mago, que son más lentos al principio.

Repartir Victorias

Cada enemigo tiene asociado un número de victorias predeterminado que da al ser vencido. Con todo, el Master puede variarlo en función de lo costoso u original que haya sido la manera de vencerlo.

Los puntos de victoria en total se reparten entre los que han colaborado en la lucha, a discreción del Master. Esto garantiza que personajes de apoyo y en general todos aquellos que no han estado en primera línea de batalla también estén equilibrados. Pueden repartirse fracciones $\frac{1}{2}$ de victorias, por ejemplo, "dos victorias y media" se anotaría en la ficha como 

Victorias por buen juego

Incluso fuera de la batalla o de misión alguna, un personaje que haga algo original, o que juegue muy de acuerdo a su papel, o que realice una acción muy acertada, o que tenga una excepcional suerte en un momento crítico, puede ser premiado con Victorias por el Master.

Quitar Victorias

La otra cara de la moneda es que el Master puede quitar Victorias, ya sea por mal juego; o por echarle una ayuda "extra" en pro de no fastidiar la partida a los jugadores; y para equilibrar esa ayuda exigirá al jugador una cierta cantidad de Victorias.

Asimismo, hay personajes con habilidades y ciertos objetos, que requieren el sacrificio de victorias para realizar un efecto determinado.

5. La Experiencia

Subir de nivel

Cuando subes de nivel tu personaje puede aumentar un punto en la característica que quiera. La excepción es la Carrera, que no puede ser aumentada nunca salvo por objetos, y la Mente, que sólo puede ser aumentada por personajes que inicialmente tienen más de 0 (es decir, aquellos que pueden usar magia de forma natural).

También es posible que al subir de nivel adquieras alguna habilidad nueva. Consulta la descripción de la Clase de tu personaje para ver las posibles habilidades que puede adquirir.

Al subir de nivel tus Victorias vuelven a 0.

Cambio de Clase. Las Clases Avanzadas.

Todos los personajes, a partir del Nivel 5 (excepto el Místico que es a partir del Nivel 4); pueden elegir un **Cambio de Clase**. Esto quiere decir que cambian a una **Clase Avanzada**. Las clases avanzadas conservan todas las habilidades de la clase base y además pueden aprender otras muy poderosas. Algunas clases pueden elegir entre dos clases avanzadas a las que cambiar. Eso sí, una vez elegida no hay marcha atrás.

Retrasar el Cambio de Clase

Puede retrasarse el Cambio de Clase, y en vez de cambiar en nivel 5 hacerlo al llegar a un nivel superior. Eso sí, para cambiar de clase ha de hacerse al subir de nivel, no cuando estás a mitad de subir, por ejemplo: Si al llegar a nivel 5 decidiste no cambiar de clase, has de esperar a llegar al nivel 6 para poder hacerlo.

Cuando cambies de clase recibirás todas las habilidades de la Clase Avanzada que deberías tener si hubieras cambiado en su momento. (Es decir, que si cambias de clase al nivel 7, ganas las habilidades de la clase avanzada de los niveles anteriores).

¿Por qué retrasar el Cambio de Clase?

Algunas clases básicas tienen habilidades que se adquieren al nivel 6, 7 o incluso más. Si cambias a la clase avanzada al nivel 5, te perderás la oportunidad de aprender aquellas habilidades. Esto hace que tu crecimiento sea más lento, sí; pero a cambio tu personaje será más completo. Tú decides la mejor estrategia.

A continuación se explican las Clases Avanzadas que existen.

ELEGIDO

CLASE AVANZADA DE PALADÍN



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

	AURA SAGRADA Nivel: 5 El personaje puede repetir los resultados de 1 obtenidos al defenderse de un ataque. Todos los aliados en contacto con él también reciben este beneficio. Sólo puede repetirse una vez por ataque.
	EXPULSAR SERES SOBRENATURALES Nivel: 7 Cada vez que ataca a seres sobrenaturales (es decir, espíritus, no-muertos, demonios, etc.) les hace siempre un 25% de daño extra (redondeando).
	CANALIZAR INTENCIONES Nivel: 10 El personaje puede evitar que un enemigo realice la acción que pretendía si consigue sacar la tirada que el Master determine. Normalmente es muy difícil hacer esto pero saldrá mejor cuanto más poderoso sea el Elegido y débil su objetivo. Esto se realiza en el turno del objetivo.
	AURA SAGRADA 2 Nivel: 12 El personaje puede repetir los resultados de 1 o 2 obtenidos al defenderse de un ataque. Todos los aliados en contacto con él también reciben este beneficio. Sólo puede repetirse una vez por ataque.

El Elegido es un Paladín que se ha dedicado por completo a su misión divina. Posee poderes vedados al resto de mortales y emana un aura especial que aleja el mal de su presencia. El Elegido se caracteriza por su persistencia y para ellos el resultado tiene siempre prioridad al esfuerzo.

REQUISITOS:

Al cambiar de clase y convertirse en Elegido, el personaje recibe una misión sagrada y ésta debe primar para él por encima de cualquier otro objetivo. No debe desvirtuarse de esta misión so pena de no poder utilizar sus poderes hasta que enmienda la situación.

NOTAS:

Esta misión no suele ser muy específica, más bien se trata de una encomienda del tipo "ayudarás siempre a los que están en apuros" o "castigarás a quien ofende a tu dios" y del estilo.

También se puede hacer más concreto y dar pie a una sucesión de aventuras.

ARCHIMAGO

CLASE AVANZADA DE MAGO



RAGNAROK ONLINE
HABILIDADES ÚNICAS:

	MAGIA ARCANA
	Nivel: 5
	El archimago puede escoger un Tipo de Magia de la Rama Arcana: Creación, Destrucción o Vacío.
	DOMINIO SUTIL
	Nivel: 8
	El archimago puede lanzar conjuros gastando un 25% menos de mente (redondeando).
	MAGIA ARCANA 2
	Nivel: 11
	El archimago puede escoger un Tipo de Magia de la Rama Arcana: Creación, Destrucción o Vacío.
	DOMINIO MAYOR
	Nivel: 14
	El archimago puede lanzar conjuros gastando un 50% menos de mente (redondeando).

Dedicándose por completo al estudio y aprendizaje de arcanas artes, el Archimago es el máximo exponente de sabiduría y conocimientos mágicos que se puede encontrar. Posee el arsenal de conjuros más potente de todo el juego y también puede llegar a desarrollar muchísima Mente, por lo que puede ser un personaje terriblemente poderoso y temido.

REQUISITOS:

El Mago deberá tener al menos 10 puntos de Mente para poder cambiar a Archimago.

TIRADOR

CLASE AVANZADA DE ARQUERO



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

	DISPARO MÚLTIPLE Nivel: 5 El Tirador puede dividir sus disparos para disparar a varios enemigos dentro del alcance permitido.
	MÁS ALCANCE Nivel: 7 Incrementa el alcance de tus disparos en 1 casilla.
	TIRO CRÍTICO Nivel: 8 Cuando atacas, los dados que te salgan "1" son indefendibles. Si usas esta habilidad no puedes haber movido antes ni podrás hacerlo este turno.
	DOBLE DISPARO Nivel: 10 Puedes disparar dos veces en el mismo turno (a objetivos diferentes si quieres).
	TIRO CRÍTICO 2 Nivel: 12 Igual que Tiro Crítico, pero los dados que te salgan "1" o "2" son indefendibles.

Cuando un Arquero perfecciona sus habilidades y desarrolla un instinto para el tiro a distancia, se vuelve un francotirador letal que es capaz de acertar al blanco más difícil sin exponerse al peligro del combate cuerpo a cuerpo.

REQUISITOS:

Ninguno en especial.

DIÁCONO

CLASE AVANZADA DE CLÉRIGO



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

	SANTIDAD Nivel: 5 El Diácono utiliza la magia blanca y puede lanzar sus hechizos por la mitad de Mente de lo normal, y a cualquier objetivo aliado o él mismo, esté donde esté.
	 SALVAGUARDIA Nivel: 9 El Diácono puede dispersar la magia lanzada directamente hacia él o bien una de algún objeto o recinto siempre y cuando supere la tirada que el Master diga. Normalmente requiere un gasto de Mente.
	FE Nivel: 12 El Diácono es capaz de ser percibido como un valiosísimo individuo y despertar amor, caridad y compasión incluso entre sus enemigos, a no ser que estos se resistan y sean muy poderosos, o que realmente dichos sentimientos sean fisiológicamente incapaces de percibirlos.

Como emisario divino, el Diácono acepta una misión y persigue su objetivo incansable. Es capaz de obrar milagros y mostrar poderes sagrados en momentos de necesidad. Al contrario que el Clérigo, el Diácono puede apañárselas perfectamente solo contra el peligro. Pese a todo, no desperdiciará la oportunidad de juntarse con un grupo de aventureros preparados.

REQUISITOS:

El Diácono no debe desvirtuarse de su camino y cometer acto alguno de maldad profunda, o no podrá utilizar sus poderes hasta que lo enmiente.

FORESTAL

CLASE AVANZADA DE MONTARAZ



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

	FAMILIAR Nivel: 5 El Forestal encuentra un Familiar (no un Familiar Mayor) que será su escolta personal y empieza con el mismo nivel del amo.
	EXPLORADOR Nivel: 7 El Forestal puede repetir su tirada de dados de Carrera y quedarse con la tirada que más le guste.
	FAMILIAR MAYOR Nivel: 10 Avanza tu Familiar a su versión de Familiar Mayor.

Cansados de vagar por el mundo, los Forestales han escogido algún entorno solitario, generalmente un bosque o montaña, y han hecho de él su hogar. A cambio, se han autoimpuesto la tarea de protegerlo y guardarlo de todo peligro.

El Forestal tiene aptitudes para convertirse en el mejor personaje de exploración del juego.

REQUISITOS:

Al avanzar a Forestal, el personaje gana automáticamente un **Familiar**, que le seguirá adonde vaya.

Si el familiar muere, el personaje se queda a la mitad de sus Puntos de Cuerpo actuales y el familiar sigue muerto hasta que se le pueda resucitar o el dueño gaste tantas Victorias como era su nivel y lo resucite. Si el personaje es el que muere, el familiar también, y resucita junto a su dueño, pero también le afectan los Rosarios de Resurrección, etc. que le echen al dueño.

Para mover, el familiar siempre se considera que ha obtenido los mismos pasos que el amo.

El dueño puede hablar y escuchar utilizando al animal como si fuera una extensión de sí mismo. El familiar sube de nivel junto al dueño y sigue las mismas reglas que este en cuanto a que aumenta 1 atributo por cada nivel subido, y no puede aumentar la Mente a no ser que previamente pudiera usar magia.

CONJURADOR

CLASE AVANZADA DE INVOCADOR



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

INVOCACIÓN AVANZADA					
INVOCACIÓN BÁSICA	INVOCACIÓN AVANZADA				
	Nº máx. de criaturas	Bonif. a la tirada	Nº máx. de criaturas	Bonif. a la tirada	
Nivel: 5	3	+2	1	-	
Dependiendo de tu nivel, puedes tener un número máximo de criaturas y te resulta más o menos fácil invocarlas. Puedes sacar criaturas de Invocaciones Básica o Avanzada.	3	+3	2	-	
	4	+3	2	+1	
	4	+4	3	+1	
	5	+4	3	+2	
	5	+5	3	+3	

Cuando un Invocador adquiere nuevas destrezas, su poder para crear y convocar nuevos entes crece desmesuradamente, así como su control sobre ellos. Un Conjurador puede formar un ejército entero de temibles criaturas, si se le da el tiempo y la paciencia suficiente.

REQUISITOS:

Ninguno en especial.

NOTAS:

Sube $\frac{1}{2}$ victoria cada vez que invoca a una criatura de las Invocaciones Avanzadas de dificultad 5+

6. Clases Avanzadas

CELESTE

CLASE AVANZADA DE MÍSTICO



HABILIDADES ÚNICAS:

	SACRIFICIO DE PODER Nivel: 4 El Celeste puede intercambiarse puntos de Cuerpo por puntos de Mente y viceversa. Gasta una acción entera en hacerlo.
	CONJURO DOBLE Nivel: 7 Una vez ha gastado su acción en lanzar un conjuro, puede lanzar otro.
	SILENCIAR Nivel: 9 Mientras el Celeste esté activando esta habilidad, no puede moverse ni lanzar conjuros. No obstante, los enemigos en la habitación no pueden lanzar conjuros tampoco.

El Celeste se desequilibra esencialmente hacia la Magia, aunque sin dejar de lado la lucha. Sus habilidades están encaminadas a potenciar y magnificar el efecto de los hechizos que sabe, además de permitirle una gran flexibilidad para desarrollar combos devastadores en sus turnos.

REQUISITOS:

Ninguno en especial.

ACRÓBATA

CLASE AVANZADA DE MÍSTICO



HABILIDADES ÚNICAS:

	POTENCIA X Nivel: 4 Al atacar o al ser atacado, el Acróbata puede gastar puntos de Mente para aumentar su Combate o Defensa tantos puntos como Mente desee gastar.
	ATAQUE DE ENERGÍA Nivel: 7 Al realizar un ataque físico, puede a la vez lanzar un hechizo que conozca.
	MEDITACIÓN Nivel: 8 El Acróbata puede convertir Victorias en Puntos de Mente. Por cada Victoria que gasta recupera 1 punto de Mente. Puede incluso sobrepasar el máximo de Mente hasta por el doble de su capacidad. No obstante, si resultara herido, pierde toda la Mente sobrante.

Al contrario que el Celeste, el Acróbata se ha especializado en el uso de la fuerza física pero con el apoyo de potenciaciones mágicas que le dan importantes bonos a la hora del combate.

REQUISITOS:

Ninguno en especial.

JUGLAR

CLASE AVANZADA DE SAQUEADOR/LADRÓN



RAGNAROK ONLINE
HABILIDADES ÚNICAS:

	ARTES Nivel: 5 El juglar conoce algún tipo de arte, como por ejemplo tocar un instrumento, bailar, o hacer malabares. También puede ser un excelente cuentacuentos o un gran trovador. Un segundo uso de Artes es que la gente es muchísimo mas habladura y sincera con el personaje, le ofrecen cama y comida gratis y se granjean su simpatía con una pasmosa habilidad.
	DOMINACIÓN Nivel: 5 En lugar de atacar, declara que vas a Dominar. Realiza una tirada por cada enemigo en la habitación. Dependiendo del enemigo, el Master te exigirá una tirada para cada uno con el fin de confundirlos y atontarlos, o incluso puede que lleguen a dormirse. En cualquier caso, a mejor resultado, más puedes penetrar en su mente y causarles un estado mental más fuerte. Un enemigo confuso no puede atacar y realiza acciones incoherentes.
	INSPIRACIÓN Nivel: 8 La tirada para Dominar será más fácil.

El juglar es un carismático personaje que guarda un pasado de pillaje y que decide dedicarse (al menos así se presenta) a vagar en busca de fortuna y aventuras. Es un buscavidas y un pícaro, pero se las apaña para ser el centro de atención, deleite de niños y fantasía de adultos.

REQUISITOS:
Ninguno en especial.

NOTAS:
El Juglar tiende a subir su Reputación más fácilmente y puede ayudar a subir la de otros personajes si pinta bien sus hazañas y leyendas.

Este es un personaje muy orientado a la aventura, aunque puede ser de valioso apoyo para todo el grupo en la batalla, especialmente contra muchos enemigos a la vez.

6. Clases Avanzadas

ÉLITE

CLASE AVANZADA DE GUERRERO



HABILIDADES ÚNICAS:

	OPORTUNIDAD Nivel: 5 El élite puede contraatacar incluso cuando se llega a un resultado de golpes atacados = golpes defendidos.
	MAESTRO DE ARMAS Nivel: 8 Se especializa en un tipo de armas (espadas, lanzas, etc) y cuando ataca con ese tipo, acierta con 1-5 en lugar de 1-4 en los dados.
	TEMPLE Nivel: 10 El élite puede atacar una vez en su turno y que no cuente como acción, por lo que después podría utilizar un objeto, mover, o atacar de nuevo, etc. Esta segunda acción ya sí que cuenta.

El arma del guerrero lleva ya mucha sangre acumulada y sus cicatrices de guerra revelan un pasado lleno de batallas. Él es la mejor prueba de su técnica y fiabilidad en la lucha. Estos veteranos a veces son contratados como mercenarios o escoltas de importantes personajes, y su fama y renombre se granjea incluso el respeto de sus enemigos.

REQUISITOS:

Ninguno en especial.

SOMBRA

CLASE AVANZADA DE NINJA



HABILIDADES ÚNICAS:

	GOLPE LETAL Nivel: 5 Los resultados de 1 al atacar son indefendibles si pillas por sorpresa al enemigo. Éste tiene derecho a una tirada para ver si puedes detectarte, aunque esta tirada suele ser muy difícil, más si te escondes.
	REPLICACIÓN Nivel: 8 El Sombra puede crear hasta una copia de sí mismo con 5+. Esta copia no puede separarse dos casillas de él, tiene 1 Cuerpo, y debe realizar exactamente la misma acción que el Sombra cada turno, o bien no realizar acción alguna. Cualquier cura que experimente la replicación se le aplica al Sombra.
	INDETECCIÓN Nivel: 10 El Sombra resulta indetectable por los enemigos si obtiene un 4+ antes de mover. Se aplica para enemigos que tienen sentido de la vista, pero aún podrían olerlo o sentir su presencia.

El Sombra es un ninja que posee cualidades idóneas como espía o eliminación de objetivos concretos. Está perfectamente cualificado para avanzar solo y su mayor baza es la discreción. El Sombra elige cuándo y contra quién luchar, de modo que siempre está en ventaja. Asimismo, sus ataques son rápidos y letales. Un personaje muy eficaz si se utiliza correctamente y con habilidades muy poderosas.

REQUISITOS:

Ninguno en especial.

6. Clases Avanzadas

TECNÓCRATA

CLASE AVANZADA DE ESPECIALISTA



RAGNAROK ONLINE

HABILIDADES ÚNICAS:

	EXPLOSIVO Nivel: 5 El tecnócrata puede poner trampas que explotan en un área de 3x3 a enemigos. La explosión tiene COM 4.
	ESPACIO EXTRA 3 Nivel: 6 Gana una casilla extra de Inventario.
	ACCIÓN DOBLE Nivel: 9 El tecnócrata puede realizar dos acciones por turno.

A menudo en organizaciones secretas pagadas por los gobiernos, los tecnócratas disponen de acceso a las más avanzadas tecnologías, muchas veces serán superiores a la de la época. Pólvora, explosivos y artefactos muy avanzados que son capaces de entender y dominar.

REQUISITOS:

Ninguna en especial.

NOTAS:

El tecnócrata tiene acceso a muchísimo equipo avanzado y es el único capaz de manejar dispositivos explosivos y demás. Aunque estos objetos son escasos y complicados de conseguir, el Tecnócrata puede volverse el personaje con mejor equipo del juego y su habilidad de acción doble lo convierte en un personaje terriblemente eficaz.

RENEGADO

CLASE AVANZADA DE BÁRBARO/LADRÓN



HABILIDADES ÚNICAS:

	ATAQUE DE CARGA Nivel: 5
	El Renegado puede pasar su turno sin hacer absolutamente nada, y dejando su Defensa a 0. En el siguiente (no después) podrá atacar con el doble de dados de Combate y vuelve a la normalidad. No es compatible con el Ataque Bérserk ni ninguna otra regla que le aumente el ataque (como el veneno).
	CORAZÓN DE HIELO Nivel: 6
	El Renegado es inmune a cualquier efecto de persuasión, dominación, intimidación o engaño. Incluso tiene una oportunidad (el Master la determinará) de evitar los engaños mágicos.
	GRITO DE BATALLA Nivel: 8
	El personaje puede consumir puntos de Victoria para aumentar +1 su Combate por cada punto gastado. Todos los aliados en la habitación ganan este bono. Puede subirse hasta +3 Combate pero en cuanto realicen un ataque pierden el bono.

Estos individuos pretenden establecer un nuevo orden en donde impere la ley del más fuerte, es decir, la suya. Todos ellos han sido expulsados de sus países de origen y viven clandestinamente, y todos han sido declarados como sujetos altamente peligrosos. Aunque la mayoría son fuertes bárbaros, también hay ladrones que fueron demasiado lejos e incluso exiliados políticos que dirigen sus bandas. No conocen la piedad y todas sus acciones han de tener un objetivo claro para que inviertan un mínimo esfuerzo.

REQUISITOS:

Al cambiar de clase, el personaje es conocido automáticamente como un rebelde y puede tener problemas con las autoridades. Si no se camufla u oculta su identidad, podría pasarlo mal.

NOTAS:

El Renegado puede camuflarse automáticamente de que lo reconozcan por su Reputación. Sólo alguien que pueda deducir a base de pruebas factibles su identidad podrá descubrirlo.

7. Trasfondo y recursos

7. Trasfondo y recursos

Generalmente los personajes de bajo nivel, salvo diversas circunstancias, no suelen poseer títulos, propiedades ni reputación; y han de ganárselos. Está bajo discreción del Master qué recompensas concede.

Reputación

Un personaje puede ganarse gloria y reconocimiento. A través del atributo de **Reputación**, un personaje puede ser identificador por la gente. Cuanta más reputación, más fácil es que le reconozcan.

Cuando te encuentres con alguien y quieras saber si éste te reconoce y ha oido hablar de tus proezas, tira 1d6 y compara con esta tabla.

Reputación	Tirada necesaria (1d6)
*	6
**	5+
***	4+
****	3+
*****	2+
*****	1+ (1 es fallo con derecho a repetir)

Si obtienes un resultado exitoso, el personaje te reconoce y muy probablemente te admira (o te teme) y actuará en consecuencia. ¿Qué haría un humilde tabernero si viese entrar al caballero legendario que participó en mil batallas y salvó a cientos de princesas? Probablemente te dará un trato de favor o de respeto.

Dependiendo de la zona o el país, la reputación puede tener penalizadores.

Camuflarse

Y sí, en ciertos casos puede ser negativo que te reconozcan. La fama es algo con lo que los héroes han de lidiar. En caso de que quieras camuflarte el Master debe determinar la tirada para que lo consigas con éxito. Un Renegado puede hacerlo automáticamente siempre y cuando su actitud e interpretación sea acorde a la discreción que desea conseguir, aunque no obstante siempre puede haber alguien que lo reconozca pese a todo.

Títulos

No obstante, también puede ganarse la gloria y la fortuna mediante la adquisición de títulos nobiliarios. Éstos le garantizan ciertos privilegios, una determinada suma de oro al inicio de sus partidas y lo que es muy importante, podrá tener acceso a la Tabla de Ofertas (ver más adelante).

Un personaje podría tener más de un título en países o regiones diferentes, pero sólo se aplica el del país en el que está. No obstante los títulos de un mismo país no son acumulativos. Así, en determinado país puede tener un título y en otro ser un simple plebeyo, que es lo normal.

Aquí está una lista de títulos genéricos que dependiendo del lugar cambiarán de nombre.

7. Trasfondo y recursos

Realeza

Gana 300 oro al inicio de cada partida. Su reputación no podrá bajar nunca de ****. Da derecho a tener un ejército (10 escoltas permanentes). Puede sumar o restar 2 al resultado de la tabla de Ofertas si no te convence. Eres considerado como Alto Noble en el resto de países.

Alto Noble

Gana 200 oro al inicio de cada partida. Su reputación no podrá bajar nunca de ** *. Da derecho a tener un cuerpo militar propio (6 escoltas permanentes). Puede sumar o restar 1 al resultado de la tabla de Ofertas si no te convence. Eres considerado como Noble en el resto de países.

Noble

Gana 100 oro al inicio de cada partida. Su reputación no podrá bajar nunca de **. Da derecho a tener una guardia personal (3 escoltas permanentes). Eres considerado como Personalidad Importante en el resto de países.

Personalidad importante

Su reputación no podrá bajar nunca de *. Puedes tirar en la tabla de Ofertas, pero siempre con un -1 a tu tirada.

Ofertas

Si tu personaje tiene algún título, es capaz de realizar una tirada en la Tabla de Ofertas. Las Ofertas se tiran al principio de la partida, y simbolizan que han venido a ver al personaje ofreciéndole cierto tipo de trato. Tira 1d6, suma los bonificadores o penalizadores apropiados, y mira la tabla:

Resultado 1d6	Oferta
1 o menos	No hay ofertas.
2	Recibes 1d6x10 de oro u objeto/s equivalente/s. (elegidos por el Master)
3	Te ofrecen 1 escolta de nivel 1 o 2
4	Recibes 1d6x20 de oro u objeto/s equivalente/s. (elegidos por el Master)
5	Te ofrecen 1 escolta de nivel 3 o 4
6	Recibes 1d6x40 de oro u objeto/s equivalente/s. (elegidos por el Master)
7	Te ofrecen 1 escolta de nivel 5 o más
8 o más	Elige el resultado que quieras.

Creando tu cuerpo de escoltas

Si llevas más de dos partidas utilizando el mismo mercenario, puede que éste te pida unirse permanentemente a tu grupo. Si tienes títulos de nobleza que lo permitan, hasta puedes crear un cuerpo de varios escoltas que te seguirán de forma gratuita. Esto lleva bastante tiempo, pero un escolta que se ha unido a ti no necesita ser pagado y lo tienes permanentemente. Eso sí, no puedes resucitarlo por un coste en oro a mitad de la aventura, debes emplear Rosarios de Resurrección, magia o bien esperar a acabar la misión para que resucite.

Tu cuerpo de escoltas te son completamente fieles y por supuesto tú los controlas. Aunque siguen regidos por la regla de Escoltas, su Reputación va en proporción directa con la tuya. Tú debes ser responsable de equiparlos, mantenerlos y, en última instancia, echarlos del cuerpo.

A veces los escoltas vienen con sus propios problemas. Esto queda a discreción del Master, pero muchos pueden exigir que les ayudes a determinada tarea o simplemente si lo haces aumentarán sus características. Generalmente un escolta no sube nunca de nivel, pero en estos casos es muy probable que escoltas que lleven mucho tiempo contigo sí lo hagan.

7. Trasfondo y recursos

A veces cuando el jugador lleva mucho tiempo con un escolta, acaba cayéndole simpático y decide jugar aventuras completamente independientes con el escolta. De este modo han surgido muchos personajes nuevos, partiendo de escoltas de personajes antiguos. Esta idea es una gran sugerencia para cuando vuestros personajes están a niveles demasiado altos y os gustaría empezar con otros más bajos o bien simplemente a modo de "side-quest" o aventura paralela.

Propiedades

Una propiedad sirve como inventario de muchos espacios (mira en tu Ficha de Personaje el apartado Reservas). Cuando tu personaje tiene una Propiedad, antes de comenzar una aventura y al terminarla puede dejar y coger de ella todo lo que quiera, incluyendo Oro. Esto sirve para tener una gran cantidad de equipo en tu Propiedad y entre partida y partida elegir lo que te convenga y dejar lo que no te interesa para ahora pero quieras conservar para futuras aventuras.

Ir a tu propiedad en mitad de una aventura

Puedes ir en mitad de una aventura hasta tu propiedad y volver, pero dependiendo de cuán lejos esté esto te costará una exorbitada cantidad de turnos sin jugar, por lo que generalmente no es recomendable. Si tienes un medio de transporte, como un caballo, será más rápido; pero aun así en general ir hasta tu propiedad no es en absoluto recomendable.

Fuera de esto, existen medios para acceder a tu propiedad de forma más rápida, pero dependen de la partida (como mensajeros, etc) y lo que el Master vea conveniente.

Transportes

Asimismo, en el entorno de Sword of Dragon tener monturas o medios de transporte se considera de gran prestigio, propio de personajes nobles o aventureros poderosos. Los transportes o monturas que consigas se ponen en el apartado de Propiedades.

Aquí una breve lista de las monturas y transportes genéricos:

► Caballo y monturas

Las monturas siguen las Reglas de Monturas. El precio y características de cada una son muy variables, así como la disponibilidad.

En principio las monturas no pueden llevar equipo, o sólo pueden llevar el que se especifique en sus características.

► Barcaza

Para unos seis ocupantes como máximo, necesita al menos uno para funcionar. Estimado en 800 oro.

► Carruaje

Para unos ocho ocupantes como máximo, necesita al menos uno para funcionar. Estimado en 1000 oro. Ocupa ocho casillas (4x2) y lleva dos caballos.

► Velero

Para unos doce ocupantes como máximo, necesita al menos cuatro para funcionar. Estimado en 2000 oro.

► Galeón

Para unos cien ocupantes como máximo, necesita al menos veinte para funcionar. Estimado en 10.000 oro.

8. Listado de Monstruos

8. Listado de Monstruos Genéricos

Estos monstruos están solamente como orientación, puedes crear tus Monstruos adaptándolos al grupo de personajes con el que vas a jugar.

Goblin

5 1 0 1 1

A veces van armados con arco.

Orco

4 1 0 2 1

A veces llevan armadura.

Esqueleto

5 1 0 2 3

No-muerto. A veces van armados con arco.

Kobold

5 1 0 3 2

Horror

4 3 0 4 4

Hacen Ataques Envenenados. Diabólico.

Terror

6 6 0 5 4

Hacen Ataques Envenenados. Diabólico.

Necrófago

4 2 0 4 4

No-muerto.

Alma errante

3 1 0 1 1

Inmune ataques físicos. Espíritu.

Fantasma

4 5 3 1 5

Inmune ataques físicos. Espíritu. Etéreo.
Magia Ilusión. Sagrado.

Vampiro

5 7 3 7 4

No-muerto. Magia Oscura. Repite tiradas fallidas de DEF. Puede lanzar un hechizo "gratis" al comenzar su turno.

Jinete Oscuro

2d6 8 0 8 8

Etéreo, Espíritu, Diabólico.

Mangante

3d6 6 0 5 5

Puede Robar.

Asesino

10 5 0 5 4

Los ataques de "1" son indefendibles.

Nigromante

5 7 5 1 1

Magia Oscura. Repiten tiradas de DEF fallidas.

Orco Acorazado

4 5 0 3 4

Lahmia

6 1 3 7 5

Magia Oscura.

Baldarage

3d6 6 0 5 4

Invoca monstruos y Roast. Diabólico.

Roast

5 8 0 9 8

Sobrenatural. Impío

Emisario

5 5 0 3 5

Sagrado. Cualquier magia.

Espejo

? 13 ? ? ?

Paradoja. Imita a cualquier personaje o criatura excepto CUE.

Troll

7 9 0 9 9

Inmune magia.

Dragón de Plata

6 13 0 15 18

Dispersa magia con 4+. Magia de Tierra.

Titán

8 25 0 30 30

Al morir, con 6 en 1d6 resucita.

9. Lista de Objetos

9. Listado de Objetos

Nota: Existen objetos solo utilizables por ciertas clases. Cuando se indique que sólo se puede utilizar por determinada clase, se aplica también a su Clase Avanzada. Por ejemplo, (Sólo Arquero) se refiere a Arquero y Tirador. Cuando se quiera determinar que sólo puede usarlo la Clase Avanzada, se pondrá específicamente.

Consumibles

Todos son de un solo uso

-  **Poción de Vida:** Restaura 3 cuerpo \$35
-  **Esencia de Vida:** Restaura 6 cuerpo \$70
-  **Poción de Mente:** Restaura 3 Mente \$55
-  **Esencia de Mente:** Restaura 6 mente \$110
-  **Poción de Velocidad:** Usar antes de moverse. +1 d.carrera \$30
-  **Poción de Defensa:** +1 DEF al defender. Puedes echarte varias de golpe \$35
-  **Poción de Ataque:** Antes de atacar. Sube +1 COM. Puedes echarte varias de golpe \$30
-  **Poción Sagrada:** (Clérigo) Restaura la mitad del cuerpo y mente a cualquier aliado en cualquier lugar \$230
-  **Poción completa:** Restaura el máximo de Cuerpo y Mente. \$240
-  **Antídoto:** Úsalo cuando te hagan ataques envenenados para cancelar el efecto del veneno.\$100
-  **Destilado:** Quita el estado Posesión a un aliado a 5 casillas.\$105
-  **Poción del Despertar:** Quita estado Dormir a un aliado a 5 casillas.\$90
-  **Poción de Voz:** Quita estado Silencio a ti o un aliado a 5 casillas.\$70
-  **Poción de Vista:** Quita estado Ceguera a ti o un aliado a 5 casillas.
-  **Poción Anti-parálisis:** Quita estado Parálisis a ti o un aliado a 5 casillas. \$95
-  **Medicina:** Quita estado Enfermedad a ti o un aliado a 5 casillas.\$30
-  **Remedio:** Quita estados Dormir, Silencio, Ceguera, Parálisis, Enfermedad a ti o un aliado a 5 casillas.\$190

 **Pluma de ángel:** Recupera CUE y MEN al máximo y desaparece todo estado alterado negativo, a ti o un aliado a 5 casillas.\$300

Armas

-  **Arco:** (Arquero). Dos manos. \$10
-  **Arco élfico:** (arquero): Dos manos. Puede repetir un dado fallido al atacar.\$60
-  **Arco compuesto:** (Arquero) Dos manos.+1 Alcance del arquero. \$110
-  **Arco de Dragón:** (Arquero) Dos manos. +2 Alcance del arquero. +1 COM \$200
-  **Arco Faérico:** (Arquero) Dos manos.+3 Alcance del arquero. +2 COM \$400
-  **Arco Solar:** (arquero): Dos manos. Este arco puede disparar en diagonal.\$760
-  **Arco Lunar:** (arquero): Dos manos. Acierta con 1-5 en vez de 1-4.\$410
-  **Arco de Escarcha:** (Arquero) Dos manos. Por cada herida causada ralentiza un paso al enemigo el siguiente turno. Son ataques mágicos de agua. \$580
-  **Arco Inquisidor:** (arquero): Dos manos. Aumenta el COM tanto como Mente tenga el enemigo al que disparas (máximo +5).\$700
-  **Ballesta:** (Arquero) Dos manos.+1 COM -1 Alcance. \$110
-  **Ballesta de repetición:** (Arquero) Dos manos. -1 Alcance +2 COM . \$220
-  **Ballesta lanzaviroles:** (Arquero) Dos manos.-1 Alcance +4 COM . \$440
-  **Alabarda** (guerrero): +1 COM, facilita en -1 las habilidades del guerrero.\$355
-  **Mandoble** (guerrero): 2 manos. +1 COM, facilita en -1 las habilidades del guerrero.\$305
-  **Flamberge** (guerrero): 2 manos. +3 COM, facilita en -2 las habilidades del guerrero.\$800

9. Lista de Objetos

- ◆ **Filo Imbatible**(guerrero): Dos manos.+2 COM, facilita en -2 las habilidades del guerrero.\$710
- ◆ **Estilete** (Guerrero): facilita en -1 las habilidades del guerrero. \$260
- ◆ **Espada de la Garza**(guerrero):-1 COM, facilita en -3 las habilidades del guerrero.\$830
- ◆ **Filo del desierto** (guerrero);+2 COM, facilita en -1 las habilidades del guerrero.\$500
- ◆ **Espada del Dragón** (elite, paladín, diácono, renegado): Aumenta tu combate en la mitad de tu nivel (redondear hacia abajo).\$616
- ◆ **Filo Bravo**(elite,elegido,renegado): Dos manos. Ignora bonificadores a la defensa del enemigo.\$475
- ◆ **Tsurugi** (guerrero, ninja): Dos manos. +3 COM. Puede repetir un dado fallido al atacar.\$330
- ◆ **Mandoble de Libra**(elite,elegido): Dos manos. Iguala tu COM a la DEF del enemigo. No te puedes aplicar bonificadores al COM.\$666
- ◆ **Espada de Valkyria**(guerrero, paladin, barbero): Dos manos. Al contraatacar, aumenta tu COM tanto como sea tu nivel.\$805
- ◆ **Daga fina**: Repite un dado fallido al atacar. \$70
- ◆ **Daga de Plaga**: Repite un dado fallido al atacar. Puede causar Enfermedad con un 5+ en 1d6.\$100
- ◆ **Daga Corrupta**: (no paladín, clérigo) Repite un dado fallido al atacar. Puede causar Enfermedad con un 3+ en 1d6.\$155
- ◆ **Daga del desierto**: Repite un dado fallido al atacar, y hace +1 daño extra. Puede causar Enfermedad con un 5+ en 1d6.\$170
- ◆ **Daga Crepúsculo**: +1 COM, si consigues herir, causa estado Enfermedad automáticamente.\$400
- ◆ **Espada Alak**:-2 COM. Puedes repetir los dados fallidos al atacar.
- ◆ **Espada ancha**:+1 COM. \$180

- ◆ **Sable Dentado**:+2 COM. \$360
- ◆ **Cimitarra**:Dos manos. +1 COM \$130
- ◆ **Espada Bastarda**:Dos manos. +1 COM \$130
- ◆ **Espada de doble filo**:Dos manos.+2 COM \$260
- ◆ **Espada del Justo**:(Paladin) Aumenta tu COM tanto como heridas has sufrido. \$975
- ◆ **Espada del honor**:(Paladin) Dos manos. +2 COM (+3 contra no-muertos) \$290
- ◆ **Garrote**:+1 COM.No puedes contraatacar. \$105
- ◆ **Mangual**:+2 COM. No puedes contraatacar. \$290
- ◆ **Maza**:+2 COM.No puedes contraatacar. \$290
- ◆ **Mangual superior**:+3 COM.No puedes contraatacar. \$435
- ◆ **Deus Lex**:(Clerigo)+4 COM (+5 contra no-muertos y demonios).No puedes contraatacar. \$560
- ◆ **Martillo pesado**:+4 COM. Dos manos. No puedes haber movido más de 2 dados de carrera.No puedes contraatacar. \$400
- ◆ **Martillo Vulcano**:+5 COM.Dos manos. No puedes haber movido más de 2 dados de carrera.No puedes contraatacar. \$ 490
- ◆ **Hacha**:(Bárbaro y Élite) Dos manos. +2 COM. \$290
- ◆ **Hacha grande**:(Bárbaro y Élite) Dos manos. +4 COM. \$585
- ◆ **Guillotina** (montaraz,bárbaro,élite): Dos manos, +3 COM.\$495
- ◆ **Hacha de Condena** (Bárbaro, élite, elegido, diácono): Dos manos. +2 COM. El personaje se quita y le traspasa cualquier estado negativo que tuviera al enemigo, si logra causarle daño. Dos manos. \$550
- ◆ **Hacha del Honor** (bárbaro, élite,elegido): Dos manos. Aumenta tu COM tanto como sea tu Reputación (no se cuentan fracciones).\$.605

9. Lista de Objetos

- Hacha bendita** (bárbaro,élite, paladín, clérigo): Dos manos. +2 COM. Un enemigo herido por esta arma es completamente incapaz de curarse bajo ningún medio en los próximos dos turnos.\$555
- Furia de Enanos** (bárbaro,élite,paladín): Dos manos. +5 COM.\$785
- Hacha matadragones:**(Bárbaro, Élite,Paladín) Dos manos. +6 COM. \$890
- Báculo:**(Mago,Clerigo) +1 mente \$150
- Vara del Sabio:**(Mago, Clerigo,Especialista) -1 Mente al lanzar hechizos \$450
- Vara Curativa:**(Clérigo). Hechizos de curar curan +1 Cuerpo. \$100
- Vara invocador:**(Invocador) +1 bonus para invocaciones de todo tipo. \$350
- Báculo del espíritu** (clérigo,mago): +3 Mente.\$460
- Cetro del sabio**(mago): hechizos de algún Tipo de Magia concreto cuestan -1 Mente.\$250
- Báculo de Sangre**(invocador): Puede gastar -4 Cuerpo y repetir una tirada de invocación fallida. Como máximo una repetición por criatura.
- Cetro del Desierto**(mago, clérigo) Puedes utilizar 1 punto de Mente de algún enemigo a 4 casillas contacto para lanzar un hechizo.
- Bastón del errante**(místico): Dos manos. +1 COM, +1 MEN. \$250
- Bastón fantasma** (místico): -2 COM. Dos manos. Puede golpear a través de una pared. \$300
- Bastón de absorción** (celeste): Dos manos. Cura +1 CUE si logra hacer daño al enemigo. \$115
- Bastón de poder** (celeste): -2 COM. Ataca a los puntos de mente del enemigo.\$310
- Shuriken:**(ninja) Distancia 4. No requiere llevarla equipada. 1 COM \$160
- Fuma Shuriken:**(ninja) Distancia 6. No requiere llevarla equipada. 5 COM \$290

- Katar:**(ninja) +1 COM. Al contraatacar tira +1 dado de combate extra. \$240
- Katar del desierto**(ninja)-2 COM. Al contraatacar, tira +4 COM extra.\$450
- Katar del secreto** (ninja)Cada vez que contraatacas con esta arma, ganas +1/2 Victoria.\$360
- Katar del rayo**(ninja,guerrero)Al causar daño con esta arma, tira 1d6. Con 6, causa estado Parálisis.\$265
- Katar de las sombras**(ninja,guerrero)Al causar daño con esta arma, tira 1d6. Con 6, causa estado Ceguera.\$210
- Katar del veneno** (ninja,guerrero)Al causar daño con esta arma, tira 1d6. Con 5+, causa estado Enfermedad.\$240
- Katar del Espejo** (ninja): Si en la otra mano llevas otro Katar, éste lo imita.\$665
- Zarpa:**(ladrón, renegado, no juglar) +1 daño extra. \$210
- Zarpa fría:**(ladrón, regenado, no juglar) +2 daño extra. \$390
- Zarpa mithril** (ladron,renegado, no juglar): +3 daño extra.\$500
- Zarpa de venganza**(ladron,renegado, no juglar): +1d6 daño extra. \$595
- Kubotán de la codicia**(ladron, saqueador): +1 oro si logras hacer daño . \$55
- Kubotán de parálisis** (ladron, saqueador): +1 COM. Causa estado Parálisis con 6 en 1d6.\$120
- Kubotán de la experiencia** (ladron, saqueador): +1/2 victoria si das el golpe de gracia a algún enemigo.\$230
- Kubotán de los sabios** (ladron, saqueador): Si logra hacer daño a un enemigo con Mente, puede curar +1 Mente a algún aliado en la habitación.\$270
- Pica:**Dos manos. +2COM contra objetivos gigantes o montados. \$220
- Lanza:** Dos manos. Ataca área (3x3). Distribuye tus dados de combate entre los enemigos. \$135

9. Lista de Objetos

-  **Tasogare:** +1 COM. Ataca en área 3x3. Distribuye tus dados de combate entre los enemigos. \$235
-  **Segadora:** Dos manos. +2 COM. Ataca área (3x3). Distribuye tus dados de combate entre los enemigos. \$410
-  **Lanza de Valkiria:** Dos manos. +4 COM. Ataca área de 2 casillas (4x4). Distribuye tus dados de combate entre los enemigos. \$800
-  **Puño del Poder:** (Místico, Élite) +1 COM +1 DEF. \$260
-  **Puño de Meditación:** (Místico, Élite) -2 COM +1 Mente, y le da ½ Victoria extra cada vez que consigue derrotar enemigos. \$260
-  **Puño del Honor:** (Místico, Élite) Cancela conjuros que potencien el Combate o la Defensa, tanto de él mismo como de su enemigo. Una vez dejen de pelear los efectos del conjuro se restablecen, si procede. \$300
-  **Puño del Inframundo:** (Místico, Élite) Hace el doble de daño a seres etéreos. \$175
-  **Revólver:** (Especialista, Tirador) Alcance 5, Combate 3. \$150
-  **Revólver repetidor** (especialista): COM 2. Distancia 6. Puedes disparar dos veces.
-  **Gullinshot** (especialista): COM 5. Distancia 6.
-  **Icershot** (especialista): COM 2. Distancia 7. Causa estado Parálisis con 5+ en 1d6.
-  **Pistola de carga** (especialista): COM 6. Distancia 4. Puedes disparar dos veces.
-  **Revólver del desierto** (especialista): COM 4. Distancia 5. +1 Daño extra.
-  **Garrison:** (Tecnócrata, Tirador) Tira 1d6+2 cada vez que lo uses para ver su Alcance y su Combate. Es de una mano, pero no se pueden llevar dos Garrison a la vez. \$300
-  **Ametralladora:** (Tecnócrata) Alcance 6, Combate 6. Dos manos. \$320
-  **Destructor:** (Tecnócrata) Alcance 7, Combate 10. Dos manos. Los resultados de 1 son golpes impactados al atacante (puede defenderse normalmente). \$480

 **Barril lanzabombas** (tecnócrata): Combate el doble de tu nivel. Alcance 6. Los resultados de 1 son golpes impactados al atacante (puede defenderse normalmente). Dos manos. \$610

 **Rifle:** (Tecnócrata, Tirador) Alcance la habitación, Combate 6. Dos manos. Tira 1d6. Con un 1, te quitas -1 CUE. \$360

 **Rifle de explorador** (tecnócrata, tirador): Alcance la habitación, COM 4. Tira 1d6, con 1 te quitas -1 CUE. Dos manos. \$280

 **Fusil** (tecnócrata, tirador): Alcance la habitación, COM 9. Tira 1d6, con 1 te quitas -2 CUE. No puede haber movido. Dos manos. \$580

 **Escopeta corta** (tecnócrata, tirador): Alcance la habitación, COM 3. Dos manos. \$300

 **Fusil rúnico** (tecnócrata): Alcance la habitación, COM el del portador. Tira 1d6, con 1 o 2 te quitas -2 CUE. No puede haber movido. Dos manos. \$600

 **Fusil letal** (tecnócrata): Alcance la habitación, COM 12. Tira 1d6, con 1 te quitas -3 CUE. No puede haber movido. Dos manos. \$705

 **Ukelele** (juglar): Dos manos. Área 3x3. Combate 3 a cada objetivo. \$280

 **Guitarra** (juglar): Dos manos. Área 3x3. Combate 4 a cada objetivo. Puede causar Silencio con un 6 en 1d6 a cada enemigo. \$360

 **Laúd** (juglar): Dos manos. Área 4x4. Combate 5 a cada objetivo. \$505

 **Violín** (juglar): Dos manos. Área 4x4. Combate 5 a cada objetivo. Repite fallidos al atacar. \$680

 **Arpa** (juglar): Dos manos. Área 4x4. Combate 6 a cada objetivo. Repite fallidos al atacar. \$780

 **Guitarra paradoja** (juglar): Dos manos. Área 5x5. Combate 4 a cada objetivo. Puede causar Ceguera con un 6 en 1d6 a cada enemigo. \$495

9. Lista de Objetos

Armaduras

-  **Túnica:**(mago, invocador) +1 DEF \$145
-  **Manton de Luz:**(Clerigo) +1 DEF \$145
-  **Cota de malla:**(No mago,clerigo,invocador) +1 DEF \$150
-  **Armadura:**(No mago,clerigo,invocador) +2 DEF. -2 pasos \$235
-  **Cota dura:**+2 DEF. Impide lanzar hechizos. \$260
-  **Coraza de Escamas:**(No mago,clerigo,invocador) +3 DEF. -1 d.carrera \$450
-  **Armadura de caballero** +2 DEF -1 MEN.\$240
-  **Mantón :**Repite un dado fallido al defender.\$80
-  **Armadura de gólem:** +2 DEF. \$310
-  **Mantón enano:** Repite un dado fallido al defender. Impide estado Parálisis y Ceguera. \$280
-  **Hábito sacro:**+1 DEF. Puede defenderse de los golpes indefendibles. \$245
-  **Armadura angélica** (diacono, elite, renegado) +4 DEF -1d Carrera. \$605
-  **Coraza vital:** Si te hacen daño, te curas +1 Mente. \$340
-  **Traje de sabio:** +1 DEF +1 MEN. \$215
-  **Traje de Shinobi** (ninja) +1 a la tirada de Salto del Ninja. \$500
-  **Coraza de Justicia** (paladin)+2 DEF. Reduce en -1 la dificultad de la habilidad Pureza.-2 pasos. \$485
-  **Hábito de absorción** (no mago ni invocador) +1 DEF. Cada vez que eres curado, te curas +1 CUE extra.\$195
-  **Hábito de Noble** (no mago ni invocador) +2 DEF. +2 Oro cada vez que consigues evitar todas los golpes que te hacen.\$350
-  **Manto oscuro** (ninja, ladron) +1 DEF. Aumenta el efecto de Esconder y Robar. \$300

Armadura enana (no mago ni invocador)

+2 DEF. Repite un dado fallido al defender.
\$390

 **Manto Oculto:**Evita recibir disparos no-mágicos \$600

 **Manto de Mil Estrellas:**(mago) -1 mente requerida para lanzar hechizos. \$650

 **Barda pequeña:** +1 DEF. Sólo monturas y familiares. \$ 160

 **Barda:** +2 DEF. Sólo monturas y familiares. \$ 320

 **Barda enorme:**+3 DEF. Sólo monturas y familiares. \$ 480

 **Protección rúnica:**(Especialista) +3 DEF. Dispersa hechizos con 6 en 1d6. \$615

 **Armadura de Valkiria:**(Elegido, Élite)
Aumenta la defensa tantos dados como nivel del que lleva la armadura. \$1525

Escudos

 **Escudo:**+1 DEF \$145

 **Escudo pesado:**+2 DEF \$290

 **Escudo completo:**+3 DEF \$432

 **Escudo élfico:**+2 DEF. Repite un dado fallido al defender. \$375

 **Escudo antiguo:**(Paladín) +2 DEF. Dispersa magia con un 6 en 1d6. \$280

 **Escudo de la Gloria**(paladin): Repite dos dados fallidos al defender. Cualquier estado alterado que te intenten transmitir se revierte contra el atacante. \$315

 **Escudo de contramagia**(paladin): Cuando utiliza la "Pureza", si le funciona, puede revertir los hechizos que le tengan a él por objetivo contra el que se los lanzó. \$450

 **Escudo de Alma**(elegido, elite,diácono): +5 DEF. -1 CAR. \$830

 **Escudo rúnico:**(Tecnócrata) +3 DEF. Dispersa magia con un 12 en 2d6. \$425

 **Escudo Aurora:**(Elegido, Élite) +4 DEF. \$520

9. Lista de Objetos

 **Escudo de Valkiria:** Siempre tiras tantos dados de Defensa como ataques te hayan inflingido. \$930

Cascos

 **Casco antillamas:** Inmunidad al fuego \$180

 **Casco antiagua:** Inmunidad al agua \$180

 **Diadema antitierra:** Inmunidad a la tierra \$180

 **Yelmo:** +1 DEF \$160

 **Yelmo élfico:** Repite un dado fallado al defender \$95

 **Yelmo de Vigilia** +1 DEF. Evita estado Dormir. \$200

 **Casco completo:** +2 DEF. Impide usar armas de proyectiles o lanzar hechizos \$200

 **Yelmo arcano:** +2 DEF. \$320

 **Máscara de la Guarda:** +1 DEF. Se defiende uno de los golpes automáticamente. \$360

 **Gorro de batalla** (guerrero, bárbaro): +1COM, +2 pasos. \$180

 **Gorro de hechicero**(mago):+3 MEN. \$420

 **Bandana de atleta:** +1 Carrera si este turno no realizas ninguna acción principal (ataque, objeto, magia, habilidad). \$150

 **Gorra de viajero**(montaraz, juglar): El personaje tiene una Cultura Popular o Artes mejorada. \$190

 **Gorro de bufón** (juglar): Facilita la tirada para Dominar. \$435

 **Gorro de conciencia:** Evita que te afecte el estado Posesión. \$400

 **Gorro de Aprendiz:** Al recibir victorias por matar monstruos, ganas +1/2 más. \$600

 **Máscara de los Misterios:** Convierte ataques indefendibles en normales.Cada vez que se usa tira 1d6, con 4+ se rompe. \$400

 **Máscara de Adularia:** Te vuelve inmune a la magia. Cada vez que se usa tira 1d6, con 4+ se rompe. \$400

 **Máscara de shinobi:**(ninja) Aumenta el efecto de Esconder. \$300

 **Yelmo de Valkiria:**(Élite,Elegido)Evita 1d6 golpes automáticamente. \$640

Accesorios

 **Broche antiaire:**Inmunidad al aire \$180

 **Botas Demonio:** (No Paladín, Clérigo) +1 Carrera, +3 pasos \$220

 **Botas Aladas:**+1 Carrera \$190

 **Sandalias:**+1 paso al moverse \$10

 **Sandalias del Secreto** (Saqueador): Si pasa por encima de un tesoro o dinero, puede saber qué es sin necesidad de pararse a mirarlo. \$280

 **Botas de guardia** (Montaraz) +1 DEF +4 pasos. \$200

 **Botas fantasma** (Saqueador, Montaraz): El personaje puede pasar a través de un enemigo o aliado (no de varios) como si éste le diera permiso con un 4+ en 1d6. Los obstáculos y casillas de restricción como Santuario siguen afectándole normalmente. \$400

 **Botas marioneta**(Sombra): Cuando usa su habilidad Replicación, la copia puede separarse de él todo lo que quiera, se considera que mueve igual que el personaje. \$540

 **Botas de agilidad** (Renegado): Cuando usa su habilidad "Ataque de Carga" puede moverse en el turno en que está cargando, en lugar de quedarse completamente inmóvil. \$560

 **Botas de levitación** (Saqueador, Montaraz): Al pisar una trampa, tira 1d6. Con un 5+, ignoras la trampa (pero esta no se revela). \$500

 **Botas de viento**(Montaraz): +2 Carrera. \$400

 **Botas de Sigilo**(Sombra): La dificultad para llevar a cabo la Indetección baja en -1. \$425

9. Lista de Objetos

-  **Antebrazos de Cura:** Al inicio de tus turnos tira 1d6. Con un 5+ te curas +1 CUE. \$95
-  **Antebrazos de Salvación:** Al inicio de tu turno auto-gasta el hechizo Burbuja gratuitamente sobre el usuario. \$360
-  **Antebrazos de Protección:** Al inicio de tu turno auto-gasta el hechizo Escudo de Energía gratuitamente sobre el usuario. \$410
-  **Joya:** Auto-gasta gratuitamente un hechizo determinado al comienzo del turno del personaje. \$variable
-  **Bufanda mágica:** Evita estado Silencio. \$210
-  **Anillo del Sol:** Evita estado Ceguera. \$300
-  **Brazalete de Salud:** Evita estado Enfermedad. \$280
-  **Brazalete de Vigilia:** Evita estado Sueño. \$340
-  **Colgante de Inmunidad:** Evita estados Dormir, Parálisis, Ceguera, Enfermedad, Posesión, Silencio. \$1490
-  **Cinturón:** Añade +1 Espacio Extra de Inventario. \$360
-  **Mochila:** +2 Espacios Extra en el inventario. \$740
-  **Cuchilla disimulada:** (Saqueador, Ladrón) Al causar daño, quitas +1 CUE extra \$160
-  **Guantes de Concentración:** (mago) +2 mente \$300
-  **Joya de la fortuna:** +4 oro cada vez que recojas dinero (+7 si eres Saqueador) \$280
-  **Joya Maldita:** No puedes atacar mientras la lleves equipada. Debes pasársela a un jugador con un 4+ en 1d6 o perder dos turnos destruyéndola. El que la destruye se lleva un punto de Victoria. \$0
-  **Guante del saber:** (mago) Utiliza un hechizo de una magia que no tienes. \$variable
-  **Resplandor:** Permite ver trampas y tesoros que están detrás de monstruos o no en la línea de visión \$180

-  **Altar de Fe:** (Clerigo) Al curar, cura el doble de cuerpo \$460
-  **Altar diabólico:** (No Paladin,Clerigo) Cada vez que obtienes un 6 al atacar, puedes repetirlo, y así indefinidamente. \$250
-  **Anillo Magico:** Lleva un hechizo que puedes usar "gratis" aunque no sepas magia. Despues se rompe. \$variable
-  **Guantes del saber mayor:** (mago) Utiliza dos hechizos de magias que no tengas. \$variable
-  **Corazón de Lahmia:** Aumenta +2 CUE. \$280
-  **Pluma Feérica:** Aumenta +1 CUE. \$100
-  **Pendiente de Lahmia:** Otorga +1 COM. \$150
-  **Runa de Ámbito:** (Especialista) En lugar de pedir trampa o tesoro, el Especialista puede ver qué contiene un tesoro ya revelado en la habitación. \$210
-  **Runa de Codicia:** (Especialista) Cuando el objetivo es él mismo, puede echarse tantas pociones como desee a la vez y sólo contará como una. \$ 400
-  **Cola de Escorpión:** Vuelve inmune al veneno al portador. \$360
-  **Candela mística:** Da un +1 para facilitar las tiradas de dispersar hechizos. \$215
-  **Emblema:** (Invocador) Cuando se falla una Invocación, hace 1 de daño menos a la criatura. \$ 350
-  **Mano del Dominio:** Cuando has matado a un enemigo (le das el golpe de gracia) puedes superar la tirada que el Master diga, y puedes causar el estado Posesión al enemigo en cuestión. Éste sólo tendrá 1 CUE incurable, y si se libera de la posesión muere irremediablemente. \$805
-  **Recompensa del Destino** (Elegido): El elegido puede repetir tantos dados de Combate y Defensa como Reputación tenga. (no se cuentan las fracciones). \$1100
-  **Anillo de Adivinación:** Otorga la habilidad "Premonición" mientras se lleve puesto, y si el personaje ya la tenía, puede usarla dos veces por partida. \$500

9. Lista de Objetos

 **Guantes ligeros**(ladrón): Facilita la tirada para Robar del ladrón. \$485

 **Vínculo** (Forestal): Cualquier tipo de cura o hechizo positivo, de aumento de algún atributo, etc. que afecte al forestal o al familiar, le afectará a los dos. \$490

Otros

 **Pala**:Desactiva una trampa revelada. Un solo uso. \$25

 **Linterna**:Permite ignorar las áreas oscuras o de poca visibilidad a quien la lleva en el inventario. No es necesario equiparla. \$30

 **Trampa**:(Especialista) Puede ponerla en una casilla contigua. Un solo uso. \$50

 **Llave**:Abre alguna puerta cerrada. Un solo uso. \$0

 **Cápsula de Luz**:Un solo uso. -1 CUE a todos los enemigos de la habitacion. No daña seres Sagrados. \$250

 **Cápsula de Alma**:Un solo uso.+1 CUE a todos los aliados de la habitación. No afecta a seres Impíos. \$80

 **Cápsula de Humo**:Un solo uso.+1 CAR a todos los aliados de la habitación durante su próximo turno. \$240

 **Pergamino**: Contiene un hechizo determinado. Úsalo "gratis" y se romperá. Un solo uso. \$variable

 **Muñeco**: Al perder Victorias, descarta este objeto y evitarás perder hasta 5 Victorias. Un solo uso. 200\$

 **Dormidera**: Recupera CUE y MEN al máximo pero te causa el estado Dormir. Un sólo uso. \$100

 **Buscatesoros**:Un solo uso. Te permite revelar tesoros de una habitacion o pasillo aunque no estés en ella. \$110

 **Agua Bendita**: toca con ella a un no muerto y sufrirá un golpe de COM 10. Un solo uso. Es un daño Sagrado. \$315

 **Rosario de Resurrecion**:Resucita a un compañero caído y le devuelve todos sus objetos aunque se los hayan quitado (excepto los que tiene el que usa el Rosario). Un sólo uso \$500

 **Granate**:Una piedra preciosa \$100

 **Ágata de Fuego**:Una piedra preciosa \$300

 **Alejandrita**:Una piedra preciosa \$400

 **Malaquita**:Una piedra preciosa \$500

 **Diamante**:Una piedra preciosa \$800

 **Anillo de bronce**:Un bonito anillo \$200

 **Anillo de plata**:Un bonito anillo \$600

 **Anillo de oro**:Un bonito anillo \$700

 **Flechas runicas**:(arquero) +2 COM al disparar. Quita 1 mente al objetivo si le haces daño \$35/flecha

 **Flechas de Fiabilidad**:(arquero) Aciertan sin tener que tirar dados. (No compatibles con Tiro Crítico) \$50 / unidad

 **Flechas de mella**:(arquero) +1 COM al disparar \$15 / unidad

 **Flechas de trallada**:(arquero) +2 COM al disparar \$25 / unidad

 **Flechas de sueño** (arquero): Puede causar el estado Dormir con un 6 en 1d6.

 **Libro de Magia**:(mago,místico,clérigo) Aprende un nuevo Tipo de Magia, dependiendo del libro.Un solo uso. \$variable

 **Suero de la verdad**: Domina instantáneamente al que lo toma, imbuyéndolo en un estado de Posesión. Un solo uso. \$200

 **Afrodisíaco**: Despierta instintos reprimidos en el que lo toma. Un solo uso. \$70

 **Orbe de la venganza**:Al recibir daño, puedes romper este objeto para repartir todo o parte de ese daño entre otros jugadores. Estos no necesariamente deben estar de acuerdo, pero no puedes llegar a matarlos. Un solo uso. \$480

9. Lista de Objetos

 **Mensajero:** Puedes intercambiar, dejar o coger automáticamente uno de los objetos que tienes en Reserva. De ese objeto, la cantidad que quieras. \$80

 **Campanilla Azul:** Usa este objeto justo cuando acaba el turno de algún jugador o el Master. Automáticamente te tocará el turno a ti, y después se retomará por donde iba normalmente. Este turno se considera "extra" y no cuenta en la ronda. Con esto podrías

conseguir, por ejemplo, tener dos turnos en la misma ronda; entre otros muchos usos. Un solo uso. \$600

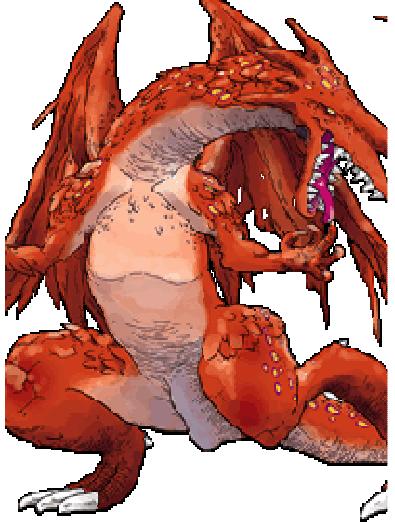
 **Campanilla Roja:** Usa este objeto justo cuando empiece el turno de algún jugador o el Master. Puedes saltarte el turno de ese jugador. Un solo uso. \$400

10. Lista de Familiares

Cuando adquieres un familiar, puedes elegirlo de esta lista. Existen los Familiares básicos y los Familiares Mayores, que pueden ser adquiridos a través de un Familiar básico. Pueden usarse objetos sobre los Familiares, y algunos pueden llevar cierto equipo.

	<p>ARPÍA</p> <p>♥ Cuerpo: 5 ✪ Combate: 4 ♦ Mente: 0 ⚡ Defensa: 4</p> <p>Reglas especiales: <i>vuelo</i> (puede pasar a través de obstáculos por encima). Puede recoger objetos (sólo puede portar uno) sin que le cuente como acción.</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cualquier tipo de casco - Armadura no pesada <p>Familiar Mayor: Grifo</p>
	<p>GRIFO (FAMILIAR MAYOR)</p> <p>♥ Cuerpo: 9 ✪ Combate: 8 ♦ Mente: 0 ⚡ Defensa: 8</p> <p>Reglas especiales: <i>vuelo</i> (puede pasar a través de obstáculos por encima). Puede recoger objetos (sólo puede portar uno)</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cualquier tipo de casco - Barda
	<p>LOBO</p> <p>♥ Cuerpo: 5 ✪ Combate: 8 ♦ Mente: 0 ⚡ Defensa: 5</p> <p>Reglas especiales: <i>Veloz</i>: mueve 6 pasos más que el dueño.</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barda de tamaño pequeño <p>Familiar Mayor: Colmillo Lunar</p>
	<p>COLMILLO LUNAR (FAMILIAR MAYOR)</p> <p>♥ Cuerpo: 7 ✪ Combate: 12 ♦ Mente: 5 ⚡ Defensa: 6</p> <p>Reglas especiales: <i>Magia de la Luna</i>: Conoce el hechizo Potenciar (Magia Oscura). Además, su amo puede gastar Victorias en curarle puntos de mente (1 victoria = 1 Mente, máximo 5).</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barda

10. Lista de Familiares

	<p>SALAMANDRA</p> <p>♥ Cuerpo: 6 ✪ Combate: 6 ♦ Mente: 3 ⚔ Defensa: 5</p> <p>Reglas especiales: Elemento fuego: Todos sus ataques son de fuego. Conoce la Magia de Fuego.</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barda <p>Familiar Mayor: Dragón</p>
	<p>DRAGÓN (FAMILIAR MAYOR)</p> <p>♥ Cuerpo: 10 ✪ Combate: 10 ♦ Mente: 0 ⚔ Defensa: 9</p> <p>Reglas especiales: Ocupa dos casillas. Vuela. Inmune al fuego.</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Barda enorme
	<p>DIABLILLO</p> <p>♥ Cuerpo: 5 ✪ Combate: 3 ♦ Mente: 6 ⚔ Defensa: 6</p> <p>Reglas especiales: Conoce la Magia de Defensa. Etéreo</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Casco - Armadura no pesada <p>Familiar Mayor: Masabakes</p>
	<p>MASABAKES (FAMILIAR MAYOR)</p> <p>♥ Cuerpo: 4 ✪ Combate: 3 ♦ Mente: 9 ⚔ Defensa: 7</p> <p>Reglas especiales: Conoce la Magia de Destrucción. Sólo puede mover 1d6 casillas.</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Casco - Armadura no pesada - Armas o escudos normales

10. Lista de Familiares

	<p>SERAFÍN</p> <p>♥ Cuerpo: 6 ☿ Combate: 3 ✿ Mente: 7 ☢ Defensa: 3</p> <p>Reglas especiales: <i>Sinfonía</i>: Conoce la Magia Blanca. Puede hacer <i>Dominación</i> a un objetivo. <i>Etéreo</i>. <i>Immune a Magia Oscura</i>.</p> <p>Equipo: - Ninguno</p> <p>Familiar Mayor: Bene Elim</p>
	<p>BENE ELIM (FAMILIAR MAYOR)</p> <p>♥ Cuerpo: 8 ☿ Combate: 6 ✿ Mente: 12 ☢ Defensa: 5</p> <p>Reglas especiales: <i>Aria</i>: Conoce la Magia Blanca y le cuesta el 50% menos de Mente. Puede hacer <i>Dominación</i> a un objetivo. <i>Etéreo</i>. <i>Immune a Magia Oscura</i>.</p> <p>Equipo: - Ninguno</p>
	<p>CONDENADO</p> <p>♥ Cuerpo: 5 ☿ Combate: 4 ✿ Mente: 4 ☢ Defensa: 4</p> <p>Reglas especiales: <i>No Muerto</i>. Nunca le pueden quitar ni curar más de 4 puntos de Cuerpo de golpe. Usa Magia Oscura. La Magia Blanca le afecta. <i>Immune a Magia Oscura</i>.</p> <p>Equipo: - Ninguno</p> <p>Familiar Mayor: Custodio</p>
	<p>CUSTODIO (FAMILIAR MAYOR)</p> <p>♥ Cuerpo: 7 ☿ Combate: 8 ✿ Mente: 6 ☢ Defensa: 7</p> <p>Reglas especiales: <i>No Muerto</i>. Nunca le pueden quitar más de 4 puntos de Cuerpo en un mismo ataque. Usa Magia Oscura. La Magia Blanca no le afecta. <i>Immune a Magia Oscura</i>.</p> <p>Equipo: - Ninguno</p>

11. Lista de Escoltas Genéricos

Estos escoltas pueden ayudarte en tus misiones. Los escoltas usan las reglas y llevan el equipo representado en su descripción. **Si le cambias el equipo, el viejo se desecha.**



Accesorio



Manos



Cuerpo



Espacios de inventario

	ACÓLITO (CLÉRIGO NIVEL 1) ♥ Cuerpo: 5 ✿ Combate: 1 ✿ Mente: 6 🛡️ Defensa: 2 Reglas especiales: Magia Blanca. Equipo:  Vara Curativa (+1 curar con magia blanca)    Espacios: 1 Sueldo por misión: 130 Resurrecciones máximas: 0 Coste de resurrección: -
	APRENDIZ DE MAGO (MAGO NIVEL 1) ♥ Cuerpo: 6 ✿ Combate: 1 ✿ Mente: 7(8) 🛡️ Defensa: 2 Reglas especiales: 1 Magia elemental (a elegir) Equipo:  Báculo (+1 Mente)    Espacios: 1 Sueldo por misión: 100 Resurrecciones máximas: 0 Coste de resurrección: -
	DUELISTA (GUERRERO NIVEL 2) ♥ Cuerpo: 6 ✿ Combate: 4(5) ✿ Mente: 0 🛡️ Defensa: 2(3) Reglas especiales: No. Equipo:  Espada ancha(+1 COM), Escudo (+1 DEF)    Espacios: 0 Sueldo por misión: 260 Resurrecciones máximas: 0 Coste de resurrección: -

II Lista de Escoltas

	<p>TEMPLARIO (PALADÍN NIVEL 4)</p> <p>♥ Cuerpo: 7 ☢ Combate: 5(6) ☽ Mente: 0 ☣ Defensa: 5(7)</p> <p>Reglas especiales: Evita hechizos o veneno con 6 en 1d6.</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none">🛡 Espada bastarda(+1 COM)เกร Armadura(+2 DEF, -2 pasos)⌚ -กระเป Espacios: 0 <p>Sueldo por misión: 380 Resurrecciones máximas: 1 Coste de resurrección: 200</p>
	<p>VIGÍA (ARQUERO NIVEL 3)</p> <p>♥ Cuerpo: 8 ☢ Combate: 5(6) ☽ Mente: 0 ☣ Defensa: 1</p> <p>Reglas especiales: Disparo (Alcance 6)</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none">🛡 Ballesta (+1 COM, -1 Alcance)เกร -⌚ -กระเป Espacios: 1 <p>Sueldo por misión: 290 Resurrecciones máximas: 0 Coste de resurrección: -</p>
	<p>PÍCARO (LADRÓN NIVEL 4)</p> <p>♥ Cuerpo: 8 ☢ Combate: 4(5) ☽ Mente: 0 ☣ Defensa: 3</p> <p>Reglas especiales: Robar.</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none">🛡 Daga (+1 COM)เกร -⌚ Botas Aladas (+1d6 pasos)กระเป Espacios: 3 <p>Sueldo por misión: 390 Resurrecciones máximas: 0 Coste de resurrección: -</p>

	<p>MISIONERO (DIÁCONO NIVEL 6)</p> <p>♥ Cuerpo: 6 ☠ Combate: 4 ☮ Mente: 10 ☢ Defensa: 3(4)</p> <p>Reglas especiales: Magia Blanca (gasta 50% mente, alcanza todo el mapa)</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ─ ─ Mantón de Luz (+1 DEF) ─ Altar de Fe (Magia blanca cura el doble) ─ Espacios: 1 <p>Sueldo por misión: 500</p> <p>Resurrecciones máximas: 1</p> <p>Coste de resurrección: 360</p>
	<p>VUDÚ (INVOCADOR NIVEL 5)</p> <p>♥ Cuerpo: 7(9) ☠ Combate: 2 ☮ Mente: 0 ☢ Defensa: 4</p> <p>Reglas especiales: Invocación Básica (máx. 3 criaturas, bono de +2 al invocar)</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ─ ─ ─ Corazón de Lahmia (+2 CUE) ─ Espacios: 1 <p>Sueldo por misión: 400</p> <p>Resurrecciones máximas: 2</p> <p>Coste de resurrección: 300</p>
	<p>SAMURÁI (ÉLITE NIVEL 5)</p> <p>♥ Cuerpo: 6 ☠ Combate: 5(6) ☮ Mente: 0 ☢ Defensa: 4(7)</p> <p>Reglas especiales: Tiene "Oportunidad" (ver reglas de Élite) y "Esgrima" (ver reglas de Guerrero)</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ─ Lanza(+1 COM, área 3x3), Escudo Pesado(+2 DEF) ─ Cota de Malla(+1 DEF) ─ ─ Espacios: 0 <p>Sueldo por misión: 490</p> <p>Resurrecciones máximas: 1</p> <p>Coste de resurrección: 300</p>

II Lista de Escoltas

	<p>MERCENARIO (BÁRBARO NIVEL 7)</p> <p>♥ Cuerpo: 9 ☢ Combate: 9(13) ☈ Mente: 0 ☢ Defensa: 2</p> <p>Reglas especiales: Armas de dos manos en una. "Ataque Bérserk" (Ver reglas de Bárbaro)</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 📦 2x Hacha grande (+2 COM, 2 manos) กระเป๋า - ⌚ - 🏺 Espacios: 0 <p>Sueldo por misión: 600 Resurrecciones máximas: 1 Coste de resurrección: 400</p>
	<p>FORAJIDO (TECNÓCRATA NIVEL 6)</p> <p>♥ Cuerpo: 10 ☢ Combate: 3 ☈ Mente: 0 ☢ Defensa: 6</p> <p>Reglas especiales: "Desactivar trampas", "Explosivo" (ver reglas del Especialista y Tecnócrata)</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 📦 2x Revólver (3 COM, alcance 6) กระเป๋า - ⌚ - 🏺 Espacios: 4 <p>Sueldo por misión: 580 Resurrecciones máximas: 0 Coste de resurrección: -</p>
	<p>ERUDITO (ARCHIMAGO NIVEL 7)</p> <p>♥ Cuerpo: 7 ☢ Combate: 1 ☈ Mente: 13(15) ☢ Defensa: 3</p> <p>Reglas especiales: 2 Magias Elementales, 1 Magia Arcana (a elegir).</p> <p>Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> 📦 Vara del Sabio (hechizos -1 mente) กระเป๋า Manto de Mil Estrellas (hechizos -1 mente) ⌚ Guantes de Concentración (+2 Mente) 🏺 Espacios: 2 <p>Sueldo por misión: 750 Resurrecciones máximas: 0 Coste de resurrección: -</p>

Anexo I. Creación de Criaturas

Ya sea para crear un Familiar, o para diseñar invocaciones, aquí se describe cómo crear una criatura siguiendo un método específico.

AVISO: Estas son reglas muy avanzadas y que no necesitas conocer para jugar. Simplemente se añaden como modo de ampliar el juego y crear criaturas equilibradas.

Un Familiar normal tiene alrededor de 130 PC. Un Familiar Mayor puede tener sobre 220. A partir de ahí puedes ir creando criaturas más o menos poderosas. El Master tiene la última palabra y podría prohibir determinadas características de la criatura.

En primer lugar, debes saber de cuántos **Puntos de Creación** vas a disponer, y a partir de ahí ir escogiendo opciones invirtiendo dichos puntos hasta completar la criatura deseada

Todas las criaturas comienzan con esta base:

CAR: 0 pasos

CUE: 1

MEN: 0

COM: 0

DEF: 0

Ningún inventario ni capacidad de llevar objetos.

Si pudiera blandir objetos, se le presuponen dos miembros capaces de llevar arma o escudo. Se le presupone una cabeza que le permite hablar con voz y en la que podría llevar un yelmo, un torso y dos patas o piernas.

Primer paso: Escoger naturaleza

Escoge la naturaleza de la criatura:

Natural (0 PC): *Se trata de un ser que vive en el mundo de forma natural, y sigue el ciclo de los seres vivos.*

- Características: ninguna.

Espiritual (7 PC): *Son fantasmas o bien seres que han nacido como una acumulación de fuerzas mágicas o divinas.*

- Características: Son seres sobrenaturales y etéreos.

No Muerto (5 PC): *Son entes que antes estaban vivos y han sido reanimados después de morir.*

- Características: Son seres sobrenaturales y no-muertos. No les afecta la psicología humana y no sienten emociones como el miedo, el terror, la ira, la alegría o el amor. No obstante, esto no les impide imitarlas para dar el pego a los demás. La magia Blanca lo daña.

Segundo paso: Escoger tamaño

Escoge el tamaño que tendrá:

Pequeño (5 PC): *Entre diez y treinta centímetros. No ocupan casilla y otros personajes pueden ponerse encima.*

Normal (10 PC): *Entre treinta centímetros y dos metros. Ocupan una casilla.*

Grande (20+ PC): *Más de dos metros. Ocupan varias casillas (10 PC por cada casilla, mínimo de dos)*

Anexo I. Creación de Criaturas

Tercer paso: Combate

La criatura empieza inicialmente con 0 de Combate.

- Cada punto de Combate que quieras aumentar cuesta 5 PC.
- A partir de 7 de Combate, cuesta 6 PC.
- A partir de 14 de Combate, cuesta 7 PC.
- Si utiliza Ataques Mágicos, cuesta 5 PC.
- Si utiliza Veneno, cuesta 20 PC.
- Si sus ataques producen el mismo efecto que algún hechizo, cuesta tantos PC como el doble de Mente que gasta ese hechizo.
- Si es capaz de repetir los dados fallidos al atacar, cuesta 13 PC.
- Si es capaz de atacar dos veces en el mismo turno, cuesta 15 PC.
- Si es capaz de atacar a distancia, cuesta 4 PC por casilla. Máximo de 10 casillas.
- Si es capaz de atacar en área (repartiendo los dados a cada uno de los objetivos) cuesta 23 PC.

Cuarto paso: Defensa

La criatura empieza inicialmente con 0 de Defensa.

- Cada punto de Defensa que quieras aumentar cuesta 6 PC.
- A partir de 5 de Defensa cuesta 7 PC
- A partir de 9 de Defensa cuesta 8 PC
- Resistencia a la magia: Para resistirse (en 1d6) con 6 cuesta 10 PC, con 5+ cuesta 17 PC, con 4+ cuesta 24 PC, con 3+ cuesta 31 PC, con 2+ cuesta 38 PC. Para ser invulnerable a la magia cuesta 45 PC.
- Si es inmune al Veneno, cuesta 8 PC.
- Si es capaz de repetir los dados fallidos al defender, cuesta 20 PC.
- Si tira el doble de dados al defender, cuesta 60 PC.

Quinto paso: Cuerpo

La criatura empieza inicialmente con 1 de Cuerpo.

- Cada punto de Cuerpo que quieras aumentar cuesta 4 PC.
- A partir de 4 de Cuerpo cuesta 5 PC
- A partir de 8 de Cuerpo cuesta 6 PC
- A partir de 13 de Cuerpo cuesta 7 PC
- Si cuando sufre heridas es capaz de quitarse Mente en vez de Cuerpo, cuesta 20 PC.
- Si cuando se cura, siempre se recupera el doble de Cuerpo, cuesta 26 PC.
- Si la criatura es capaz de quedar a 1 CUE en lugar de morir de un solo golpe, cuesta 38 PC.

Sexto paso: Mente

La criatura empieza inicialmente con 0 de Mente. Cuesta 10 PC que la criatura pueda utilizar la magia y tenga Mente 1 (pero tiene que elegir qué tipo de magia usa, ver esta lista).

- Cada tipo de Magia de Combate que conoce (Ataque, Defensa o Ilusión) le cuesta 15 PC.
- Cada tipo de Magia Elemental que conoce (Agua,Tierra,Fuego,Aire) le cuesta 20 PC.
- Cada tipo de Magia Arcana que conoce (Creación, Destrucción, Vacío) le cuesta 35 PC.
- Cada punto de Mente que quieras aumentar cuesta 8 PC.
- A partir de 4 de Mente cuesta 9 PC
- A partir de 8 de Mente cuesta 10 PC

Anexo I. Creación de Criaturas

- Si cuando gasta Mente es capaz de quitarse Cuerpo en vez de Mente, cuesta 45 PC.
- Si cuando se cura Mente, siempre se recupera el doble de Mente, cuesta 33 PC.
- Si gasta el 25% menos de Mente al lanzar un hechizo (redondear arriba), cuesta 20 PC.
- Si gasta el 50% menos de Mente al lanzar un hechizo (redondear arriba), cuesta 40 PC.
(Es incompatible con la opción anterior)

Séptimo paso: Carrera

La criatura empieza inicialmente con 0 pasos.

- Por cada paso aumentado, cuesta 2 PC
- A partir de 6 pasos, cuesta 3 PC
- A partir de 10 pasos, cuesta 4 PC
- A partir de 15 pasos, cuesta 5 PC
- A partir de 20 pasos, cuesta 6 PC
- Siquieres aumentar +1d6, cuesta 6 PC.
- Si tendrá los mismos pasos que el dueño, cuesta 5 PC (sólo Familiares).
- Si es capaz de volar, cuesta 10 PC .
- Si es capaz de atravesar naturalmente algún medio no dañino para el hombre (agua, etc) , cuesta 7 PC.
- Si es capaz de atravesar naturalmente algún medio dañino (lava, etc) cuesta 13 PC.
- Si es etéreo cuesta 7 PC (excepto *espíritus*, que ya tienen esto incluido).

Octavo paso: Ventajas adicionales

Además de todo lo anterior, puedes elegir estas ventajas adicionales por el coste en PC indicado:

- Inmune a trampas (30 PC): es inmune a las trampas.
- Capaz de recoger tesoros (10 PC): puede manipular objetos que no son sus armas naturales, utilizarlos, y puede cargar hasta uno en la mano.
- Inventario (10 PC): Puede llevar hasta tres objetos.
- Sacrificio (20 PC): Si está en contacto con su dueño, puede recibir sus heridas por él. Sólo Familiares.
- Fácil Invocación (35 PC): Da -1 a la tirada para invocarlo, por lo que es más fácil de invocar. Sólo para criaturas invocadas. Puedes elegir hasta dos veces esta Ventaja.
- Regeneración (20 PC): Cada turno es capaz de curarse 1 Cuerpo.
- Concentración (35 PC): Cada turno es capaz de curarse 1 Mente.
- Transfusión (40 PC): Es capaz de ceder puntos de Cuerpo o Mente a su dueño si está en contacto (Sólo familiares).
- Inmunidad a ataques físicos (100 PC)
- Metamorfismo (? +20 PC): es capaz de cambiar su forma a otra criatura. El coste en PC es igual a los PC de la criatura con la que se transforma más 20 PC por el coste de la transformación.
- Visión en la oscuridad (7 PC)
- Habla encriptada (8 PC): La criatura puede comunicarse con otro personaje o su dueño mediante un código encriptado, de modo que sólo el Master y el jugador sabrán lo que se dice.
- Inmunidad a un elemento (20 PC): es inmune a cualquier ataque o afectación de un elemento dado (agua, tierra, fuego, aire, oscuridad, sagrado, ilusión, vacío)
- Inmunidad psicológica (11 PC): el ser es inmune a los estados de la psique humana y las emociones.
- Inteligencia viva (8 PC): el ser es tan inteligente como un ser humano

Anexo I. Creación de Criaturas

- Inteligencia superior (22 PC): el ser es más inteligente que el común de los mortales y puede realizar actos imposibles y el master advierte a los jugadores de lo que este ser capta con su descomunal intelecto.
- Varios miembros (30 PC/ miembro): Cada miembro extra le permite portar un arma o escudo adicional. Se le presuponen dos por defecto. Miembro puede hacer referencia a una cola con capacidad prensil como para blandir una espada, por ejemplo.
- Cabeza humanoide (15 PC/cabeza): Posee más cabezas que pueden albergar un yelmo. Se le presupone una por defecto.
- Compra equipada (10 PC) : Sólo para invocaciones. Puedes hacer que al invocar a la criatura esta aparezca ya equipada con lo necesario. Debe ser equipo que el invocador ya tenga en su inventario, y se transfiere automáticamente a la criatura al ser invocada. Si esta muere, el equipo cae al suelo o quizás se rompe.
- Furia (40 PC): Ante un determinado estímulo -un enemigo, un sonido, un olor o determinada persona- se activan sus fuerzas primitivas y es capaz de repetir las tiradas de ataque fallidas mientras el estímulo está presente.
- Fuerza contra un tipo (50 PC Natural | 35 PC No Muerto | 40 PC Espíritu) : Si ataca a cierto tipo de ser (ejemplo: pielesverdes, hadas, zombies, etc) éste recibirá el doble de daño o efecto dañino.
- Posesión (50 PC): el ser debe ser de tipo Espíritu. Puede infiltrarse en seres Naturales con 4+ y No Muertos con 3+ y controlarlos durante un turno. Puede seguir en ellos si sigue superando estas tiradas. Cuanto más poderosos sean más difícil es la tirada, y podría ser imposible si el Master determina que el ser es demasiado poderoso como para ser poseído. Un paladín o clérigo o sus clases avanzadas y derivados no podrán nunca ser poseídos.
- Invisible (30 PC): el ser es invisible y a no ser que se lo busque a propósito, no se le percibirá. Si el objetivo es Grande, cuesta 50 PC. Esto no quiere decir que sea intangible.
- Aura (70 PC): Mientras esté en contacto con un personaje, le transmitirá sus Ventajas y Desventajas. El Master tiene la última palabra para evitar incoherencias y contrasentidos.

Noveno paso: Desventajas adicionales

¿Te has pasado del límite de PC? Puedes adquirir Desventajas que perjudican a la criatura pero le rebajan los PC que cuesta.

- Inmóvil (-15 PC): el ser es incapaz completamente de moverse. Debe ser transportado por alguien. Sólo puede transportarlo una criatura de tamaño mayor (es decir, una de tamaño pequeño puede ser llevada por una de medio o grande, y una de tamaño medio sólo puede ser transportada por una de tamaño grande). Lo normal es que esta desventaja se adquiera con seres de tamaño *pequeño*.
- Inestable (-20 PC): a veces realiza acciones por su cuenta. Tira 1d6 al principio de tu turno. Si es un 1, el Master lo controlará este turno. Y no siempre suele ser para bien.
- Pacto mortal (-30 PC): Si el familiar muere, el dueño también (sólo Familiares).
- Desgaste (-30 PC): Todos los turnos pierde 1 Cuerpo, hasta un mínimo de 1 CUE.
- Extrusión (-20 PC): Todos los turnos pierde 1 Mente.
- Compleja invocación (-20 PC): +1 a la tirada para invocarlo, así que es más difícil. Sólo para criaturas que sirvan de invocación. Puedes elegir hasta dos veces esta desventaja.
- Vulnerabilidad a la magia (-30 PC): cualquier tipo de magia perjudicial le afecta el doble o mucho más de lo normal.
- Vulnerabilidad a elemento (-10 PC): si recibe un ataque o hechizo del tipo que le afecta le causará el doble o más perjuicio de lo normal.
- Vulnerabilidad a material raro (-10 PC): sufre un 1d6 heridas automáticas cuando toca determinado material raro, como puede ser mithril, oro, etc.

Anexo I. Creación de Criaturas

- Vulnerabilidad a material común (-35 PC): sufre un 1d6 heridas automáticas cuando toca determinado material común, como puede ser madera, metal, piedra...
- Vulnerabilidad a ataques físicos (-40 PC): sufre el doble de daños al ser herido por ataques físicos.
- Baja defensa (-30 PC): Sólo se defiende con 6 en la tirada de defensa.
- Bajo ataque (-25 PC): Sólo ataca con 1-3 en la tirada de ataque.
- Ciego (-40 PC): Actúa como si siempre estuviera en un entorno oscuro.
- Menos miembros (-10 PC / miembro): tiene menos miembros de lo normal, es decir sólo un miembro por -10 PC y ningún miembro por -20 PC. Esto le impide acarrear objetos o armas. Como miembro podría entenderse las mandíbulas o cualquier cosa que le permita agarrar objetos.
- Sin cabeza (-10 PC/cabeza): no tiene cabeza, y no puede comunicarse con medios físicos como la voz ni alimentarse.
- Estupidez (-25 PC): el ser es estúpido y su comportamiento puede ser detenido y modificado en cualquier momento por el Master.
- Instintivo (-15 PC): Aunque es parecido a la estupidez, en momentos de calma obedece las órdenes, pero cuando ve determinado estímulo –un enemigo, comida, cierta persona o un sonido- pierde el control y el Master lo controla mientras ese estímulo le siga afectando. Podría ser estratégico si se combina con la ventaja Furia.
- Inmune a Pociónes(-10 PC): es inmune a las Pociónes benignas que le den.
- Afectación a un tipo (-40 PC Natural | -20 PC No Muerto | -25 PC Espíritu) : Si le ataca cierto tipo de ser recibe el doble de daño o efecto dañino.

Décimo paso: Dificultad de invocación

Este paso sólo hay que darlo si estás creando una criatura para invocar. Simplemente mira cuántos PC tiene la criatura y mira la tabla:

P.C.	Dificultad
< 10	2+ en 1d6
10-30	2+ en 1d6
31-50	3+ en 1d6
51-70	4+ en 1d6
71-90	5+ en 1d6
91-110	6 en 1d6
111-130	7+
131-150	8+
151-170	9+
171-190	10+
191-210	11+
211-230	12+
231+	Imposible

Anexo II. Consejos para el Master

El Master, aunque posee dominio absoluto sobre lo que ocurre a los jugadores; no obstante no está "contra" ellos; sino que se encarga de que las cosas ocurran lo más ajustadas a la realidad. Debes intentar comportarte como sucedería en una situación real; es decir, un goblin rodeado de fuertes héroes que lo van a destrozar, tenderá a huir a no ser que cerca tenga un líder más carismático; un orco será un estúpido y un nigromante intentará atacar desde posiciones seguras antes que arrojarse al combate; esta es la verdadera tarea del Master –aunque siempre puedes "saltarte" estas normas si es a favor de algún propósito mejor.

Así, un Master a veces debe ser piadoso –por ejemplo cuando se dispone a matar a algún jugador que provocará una grave crisis en el grupo de jugadores- y buscar un camino alternativo; a veces sacrificar su propia idea en aras de la jugabilidad; y esto es importantísimo; lo principal de un Master es la improvisación ante situaciones insospechadas; ver como la idea originaria se desvía por caminos completamente diferentes a lo esperado y oponer una serie de obstáculos a los jugadores, ser justo y premiar a los jugadores que se meten en su papel; y penalizar a los que resultan ser contrarios al espíritu de juego y a los demás (como ejemplo el ya mencionado; que un paladín no debe ser egoísta ni un ladrón debe ser generoso salvo que tengan una buena razón).

Las tiradas de dados que son determinadas por el Master, como el **robo** del ladrón por ejemplo, deben ser realizadas en función de la dificultad que el Master considere, siendo un 2+ lo más fácil (debe haber posibilidad de fallo salvo que sea algún evento especial) y un 6 lo más complicado. Recuerda además que hay personajes que son por naturaleza mejores que otros, es tu tarea compensar esto en la medida de lo posible para que en la práctica sean iguales.

A la hora de repartir objetos o hacer subir de nivel; el Master debe ser exigente; no es agradable encontrarse un Master tacano o represor, en los que la extremada dificultad y el desaliento ante la falta de algún que otro premio especial llegan a aburrir; pero es peor aún el Master permisivo y paternalista que deja que los personajes se potencien extremadamente y se disparen sus poderes; es más, eso hace la tarea más difícil para los Master de las siguientes partidas. Debes ser justo pues no vas ni con los jugadores ni contra ellos; recuérdalo.

Ante situaciones especiales que las reglas no pueden cubrir (las posibilidades de la imaginación son infinitas; por ejemplo desde criar un huevo de dragón a ligar con otros personajes que se encuentran o ingresar en clanes secretos, etc.) debes intentar crear tus propias reglas, más o menos complejas, etc. Una de las más recurridas es la de las reglas en lugares oscuros, pero hay infinitas posibilidades.

Una última cosa; es que ante determinadas situaciones no debes obstinarte y deja que los jugadores vayan por otros caminos distintos de los que has pensado, es un reto contra tu imaginación, e intenta evitar en lo posible "forzar" la situación, queda muy mal tener que imponerte como Master ("hala, pues aquí pongo un Demonio y así no pasas) para que el personaje vaya por donde tú quieras.

Anexo III. Habilidades genéricas

Esta es una lista de habilidades genéricas que pueden ganarse independientemente de las que ya tengas. Sirvan como ejemplo para crear las tuyas propias.

Carisma

Un extraordinario don de gentes que le hace capaz de dibujar una sonrisa en la cara más gris.

El personaje cae simpático a la mayoría de la gente. Esto repercute en su trato hacia él, en los favores que le hacen, rebajas de precios, etc.

Sensualidad

El don de la hermosura en gráciles curvas y elegante porte.

El personaje es muy atractivo físicamente. Esto puede influir en otros personajes si los seduce.

Deforme

La fealdad exterior asusta a los que sólo saben ver la cubierta.

El personaje es muy feo por algún defecto físico. Esto repercute generalmente de forma negativa en su trato hacia él.

Afortunado

La suerte caprichosa favorece al menos esperado...

Ante una situación muy desastrosa que le haya ocurrido recientemente (por ejemplo una tirada de dados totalmente fallida), el Master puede hacer que se repita esa situación para ver si tiene mejor suerte sin quitarle Puntos de Victoria o quitarle menos.

Premonición

El futuro a veces se revela en forma de visiones y sueños.

Una vez por partida, puedes obligar al Master a repetir una tirada de dados que él haya hecho inmediatamente antes (aunque no sea tu turno).

Lectura arcana

Es precisa una mente ágil para descifrar los complejos lenguajes en clave de los antiguos.

El personaje puede leer mensajes cifrados, pero a veces han de darse ciertas condiciones necesarias.

Conocer cualquier idioma

Comunicarse a través de la mente puede transmitir ideas, por lo que carece de sentido aprender lenguajes.

El personaje puede hablar con cualquier criatura y entenderles cuando se expresan.

Ver lo oculto

Un sexto sentido que hace claras y evidentes las cosas que pasan desapercibidas a los demás.

El personaje es capaz de ver las cosas más sutiles allá donde mire y comprender al instante la naturaleza de cualquier cosa o persona.

Rastreador

Una vista de lince y la experiencia en el terreno pueden mostrar pistas insospechadas.

El personaje puede conocer el objeto o la cantidad de dinero (ya revelado) que elija, una vez por turno.

Invulnerable al veneno

Los peligrosos néctares que matarían al resto de mortales pueden fluir sin peligro por tus venas

El personaje es inmune al veneno y ataques envenenados.